

No One Lives Forever 2

AGENTIN IN GEHEIMER MISSION.

INHALT

Einleitung	2
Systemvoraussetzungen	2
Das Spiel installieren und starten	3
Menü- und Benutzeroberfläche-System.....	5
Hauptmenü-System	5
Einzelspieler	6
Multiplayer	6
Optionen	10
Profil	15
Spielmenü-Systeme	15
System.....	16
Missionsbriefing	16
Ausrüstung	17
Inventar	17
Geheimdienst	17
Spieler	17
Heads-Up-Display (HUD)	18
Standard-Tastaturbelegungstabelle	21
Santas Werkstatt	23
Nahkampf-Waffen	23
Lautlose Waffen	23
Pistolen	24
Schwere Waffen	24
Sprengkörper	24
Geräte.....	25
Ausrüstung	26
Gegner und Hindernisse	27
Gegner:	27
Hindernisse:.....	28
Agententraining	28
Einzelspieler-Training	29
Multiplayer Training	33

EINLEITUNG

Die Schurken von H.A.R.M. sind zurück und es gibt nur ein Hindernis, das ihnen bei ihrem Bestreben nach der Weltherrschaft im Weg steht: Cate Archer, die kühne Superspionin, die ihren letzten schändlichen Plan durchkreuzt hatte. Sie haben die gefährlichsten Meuchelmörder um sich geschart, um Cate ein für allemal aus dem Spionagebusiness zu entfernen. In der Zwischenzeit haben die Vereinigten Staaten ein topgeheimes sowjetisches Projekt aufgedeckt, das gut und gern einen dritten Weltkrieg auslösen könnte. Kann Cate eine nukleare Katastrophe verhindern und sich gleichzeitig in ihrer geheimen Mission behaupten?

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Bevor Sie No One Lives Forever™ 2: Agentin in geheimer Mission installieren oder spielen, stellen Sie bitte sicher, dass Ihr Computer den folgenden Systemanforderungen genügt oder sie übertrifft:

MINDESTANFORDERUNGEN

- Windows® 98/98SE/ME/2000 mit dem aktuellsten Service-Pack installiert/XP
- DirectX™ 8.1 oder höher
- Pentium® III 500 MHz oder gleichwertiger Prozessor
- 128 MB RAM (256 MB unter Windows XP)
- 32 MB Direct3D-kompatible Grafikkarte mit Unterstützung für T&L, 32-Bit-Farben und DirectX-8.1-kompatiblen Treiber
- 1,4 GB freier Festplattenspeicher für die Installation
- Zusätzlicher Festplattenspeicher für eine Windows-Auslagerungsdatei und gespeicherte Spieldateien
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- 16-Bit-DirectX-8.1-kompatible Soundkarte
- 56k-Modem oder lokales Netzwerk (LAN) für Multiplayer
- Maus
- Tastatur

EMPFOHLENE SYSTEMKONFIGURATION

- Windows®98/98SE/ME/2000 mit dem aktuellsten Service-Pack installiert/XP
- DirectX™ 8.1 oder höher
- Pentium® III 1 GHz oder gleichwertiger Prozessor
- 256 MB RAM
- 64 MB Direct3D-kompatible Grafikkarte mit Unterstützung für T&L, 32-Bit-Farben und DirectX-8.1-kompatiblen Treiber
- 1,7 GB freier Festplattenspeicher für die Installation
- Zusätzlicher Festplattenspeicher für eine Windows-Auslagerungsdatei und gespeicherte Spieldateien
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- 16-Bit-DirectX-8.1-kompatible Soundkarte mit Unterstützung für EAX 2.0
- Kabelmodem oder lokales Netzwerk (LAN) für Multiplayer
- Maus
- Tastatur

UNTERSTÜTZTE CHIPSÄTZE*

NVIDIA GeForce4; NVIDIA GeForce3; NVIDIA GeForce2; NVIDIA GeForce 256; ATI Radeon 9700; ATI Radeon 9000; ATI Radeon 8500; ATI Radeon 7500; ATI Radeon 7200, ATI Radeon, Matrox Parhelia 512

**Bitte sehen Sie sich die Datei README.TXT auf CD Nr. 1 oder im Hauptinstallationsverzeichnis von NO ONE LIVES FOREVER™ an, wo Sie gegebenenfalls Informationen über unterstützte Chipsätze finden, die nach Drucklegung des Handbuchs bekannt geworden sind.*

DAS SPIEL INSTALLIEREN UND STARTEN

Bitte legen Sie zunächst die CD Nr. 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Nach ein paar Sekunden sollte auf dem Bildschirm das Start-Fenster eingeblendet werden. Wenn das Start-Fenster nicht in einem angemessenen Zeitraum automatisch erscheint, doppelklicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop erst auf das Arbeitsplatz-Symbol, anschließend auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk und schließlich auf das Symbol der Datei **Setup.exe**.

Sobald das Start-Fenster auf dem Bildschirm erscheint, können Sie dort unter folgenden Optionen wählen:

Installieren: Mit dieser Option wird das InstallShield-Setup-Programm gestartet. Das Setup besteht aus einer Reihe von Fenstern. Jedes dieser Fenster enthält Wahlmöglichkeiten, mit denen Sie die Installationsvoreinstellungen des Spiels anpassen können. Im Folgenden finden Sie Beschreibungen der einzelnen Fenster und der Auswahlmöglichkeiten, die Ihnen zur Verfügung stehen:

Willkommen beim NOLF2-Setup: In diesem Fenster bestätigen Sie, dass Sie No One Lives Forever 2 installieren möchten. Klicken Sie auf Weiter, um fortzufahren, oder auf Abbrechen, um das Installationsprogramm zu verlassen.

Lizenzvereinbarung: Bitte lesen Sie die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung, bevor die Installation beginnt. Wenn Sie den Vertragsbedingungen zustimmen, klicken Sie auf **Ja**, um fortzufahren. Klicken Sie auf **Nein**, wenn Sie den Bedingungen nicht zustimmen.

Zielverzeichnis festlegen: An dieser Stelle müssen Sie entscheiden, wohin das Setup-Programm die Spiel-Dateien installieren soll. Damit Sie es leichter haben, wird standardmäßig der Pfad **C:\Programme\Fox\No One Lives Forever 2** vorgeschlagen. Um in ein anderes Verzeichnis zu installieren, klicken Sie auf Durchsuchen. Wählen Sie dann das gewünschte Verzeichnis an und klicken Sie auf **OK**. Klicken **Sie auf Weiter**, wenn Sie bereit sind fortzufahren.

Programm-Ordner festlegen: In diesem Fenster wird festgelegt, in welchem Ordner des Windows-Start-Menüs die Verknüpfungen zum Spiel und zu anderen nützlichen Extras angelegt werden sollen. Als Vorschlag wird **Fox Interactive\No One Lives Forever 2** vorgegeben. Sie können aber auch ein anderes Verzeichnis festlegen, sofern Sie dies wünschen, indem Sie auf das Feld Programm-Ordner klicken und einen neuen Namen Ihrer Wahl eintragen. Oder Sie können in der Liste einen bereits bestehenden Ordner auswählen. Klicken **Sie auf Weiter**, wenn Sie bereit sind fortzufahren.

Setup-Typ: In diesem Fenster können Sie unter verschiedenen Installationsarten wählen. Klicken Sie in der Liste auf **Typisch oder Minimal**, um die Beschreibungen dieser Möglichkeiten einzublenden. Bei der typischen Installation werden alle Spiel-Dateien (ca. 1,6 GB) auf Ihre Festplatte kopiert. Bei einer minimalen Installation werden nur 1,2 GB Festplattenspeicher benötigt, die restlichen Dateien verbleiben auf der CD. Dafür sind die Ladezeiten aber auch höher als bei einer typischen Installation.

Jetzt werden Sie aufgefordert, DirectX™ 8.1 auf Ihrem System zu installieren. Sofern Sie nicht absolut sicher sind, dass es bereits auf Ihrem System installiert ist, wählen Sie im Dialogfenster bitte die Option Ja an. Das Spiel kann ohne diese Dateien nicht gestartet werden. Wenn Sie sich für Ja entscheiden, erscheint das Fenster des DirectX-Installationsprogramms auf dem Bildschirm, sobald das Spiel-Installationsprogramm alle Dateien kopiert hat. Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, beginnt das Installationsprogramm, Dateien zu kopieren. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen.

Anzeige: Diese Option wird erst zugänglich, wenn die Installation komplett abgeschlossen ist; hier haben Sie vor dem Start des Spiels Gelegenheit, in einer Liste zwischen verschiedenen Bildschirmauflösungen zu wählen.

Optionen: In diesem Abschnitt sind Optionen enthalten, mit deren Hilfe verschiedene Eigenschaften des Spiels ein- und ausgeschaltet werden können; das ist aber erst möglich, nachdem die Installation abgeschlossen ist. Sie sollten diese Optionen nur verwenden, wenn Sie beim Spielen auf Probleme stoßen, sie aber unverändert lassen, solange alles normal funktioniert.

Weitere Informationen finden Sie in der Datei README.TXT, die sich in Ihrem Haupt-Installationsverzeichnis befindet.

Deinstallieren: Diese Option wird erst zugänglich, nachdem das Spiel installiert worden ist. Sie ermöglicht es Ihnen, die Spiel-Dateien auf einfache Weise von Ihrer Festplatte zu entfernen. Bitte beachten Sie, dass bestimmte Installationsdateien möglicherweise gemeinsam mit anderen Programmen verwendet werden, sodass Sie unter Umständen bestätigen müssen, bevor derartige Dateien deinstalliert werden. Außerdem bleibt der Ordner mit Ihren gespeicherten Spielen erhalten, falls Sie das Programm zu einem späteren Zeitpunkt erneut installieren möchten.

Beenden: Damit wird die Start-Anwendung geschlossen.

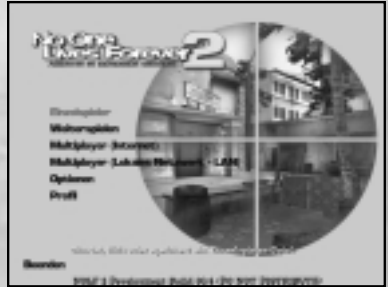
Spielen: Sobald die Installation abgeschlossen ist, wird die Option Installieren nicht länger angezeigt – an ihre Stelle tritt die Option Spielen. Klicken Sie diese Option an, um No One Lives Forever 2 zu starten. Beim ersten Start werden Sie aufgefordert, ein Leistungsprofil anzuwählen, das zu Ihrer speziellen Systemkonfiguration passt. Lesen Sie die Beschreibungen der einzelnen Einstellungen und wählen Sie diejenige an, die Ihrer Hardware-Konfiguration am nächsten kommt. Bitte beachten Sie, dass die Leistung wahrscheinlich unbefriedigend ist, wenn Sie eine Einstellung wählen, die die tatsächliche Konfiguration Ihres Systems übersteigt.

MENÜ- UND BENUTZERBEREICH-SYSTEM

Das Menü- und Benutzeroberfläche-System von No One Lives Forever 2 wurde entwickelt, um eine schnelle und einfache Bedienung zu ermöglichen. Bitte lesen Sie die folgenden Abschnitte, die jeden Aspekt des Menü- und Benutzeroberfläche-Systems sowie die Navigation innerhalb dieses Systems beschreiben.

HAUPTMENÜ-SYSTEM

Immer wenn Sie das Spiel starten, gelangen Sie zuerst ins Hauptmenü. Es enthält folgende Optionen:



Einzelspieler: Mit dieser Option starten Sie ein neues Einzelspieler-Spiel oder setzen ein früher gespeichertes Einzelspieler-Spiel fort. Weitere Informationen finden Sie in der Beschreibung der Einzelspieler-Menüs weiter unten.

Weiterspielen: Damit wird das zuletzt gespeicherte oder automatisch gespeicherte Einzelspieler-Spiel geladen. Wenn keine gespeicherten Einzelspieler-Spiele verfügbar sind, die zum aktuellen Profil gehören, ist diese Option nicht anwählbar.

Multiplayer: Wählen Sie diese Option an, wenn Sie ein Multiplayer-Spiel im Internet oder in Ihrem lokalen Netzwerk (LAN) leiten oder sich in ein solches einklinken möchten. Genaue Informationen finden Sie in der Beschreibung der Multiplayer-Menüs weiter unten.

Optionen: Damit öffnen Sie die Systemsteuerung des Spiels, wo Sie viele Spielaspekte wie die Tastaturbelegung, die Anzeige-Eigenschaften und andere Spieloptionen anpassen können. Weitere Informationen finden Sie in der Beschreibung der Optionen-Menüs weiter unten.

Profil: No One Lives Forever 2 wurde so entwickelt, dass mehrere Spieler jeweils ihre persönlichen Einstellungen und Spielstände speichern können. Mit Hilfe der Profil-Optionen können Sie Ihr individuelles Spieler-Profil erstellen, laden und bearbeiten. Genaue Informationen finden Sie in der Beschreibung der Profil-Menüs weiter unten.

Beenden: Damit wird No One Lives Forever 2 geschlossen.

EINZELSPIELER

Neues Spiel: Damit wird ein neues Spiel für das aktuelle Spieler-Profil gestartet. Bevor das Spiel beginnt, werden Sie aufgefordert, eine Schwierigkeitsstufe zu wählen. Für Neulinge wird die Schwierigkeitsgrad-Einstellung Normal empfohlen. Sollten Sie das Gefühl haben, das Spiel sei zu schwer oder zu leicht zu spielen, können Sie im Menü Spiel-Optionen die Schwierigkeitsstufe jederzeit wechseln.



Spiel laden: Hier können Sie ein vorher gespeichertes Spiel laden. Diese Option steht nicht zur Verfügung, wenn es keine gespeicherten Spiele für das aktuelle Profil gibt. Hier ein Überblick der Optionen in diesem Menü:

Schnellladen [F9]: Lädt das aktuelle schnellgespeicherte Spiel. Sie können auch die Taste F9 drücken, die dasselbe bewirkt.

Autom. Speicherung: Während Sie spielen, wird zu Beginn jeder neuen Szene ein automatischer Speicherstand angelegt. Mit dieser Option wird das zuletzt automatisch gespeicherte Spiel geladen.

Gespeicherte Spiele: Mit dieser Option werden alle anderen gespeicherten Spiele für das aktuelle Profil in chronologischer Reihenfolge vom ältesten zum neuesten aufgelistet, es sei denn, ein Speicherstand wurde überschrieben.

Spiel speichern: Damit wird das Dialogfenster Spiel speichern geöffnet. Diese Option wird erst verfügbar, wenn ein Spiel läuft.

Schnellspeichern [F6]: Damit wird das aktuelle Spiel in der Schnellspeicher-Datei gespeichert. Sie können auch die Taste F6 während des Spiels drücken, die dasselbe bewirkt.

Gespeicherte Spiele: Hier können Sie das aktuelle Spiel unter einem Namen Ihrer Wahl speichern. Jedes gespeicherte Spiel wird in der Liste aufgeführt. Das jeweils zuletzt gespeicherte Spiel wird ganz unten in der Liste angezeigt. Wenn alle verfügbaren Speicherplätze belegt sind, können Sie ältere Spiele mit neu gespeicherten überschreiben.

MULTIPLAYER

Spieler-Setup: Hier können Sie bestimmte Aspekte Ihres Charakters und der Verbindung für Multiplayer-Partien anpassen. Es geht um folgende Optionen:

Spieler-Name: Der Name, der hier eingetragen wird, erscheint in jedem Text im Spiel, der sich auf diesen Spieler bezieht. Das gilt auch für den Chat, Info-Mitteilungen, Punktetabellen

und Benachrichtigungen über das Einklinken und Verlassen. Standardmäßig ist hier zunächst der Name des aktuellen Profils eingetragen.

Spieler-Modell: Hier können Sie das Aussehen Ihres Charakters anpassen.

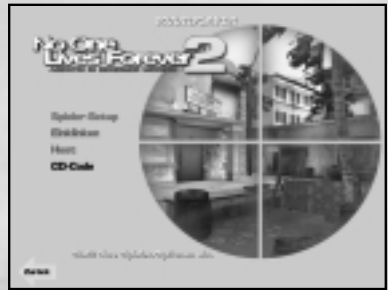
Kooperative Spieler: No One Lives Forever 2 bietet kooperative Multiplayer-Sessions, bei der bis zu 4 Spieler zu UNITY-Agenten werden und in speziell entworfenen Abenteuern, die hinter den Szenen des Einzelspieler-Spiels stattfinden, zusammen gegen KI-Gegner antreten.

Fertigkeiten: Hier können Sie die Fertigkeiten Ihres Charakters anpassen. Benutzen Sie die Anzeigen neben den einzelnen Fertigkeiten, um zu bestimmen, wie geschickt Ihr Charakter in den jeweiligen Fertigkeiten sein soll.

Bandbreite: Hier steht eine Reihe von voreingestellten Bandbreite-Optionen zur Wahl. Die tatsächliche Bandbreite für jede Einstellung wird bei der Option Bandbreite (angepasst) – siehe unten – angezeigt. Wählen Sie diejenige Option an, die dem Typ oder der Geschwindigkeit Ihrer Internet-Verbindung am besten entspricht. Zur Auswahl stehen die Optionen 56k, Kabel, DSL, T1 und T3.

Bandbreite (angepasst): Tragen Sie hier einen angepassten Bandbreitenwert ein, wenn keine der verfügbaren Optionen Ihrer tatsächlichen Verbindungsgeschwindigkeit gut genug entspricht.

In Internet-Spiel einklinken: Wählen Sie diese Option an, um sich in No One Lives Forever 2-Multiplayer-Partien im Internet einzuklinken. Sobald sie angewählt wurde, haben Sie die Wahl zwischen folgenden Möglichkeiten:



Server suchen: Sucht im Internet nach aktiven No One Lives Forever 2-Servern. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, wird im Fenster darunter die Liste der gefundenen Server angezeigt. Klicken Sie in der Liste auf einen Server, um sich in dieses Spiel einzuklinken. Beachten Sie bitte, dass alle abgesicherten Server ein Passwort verlangen, wenn Sie sich darin einklinken wollen.

Server-Name, Ping, Spieler, Mission: Klicken Sie auf diese Kategorien, um die aktuelle Server-Liste entsprechend sortieren zu lassen.

Filter: Mit dieser Option können Sie die Liste der angezeigten Server basierend auf der Spiel-Version, der Anzahl der Spieler oder der Ping-Rate einschränken lassen.

In LAN-Spiel einklinken: Wählen Sie diese Option an, um Multiplayer-Spiele in Ihrem lokalen Netzwerk suchen zu lassen und sich darin einzuklinken. Nachdem Sie die Option angewählt haben, stehen folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

Server suchen: Sucht im LAN nach aktiven Servern. Sobald der Vorgang abgeschlossen ist, wird im Fenster darunter die Liste der Server mit dem gewählten Netzwerk-Port angezeigt. Klicken Sie in der Liste auf einen Server, um sich in dieses Spiel einzuklinken. Beachten Sie bitte, dass alle abgesicherten Server ein Passwort verlangen, wenn Sie sich darin einklinken wollen.

Netzwerk-Port: Hier können Sie den Netzwerk-Port bestimmen, an dem nach Spielen gesucht werden soll. Standardmäßig ist hier Port 27888 eingestellt.

Host: Klicken Sie hier, um Ihren eigenen Server einzurichten und zu starten, damit sich andere Spieler darin einklinken können. Folgende Steuerelemente sind in diesem Abschnitt verfügbar:

Nur LAN: Wenn diese Option eingeschaltet ist, kann Ihr Server nur im lokalen Netzwerk, nicht aber im Internet erreicht werden.

Session-Name: Hier können Sie den Namen Ihres Servers ändern. Dieser Name wird angezeigt, wenn andere Spieler in Ihrem lokalen Netzwerk oder im Internet nach Spielen suchen.

Spiel laden: Damit wird das Dialogfenster Spiel laden geöffnet.

Kampagne: Hier können Sie einstellen, welche Missionen Ihr Spiel umfasst und in welcher Reihenfolge sie gespielt werden sollen. Als Standard ist die vorgegebene Kampagne eingestellt, die alle Missionen umfasst.

Erstellen: Damit wird eine neue Kampagne mit einem Namen Ihrer Wahl erstellt. Standardmäßig ist hier zunächst der Name des aktuellen Profils eingetragen.

Laden: Damit wird eine Liste bestehender Kampagnen angezeigt. Klicken Sie in der Liste auf einen beliebigen Namen, um die entsprechende Kampagne zu laden.

Umbenennen: Damit können Sie einer bestehenden Kampagne einen neuen Namen geben.

Löschen: Damit wird die aktuell angewählte Kampagne gelöscht.

Missionen: Diese Option steht in allen Kampagnen außer in der Standard-Kampagne zur Verfügung und öffnet das Dialogfenster Missionen.

Hinzufügen: Klicken Sie hier, um auf die Liste verfügbarer Missionen zuzugreifen. Sobald die Liste markiert ist, können Sie auf den Namen einer Mission klicken, um sie der Liste der Missionen hinzuzufügen, die im Laufe Ihrer Kampagne gespielt werden sollen. Einer einzelnen Kampagne können bis zu 50 Missionen hinzugefügt werden.

Alle hinzufügen: Der Kampagne werden automatisch alle verfügbaren Missionen hinzugefügt.

Alle entfernen: Alle Missionen werden aus der Kampagne entfernt.

Entfernen: Klicken Sie hier, um auf die Liste der augenblicklich in dieser Kampagne enthaltenen Missionen zuzugreifen. Sobald die Liste markiert ist, können Sie auf den Namen einer Mission klicken, um sie zu entfernen.

Schleife: Wenn Sie diese Option auf JA stellen, wird die erste Mission erneut gestartet, nachdem die letzte abgeschlossen ist. Entscheiden Sie sich für NEIN, endet das Spiel und alle Clients werden getrennt, nachdem die letzte Mission abgeschlossen ist.

Server absichern: Hier wird festgelegt, ob für die Teilnahme an Ihrem Spiel ein Passwort benötigt wird oder nicht.

Passwort: Diese Option ist nur verfügbar, wenn Server absichern aktiviert ist. Hier muss das aktuelle Passwort eingetragen werden, das alle Spieler angeben müssen, bevor sie sich in Ihr Spiel einklinken dürfen. Das Passwort kann aus einer beliebigen Folge von Buchstaben, Ziffern und Sonderzeichen bestehen, darf aber nicht länger als insgesamt 15 Zeichen sein.

Netzwerk-Port: Hier können Sie den Netzwerk-Port ändern, der für Ihr Spiel benutzt werden soll. Standardmäßig ist hier Port 27888 eingestellt.

Bandbreite: Hier steht eine Reihe von voreingestellten Bandbreite-Optionen zur Wahl. Die tatsächliche Bandbreite für jede Einstellung wird bei der Option Bandbreite (angepasst) – siehe unten – angezeigt. Wählen Sie diejenige Option an, die dem Typ oder der Geschwindigkeit Ihrer Internet-Verbindung am besten entspricht. Zur Auswahl stehen die Optionen 56k, Kabel, DSL, T1 und T3. Beachten Sie bitte, dass es deutliche Auswirkungen auf die Leistung des Servers haben kann, wenn Sie diese Option auf einen nicht zutreffenden Wert einstellen.

Bandbreite (angepasst): Tragen Sie hier einen angepassten Bandbreitenwert ein, wenn keine der verfügbaren Optionen Ihrer tatsächlichen Verbindungsgeschwindigkeit gut genug entspricht.

Spiel-Optionen: Diese Einstellungen wirken sich auf das Spiel auf Ihrem Server aus. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

Max. Spieleranzahl: Die maximale Anzahl der Spieler, die gleichzeitig am Spiel teilnehmen dürfen.

Freund/Feind-Erkennung: Wenn diese Option eingeschaltet ist, können Spieler sich gegenseitig neutralisieren.

Schwierigkeit: Hier wird der Schwierigkeitsgrad des Spiels festgelegt. Die verfügbaren Schwierigkeitsstufen sind dieselben wie bei Einzelspieler-Partien.

Spieler-Schwierigkeitsgrad: Hier wird festgelegt, wie stark sich die Schwierigkeit des Spiel erhöht, wenn sich zusätzliche Spieler einklinken.

Starten: Startet ein neues Host-Spiel mit den festgelegten Optionen.

CD-Code: Klicken Sie hier, um einen CD-Code einzugeben. Sie können nicht im Internet spielen, ohne zuerst einen gültigen CD-Code einzutragen.

OPTIONEN

Anzeige: Hier können Sie Ihre Bildschirmauflösung und ähnliche Einstellungen wie die Folgenden anpassen:

Auflösung: Hier wird zyklisch zwischen den verschiedenen Bildschirmauflösungen des Spiels umgeschaltet. Die Liste sollte alle 32-Bit-D3D-Auflösungen umfassen, die von Ihrer Grafikkarte, Ihrem Monitor sowie vom Spiel selbst unterstützt werden. Standardmäßig ist 800x600x32 eingestellt.



Hardware-Cursor: Schaltet die Verwendung des Hardware-Cursors ein oder aus. Ist die Option eingeschaltet, wird der Cursor von der Hardware gesteuert und sollte sich flüssiger bewegen. Einige ältere Grafikkarten unterstützen diese Option nicht.

Gamma: Damit wird die Gamma-Stufe des Spiels eingestellt, um die Darstellung aufzuhellen, wenn sie zu dunkel ist. Bitte beachten Sie, dass einige Bereiche des Spiels mit Absicht dunkel gehalten sind. Wird die Gamma-Stufe zu hoch eingestellt, kann die Darstellung deshalb einen verwaschenen Eindruck machen.

Sound: Hier können Sie alle gewünschten Sound-Anpassungen vornehmen. Im Einzelnen handelt es sich um folgende Einstellungen:

Soundeffekt-Lautstärke: Benutzen Sie diese Option, um die Lautstärke der Sound-Wiedergabe anzupassen.

Sprach-Lautstärke: Benutzen Sie diese Option, um die Lautstärke der Dialoge einzustellen, die im Spiel zu hören sind.

Soundeffekt-Qualität: Wenn Sie diese Einstellung auf hoch stellen, verbessert das die Tonqualität, auf langsameren Computern könnte jedoch die Leistung des Spiels beeinträchtigt sein, und zwar besonders während der Sprachausgabe-Sequenzen.

Musik-Lautstärke: Benutzen Sie diese Option, um die Lautstärke der Musik-Wiedergabe anzupassen.

Steuerung: Hier können Sie die Tastaturbelegung ändern und Ihre Einstellungen für Tastatur, Joystick und Maus anpassen.

Steuerung konfigurieren: Die Tastenzuordnungen sind in vier Kategorien aufgeteilt. Klicken Sie auf Bewegung, Interaktion, Ansicht oder Status, um die jeweils aktuelle Tastenbelegung anzusehen. Falls Sie die Belegung einer Taste mit einer bestimmten Funktion ändern wollen, klicken Sie einfach auf die Funktion, deren Zuordnung Sie neu festlegen wollen, und drücken die Taste, der die angewählte Funktion neu zugeordnet werden soll. Wenn die angewählte Taste bereits mit einer anderen Funktion belegt war, ist diese andere Funktion anschließend nicht mehr zugeordnet.

Maus: Benutzen Sie diese Steuerelemente, um festzulegen, wie Ihre Maus im Spiel funktionieren soll:

Immer Sehen mit Maus: Ist diese Option auf JA eingestellt, wird mit Bewegungen der Maus die Blickrichtung verändert. Wenn sie auf Nein eingestellt ist, wird die Blickrichtung über die Tastatur gesteuert.

Mausempfindlichkeit: Hier wird festgelegt, wie schnell der Mauszeiger reagiert, wenn die Maus bewegt wird.

Mausglättung: Die Mausbewegung wird mit einer leichten Verzögerung belegt, um plötzliche Bewegungen abzumildern und für eine stabilere Ansicht zu sorgen.

Y-Achse umkehren: Ist diese Option auf Nein eingestellt, wird die Ansicht in der Ich-Perspektive nach oben verschoben, wenn Sie die Maus nach oben bewegen, und sie wird nach unten verschoben, wenn Sie die Maus nach unten bewegen.

Schneemobil-Drehgeschwindigkeit: Hier wird festgelegt, wie schnell das Schneemobil reagiert, wenn Sie es mit der Maus steuern.

Tastatur: Mit diesen Einstellungen können Sie festlegen, wie Ihre Tastatur im Spiel funktioniert.

Normale Drehgeschwindigkeit: Hier wird die Geschwindigkeit eingestellt, mit der sich der Spieler dreht, wenn die Links-/Rechtspfeiltasten gedrückt werden, während er still steht oder schleicht.

Schnelle Drehgeschwindigkeit: Hier wird die Geschwindigkeit eingestellt, mit der sich der Spieler dreht, wenn die Links-/Rechtspfeiltasten gedrückt werden, während er sich mit normaler Geschwindigkeit fortbewegt.

Nach-oben/unten-Sehen-Geschwindigkeit: Hier wird die Geschwindigkeit eingestellt, mit der sich die Ansicht nach oben oder unten verschiebt, wenn Sie die Aufwärts-/Abwärtspfeiltasten drücken.

Automatisch zentrieren: Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn im Fenster Maus-Optionen die Option Immer Sehen mit Maus auf Nein eingestellt ist. Wenn Automatisch zentrieren auf Ja eingestellt ist, wird die Ansicht in die Horizontale zurückversetzt, sobald der Benutzer die Nach oben sehen- bzw. Nach unten sehen-Aktion beendet.

Schneemobil-Drehgeschwindigkeit: Hier wird festgelegt, wie schnell das Schneemobil reagiert, wenn Sie es mit der Tastatur steuern.

Joystick/Gamepad verwenden: Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn ein Joystick oder eine andere Art von Spiel-Controller gefunden wurde. Ist diese Option auf JA eingestellt, steht die Option Joystick/Gamepad konfigurieren ebenfalls zur Verfügung.

Joystick/Gamepad konfigurieren: Wenn ein Joystick installiert und die Option Joystick/Gamepad verwenden auf Ja gestellt ist, können Sie mit diesen Einstellungen festlegen, wie die Funktionen Ihres Joysticks im Spiel genutzt werden sollen.

Standard wiederherstellen: Damit werden alle Steuerungsoptionen auf ihre Standard-Werte zurückgesetzt.

Spiel: Hier finden Sie eine Vielzahl von Einstellungen, die sich darauf auswirken, wie das Spiel abläuft.

Fadenkreuz: Hier werden Optionen angezeigt, mit denen sich die Darstellung des Fadenkreuzes anpassen lässt:

Rot/Grün/Blau: Mit diesen Optionen können Sie die Farbe Ihres Fadenkreuzes anpassen.

Dynamische Skalierung: Ist die Option eingeschaltet, wird das Fadenkreuz bei Bewegungen automatisch kleiner und größer, um anzuzeigen, wie sich Ihre Bewegungen auf Ihre Zielgenauigkeit auswirken.

Stil: Schaltet zwischen verschiedenen Fadenkreuz-Typen um.

Untertitel: Ist diese Option eingeschaltet, werden alle Dialoge im Spiel am unteren Bildschirmrand in Form von Untertiteln angezeigt.

Immer rennen: Ist diese Option auf Nein eingestellt, ist Schleichen die normale Bewegung des Spielers. Standardmäßig ist die Option auf Ja eingestellt.

Schwierigkeit: Hier können Sie die Schwierigkeitsstufe für die laufende Einzelspieler-Partie festlegen.

Kopfbewegung: Hier werden die simulierten Kopfbewegungen beim Rennen, Schleichen oder Kriechen eingestellt.

Waffenbewegung: Hier werden die simulierten Bewegungen der Hände beim Rennen, Schleichen oder Kriechen eingestellt.

Nachrichten-Dauer: Hier wird eingestellt, wie lange die Hinweise beim Aufnehmen von Gegenständen auf dem Bildschirm angezeigt werden.

Leistung: Dieses Menü hilft Ihnen, die Leistung für Ihr spezielles System zu optimieren. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

Leistung: Hier kann zwischen verschiedenen voreingestellten und vom Benutzer erstellten Konfigurationseinstellungen für die Leistung des Programms umgeschaltet werden. Sobald Sie eine Einstellung manuell ändern, ändert sich diese Option, um eine benutzereigene Konfiguration anzuzeigen.

Niedrige Detailstufe: Optimale Leistung, aber dafür ist nur ein minimaler Satz von Anzeige-Optionen aktiviert.

Mittlere Detailstufe: Das ist ein guter Kompromiss zwischen Leistung und optischer Qualität, kann aber auf schwächeren Computern zu Verlangsamungen führen.

Hohe Detailstufe: Alle Anzeige-Optionen sind aktiviert oder auf hohe Werte eingestellt. Diese Einstellung wird nur für Systeme empfohlen, die die empfohlene Systemkonfiguration übertreffen.

Anzeige: Hier können Sie verschiedene Anzeige-Optionen ein- oder ausschalten, um die Leistung wie folgt zu beeinflussen:

Schatten: Stellt die Detailstufe der Modell-Schatten ein. Beachten Sie, dass die Einstellung Hoch nur für besonders leistungsfähige Computer empfohlen wird.

Polygongitter-Bump-Mapping: Damit wird das Umgebungs-Bump-Mapping auf Wasser aktiviert oder deaktiviert. Ist die Option eingeschaltet, sehen Wasseroberflächen viel realistischer aus.

Polygongitter-Fresnel: Damit werden Fresnel-Effekte auf Wasser aktiviert oder deaktiviert. Ist die Option eingeschaltet, sehen die Reflexionen auf Wasseroberflächen viel exakter und realistischer aus.

Umgebungs-Bump-Mapping: Ist die Option eingeschaltet, sehen viele Oberflächen und Reflexionen viel detaillierter aus.

Anisotropischer Filter: Wenn dieser Modus eingeschaltet ist, werden Polygone, die vom Spieler weg weisen, wesentlich genauer dargestellt.

Trilinearer Filter: Verbessert die Textur-Qualität in der Entfernung, was jedoch leichte Leistungseinbußen zur Folge hat.

Umgebungsmaps: Ist diese Option eingeschaltet, wird auf bestimmten Oberflächen eine schimmernde, halb durchlässige Schicht dargestellt, die sich je nach Perspektive verschiebt.

Detail-Texturen: Ist diese Option eingeschaltet, werden einigen Texturen feinste Graustufen-Muster beigemischt.

Triple-Buffer: Ist diese Option eingeschaltet, wird ein zusätzlich gerenderter Frame im Frame-Buffer gespeichert, um die Wiedergabe flüssiger zu gestalten. Sollte Ihre Grafikkarte diese Option nicht unterstützen, steht sie auch nicht zur Verfügung.

Spezialeffekte: Steuert die Anzahl der Details bei Effekten wie zum Beispiel Explosionen, Trümmern und Waffen-Einschlägen.

Textur-Auflösung: Stellt die Auflösung der Spiel-Texturen ein. Niedrige Auflösungen bieten bessere Leistung. Hohe Auflösungen bieten bessere Grafikqualität.

PROFIL

Aktuelles Profil: Hier wird der Name des aktuellen Spieler-Profiles angezeigt.

Erstellen: Klicken Sie hier, wenn Sie ein neues Profil erstellen möchten, und tragen Sie einen Namen für das neue Profil ein.

Laden: Hier wird eine Liste vorhandener Spieler angezeigt. Klicken Sie auf einen Namen, um das entsprechende Profil und alle zugehörigen Einstellungen sowie die zugehörigen gespeicherten Spiele zu laden.

Umbenennen: Ermöglicht Ihnen, den Namen des Profils zu ändern.

Löschen: Hier wird eine Liste vorhandener Spieler angezeigt. Klicken Sie auf einen Namen und wählen Sie Ja an, um das entsprechende Profil, alle zugehörigen Einstellungen sowie die zugehörigen gespeicherten Spiele zu löschen.



SPIELMENÜ-SYSTEME

Sie können während des Spiels jederzeit die **ESC-Taste** drücken, um auf das Spielmenü zuzugreifen. Mit den Links-/Rechtspfeiltasten blättern Sie zyklisch durch die Menüs. Um durch die Optionen eines Menüs zu blättern, benutzen Sie die Aufwärts-/Abwärtspfeiltasten oder schieben den Mauszeiger einfach über den Optionen-Text. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die linke Maustaste, um einen Menübefehl anzuwählen, während er markiert ist. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die **ESC-Taste** noch einmal, um wieder weiterzuspielen.



SYSTEM

Dieses Fenster wird standardmäßig angezeigt und kann benutzt werden, um die Spielumgebung zeitweilig zu verlassen und auf folgende System-Optionen zuzugreifen:

Spiel fortsetzen: Das Spielmenü wird geschlossen und das Spiel wieder aufgenommen.

Spiel speichern: Damit wird das Dialogfenster Spiel speichern geöffnet. Im Multiplayer-Modus steht es nur dem Host zur Verfügung.

Spiel laden: Damit wird das Dialogfenster Spiel laden geöffnet. Im Multiplayer-Modus steht es nur dem Host zur Verfügung.

Optionen: Damit wird das Dialogfenster Optionen geöffnet.

Abbrechen: Falls innerhalb eines Levels der System-Bildschirm geöffnet wird, können Sie das aktuelle Spiel abbrechen.

Beenden: Durch Anklicken dieser Option beenden Sie das Spiel.

MISSIONSBRIEFING

Hier werden Informationen über die aktuelle Mission angezeigt.

Name: Der Name der Mission.

Aufgaben: Hier werden die Aufgaben beschrieben, die Cate erfüllen muss, um die Mission abzuschließen.

Optionale Aufgaben: Hier werden optionale Aufgaben beschrieben, durch deren Erfüllung Extra-Fertigkeitenpunkte zu erwerben sind, die aber nicht unbedingt bewältigt werden müssen, um die Mission abzuschließen.

Parameter: Hier werden die Regeln gezeigt, die der Spieler im Laufe der Mission beachten muss. Werden diese Regeln nicht befolgt, kann die Mission möglicherweise nicht erfolgreich abgeschlossen werden oder es gibt andere Strafen.

AUSRÜSTUNG

Hier wird das Inventar mit Waffen, Geräten und anderen Gegenständen angezeigt, das dem Spieler momentan zur Verfügung steht. Klicken Sie in der Liste auf einen beliebigen Gegenstand, damit zusätzliche Informationen angezeigt werden. Wählen Sie den Gegenstand an, indem Sie die Eingabetaste drücken oder auf Anwählen klicken. Wenn es sich bei dem Gegenstand um eine Waffe handelt, für die mehr als eine Munitionsart in Frage kommt, klicken Sie auf die Munitionsart, die Sie benutzen wollen. Die Waffe wird dann automatisch mit dieser Munition neu geladen, bevor sie in Anschlag gebracht wird. Mit den Aufwärts-/Abwärtspfeiltasten können Sie zyklisch durch die verfügbaren Munitionsarten blättern.

INVENTAR

In diesem Menü werden alle Schlüsselgegenstände angezeigt, die während des Spiels gesammelt wurden. Wenn Sie in der Liste einen Gegenstand anwählen, wird ein neues Fenster mit zusätzlichen Informationen über den Schlüsselgegenstand und seine Verwendung eingeblendet.

GEHEIMDIENST

Dieses Menü zeigt eine Liste aller Geheimdienstgegenstände, die Cate im Rahmen der aktuellen Mission gefunden hat. Wenn Sie in der Liste einen Gegenstand anwählen, erscheint der Geheimdienstgegenstand so, wie er ursprünglich gefunden oder dechiffriert worden ist.

SPIELER

In diesem Fenster werden Cates aktueller Rang, ihre Punkte, Fertigkeitenpunkte und Fertigkeiten angezeigt. Klicken Sie auf eine Fertigkeit, damit eine Beschreibung ihrer Bedeutung sowie eine Option, mit der die jeweilige Fertigkeit auf die nächste Stufe angehoben werden kann, angezeigt werden. Sie können eine Fertigkeit aber nur dann auf die nächste Stufe ausbauen, wenn Sie die benötigte Anzahl von Fertigkeitenpunkten erworben haben. Für jede neue Fertigkeitenstufe werden mehr Fertigkeitenpunkte gebraucht als für die vorausgehende.

Rang: Cates aktueller Rang basierend auf der Anzahl von Fertigkeitenpunkten, die sie erworben hat. Die verfügbaren Ränge sind Anfänger, Azubi, Agent, Spion, Außendienstler, Meisterspion und Superspion.

Punkte: Die Gesamtzahl der Erfahrungspunkte, die im Spiel bisher erworben wurden.

Fertigkeitenpunkte: Die Gesamtzahl der Erfahrungspunkte minus derjenigen Punkte, die bereits für Fertigkeiten ausgegeben worden sind.

HEADS-UP-DISPLAY (HUD)

Heads-Up-Display ist die Bezeichnung für die Symbole und Textangaben, die Sie während des Spiels auf dem Bildschirm sehen. Das HUD besteht aus folgenden Komponenten:



Fadenkreuz: (Mitte) In der Mitte Ihres Bildschirms ist das Fadenkreuz zu sehen. Benutzen Sie es, um mit Ihren Waffen und Geräten zu zielen. Farbe und Stil der Fadenkreuz-Anzeige können Sie im Menü Spiel-Optionen verändern.

Aktivierungs-Nachrichten: (Mitte) Wann immer das Fadenkreuz auf ein Objekt oder einen Charakter zeigt, das oder der aktiviert werden kann, erscheint ein Text unter dem Fadenkreuz, der Ihnen hilft festzustellen, was Sie mit dem Objekt anfangen können. Weitere Informationen zum Aktivieren von Objekten finden Sie im Abschnitt über das Einzelspieler-Agententraining.



Fortschritt-Anzeige: (Mitte) Beim Durchsuchen von Körpern/Rucksäcken oder Akten oder bei der Benutzung eines Geräts oder Objekts zeigt dieses Symbol, wie viel Zeit benötigt wird, um die Suche abzuschließen oder den Mechanismus zu überwinden.

Info-Mitteilungen: (Mitte) Von Zeit zu Zeit denkt Cate in Form von Info-Mitteilungen laut nach. Diese Mitteilungen werden in gelber Schrift über dem Fadenkreuz angezeigt und enthalten in der Regel wichtige Informationen über ein bestimmtes Hindernis, das überwunden werden muss. Weitere Informationen über Info-Mitteilungen finden Sie im Abschnitt über das Einzelspieler-Agententraining.



Chat: (oben links) In Multiplayer-Spielen wird hier der Spieler-Chat angezeigt.



Aufgaben-Aktualisierung-Hinweis: (unten rechts) Sobald ein neues Missionsziel hinzugefügt oder ein bestehendes Missionsziel abgeschlossen wurde, erscheint dieses Symbol.



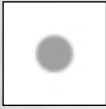
Kompass: (oben rechts) Der Kompass hilft Cate festzustellen, in welche Richtung sie sich bewegt, und ist deshalb besonders in weitläufigen Außenbereichen sehr nützlich. Darüber hinaus dient er als Radar-Bildschirm.



Dies weist auf die Position bestimmter Ziele hin, zum Beispiel auf sichere Häuser von UNITY oder tote Briefkästen.



In Multiplayer-Spielen werden so verbündete UNITY-Agenten angezeigt.



Dies kennzeichnet in Multiplayer-Spielen die Position eines verbündeten Agenten, der dem Tode nahe ist und eine Wiederbelebung braucht.



Dies zeigt in Einzelspieler-Partien einen Ausgang und in Multiplayer-Spielen einen Treffpunkt an.



Gesundheits-/Rüstungsanzeige: (unten links) Die rote Anzeige gibt an, über wie viel Gesundheit Sie verfügen, die blaue Anzeige zeigt an, wie viel Panzerung Sie noch haben.

Wenn Sie verletzt werden, nehmen die Anzeigen ab. Ist die Panzerung verbraucht, wirken sich Schussverletzungen stärker aus und Sie verlieren zeitweilig das Gleichgewicht, wenn Sie getroffen werden. Sie sterben, wenn Ihre Gesundheit vollständig verbraucht ist.



Munition: (unten rechts) Diese Anzeige gibt die Menge der in der momentan benutzten Waffe verbliebenen Munition sowie die Gesamtmenge der jeweiligen Munitionsart an, die Sie noch mit sich führen. Wenn Ihrer Waffe die Munition ausgeht, laden Sie automatisch die gleiche Munitionsart nach. Ist keine Munition des gleichen Typs mehr vorhanden, wird stattdessen Munition vom nächsten verfügbaren Typ nachgeladen. Ist gar keine Munition mehr vorhanden, wird die nächste verfügbare Waffe angewählt.



Schaden-Symbole: (Mitte links) Wenn Sie von einer anhaltenden Schadenswirkung wie Feuer, Elektrizität oder Ertrinken betroffen sind, zeigt ein entsprechendes Symbol an, was gerade das Problem ist. Daneben können andere Störungen wie Halluzinationen, Geräusche oder Veränderungen der Bildschirm-Farben auftreten. Das hier dargestellte Symbol signalisiert Feuerschaden.

Sauerstoff-Anzeige: (unten links) Wenn Cate sich unter Wasser bewegt, erscheint oberhalb der Gesundheit- und Panzerung-Anzeigen eine hellblaue Sauerstoff-Anzeige. Ist der Sauerstoff verbraucht, beginnt Cate Gesundheit zu verlieren. Die Anzeige füllt sich schnell wieder auf, wenn Cate auftaucht.



Versteck-gefunden-Hinweis: (Mitte unten) Wird diese Meldung angezeigt, hat Cate ein Versteck gefunden. Steht sie still, wird das Symbol zusehends dunkler, bis sie komplett verborgen ist.



Versteckfortschritt-Anzeige: (Mitte unten) Sobald sich Cate versteckt, zeigt dieser Balken an, wie lange es noch dauert, bis sie vollständig versteckt ist.



Verstecken-nicht-möglich-Hinweis: (Mitte unten) Cate kann sich nur verstecken, wenn ihre Gegner sie nicht sehen. Wenn sie ein gutes Versteck betritt, während sie sich nach wie vor im Sichtbereich befindet, weist dieses Symbol darauf hin, dass sie sich hier augenblicklich nicht verstecken kann. Sollte das passieren, muss Cate ihrem/n Verfolger/n entweichen und sich ein anderes Versteck suchen.



Körper/Rucksack-aufnehmen-Hinweis: (unten links) Dieser Hinweis ist zu sehen, wenn Cate in Richtung eines Rucksackes oder bewusstlosen KI-Charakters blickt, und zeigt an, dass dieser Körper/dieser Rucksack aufgenommen werden kann.



Körper/Rucksack-bewegen-Hinweis: (unten links) Dieser Hinweis ersetzt den Körper/Rucksack-aufnehmen-Hinweis, sobald Cate einen Körper/Rucksack aufgehoben hat.



Körper/Rucksack-nicht-ablegbar-Hinweis: (unten links) Wenn Cate sich in einem Bereich bewegt, in dem sie den Körper/Rucksack, den sie trägt, nicht ablegen kann, verwandelt sich der Körper/Rucksack-bewegen-Hinweis in diese Anzeige.



Ausgangs-Hinweis: (Mitte unten) Dieser Hinweis wird eingeblendet, wenn Cate sich in der Nähe eines Level-Ausgangs befindet, der nur in eine Richtung durchschritten werden kann. Er erscheint nur, wenn sie in Richtung des Ausgangs blickt bzw. sich ganz nah beim Ausgang befindet.



Übergangsbereich-Hinweis: (Mitte unten) Findet Cate einen Ausgang, der auch benutzt werden kann, um in das aktuelle Level zurückzukehren, erscheint dieses Symbol. Er erscheint nur, wenn sie in Richtung des Ausgangs blickt bzw. sich ganz nah beim Ausgang befindet.

Waffen-Auswahl-Anzeige: (Mitte oben) Mit dieser Anzeige können Sie rasch eine bestimmte Waffe oder ein bestimmtes Gerät aus Ihrer verfügbaren Ausrüstung auswählen. Die Anzeige wird jedes Mal eingeblendet, wenn Sie die Taste Vorige Waffe oder Nächste Waffe drücken. Die Ausrüstung ist in sechs Kategorien aufgeteilt, damit Sie sie leicht überblicken und schnell auf sie zugreifen können. Wählen Sie eine Kategorie an, indem Sie auf der Tastatur eine Ziffer eingeben.

20 Sie können die Kategorien aber auch mit den Tasten Vorige Waffe und Nächste Waffe nach oben

und unten blättern. Die einzelnen Kategorien sind unten aufgeführt. Weitere Informationen über Waffen und Geräte in Cates Arsenal finden Sie im Abschnitt mit dem Titel „Santas Werkstatt“

Nahkampf-Waffen: (Betäubungsgewehr, Katana)

Lautlose Waffen: (Schuriken, Armbrust, Bärenfalle)

Pistolen: (McAllister-Pistole, Mehrzweck-Werfer)

Schwere Waffen: (Gordon 9-mm-Maschinengewehr, AK-47-Sturmgewehr, RFA-Bolt-Action-Gewehr Serie 4)

Sprengekörper: (alle Granaten, Zeitbomben)

Geräte: (Kamera, Puderdose, Haarspray, Nagelclipper, Münze, Schlüsselanhänger)

STANDARD-TASTATURBELEGUNGSTABELLE

Steuerelemente, die nicht neu belegt werden können

Menü	ESC
Schnellspeichern	F6
Screenshot	F8
Schnellladen	F9
Spiel anhalten	PAUSE

Bewegungssteuerung

Vorwärts	W
Rückwärts	S
Seitschritt links	A
Seitschritt rechts	D
Nach links drehen	Linkspfeil
Nach rechts drehen	Rechtspfeil
Seitbewegung	ALT-Taste links
Schleichen	Umschalttaste links
Springen	Leertaste
Kriechen	C
Umdrehen	Rücktaste
Nach links lehnen	Q
Nach rechts lehnen	E
Schleichen umschalten	Feststelltaste
Kriechen umschalten	STRG-Taste links

Interagieren

Feuern	Linke Maustaste
Aktion	Eingabetaste, rechte Maustaste
Nachladen	R
Funktion wechseln	F
Nächste Waffe	Ü Mausrad aufwärts
Vorige Waffe	+ Mausrad abwärts
Waffe wegstecken	H
Vorige Waffe	X
Körper/Rucksack bewegen	G
Schlüsselanhänger-Lampe	L

Ansicht

Nach oben sehen	Aufwärtspfeil
Nach unten sehen	Abwärtspfeil
Blick zentrieren	ENDE
Heranzoomen	Y

Status

Ausrüstung	M
Inventar	N
Geheimdienst	I
Spieler-Status	P
Missionsstatus	TAB
Kompass	ä
Funkgerät	V
Reden	T

SANTAS WERKSTATT

Cates Waffenarsenal umfasst Waffen aus der UNITY-Standardausrüstung sowie andere, die sie im Laufe ihrer Missionen findet beziehungsweise Rucksäcken oder bewusstlosen Gegnern wegnimmt.

NAHKAMPF-WAFFEN



Das **Katana** ist ein japanisches Schwert, das man Ninjas wegnehmen kann. Es ist schnell, und leise.



Cates Lidschattenstift dient auch als betäubender **Betäubungsgewehr**. Das ist sehr nützlich, um böse Jungs auf kurze Distanz zeitweilig zu betäuben. Das harmlose Aussehen des Stifts macht es möglich, dass Cate ihn ganz offen zücken kann, ohne Verdacht zu erregen. Allerdings muss der Taser nach jedem Gebrauch wieder aufgeladen werden.

LAUTLOSE WAFFEN



Bärenfallen sind in Sibirien zu finden. Sie sind ein schmerzhaftes Mittel, um Gegner kurzzeitig an einer Stelle zu fesseln. Passen Sie aber auf, wohin Sie treten, wenn Sie eine Falle aufgestellt haben, denn auch Cate kann hineintappen!



Schuriken sind japanische Wurfsterne, die leise und höchst wirksam sind, wenn sie richtig eingesetzt werden. Sie lassen sich auch gut zur Ablenkung verwenden.



In Situationen, die nach Lautlosigkeit anstelle von roher Gewalt verlangen, ist die **Vindicator-Sportarmbrust** die ideale Wahl. Vier unterschiedliche Bolzen-Typen sind verfügbar: Neben den normalen Bolzen gibt es auch Feuer-, Gift- und Sprengbolzen. Für Distanzschüsse steht darüber hinaus ein Zielfernrohr zur Verfügung.

PISTOLEN



Die **automatische McAllister-Pistole .32** ist eine äußerst vielseitige Handfeuerwaffe vom Kaliber .32. Sie kann mit einem Schalldämpfer ausgerüstet werden. Kann FMJ- oder Zyanid-Munition verschießen.



Der **CT-180-Mehrzweck-Werfer** ist das vielseitigste Werkzeug im Arsenal von UNITY. Er kann mit einer Reihe verschiedener Munitionsarten (darunter Betäubungspfeile oder Kamerastörer) geladen werden. Jede ist perfekt für die Lösung bestimmter Aufgaben geeignet.

SCHWERE WAFFEN



Das **Sturmgewehr AK-47** ist das Standard-Sturmgewehr in den Ostblock-Staaten und als robuste, verlässliche Waffe bekannt. Außerdem ist es die einzige Waffe, die Phosphorgeschosse verschießen kann. Nur Geschosse vom Kaliber 7,62x39 sind für diese Waffe geeignet.



Gordon-9-mm-Maschinenpistolen sind bei Gangstern wegen ihrer robusten Zuverlässigkeit und ihres eleganten Designs beliebt. Die einzige für diese Waffe geeignete Munitionsart sind 9-mm-FMJ-Standardpatronen.



Als schussstarkes Bolt-Action-Gewehr ist das **RFA-Bolt-Action-Gewehr Serie 4** eine wirkungsvolle Scharfschützenwaffe. Es wird mit FMJ-Munition vom Kaliber .308 geladen, verfügt über ein eingebautes Zielfernrohr und kann mit einem Schalldämpfer versehen werden.

SPRENGKÖRPER



Werfen Sie eine **Schlafgasgranate** in eine Menschenmenge, und schon geht für die bösen Jungs das Licht aus. Sie sollten lieber nicht mehr in der Nähe sein, wenn sie wieder aufwachen.



Betäubungsgranaten: Blenden und betäuben Sie all diejenigen, die das Pech haben, sich in der Nähe aufzuhalten, wenn eine solche Granate losgeht. Allerdings ist die Wirkung nur vorübergehend.



Zeitbomben können an bestimmten Zielobjekten angebracht werden. Cate stellt die Zünder automatisch so ein, dass die Bomben nicht vorzeitig explodieren. Zwar werden Zeitbomben in erster Linie für Sabotage- und Ablenkungszwecke verwendet, sie können sich aber auch für all diejenigen als recht unangenehm erweisen, die sich bei der Explosion in der Nähe aufhalten.



Handgranaten explodieren mit festgelegter Verzögerung und machen all denjenigen ganz schön zu schaffen, die sich in Reichweite der Explosion befinden.

GERÄTE



Santa hat seine altbekannten Entwicklungen verbessert und zahlreiche komplett neue Geräte erfunden, die Cate in brenzlichen Situationen helfen sollen.

Die **Münze ist** vielleicht nicht das raffinierteste Gerät in Cates Besitz, aber sie ist wirklich nützlich, wenn eine schnelle Ablenkung gefragt ist.



Die **Puderdose** ist ein geschickt getarnter Codeknacker, der benutzt werden kann, um Nachrichten zu entschlüsseln und Sicherheitseinrichtungen zu überwinden. Um sie zu verwenden, müssen Sie die **Feuern-Taste** gedrückt halten, bis der Code geknackt ist.



Weder verschlossene Türen noch Vorhängeschlösser bereiten dem Dietrich Probleme, der als handelsüblicher Nagelclipper getarnt worden ist. Um ihn zu benutzen, müssen Sie die **Feuern-Taste** gedrückt halten, bis das Schloss geknackt ist.



Das **Haarspray** kann als Miniaturschweißgerät benutzt werden, mit dem Kombinationsschlösser und Türscharniere durchtrennt werden können. Um das Haarspray zu benutzen, müssen Sie die Feuern-Taste gedrückt halten, bis das Schloss aufgeschweißt ist.



Cates **Lippenstift** ist in Wirklichkeit eine sorgfältig getarnte Spionagekamera.

AUSRÜSTUNG



Munitionskisten können alle Arten von Munition für verschiedenste Waffen und Geräte enthalten. Wenn Sie eine Munitionskiste aktivieren, wird ihr Inhalt zu Ihrem Inventar hinzugefügt. Sollten Sie bereits die Höchstmenge für eine oder mehrere Munitionsarten, die in der Kiste enthalten sind, mit sich führen, verbleibt die restliche Munition an Ort und Stelle. Sobald eine Kiste komplett geleert ist, verschwindet sie.



Das **Verbandszeug** stellt 10 Gesundheitspunkte wieder her, wenn es aktiviert wird. Wenn die Gesundheit des Spielers den Maximalwert erreicht hat, hat es keine Wirkung mehr.



Erste-Hilfe-Kästen funktionieren genau wie Verbandszeug, stellen aber 25 Gesundheitspunkte wieder her, wenn sie aktiviert werden.

Schutzpanzer erhöhen Ihre Panzerungswerte um 10 Punkte. Im Kampf verringert sich die Gesundheit erst dann, wenn Ihre Panzerung vollständig verbraucht ist. Eine Ausnahme machen hier ganz bestimmte Schadensfälle, zum Beispiel durch Stürze, Erfrieren, Giftattacken und so weiter.



Körperpanzerung hat die gleiche Wirkung wie der Schutzpanzer, verbessert aber den Panzerungswert um 25 Punkte.

EGGNER UND HINDERNISSE

In der folgenden Liste werden nur einige der Gegner und Hindernisse vorgestellt, die Cate besiegen oder denen sie aus dem Weg gehen muss.

EGGNER:



Ninjas: Diese Eliteeinheit japanischer Meuchelmörder kennt nur ein Ziel: Cate eliminieren. Ninjas kämpfen mit Katanas und Schuriken, springen auf Dächer und können sich in Rauchwolken auflösen.

H.A.R.M.-Wachen: Sie dienen der verbrecherischen Organisation als Kanonenfutter. Zwar sind sie normalerweise viel mehr an ihren eigenen belanglosen Angelegenheiten interessiert als an irgendetwas anderem, aber wenn sie Cates habhaft werden, schaufeln sie ihr nur zu gern ein Grab.



H.A.R.M.-Wachen (Indien): Sie sind ihren westlichen Kumpanen sehr ähnlich, aber viele von ihnen kämpfen lieber mit Tulwars als mit Maschinenpistolen.



Pantomimen: Das sind weißgesichtige Meuchelmörder mit Maschinenpistolen, die aus den 20er-Jahren des vergangenen Jahrhunderts stammen könnten. Auch scheinen sie auf geheimnisvolle Weise immun gegen Schussverletzungen zu sein. Am schlimmsten ist jedoch, dass sie sich stets auf diese typische Pantomimenart bewegen, sogar wenn sie gegen Cate kämpfen. *Sacre bleu!*

Sowjetsoldaten: Unterbeschäftigt und gelangweilt gehen die Sowjetsoldaten in Sibirien ihren öden Dienstplänen nach, ohne auch nur die leiseste Ahnung von dem Unheil zu haben, das Cate direkt vor ihren Nasen anrichtet. Fall sie Cate jedoch entdecken, rufen sie sofort nach Verstärkung.



HINDERNISSE:

Alarmknöpfe: Entdeckt ein Gegner Cate, versucht er möglicherweise, einen Alarm auszulösen. Durch einen Alarm werden alle Gegner im Umkreis zusammengerufen, auch trifft zusätzlich noch Verstärkung ein. Gegner sollten auf jeden Fall ausgeschaltet werden, bevor sie einen Alarmknopf erreichen. In jeder Region gibt es typische Alarmeinrichtungen. Zum Beispiel schlagen Ninjas auf hängende Holzblöcke, während die Alarmeinrichtungen der Sowjets normalerweise in kleinen Metallkästen untergebracht sind. Achten Sie auch darauf, nicht selbst einen Alarm zu aktivieren, es sei denn, Sie möchten unbedingt alle Gegner im Umkreis anlocken!

Umgebungsgefahren: Es gibt eine ganze Reihe von Umgebungsgefahren, denen Cate aus dem Weg gehen sollte. Dazu gehören zum Beispiel Feuer, herabhängende Stromleitungen und tiefe Gewässer. Cate hat keinen Schutz gegen derartige Gefahren und muss sie möglichst vermeiden oder beseitigen.

Suchscheinwerfer: Wird Cate vom Lichtkegel eines Suchscheinwerfers erfasst, eröffnet die Wache, die diesen Scheinwerfer bewegt, sofort das Feuer. Dadurch wird auch die Aufmerksamkeit der anderen Wachen im Umkreis erregt. Der Lichtkegel folgt Cate, bis sie außer Reichweite ist.

Überwachungskameras: Wenn Cate ins Blickfeld einer Überwachungskamera gerät, hat sie nur wenige Sekunden, um wieder aus dem Sichtbereich zu entkommen, bevor ein Alarm ausgelöst wird. Dann rücken Wachen an, um die Umgebung zu durchsuchen. Sollten sie nichts entdecken, wird der Alarm deaktiviert und die Wachen kehren auf ihre normalen Posten zurück. Denken Sie daran, dass der Alarm bei Zerstörung einer Kamera augenblicklich aktiviert wird. Zum Glück steht der CT-180-Mehrzweck-Werfer zur Verfügung, mit dessen Kamerastörer-Munition Kameras unbrauchbar gemacht werden können, ohne dass gleich alle Glocken schrillen.

AGENTENTRAINING

EINZELSPIELER-TRAINING

In den Einzelspieler-Kampagnen schlüpfen Sie in die Rolle von Cate Archer, der britischen Superspionin. Bevor Sie Cate durch ihr jüngstes Abenteuer führen können, sollten Sie vielleicht die folgenden Abschnitte lesen, um einen kleinen Eindruck dessen zu bekommen, was Sie erwartet.

Aufgaben: In jeder Mission gibt es bestimmte Missionsziele, die erfüllt werden müssen, bevor die Mission als abgeschlossen gilt. Während jede Mission mit mindestens einer Aufgabe beginnt, können bei einigen unterwegs noch weitere dazukommen. Außerdem werden Ihnen von Zeit zu Zeit optionale Aufgaben übermittelt. Optionale Aufgaben müssen zwar nicht unbedingt erfüllt werden, aber die Belohnungen könnten die Mühe durchaus wert sein.

Info-Mitteilungen: Von Zeit zu Zeit denkt Cate in Form von Info-Mitteilungen laut nach. Diese enthalten in der Regel wichtige Informationen über ein bestimmtes Hindernis, das überwunden werden muss. Sollten Sie eine Mitteilung verpasst haben, drücken Sie die Chat-Taste (Standard: T-Taste), um in den Reden-Modus zu wechseln. Dort werden die letzten Mitteilungen angezeigt, die Sie erhalten haben. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die ESC-Taste, um weiterzuspielen.

Interaktion mit Objekten: Cate kann mit einer Vielzahl von Objekten interagieren. Wann immer das Fadenkreuz auf ein Objekt zeigt, das aktiviert werden kann, erscheint eine Textnachricht unter dem Fadenkreuz, die Ihnen zu verstehen hilft, was Cate mit dem Objekt anfangen kann. Orangefarbener Text weist darauf hin, dass ein Gegenstand im aktuellen Zustand aktiviert werden kann, während grauer Text bedeutet, dass Cate zuerst noch etwas anderes tun muss. Zum Beispiel wird bei einer verschlossenen Tür so lange die graue Tür öffnen-Meldung erscheinen, bis die Tür aufgeschlossen wird. In diesem Augenblick färbt sich der Text orange.

Einige Objekte könnten nur durch die Benutzung von Geräten aktiviert werden oder der Spieler muss zuerst einen Schlüssel oder ein anderes Objekt finden, das bei der Aktivierung hilft. Wenn das richtige Gerät auf derartige Objekte gerichtet wird, färbt sich der Text orange und Cate kann jetzt das Gerät auf das Objekt anwenden. Objekte, die einen Geräteeinsatz erforderlich machen, sind zum Beispiel Tastenfelder, Kartenleser, verschlüsselte Texte, Überwachungskameras, mit unsichtbarer Tinte geschriebene Nachrichten, Vorhängeschlösser, Kombinationsschlösser, Scharniere, Telefone, Bombenziele und eine Reihe von zu fotografierenden Gegenständen oder Charakteren.

Türen: Wenn bei einer Tür der Tür öffnen-Text in grauer Farbe angezeigt wird, bedeutet das, dass Sie die Tür erst aufschließen müssen. Richten Sie das zum Aufschließen geeignete Objekt auf die Türklinke, um dieses Ziel zu erreichen. Türen, bei denen kein Text angezeigt wird, können nicht geöffnet werden.

Schlüsselgegenstände: Einige der Objekte, die Cate aufnehmen kann, werden unbedingt gebraucht, um das Ende des Levels zu erreichen oder die Mission abzuschließen. Wenn Cate einen Schlüsselgegenstand findet, erscheint ein Hinweis auf dem Bildschirm, was genau gefunden wurde. Falls sie auf ein Hindernis stößt, für dessen Überwindung ein Schlüsselgegenstand benötigt wird, ist eine Info-Mitteilung zu sehen, die besagt, was genau sie dafür finden muss. Wenn Sie sich die Schlüsselgegenstände in Cates Besitz ansehen wollen, rufen Sie über das Spielmenü-System das Inventar-Fenster auf.

Waffen und andere Objekte erwerben: Wenn Cate einen aufnehmbaren Gegenstand wie eine Waffe, Körperpanzerung oder einen Geheimdienstgegenstand aktiviert, wird das entsprechende Objekt automatisch ihren Ausrüstung-, Inventar- bzw. Geheimdienst-Menüs hinzugefügt. Nimmt sie eine Waffe auf, die sie bereits besitzt, wird nur die Munition der aufgenommenen Waffe ihren Vorräten hinzugefügt. Wenn sie Munition oder Ausrüstung aufzunehmen versucht, obwohl sie bereits die maximal mögliche Menge bei sich hat, erscheint ein entsprechender Hinweis.

Lichtschalter und Glühbirnen: An einigen Stellen sind Lichtschalter und/oder blanke Glühbirnen zu finden. Sie können benutzt werden, um das Licht im unmittelbaren Umkreis ein- oder auszuschalten. Wenn eine Glühbirne zerstört wird, bleibt das Licht dauerhaft aus. Denken Sie daran, dass viele Gegner bemerken, wenn Lampen ausgeschaltet worden sind. Möglicherweise schalten sie sie wieder ein.

Verstecken: Der Spieler kann sich an bestimmten festgelegten Plätzen verstecken. Typische Verstecke sind Wandschränke, dunkle Gänge, Korridore und so weiter. Manchmal kann er sich auch verstecken, indem er das Licht löscht. Wenn der Spieler einen Ort betritt, der sich als Versteck eignet, und dort stehen bleibt, erscheint nach kurzer Zeit ein Versteckgefunden-Symbol mit einem Anzeigebalken auf dem Bildschirm und weist darauf hin, dass der Vorgang des Versteckens begonnen hat.

Andere Charaktere: Im Laufe des Spiels begegnet Cate vielen anderen Charakteren. Diese anderen Charaktere können gut, neutral oder böse eingestellt sein. Gute Charaktere sind Cates Verbündete und kämpfen unter Umständen an ihrer Seite, wenn sie Gefahr wittern. Neutrale Charaktere sind in aller Regel unbeteiligte Passanten, die in Panik geraten, wenn Schusswechsel ausbrechen. Böse Charaktere greifen Cate und ihre Verbündeten an, sobald sie sie entdecken.

Für Cate ist es oft nicht leicht zu entscheiden, wer hier der Gegner ist, also ist Vorsicht angesagt. Wenn Sie unschuldige Zivilpersonen oder Verbündete töten, ist Ihre Mission fehlgeschlagen! Und genau dasselbe gilt, wenn Sie zulassen, dass eine verbündete Person oder mehr als ein paar Zivilisten durch gegnerische Aktionen sterben.

Einige Charaktere unterhalten sich mit Cate, wenn sie aktiviert werden. Wenn sie das tun, haben sie in aller Regel etwas Wichtiges zu sagen; Sie sollten ihnen also aufmerksam zuhören. Solange der Charakter noch etwas zu sagen hat, wird der Reden-Hinweis angezeigt. Dieses Textsymbol verschwindet wieder, wenn die Person nichts mehr zu erzählen hat.

Störungen: Die Gegner hören und sehen ziemlich gut und reagieren auf eine ganze Reihe von Störungen. Einige Anreize wie Schussgeräusche oder das Entdecken von übriggebliebenen Rucksäcken ihrer Verbündeten führen dazu, dass die Gegner aufgeschreckt werden und entsprechend handeln. Aber es gibt auch andere, weniger offensichtliche Dinge, die ihre Aufmerksamkeit wecken. Wenn Sie eine Flasche umstoßen, eine Toilettenspülung betätigen oder einen Aktenschrank offen stehen lassen, könnten vorbeigehende Gegner aufmerksam werden und näher treten, um genau nachzuschauen. Sollten sie Sie dabei nicht entdecken, kehren sie zu den Dingen zurück, mit denen sie ein paar Sekunden zuvor beschäftigt waren. Beachten Sie bitte, dass wiederholte Störungen Gegner irgendwann in den Alarmzustand versetzen und sie dann beginnen, aktiv nach Ihnen zu suchen. Außerdem informieren sie ihre Kameraden über das Problem, die dann ebenfalls nach Ihnen suchen.

Durchsuchen: Cate kann in Aktenschränken stöbern, Rucksäcken oder in den Taschen bewusster Gegner wühlen, um nach Gegenständen zu suchen. Einige Gegenstände, die sie findet, sind nutzlos, aber Cate kann auch auf Waffen, Geheimdienstgegenstände wie z. B. Spiel-Hinweise und Munition stoßen. Sofern der Gegner eine Waffe in der Hand gehalten oder umgehängt hatte, findet Cate diesen Gegenstand, sobald sie mit einer Durchsuchung beginnt. Für andere Gegenstände wird unter Umständen mehr Zeit gebraucht. Während des kompletten Vorgangs wird der Text Durchsuchung erfolgt neben dem Fadenkreuz eingeblendet und es sind entsprechende Geräusche zu hören. Sobald die Durchsuchung komplett abgeschlossen ist, weist ein kurzer Ton darauf hin.

Rucksäcke bewegen: Um das Entdeckungsrisiko einzuschränken, kann Cate die Spuren von ausgeschalteten Gegnern (also die Rucksäcke) oder bewusste Leute an Plätze tragen, an denen sie nicht so schnell entdeckt werden. Zielen Sie dazu direkt auf den Körper oder Rucksack und drücken Sie die Körper/Rucksack bewegen-Taste (Standard: G). Ein Bildschirmhinweis zeigt an, dass ein Körper/Rucksack aufgenommen werden kann. Cate muss unter Umständen kriechen und sich hinkauern, um nah genug an einen Körper/Rucksack heranzukommen, den sie bewegen will. Sobald sie den Körper/Rucksack aufgenommen hat, ändert sich auch die Anzeige und weist auf den neuen Status hin. Während Cate einen Körper/Rucksack trägt, kann sie weder rennen noch springen noch eine Waffe abfeuern, ohne zunächst den Körper/Rucksack wieder abgelegt zu haben. Beachten Sie, dass Cate Körper/Rucksäcke nur an dafür geeigneten Plätzen wieder ablegen kann. Falls sie einen dafür nicht geeigneten Bereich betritt, ändert sich die Körper-Anzeige erneut.

Verletzt werden und sterben: Es gibt sehr unterschiedliche Schadensarten im Spiel, die alles von der leichten Verletzung bis zum Tod verursachen können. Einige Schäden verursachen noch nicht einmal richtige Verletzungen, weil bei ihrem Auftreten keine Gesundheitspunkte abgezogen werden. Lachgas, Schlafgas und das Ausrutschen auf Bananen sind gute Beispiele dafür. Die meisten anderen Schadensarten führen sofort zu einer Verminderung der Spieler-Gesundheitspunkte, manche wirken über einen gewissen Zeitraum und manche tun beides. Wenn Cate keine Gesundheitspunkte mehr hat, stirbt sie und die Mission ist fehlgeschlagen.

Fertigkeiten- und Erfahrungspunkte: Für bestimmte Leistungen wird Cate mit Erfahrungspunkten belohnt, die für die Ausbildung verschiedener Fertigkeiten verwendet werden können. Für jede Fertigkeit gibt es fünf Stufen (Anfänger, Amateur, Talentierte, Experte und Meister) und jede kostet mehr Erfahrungspunkte als die vorausgehende. Hier eine Liste von Cates Fertigkeiten und Erklärungen, wie Verbesserungen ihr helfen.

Panzerung: Wird diese Fertigkeit verbessert, wächst die Panzerung-Anzeige und Cate bekommt mehr Panzerungspunkte, wenn sie Panzerungen aufnimmt.

Tragfähigkeit: Diese Fertigkeit erlaubt dem Spieler, mehr Munition zu tragen. Außerdem sorgt sie dafür, dass der Spieler mit steigender Stufe vom Gewicht schwerer Waffen immer weniger behindert wird.

Geräte: Diese Fertigkeit ähnelt der Fertigkeit Waffen, nur dass hier Geräte betroffen sind. Wird sie verbessert, können Hindernisse schneller überwunden werden, sodass die Wahrscheinlichkeit sinkt, dass Cate dabei von vorbeikommenden Gegnern entdeckt wird.

Treffsicherheit: Je besser diese Fertigkeit ausgebildet ist, desto geringer fallen die Schussabweichungen aus. Das bedeutet, dass Schüsse häufiger ins Zentrum des Fadenkreuzes treffen als vorher. Außerdem wird das „Verwackeln“ des Fadenkreuzes vermindert, das auftritt, wenn eine Waffe mit einem Zielfernrohr benutzt wird.

Durchsuchen: Diese Fertigkeit bestimmt, wie schnell Cate Akten oder die Taschen von Gegnern, sowie Rucksäcken durchsuchen kann.

Ausdauer: Wird diese Fertigkeit verbessert, steigt Cates maximale Gesundheit an und sie erhält mehr Gesundheitspunkte aus Erste-Hilfe-Kästen. Außerdem wird ihre Beweglichkeit durch bestimmte Schadensarten weniger eingeschränkt und einige Schäden haben weniger schwere Auswirkungen.

Tarnung: Bei jeder Verbesserung dieser Fertigkeit verringert sich die Hörweite von Cates Schrittgeräuschen, dem Nachladen ihrer Waffe und anderen verräterischen Geräuschen. Außerdem kann sie sich schneller verstecken und Verfolger leichter abhängen, wenn sie um Ecken herum verschwindet.

Waffen: Wenn Cate den Umgang mit Waffen allmählich immer besser beherrscht, richten ihre Treffer mehr Schaden an und sie kann Waffen schneller in Anschlag bringen und nachladen als vorher.

Übergangsbereiche: In bestimmten Missionen kann Cate zwischen verschiedenen Szenen hin und her wechseln. In einigen Fällen ist das sogar notwendig, um eine Aufgabe zu bewältigen oder um zu entkommen, wenn eine Aufgabe erledigt oder eine Mission abgeschlossen ist. Aufmerksame Agenten im Außendienst achten auf Hinweisschilder und andere Zeichen, während sie die Szenen durchspielen, damit sie – falls notwendig – den Weg zu bereits besuchten Örtlichkeiten zurückfinden.

MULTIPLAYER-TRAINING

In der Multiplayer-Kampagne spielen Sie ein Mitglied der UNITY-Sondereingreifgruppe. Diese hoch spezialisierten Agenten werden unbedingt gebraucht, um Agenten im Einsatz diskrete Unterstützung zukommen zu lassen, und heute sind sie Cate Archers Befehl unterstellt. Bis zu vier Spieler können zusammenarbeiten, um die Multiplayer-Kampagne zu bewältigen. Das kooperative Spiel verläuft ganz ähnlich wie eine Einzelspieler-Partie, mit einigen wichtigen Ausnahmen:

Info-Mitteilungen: Wann immer ein Agent eine Aufgabe löst oder einen wichtigen Gegenstand findet, bekommen die anderen Agenten mitgeteilt, dass ein entsprechendes Ereignis eingetreten ist. In den meisten Fällen muss nur ein Spieler eine Aufgabe lösen, damit alle anderen weitermachen können.

Sterben und wiederbelebt werden: Wenn die Gesundheit eines Agenten verbraucht ist, stirbt er nicht auf der Stelle. Stattdessen sinkt er zu Boden und kann sich nicht mehr bewegen oder schießen. Zum Glück kann er aber wiederbelebt werden, indem ihn ein anderer Spieler aktiviert. Ein wiederbelebter Agent kann sich wieder bewegen und schießen, aber seine Gesundheit verbleibt auf minimaler Stufe. Wird ein Agent nicht innerhalb von 30 Sekunden wiederbelebt, kann er sich durch Druck der Feuern-Taste für den Tod entscheiden. Wenn das passiert, gehen alle erworbenen Waffen, Munitionsvorräte, Erfahrungspunkte und andere Gegenstände verloren und der Spieler wird am Startpunkt mit der Standardausrüstung neu ins Spiel gebracht.

Treffpunkte: Es ist nicht möglich, dass sich Agenten, die das gleiche Spiel spielen, zur selben Zeit in zwei oder mehr verschiedenen Szenen aufhalten. Deshalb können Übergänge von einer Szene zur anderen nur stattfinden, wenn sich alle Spieler an einem Treffpunkt versammelt haben. Wenn alle Voraussetzungen für das Verlassen eines Levels erfüllt worden sind, sendet jeder Spieler, der am Treffpunkt ankommt, eine Mitteilung an alle anderen Spieler, dass er am Ausgang wartet. Sobald sich alle Spieler im Bereich des Treffpunkts versammelt haben, wird das Level beendet.

Neustart-Positionen: Die Orte, an denen Spieler neu in ein Spiel eingesetzt werden, können wechseln, sobald bestimmte Aufgaben erledigt worden sind. Damit soll sichergestellt werden, dass Agenten, die sich gerade erst ins Spiel eingeklinkt haben, nicht in der Nähe des Ausgangs erscheinen.

Spieler-Chat: Spieler können Nachrichten an andere Spieler schicken, indem sie die Chat-Taste drücken. Andere Spieler sehen derartige Mitteilungen. Dabei steht der Name des Agenten, der spricht, am Anfang der Nachricht. Außerdem werden alle erhaltenen Info-Mitteilungen eingeblendet, nachdem die Chat-Taste gedrückt worden ist. Dies erinnert die Spieler daran, welche Schlüsselaufgaben zu erfüllen sind.

Schwierigkeit: Je mehr Agenten am Spiel teilnehmen, desto schwieriger wird es. Zum Teil wird diese Zunahme der Schwierigkeitsstufe von den Einstellungen des Hosts bestimmt. Damit soll sichergestellt werden, dass die Kampagne für alle Spieler herausfordernd bleibt und so gute Teamarbeit fördert.