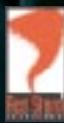
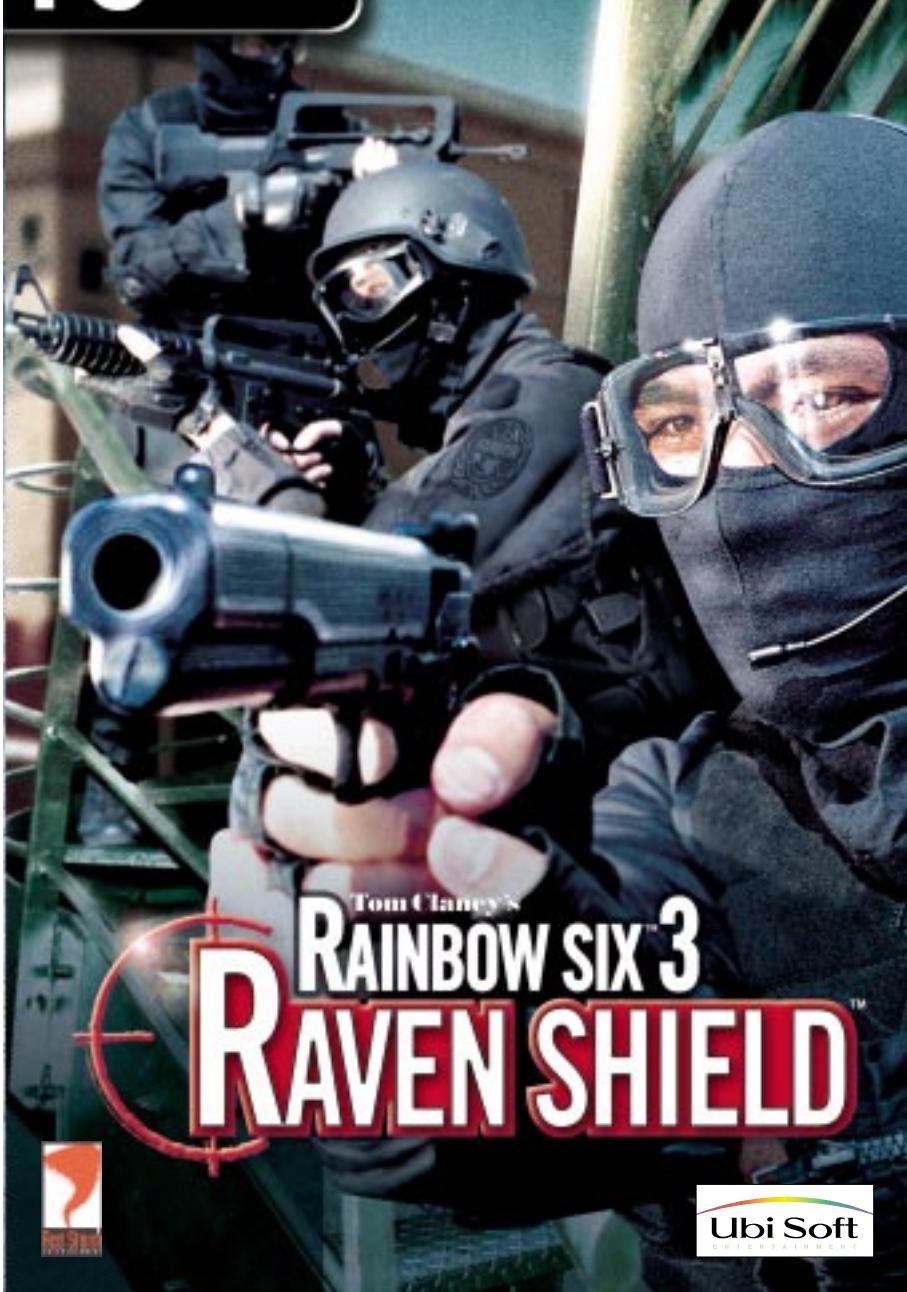


PC CD-ROM



Ubisoft
ENTERTAINMENT

Inhalt

EINLEITUNG	3
ÜBERSICHT	3
KURZANLEITUNG	4
STARTEN EINER KAMPAGNE	4
AN EINEM MEHRSPIELERSPIEL TEILNEHMEN	4
EIN MEHRSPIELERSPIEL EINRICHTEN	5
MINDESTANFORDERUNGEN	6
INSTALLATION	6
DEINSTALLATION	7
BILDSCHEIRE VOR DEM SPIEL	7
HAUPTMENÜ	7
KAMPAGNE	8
EIGENE MISSION	9
TRAINING	9
OPTIONEN	9
SPIEL	10
SOUND	10
GRAFIK	11
HUD	11
MEHRSPIELER	12
STEUERUNG	13
PLANUNGSCOMPUTER	13
NAVIGATIONSLEISTE	13
BESPRECHUNGSRaUM	14
AUSRÜSTUNGSRaUM	14
PLANUNGSRaUM	18
MISSIONSAUSFÜHRUNG	21
INTERFACE: HUD	22
IHR TEAM-MITGLIED	22
IHR WAFFEN-STATUS	23
FADENKREUZ	23
AKTIONSSYMBOL	23
WEGPUNKTE UND PLANUNG	23
ANDERE MITGLIEDER IHRES TEAMS	24
ANDERE TEAMS	24
KARTE	24
SPIELMENÜ	24
SPIELPRINZIP	25
WER BIN ICH?	25
MEINE ROLLE UND MEINE VERANTWORTUNG	25
UMSCHALTEN ZWISCHEN TEAM-MITGLIEDERN UND 'TEAM HALT'	25
WAS IST MEINE MISSION?	26
WAS HABE ICH ZU TUN?	26
VORGEGBENES MISSIONSZIEL	26
WEN GIBT ES SONST NOCH IN DER SPIELWELT?	26
ANDERE RAINBOW-TEAMS	26

TERRORISTEN	27
GEISELN	28
UMSEHEN UND BEWEGEN	28
SPÄHEN UND KÖRPERHALTUNG WECHSELN	28
NACHTSICHT	29
INTERAKTION MIT DER UMGEBUNG	29
WELCHE INTERAKTIONEN SIND MÖGLICH?	29
WIE BEFEHLE ICH MEIN TEAM?	29
SCHNELLZUGRIFFSMENÜ	30
ERTEILEN EINES TEAM-BEFEHLS MIT GO-CODE ZULU	30
SITUATIONEN UND STANDARDAKTIONEN	30
TÜREN/FENSTER BENUTZEN	32
BENUTZEN VON LEITERN	33
UMSCHALTEN ZWISCHEN WAFFEN UND AUSRÜSTUNG	33
TANGOS ANGREIFEN UND REGELN FÜR FEINDKONTAKT	33
SCHIEBEN	34
FADENKREUZ	34
SCHIEßen	34
FEUERRATE	35
NACHLADEN	35
ZOOMEN	35
WAFFENZUBEHÖR	36
AUTO-ZIELEN	37
DURCHSCHLAGSKRAFT VON GESCHOSSEN BEI TÜREN	37
BENUTZUNG ANDERER GEGENSTÄNDE	37
PASSIVE GEGENSTÄNDE	37
HERZSCHLAG-SENSOR	38
ANBRINGEN VON SPRENGLADUNGEN UND MINEN	38
GRANATEN	39
Eine Mission abschließen: Die Nachbesprechung	40
Mehrspieler	41
UNTERSCHIEDE ZWISCHEN EIN- UND MEHRSPIELERMODUS	41
MEHRSPIELER-MENÜ	41
HAUPTSCHALTFLÄCHEN	41
SERVERLISTEN	42
FILTER/INFORMATIONSBEREICHE	43
SERVER EINRICHTEN	44
HAUPTSCHALTFLÄCHEN	44
OPTIONEN	44
AUSRÜSTUNGSBESCHRÄNKUNG	46
SPIELMENÜ	47
TEAM-RADAR	48
KOMMUNIKATION UND DIE KONSOLE	48
DIE BENUTZUNG VON MEHRSPIELER-GEGENSTÄNDEN	49
STERBEN UND DIE AKTIVIERUNG VON TODESKAMERAS	49
DIE KONSOLE	49
ALLGEMEINE BEFEHLE	50
ADMINISTRATORBEFEHLE	51
CREDITS	52
GARANTIE	56
UBI SOFT KUNDENDIENST	67

Einleitung

Wir schreiben das Jahr 2005. Die Erinnerungen an die Konflikte des zwanzigsten Jahrhunderts sind längst aus den Köpfen von Millionen verschwunden. Man findet sie nur noch in Büchern oder alten, staubigen Archiven. Sie dienen nur noch als Vorlage für Filme. Die Geschichten und mahnenden Worte der Älteren scheinen in einer schönen neuen Welt, die vom globalen Terrorismus und heimtückischen internationalen Konflikten dominiert wird immer mehr an Bedeutung zu verlieren.

Aber nicht alles, was man zu Grabe getragen hat, ist auch tot. Der alte Hass ist immer noch am Leben. Alte Geheimnisse haben sich noch immer nicht offenbart. Der alte Feind könnte jederzeit wiederauferstehen, erfüllt von neuer Energie und ausgestattet mit den Mitteln des Terrors, bereit die alten Fehden mit modernsten Mitteln fortzusetzen.

Nur ein Bollwerk steht zwischen der alten und der neuen Welt des Terrors: RAINBOW, eine internationale Einsatztruppe, die sich der Terrorbekämpfung in all seinen Formen und Auswüchsen verschrieben hat. Diese streng geheime Organisation wurde aus den besten Anti-Terror-Experten zusammengestellt, die die Vereinten Nationen zu bieten haben. Rainbow ist die mächtigste Waffe der Welt. Mit modernster Technologie ausgestattet und bis an die Grenzen des menschlich machbaren trainiert, ist Rainbow unsere Hoffnung im Kampf gegen den Terror.

Velleicht ist es auch unsere letzte Hoffnung.

Übersicht

In Raven Shield sind Sie der Anführer einer internationalen Anti-Terror-Einheit namens: „Rainbow“. Sie schlüpfen in die Rolle des Einsatzleiters, der vor und nach den Einsätzen die Missionen plant, die Ausrüstung festlegt und die Einsatzwege und die Kommandomitglieder, sowie deren Handlungen, bestimmt. Während der Missionen sind Sie in vorderster Front mit dabei, indem Sie eines der acht Rainbow Teammitglieder bei ihrem Einsatz gegen den Terror und zum Wohle der Welt steuern.

Raven Shield verfügt über fünfzehn Einzelmisionen, die zu einer einzelnen Kampagne verwoben sind. Während der Missionen steigert sich die Action immer mehr und die „ein Schuss, ein Toter“-Logik bestraft jeden Fehler sofort. Während Ihre Erfahrung zunimmt, steigt auch die Schwierigkeit der Missionen, damit Sie konstant einer neuen Herausforderung gegenüberstehen.

Denken Sie immer daran: Wenn Rainbow gerufen wird, handelt es sich um eine äußerst wichtige Mission. Dann sind alle anderen Möglichkeiten bereits erfolglos ausgeschöpft worden ... handeln Sie schnell und entschlossen!

Kurzanleitung

Starten einer Kampagne

1. Legen Sie die Raven Shield-CD ein und starten Sie das Spiel.
2. Wählen Sie im Hauptmenü die Option "Kampagne".
3. Wählen Sie im Kampagnen-Menü die Option "Neue Kampagne".
4. Geben Sie einen Namen für Ihre neue Kampagne ein.
5. Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad.
6. Klicken Sie auf "Start".
7. Nachdem die Missionsbesprechung abgeschlossen ist, können Sie auf die Schaltfläche "Plan laden" klicken, die sich rechts unten am Bildschirmrand befindet.
8. Wählen Sie den Standard-Plan und klicken Sie auf "Laden".
9. Klicken Sie auf "Zur Missionsausführung" neben der Schaltfläche "Plan laden".
10. Klicken Sie auf "Mission starten". Viel Spaß!

An einem Mehrspielerspiel teilnehmen

1. Legen Sie die Raven Shield-CD ein und starten Sie das Spiel.
2. Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Mehrspieler“.
3. Wenn Sie eine Verbindung mit dem Internet herstellen möchten, fahren Sie mit Punkt 4 fort. Wenn Sie mit einem LAN verbunden sind, fahren Sie mit Punkt 9 fort.
4. Klicken Sie auf World Wide Web:Neues Konto (Create new account).Falls Sie bereits über ein Zugangskonto verfügen,lesen Sie bitte ab Punkt 7 weiter.
5. Geben Sie die benötigten Informationen ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Senden" (Submit).
6. Klicken Sie auf „Ja“, um die Ubi.Com-Software zu installieren.
7. Schließen Sie Ihren Internet Browser und wechseln Sie zum Spiel zurück
8. Geben Sie Ihren Zugangsnamen und das Passwort ein und klicken Sie das Auswahlfeld an.
9. Wählen Sie einen Server aus der Serverliste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Teilnehmen“.
10. Wenn Sie sich dann im Spiel befinden, klicken Sie auf „Spielen“ oder treten Sie einem Team bei (Grün oder Rot).
11. Wenn das Mehrspielermenü nicht angezeigt wird, drücken Sie die Tab-Taste, um dieses aufzurufen.
12. Klicken Sie auf die Schaltfläche für das Ausrüstungsmenü.
13. Sie wählen die gewünschten Waffen und Ausrüstungsgegenstände, indem Sie auf das Bild klicken und damit auf der rechten Seite eine Liste der zur Auswahl stehenden Gegenstände aufrufen. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, klicken Sie auf die „Schließen“-Schaltfläche.

14. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Bereit“, die sich in der rechten unteren Bildschirmhälfte befindet. So teilen Sie mit, dass Sie bereit sind, um mit dem Spiel zu beginnen.
15. Das Spiel beginnt, wenn die Zeit abgelaufen ist oder alle anderen Spieler „Bereit“ angeklickt haben ... Viel Spaß!

Ein Mehrspielerspiel einrichten

1. Legen Sie die Raven Shield-CD ein und starten Sie das Spiel.
2. Wählen Sie im Hauptmenü die Option „Mehrspieler“.
3. Klicken Sie auf "Einrichten" (Create), um in das Menü "Server Einrichten" zu gelangen.
4. Wählen Sie den Spielmodus aus und geben Sie einen Namen für Ihren Server ein.
5. Wählen Sie eine Karte und einen Spieltyp aus.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Karte hinzufügen", die sich zwischen der Karte und der Kartenliste befindet.
7. Klicken Sie auf die "Starten"-Schaltfläche, um einen Server zu starten.
8. Wenn Sie einen Internet-Server einrichten wollen, der kein Dedicated Server ist, fahren Sie mit Punkt 9 fort. Ansonsten fahren Sie mit Punkt 14 fort.
9. Klicken Sie auf World Wide Web: Neues Konto (Create new account). Falls Sie bereits über ein Zugangskonto verfügen, lesen Sie bitte ab Punkt weiter.
10. Geben Sie die benötigten Informationen ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Senden" (Submit).
11. Klicken Sie auf "Ja", um die Ubi.Com-Software zu installieren.
12. Schließen Sie Ihren Internet Browser und wechseln Sie zum Spiel zurück.
13. Geben Sie Ihren Zugangsnamen und das Passwort ein und klicken Sie das Auswahlfeld an.
14. Sobald Sie sich im Spiel befinden, klicken Sie auf "Spielen" oder schließen Sie sich einem Team an (Grün oder Rot).
15. Wenn das Mehrspielermenü nicht angezeigt wird, drücken Sie die Tab-Taste, um dieses aufzurufen.
16. Klicken Sie auf die Schaltfläche für das Ausrüstungsmenü.
17. Sie wählen die gewünschten Waffen und Ausrüstungsgegenstände, indem Sie auf das Bild klicken und damit auf der rechten Seite eine Liste der zur Auswahl stehenden Gegenstände aufrufen. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, klicken Sie auf die „Schließen“-Schaltfläche.
18. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Bereit“, die sich in der rechten unteren Bildschirmhälfte befindet. So teilen Sie mit, dass Sie bereit sind, um mit dem Spiel zu beginnen.

Das Spiel beginnt, wenn die Zeit abgelaufen ist oder alle anderen Spieler „Bereit“ angeklickt haben... Viel Spaß!

Mindestanforderungen

Um Raven Shield auf Ihrem Computer spielen zu können, muss dieser den folgenden Kriterien entsprechen:

- 800 MHz Pentium III bzw. AMD Athlon oder vergleichbarer Prozessor (1,4 GHz Pentium 4 bzw. AMD Athlon oder vergleichbarer Prozessor empfohlen)
- Speicher – 128MB RAM (256MB empfohlen), für XP 256MB erforderlich
- Betriebssystem – Windows 98/2000/ME/XP
- DirectX: DirectX 8.1 oder höher erforderlich (9.0 auf CD enthalten)
- Grafikkarte – DirectX 8.1-kompatible Grafikkarte mit 32MB VRAM und Hardware-T&L (128MB VRAM empfohlen)
- Freier Festplattenspeicher – 2 Gigabyte freier Festplattenspeicher
- CD-ROM – 16X oder schneller
- Soundkarte – DirectX v8.1 kompatible Soundkarte
- Eingabegeräte: Windows-kompatible Maus
- Multiplayer - Internetverbindung für Ubi.com (mind. 56K-Modem, Breitbandverbindung empfohlen)

Installation

Um Raven Shield zu installieren, müssen Sie folgende Installationsschritte durchführen:

1. Starten Sie Ihren Computer
2. Legen Sie die Raven Shield Installations-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers. Daraufhin sollte das Autostart-Menü erscheinen.

Hinweis: Wenn das Autostartmenü nicht erscheint, doppelklicken Sie bitte auf das Arbeitsplatzsymbol, das sich auf Ihrem Desktop befindet. Klicken Sie dann zweimal auf das Symbol, das das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers entspricht. Dadurch sollte das Autostart-Menü aufgerufen werden.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Installieren". Das Installationsprogramm führt Sie dann durch den Rest des Installationsprozesses.

Nachdem Sie ein Verzeichnis für die Installation von Raven Shield festgelegt haben, wird das Spiel auf Ihrer Festplatte installiert. Das Spiel fragt Sie danach automatisch, ob Sie DirectX v8.1 installieren möchten. Sie können Raven Shield nicht spielen, wenn DirectX v8.1 (oder höher) nicht auf Ihrem Computer installiert ist. Wenn Sie bereits DirectX v8.1 (oder eine höhere Version) installiert haben, klicken Sie bitte auf die Schaltfläche „Nein“. Dann wird die Installation von DirectX v8.1 übersprungen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob DirectX v8.1 auf Ihrem Computer installiert ist, klicken Sie bitte auf „Ja“. Dann prüft das DirectX-Installationsprogramm automatisch, ob auf Ihrem Computer eine aktuelle DirectX-Version installiert ist.

4. Nach der Installation des Spiels wählen Sie bitte „Red Storm Entertainment: Raven Shield: Raven Shield spielen“ aus dem Startmenü oder klicken Sie zweimal auf die „Raven Shield spielen“ Verknüpfung auf Ihrem Desktop. In beiden Fällen wird Raven Shield gestartet.

Hinweis: Die Raven Shield Spiel-CD muss sich in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden, wenn Sie Raven Shield spielen möchten.

Deinstallation

Um Raven Shield zu deinstallieren, müssen Sie folgende Schritte durchführen:

1. Starten Sie Ihren Computer
2. Legen Sie die Raven Shield CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Dann sollte das Autostartmenü erscheinen.
3. Nachdem es erschienen ist, klicken Sie bitte auf „Raven Shield deinstallieren“. Das Deinstallationsprogramm startet dann automatisch und fragt, ob Sie das Spiel deinstallieren möchten. Wenn Sie sich sicher sind, dass Sie Raven Shield von Ihrer Festplatte entfernen möchten, klicken Sie bitte auf „Ja“. Wenn Sie das Spiel nicht deinstallieren möchten, klicken Sie bitte auf „Nein“, um den Deinstallationsprozess abzubrechen.

Wenn Sie Raven Shield deinstallieren, verbleiben alle vorher abgespeicherten Kampagnen und Spiele auf Ihrer Festplatte. Es sei denn, Sie beantworten die Frage „Alle Konfigurationsdateien und Spielstände löschen?“ mit „Ja“.

Hinweis: Sie können Raven Shield auch über die Systemsteuerung von Windows unter dem Punkt „Software“ entfernen.

Bildschirme vor dem Spiel

Hauptmenü

Dies ist der erste Bildschirm, der erscheint, wenn Sie Raven Shield starten. Er bietet folgende Optionen:

- Kampagne – Öffnet das Kampagnen-Menü. Hier können Sie eine neue Einzelspieler-Kampagne starten oder eine angefangene fortsetzen.
- Eigene Mission – Öffnet das Menü für eigene Missionen. Hier können Sie individuelle Missionen mit verschiedenen Missionszielen spielen.
- Mehrspieler – Öffnet das Mehrspieler-Menü, der Ihnen erlaubt, an Multiplayer-Spielen teilzunehmen und eigene zu erstellen (siehe Kapitel „Mehrspieler“)
- Training – Startet die Trainings-Mission, in der Sie für das Spiel ausgebildet werden.



- Optionen – Öffnet das Optionsmenü, in dem Sie die anpassbaren Optionen von Raven Shield einstellen können
- Credits – Zeigt eine Liste der Personen an, die an der Entstehung des Spiels mitgewirkt haben
- Verlassen – Beendet Raven Shield

Kampagne

Dieser Bildschirm bietet eine Reihe verschiedener Optionen im Zusammenhang mit den Kampagnen:

- **Kampagne fortsetzen** – Erlaubt Ihnen, ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen:
 1. Wählen Sie "Kampagne fortsetzen"
 2. Wählen Sie die Kampagne im mittleren Fenster aus
 3. Klicken Sie rechts unten auf "Start" – Sie gelangen anschließend zum Planungscomputer
- **Neue Kampagne** – Erlaubt Ihnen, eine neue Kampagne zu beginnen:
 1. Wählen Sie "Neue Kampagne"
 2. Geben Sie im mittleren Fenster einen Namen für die Kampagne ein
 3. Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad

Rekrut – Einfach: Terroristen zögern länger, bevor sie schießen

Veteran – Mittel

Elite – Schwierig: Terroristen zögern nicht lange, bevor sie schießen
 4. Klicken Sie rechts unten auf "Start" – Sie gelangen anschließend zum Planungscomputer
- **Kampagne löschen** – Erlaubt Ihnen, eine gespeicherte Kampagne zu löschen:
 1. Wählen Sie "Kampagne löschen"
 2. Wählen Sie die Kampagne im mittleren Fenster aus
 3. Klicken Sie rechts unten auf die Schaltfläche "Löschen"

Weitere Optionen (erscheinen in fast jedem Bildschirm des Spiels)

- **Hauptmenü** – Bringt Sie zurück ins Hauptmenü
- **Optionen** – Öffnet das Optionsmenü. Nachdem Sie die anpassbaren Optionen verändert haben, gelangen Sie automatisch wieder in den vorherigen Bildschirm.



Eigene Mission

Von diesem Bildschirm aus können Sie individuelle Missionen mit unterschiedlichen Missionszielen spielen. Um eine Eigene Mission zu beginnen, führen Sie diese Schritte durch:

1. Wählen Sie einen Spielmodus
 - Mission üben** – Sie können die Mission exakt so trainieren, wie sie auch während der Kampagne stattfindet
 - Einsamer Wolf** – Sie sind auf sich allein gestellt. Ihr einziges Ziel ist es, lebend den Abholpunkt zu erreichen
 - Terroristenjagd** – Ihr Ziel ist, alle Terroristen auf der Karte zu neutralisieren
 - Geiselrettung** – Retten Sie die Geiseln, indem Sie sie bis zum Abholpunkt eskortieren
2. Wählen Sie die Karte im mittleren Fenster (Um eine Karte freizuschalten, müssen Sie diese zuerst im Kampagnenmodus durchspielen)
3. Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad
 - Rekrut** - Einfach
 - Veteran** - Mittel
 - Elite** - Schwierig
4. Legen Sie im mittleren Fenster die Anzahl Terroristen fest (im Modus "Mission üben" nicht möglich)
5. Klicken Sie rechts unten auf "Start" – Sie gelangen anschließend zum Planungscomputer



Training

Im Trainings-Menü können Sie Trainingsszenarios auswählen und lernen, wie Sie das Spiel am besten meistern. Um ein Szenario zu beginnen, wählen Sie es einfach aus und klicken auf die Schaltfläche "Start" rechts unten auf dem Bildschirm.



Optionen

Im Bildschirm für die Optionen können Sie das Spiel anpassen. Das Menü besteht aus sechs Seiten: Spiel, Sound, Grafik, HUD-Filter, Mehrspieler und Steuerung.



Spiel

Immer Rennen – Ist diese Option aktiviert rennt das Teammitglied permanent. Drücken Sie die Rennen-Taste geht das Teammitglied normal

Maus umkehren – Kehrt die Hoch/Runter-Achse der Maus um

Mausempfindlichkeit – Ändert die Empfindlichkeit Ihrer Maus und die Geschwindigkeit, mit der eine Mausbewegung die Spielfigur bewegt

Auto-Zielen: Aus, Niedrig, Mittel, Hoch – Richtet das Fadenkreuz automatisch auf Tangos aus, wenn diese in das Sichtfeld kommen (siehe Kapitel „Feuern: Auto-Zielen“). **Hinweis:** Auto-Zielen ist bei Mehrspieler-Partien gegeneinander nicht verfügbar

Zum Plan-Laden auffordern – Öffnet zu Beginn der Planungsphase das Fenster 'Plan laden', wenn Sie bei jeder Mission zuerst zum Ausrüstungsraum, Planungsraum oder zur Missionsausführung gehen. Sie können dann eine Planvorlage oder einen Ihrer gespeicherten Pläne laden

Standard wiederherstellen – Setzt alle Optionen dieser Seite auf ihre Ursprungswerte zurück

Sound

Hintergrund – Legt die Lautstärke aller Soundeffekte fest

Stimmen – Legt die Lautstärke aller Stimmen fest

Musik - Legt die Lautstärke der Musik fest

Klangqualität – Legt die Qualität des Sounds während des Spiels fest. Eine niedrigere Qualität kann zu verbesserter Spielgeschwindigkeit führen. 3D-Audio ist nur bei hoher Klangqualität verfügbar.

Audio-Virtualisierung – Legt den Ausgabemodus für eine Zweikanalausgabe fest (zwei Lautsprecher, Kopfhörer). 'Keine Virtualisierung' bedeutet Stereo-Wiedergabe ohne zusätzliche Prozessorbelastung. HRTF Hoch bzw. Niedrig emuliert eine 3D-Soundwiedergabe, wobei die niedrige Einstellung zu besserer Spielleistung führen kann.

3D-Audio-Hardwarebeschleunigung – Aktiviert den Hardwaresupport der Soundkarte. Diese Option muss aktiviert sein, um EAX™ aktivieren zu können.

EAX™ – Wenn Ihre Soundkarte die 'Creative Labs EAX™'-Funktionen unterstützt, wird eine Aktivierung dieses Menüpunkts zu einem wesentlich besseren Klanglebnis führen



Standard wiederherstellen – Setzt alle Optionen dieser Seite auf ihre Ursprungswerte zurück

Grafik

Die Leistung des Spiels kann gesteigert werden, wenn die folgenden Optionen auf Mittel oder Niedrig gestellt werden.

Bildauflösung – Legt die Bildauflösung fest

Texturdetails – Legt die Details der Umgebungstexturen fest



Lichteffekt-Details – Legt die Details der Umgebungsausleuchtung fest

Rainbow-Details – Setzt die Detailstufe der Rainbow-Charaktere fest

Geisel-Details – Setzt die Detailstufe der Geiselcharaktere fest

Terroristen-Details – Legt die Detailstufe der Terroristen fest

Rainbow-Schattendetails – Legt die Schattendetailstufe der Rainbow-Charaktere fest

Terroristen-Schattendetails – Legt die Detailstufe der Schatten der Geiselcharaktere fest

Terroristen-Schattendetails – Legt die Detailstufe der Schatten der Terroristen fest

Geländedetails – Legt die Detailstufe für Gras und andere Gegenstände auf dem Boden fest

Spuren-Details – Ändert die Detailstufe für Markierungen bei Explosionen und Geschosseinschlag

Animierte Geometrie – Erlaubt animierte Geometrie wie beispielsweise Bäume, die sich im Wind bewegen

Blut-Level – Legt das Ausmaß an Blut und Verletzungen während des Spiels fest

Leichen ausblenden – Erzwingt, dass Leichen von den Karten verschwinden

Standard wiederherstellen – Setzt alle Optionen dieser Seite auf ihre Ursprungswerte zurück

HUD

Das Spiel-Interface oder HUD enthält umfangreiche Informationen. Mit den folgenden Optionen lassen sich die angezeigten Informationen individuell anpassen.

Charakter-Info - Zeigt Gesundheit, Name, Körperhaltung und aktuellen Kampfstatus eines Teammitgliedes an

Info aktuelles Team – Zeigt die Gesundheit und die aktuelle Aktion der computergesteuerten Teamkollegen an

Info anderes Team – Zeigt Informationen über die Gesundheit und die aktuellen Aktionen anderer computergesteuerter Teams an

Waffen-Info – Zeigt Waffensymbol, Name, Zubehör-Bezeichnung, Feuerrate, Munition in Waffe und die Gesamtzahl der Magazine an

Waffe in Ego-Perspektive – Zeigt die Waffe in der Ego-Perspektive an

Fadenkreuz – Blendet das Fadenkreuz ein

Wegpunktinfo – Zeigt die aktuelle Wegmarkengrafik und die entsprechende Aktion an

Aktionssymbol – Zeigt die Art der Interaktion mit der Umgebung an

Namen der Teammitglieder anzeigen – Zeigt den Namen eines Teamkameraden an, wenn Sie auf ihn zeigen

Radar im Mehrspielermodus – Zeigt den Team-Radar im Mehrspielermodus an

Standard wiederherstellen – Setzt alle Optionen dieser Seite auf ihre Ursprungswerte zurück



Mehrspieler

Spielername – Dies ist der Name Ihres Charakters

Geschlecht – Dies ist das Geschlecht Ihres Charakters. Es bestimmt Ihre Stimme im Spiel

Verbindungsgeschwindigkeit – Dies ist Ihre Internetverbindung

Arm-Abzeichen – Dies ist das Arm-Abzeichen an Ihrem Charakter. Sie können eigene Abzeichen entwerfen, wenn Sie Bilder im gleichen Format wie das der .tga-Dateien im 'Arm Patch'-Verzeichnis erstellen. Eigene Arm-Abzeichen werden von den anderen Spielern auf dem Server automatisch heruntergeladen und angezeigt.

Standard wiederherstellen – Setzt alle Optionen dieser Seite auf ihre Ursprungswerte zurück



Steuerung

Auf diesem Bildschirm können Sie die Funktionsbelegung Ihrer Tastatur und Ihrer Maus an Ihre Spielgewohnheiten anpassen. Um eine Aktion neu zu belegen, klicken Sie einfach auf die momentan zugewiesene Taste und drücken dann die neue Taste.

Standard wiederherstellen – Setzt alle Optionen dieser Seite auf ihre Ursprungswerte zurück



Planungscomputer

Der Planungscomputer erlaubt Ihnen, die notwendigen Vorbereitungen für die aktuelle Mission zu treffen bzw. zu verändern und versorgt Sie mit allen Hintergrundinformationen, die Sie benötigen, um die Mission erfolgreich abzuschließen. Der Planungscomputer besteht im unteren Bereich aus einer Navigationsleiste und vier verschiedenen Bildschirmen, die oben angezeigt werden.

Navigationsleiste



Mit der Navigationsleiste können Sie den momentan im Planungscomputer angezeigten Bildschirm wechseln. Außerdem können Sie mit der Leiste auch andere Dinge erledigen, wie Missionspläne speichern und laden, auf das Optionsmenü zugreifen und den Missionsplanungscomputer verlassen und ins Hauptmenü zurückkehren.

- Hauptmenü** – Beendet den Planungscomputer und bringt Sie zurück ins Hauptmenü
- Optionen** – Versetzt Sie in den Options-Bildschirm und bringt Sie wieder zurück zum Planungscomputer, wenn Sie fertig sind
- Besprechungsraum** – Schaltet die Anzeige des Planungscomputers auf die Informationen des Besprechungsraums um
- Ausrüstungsraum** – Schaltet die Anzeige des Planungscomputers auf die Informationen des Ausrüstungsraums um
- Planungsraum** – Schaltet die Anzeige des Planungscomputers auf die Informationen des Planungsraums um
- Missionsausführung** – Schaltet die Anzeige des Planungscomputers auf die Informationen der Missionsausführung um, von wo aus Sie Ihre Mission starten können
- Plan abspeichern** – Öffnet ein Fenster, in dem Sie alle Informationen des Planungscomputers – also Ihren Plan – unter einem angegebenen Namen abspeichern können

- **Plan laden** – Öffnet ein Fenster, das Ihnen ermöglicht, einen zuvor gespeicherten Plan zu laden. Hinweis: Wenn Sie einen Plan laden, werden alle aktuellen Informationen im Planungscomputer überschrieben
- **Schnellstart** – Lädt Aktions-Plan, welcher vier Team-Mitglieder und einen Wegpunkt enthält, und startet die Mission sofort

Besprechungsraum

Im Besprechungsraum erhalten Sie Informationen über die bevorstehende Mission und deren Ziele.

- **Control** – Sobald der erste Bildschirm erscheint, informiert Control Sie über die Gesamtsituation und über Ihre Missionsbefehle
- **John Clark** – John Clark gibt Ihnen Information über die taktische Situation bzw. wie diese Mission mit den vorherigen zusammenhängt und wer Ihre Gegner sind
- **Kevin Sweeney** – Kevin Sweeney informiert Sie über die Gründe, warum Sie in diese Mission geschickt werden und was hinter den Aktivitäten der Terroristen steckt
- **Nachrichten** – In den Nachrichten erfahren Sie, wie die Öffentlichkeit über Ihre letzte Mission informiert wurde. Die Nachrichtenmeldungen erscheinen als Zeitungsartikel oder Pressemitteilungen
- **Missionsbefehle** – Die Missionsbefehle enthalten detaillierte Informationen über Ihre Mission einschließlich eventueller Besonderheiten, die Sie beim Umgang mit bestimmten Terroristen (auch als Tangos bezeichnet) und Geiseln beachten müssen



Ausrüstungsraum

Im Ausrüstungsraum stellen Sie Ihre Teams zusammen und rüsten sie aus. Es gibt drei verschiedene Bereiche innerhalb des Ausrüstungsraums, die alle einen anderen Zweck erfüllen: den Teammitglieder-Bereich, den Ausrüstungs-Bereich und den Informations-Bereich.



Teammitglieder-Bereich

Der Teammitglieder-Bereich zeigt oben eine Liste aller momentan aktiven Rainbow-Mitglieder sowie unten Ihre drei Teams.

- **Einsatzplan** – Der Einsatzplan enthält alle Rainbow-Mitglieder, sortiert nach ihrer Spezialisierung: Sturm, Aufklärung, Scharfschütze, Sprengstoff und Elektronik.

Sturm – Auf Kampfhandlungen mit allen Waffen außer Scharfschützengewehren spezialisiert

Aufklärung – Spezialisiert auf leise Fortbewegung und verdeckte Operationen

Scharfschütze – Spezialisiert auf den Einsatz von Scharfschützengewehren

Sprengstoff – Spezialisiert auf Setzen und Entschärfen von Sprengladungen

Elektronik – Spezialisiert auf Platzierung und Manipulation von elektronischen Geräten

Wenn Sie auf ein Teammitglied klicken, wählen Sie es aus und erhalten im Informations-Bereich rechts auf dem Bildschirm detaillierte Informationen.

- **Ihre Teams** – Um ein Mitglied einem Team hinzuzufügen, wählen Sie das Mitglied aus und klicken auf die Schaltfläche + links neben einem der Team-Namen. Wenn keine Schaltfläche + erscheint, liegt das entweder daran, dass das Team komplett ist (maximal vier Mitglieder pro Team), oder Sie haben bereits die maximale Anzahl Mitglieder für alle Teams erreicht (pro Mission sind maximal acht Mitglieder möglich).

Wenn Sie einem Team ein Mitglied zuweisen, können Sie aus drei verschiedenen Optionen wählen:

- Das Mitglied in ein anderes Team versetzen, indem Sie auf das + neben dem Namen des Teams klicken
- Den Rang des Mitglieds innerhalb des Teams erhöhen/verringern, indem Sie den Pfeil nach oben oder den Pfeil nach unten rechts neben dem Team-Namen anklicken
- Das Mitglied aus dem Team entfernen, indem Sie auf die Schaltfläche – links neben dem Team-Namen klicken

Ausrüstungs-Bereich

Der Ausrüstungs-Bereich erlaubt die Anpassung der Ausrüstung eines Mitgliedes an seine Fähigkeiten sowie an Ihre Gewohnheiten. Er besteht in der Mitte des Bildschirms aus mehreren Grafiken, die die Ausrüstung des Mitglieds darstellen. Wenn Sie auf die Grafiken klicken, erscheint links im Informations-Bereich eine Liste der verfügbaren Ausrüstung.



- **Primärwaffe**

Waffe – Dies ist die Hauptwaffe des Team-Mitglieds (siehe Abschnitt „Primärwaffen“)

Munition – Für die Waffe benötigter Munitionstyp: FMJ ist die Standardmunition, JHP verursacht bei ungepanzerten Zielen größeren Schaden, jedoch geringeren Schaden bei Zielen mit Körperpanzerung. 00-Schrot, der in Schrotgewehren verwendet wird, verschießt neun Geschosse gleichzeitig, während Slugs ein einzelnes großes Projektil darstellen

Zubehör – Zubehör für die Waffe. Dazu zählen Schalldämpfer, Magazine mit größerer Kapazität, Mini-Zielfernrohre und Infrarot-Zielfernrohre (siehe Kapitel Waffenzubehör)

Team zuweisen – Diese Schaltfläche, die sich jeweils am rechten Rand jedes Bilds befindet, weist Waffe, Munition und Waffenzubehör allen Mitgliedern dieses Teams zu

- **Sekundärwaffe**

Waffe – Dies ist die Sekundärwaffe des Team-Mitglieds (siehe Abschnitt „Sekundärwaffen“)

Munition – Für die Waffe benötigter Munitionstyp

Zubehör – Zubehör für die Waffe

Team zuweisen – Diese kleine Schaltfläche rechts oben weist Waffe, Munition und Waffenzubehör allen Mitgliedern dieses Teams zu

- **Gegenstände 1 und 2**

Gegenstand – Dazu zählen allerlei Utensilien vom Herzschlagsensor bis hin zu Splittergranaten (siehe Kapitel „Benutzung anderer Gegenstände“)

Team zuweisen – Diese Schaltfläche, die sich jeweils am rechten Rand jedes Bilds befindet, weist den Gegenstand allen Mitgliedern dieses Teams zu

- **Ausrüstung allen Team zuweisen**

Ausrüstung allen Team zuweisen – Diese Schaltfläche, die sich am unteren Rand des Ausrüstungs-Bereichs befindet, weist die gesamte oberhalb angezeigte Ausrüstung allen Mitgliedern aller Teams zu.

- **Uniform/Panzerung**

Uniform/Panzerung – Dies ist die verwendete Tarnung und Panzerung der Person. Je schwerer die Panzerung ist, desto mehr Schaden hält sie vom Team-Mitglied ab und desto langsamer kann das Mitglied Aktionen durchführen wie z. B. ein Schloss knacken.

Team zuweisen – Diese kleine Schaltfläche rechts oben weist die Uniform/Panzerung allen Mitgliedern dieses Teams zu

Informations-Bereich

Dieser Bereich zeigt sowohl Informationen als auch Listen von Gegenständen

an. Wenn Sie ein Team-Mitglied auswählen, werden seine Geschichte, seine Fähigkeiten, sein Gesundheitszustand und seine Kampagnen-Statistik angezeigt. Die Fähigkeiten eines Mitglieds gliedern sich wie folgt:

- **Sturm** – Beeinflusst, wie schnell sich Ihr Zielfadenkreuz von maximaler Ungenauigkeit auf maximale Zielgenauigkeit einpendelt. Gilt für alle Waffen außer Scharfschützengewehre
- **Sprengstoff** – Beeinflusst, wie schnell Sie Sprengsätze setzen und entschärfen können
- **Elektronik** – Beeinflusst, wie schnell Sie elektronische Geräte anbringen und deaktivieren können
- **Scharfschütze** – Beeinflusst, wie schnell sich bei Verwendung eines Scharfschützengewehrs Ihr Zielfadenkreuz von maximaler Ungenauigkeit auf maximale Zielgenauigkeit einpendelt.
- **Schleichen** – Beeinflusst, wie viel Lärm Sie bei Bewegungen erzeugen
- **Selbstbeherrschung** – Beeinflusst die Bereitschaft KI-gesteuerter Charaktere zu schießen, wenn die Wahrscheinlichkeit hoch ist, das Ziel zu verfehlen. Je höher der Wert ist, desto länger warten sie und desto genauer zielen sie, bevor sie den Abzug betätigen.
- **Führung** – Beeinflusst die Zeitspanne zwischen Ihrem Befehl und der Reaktion der Teammitglieder auf Ihren Befehl
- **Beobachtung** – Beeinflusst die Aufmerksamkeit computergesteuerter Charaktere und mit welcher Wahrscheinlichkeit sie andere Charaktere im Spiel sehen und hören

Während Sie die Kampagne durchspielen, werden Ihre Team-Mitglieder immer besser und ihre Fähigkeiten steigen. Auch Mitglieder, die Sie nicht auf eine Mission schicken, trainieren und werden mit der Zeit etwas besser. Die Zahl neben jeder Fähigkeit ist die jeweilige momentane Fähigkeitsstufe des Team-Mitglieds. Die Zahl in Klammern ist der Gesamtwert, um den diese Fähigkeit während der Kampagne gestiegen ist.

Wenn Sie die Ausrüstung auswählen, zeigt dieser Bereich eine Liste aller in dieser Kategorie verfügbaren Ausrüstungsgegenstände an sowie Informationen über den momentan ausgewählten Ausrüstungsgegenstand. Bei den Waffen gibt es im unteren Fenster zwei Informationsseiten. Die erste enthält eine Beschreibung der Waffe, die zweite zeigt die technischen Daten der Waffe. Je niedriger die Werte sind, desto schlechter schneidet eine Waffe in der jeweiligen Kategorie ab.

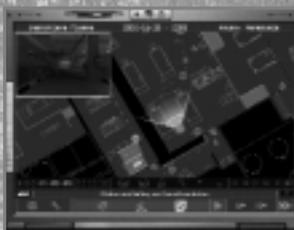
- **Reichweite** – Maximale Waffenreichweite
- **Schaden** – Schaden, der durch die Waffe verursacht wird
- **Genauigkeit** – Basis-Präzision der Waffe



- **Stabilität** – Gibt an, wie stabil sich die Waffe beim Feuern verhält (je stabiler sie ist, desto geringer sind die Erschütterungen beim Abfeuern)
- **Zentrierung** – Wie schnell sich das Fadenkreuz zur Bildschirmmitte hin zentriert

Planungsraum

Der Planungsraum ist der Ort, an dem Sie die Wegpunkte festlegen und einen Missionsplan erstellen. Wenn Sie ein Team nicht direkt kontrollieren, folgt es seinen Wegpunkten und seinem Missionsplan. Der Planungsraum besteht aus zwei Bereichen: dem Kartenfenster und der Karten-Werkzeugeiste.



Kartenfenster

Das Kartenfenster zeigt eine große Darstellung des Missionsgebiets. Sie können die Karte horizontal oder vertikal verschieben, indem Sie den Mauszeiger nach rechts, links, oben oder unten bewegen. Sie können auch auf der Tastatur die Tasten W (Karte hoch schieben), S (Karte nach unten schieben), A (Karte nach links schieben) oder D (Karte nach rechts schieben) drücken.

Karten-Werkzeugeiste

Die Karten-Werkzeugeiste enthält eine Reihe Optionen, mit der Sie die Karte anpassen können. Die Optionen unterteilen sich in vier Bereiche: Team editieren/anzeigen-Schaltflächen, Löschen-Schaltflächen, Karten-Schaltflächen und Weg-Schaltflächen. Außerdem gibt es zwei Tastaturlbefehle, mit denen Sie die Karte auf Übersichtsdarstellung (Taste T) oder auf Bodenhöhe umschalten können (Taste G).

Schaltfläche "Team editieren/anzeigen"



- Team editieren: Rot (Taste 1), Grün (Taste 2), Gold (Taste 3) – Wählt das aktuelle Team aus. Es kann jeweils nur ein Team ausgewählt sein.
- Team-Wegpunkte anzeigen: Rot (Taste 4), Grün (Taste 5), Gold (Taste 6) – Schaltet die Anzeige der Wegpunkte für die einzelnen Teams ein oder aus

Löschen-Schaltflächen



- Ausgewählten Wegpunkt löschen
- Alle Wegpunkte für das ausgewählte Team löschen
- Alle Wegpunkte für alle Teams löschen

Karten-Schaltflächen



- Karte gegen den Uhrzeigersinn drehen (Taste Q)

- Karte im Uhrzeigersinn drehen (Taste E)
- Zoom + (Taste R)
- Zoom - (Taste F)
- Eine Ebene heraufgehen (Taste C) – Schaltet die Karte auf Anzeige des Stockwerks oberhalb des momentanen Stockwerks um
- Eine Ebene heruntergehen (Taste X) – Schaltet die Karte auf Anzeige des Stockwerks unterhalb des momentanen Stockwerks um

Weg-Schaltflächen

- **Ersten Wegpunkt anzeigen (Taste Pos1)** – Zentriert die Karte auf dem ersten Wegpunkt des ausgewählten Teams und wählt ihn aus
- **Vorherigen Wegpunkt anzeigen (Taste Bild runter)** – Zentriert die Karte auf dem vorherigen Wegpunkt des ausgewählten Teams und wählt ihn aus
- **Spiel/Pause** – Bewegt die Kartenansicht im entsprechenden Bewegungsmodus entlang der Wegpunktliste des ausgewählten Teams
- **Nächsten Wegpunkt anzeigen (Taste Bild hoch)** – Zentriert die Karte auf dem nächsten Wegpunkt des ausgewählten Teams und wählt ihn aus
- **Letzten Wegpunkt anzeigen (Taste Ende)** – Zentriert die Karte auf dem letzten Wegpunkt des ausgewählten Teams und wählt ihn aus
- **Kamera-Fixierung an aktuellem Wegpunkt an/aus** – Wenn Sie nicht möchten, dass sich die Kamera automatisch bewegt, wenn Sie die Weg-Schaltflächen benutzen, verwenden Sie diese Option, um die Kamera am aktuellen Wegpunkt zu fixieren/freizugeben

Erstellen/Ändern von Wegpunkt-Plänen

Wenn Sie einen Wegpunkt-Pfad für ein Team erstellen, muss sich der erste Wegpunkt in der Einsatz-Startzone befinden. Sie ist als dunkelrotes Kästchen in der Karte erkennbar. Um einen Wegpunkt zu setzen, klicken Sie einfach auf die Karte. Um den nächsten Wegpunkt zu setzen, bewegen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle und klicken noch einmal.



Weg-Fenster

Jetzt da Sie zwei Wegpunkte haben, gibt es einen Wegpunkt-Pfad. Computergesteuerte Teams folgen während der Mission ihren Wegpunkt-Pfaden. Die Pfade dienen auch als Orientierungshilfe für Sie im Verlauf einer Mission, so dass Sie sich schneller zurechtfinden



(siehe Kapitel „Interface: HUD: Wegpunkte und Planung“).

In der Mitte jedes Wegpunkt-Pfades befindet sich ein kleines Symbol, das die Einsatzregeln (siehe Kapitel „Einsatzregeln“) für den Weg zwischen den beiden Punkten angibt. Alle KI-gesteuerten Team-Mitglieder befolgen bei Feindkontakt die vorgegebenen Einsatzregeln.

- **Angriff (Pistolen-Symbol)** – Feuer nach eigenem Ermessen eröffnen
- **Infiltrieren (Pistole mit Schalldämpfer-Symbol)** – Feuern nur mit schallgedämpften Waffen. Wenn das Team unter Feuer gerät, Feuer mit beliebigen Waffen erwidern
- **Aufklärung (Fernglas-Symbol)** – Feuern nur zur Selbstverteidigung
- Der Pfad selbst gibt Ihnen den Bewegungsmodus an.
- **Blitz (durchgezogene Linie)** – Bewegung im Laufschritt
- **Normal (gestrichelte Linie)** – Bewegung mit normaler Geschwindigkeit
- **Aufklärung (gepunktete Linie)** – Bewegung in geduckter Haltung mit normaler Geschwindigkeit

Wenn Sie das Einsatzregel-Symbol eines Wegpunkt-Pfades mit der rechten Maustaste anklicken, erscheint das Pfad-Fenster. Darin können Sie die Einsatzregeln und den Bewegungsmodus für diese Teilstrecke des Pfades verändern. Alle Wegpunkt-Pfade, die Sie direkt nach dieser Teilstrecke des Pfades hinzufügen, erhalten automatisch die selben Einsatzregeln und den selben Bewegungsmodus.

Wegpunkt-Fenster

Wenn Sie ein Wegpunkt-Symbol mit der rechten Maustaste anklicken, erscheint das Wegpunkt-Fenster. In diesem Menü können Sie Typ und Aktion dieses Wegpunktes ändern. Es gibt folgende Wegpunkt-Typen:

- **Normal** – Dies ist der Standardtyp. Dieser Wegpunkt markiert einfach einen Punkt auf dem Pfad
- **Missionsziel** – Diesem Wegpunkt wird eine Nummer zwischen 1 und 10 zugeordnet. Computergesteuerte Teams werden veranlasst Meldung zu geben, wenn sie diesen Punkt erreichen
- **Alpha** – Wartebefehl für Go-Code Alpha
- **Bravo** – Wartebefehl für Go-Code Bravo
- **Charlie** – Wartebefehl für Go-Code Charlie
- **Löschen** – Löscht diesen Wegpunkt

Folgende Wegpunkt-Aktionen sind möglich:



- **Nichts** – Dies ist die Standardaktion. Es geschieht nichts besonderes
- **Splittergranate** – Diese Aktion ruft einen Kreis auf der Karte auf, in dem Sie exakt angeben können, wohin ein computergesteuertes Team eine Splittergranate werfen soll
- **Blendgranate** – Diese Aktion ruft einen Kreis auf der Karte auf, in dem Sie exakt angeben können, wohin ein computergesteuertes Team eine Blendgranate werfen soll
- **Gas** – Diese Aktion ruft einen Kreis auf der Karte auf, in dem Sie exakt angeben können, wohin ein computergesteuertes Team eine Tränengas-Granate werfen soll
- **Rauch** – Diese Aktion ruft einen Kreis auf der Karte auf, in dem Sie exakt angeben können, wohin ein computergesteuertes Team eine Rauchgranate werfen soll
- **Scharfschütze in Position gehen** – Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn es sich um einen Wartebefehl für einen Go-Code handelt. Sie können die Richtung bestimmen, in die ein computergesteuertes Scharfschützen-Team sichern soll
- **Türladung** – Diese Option ist nur in der Nähe einer Tür verfügbar. Sie weist ein computergesteuertes Team an, die Tür(en) zu zerstören und schnell einzudringen

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Karte klicken, um einen Wegpunkt zu setzen. Bei dieser Methode erscheint das Wegpunkt-Fenster automatisch.



3D-Kamera

Links unten auf dem Bildschirm befindet sich eine Schaltfläche, die eine 3D-Ansicht der Spielwelt aus der Perspektive des ausgewählten Wegpunkts aufruft. Sie können sich in dieser Ansicht umsehen, indem Sie den Mauszeiger in das Fenster bewegen, die linke Maustaste gedrückt halten und die Maus in die gewünschte Richtung bewegen.



Kartenlegende

Die Schaltfläche „?“ rechts unten auf dem Bildschirm ruft die Kartenlegende auf, die alle Symbole und Grafiken auf der Karte erläutert.



Missionsausführung

Die Missionsausführung ist der letzte Raum, den Sie vor dem Beginn der Mission betreten. Sie können alle anderen Räume überspringen, diesen jedoch nicht. Wenn Sie noch kein Team und/oder keinen Wegpunkt-Plan haben,

erscheint ein Fenster, das Sie auffordert, einen abgespeicherten Missionsplan zu laden. Der Bildschirm zeigt die Missionsziele, den Ort der Mission, die Zusammenstellung der Teams sowie die jedem Team zugeordneten Wegpunkte und Go-Codes. Sie können auswählen, welches Team Sie leiten möchten, indem Sie das entsprechende Team anklicken.



Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich drei Schaltflächen:

- **Zur Planung zurückkehren** – Mit dieser Schaltfläche verlassen Sie den Bildschirm und gelangen zurück in den vorherigen Bildschirm des Planungscomputers
- **Mission im Beobachter-Modus starten** – Diese Schaltfläche startet die Mission, wobei alle Teams computergesteuert sind. So können Sie sich die Geschehnisse ansehen, ohne selbst teilzunehmen
- **Mission beginnen** – Mit dieser Schaltfläche starten Sie die Mission. Sie leiten dabei das Team, das Sie zuvor gewählt haben

Interface: HUD

Das "Heads Up Display" – kurz HUD – versorgt Sie mit den Informationen, die Sie während einer Mission benötigen. Dazu zählen Daten wie Ihr Gesundheitsstatus und die verbleibenden Munitionsmengen für Ihre Waffen. Sie können verschiedene Elemente Ihres HUDs ausblenden (siehe Kapitel „Optionen: HUD“) oder die Taste "Vollständiges HUD anzeigen" (F1) drücken, so dass alle Informationen Ihres HUDs gleichzeitig eingeblendet werden.



Ihr Team-Mitglied

Im linken oberen Bereich des Bildschirms wird die Körperhaltung des Mitglieds (Stehen, Hocken, Liegen) sowie seine Gesundheit und sein Name angezeigt. Wenn das Symbol für die Gesundheit ausgefüllt ist, ist das Mitglied gesund. Wenn es nur halb ausgefüllt ist, ist das Mitglied verwundet und kann sich nicht mehr im Laufschritt bewegen. Wenn das Symbol leer ist, sollten Sie auf ein anderes Team-Mitglied umschalten.

Ihr Waffen-Status

Der Status Ihrer Waffe wird links unten auf dem Bildschirm angezeigt. Oben in dieser Box befindet sich ein Symbol Ihrer aktuellen Waffe mit Name und Zubehör. Darunter erscheinen, von links nach rechts: Feuerrate (siehe Kapitel „Schießen: Feuerrate“), Munitionsmenge in der Waffe und verbleibende Magazine. Wenn Sie schießen, verringert sich die Munitionsmenge in der Waffe. Wenn Sie nachladen und leere Magazine wegwerfen, verringert sich die Anzahl der verbleibenden Magazine.

Fadenkreuz

In der Mitte des Bildschirms befindet sich das Fadenkreuz, das aus zwei Teilen besteht: einem Punkt in der Mitte und vier beweglichen Linien. Das Fadenkreuz gibt die momentane Genauigkeit Ihrer Waffe an (siehe Kapitel „Schießen: Fadenkreuz“). Abgefeuerte Kugeln treffen einen Punkt innerhalb des Fadenkreuzes. Je länger Sie warten, bevor Sie einen Schuss abgegeben, desto näher wandert das Fadenkreuz nach innen zusammen und desto genauer wird Ihr Schuss sein.

Aktionssymbol

Unterhalb des Fadenkreuzes, unten in der Mitte des Bildschirms, befindet sich das Aktionssymbol. Wenn Sie den zentralen Punkt des Fadenkreuzes auf etwas in der Umgebung richten, mit dem Sie interagieren können, erscheint dieses Symbol. Es zeigt an, was Sie und Ihr Team an dieser Stelle tun können (siehe Kapitel „Interaktion mit der Umgebung“).

Wegpunkte und Planung

Ihr aktueller Wegpunkt erscheint auf dem Bildschirm als schwebender Kreis zusammen mit einer Zahl, die die Entfernung in Metern angibt. Wenn Sie den Wegpunkt nicht im Blickfeld haben, erscheint ein Pfeil am Rand des Bildschirms, der in die Richtung weist, in die Sie sich drehen müssen, um den Wegpunkt zu finden. Wenn Sie für einen Wegpunkt eine spezielle Aktion geplant haben, beispielsweise den Wartebefehl auf den Go-Code Alpha oder das Werfen einer Splittergranate, wird diese oben in der Mitte des Bildschirms angezeigt, sobald Sie den Wegpunkt erreichen.

Unterhalb der Anzeige Ihrer Gesundheit und Ihres Namens befinden sich die aktuellen Einsatzregeln. Die Einsatzregeln legen fest, wie Ihre KI-Teammitglieder den Feind angreifen. Sie wechseln je nach Ihrem Plan automatisch, wenn die Teams die entsprechenden Wegpunkte erreichen (siehe Kapitel „Tangos angreifen und Regeln für Feindkontakt“).

Andere Mitglieder Ihres Teams

Rechts oben auf dem Bildschirm sehen Sie den Status Ihres Teams. Jedes Team-Mitglied verfügt über ein eigenes Gesundheitssymbol, das nach dem gleichen Prinzip funktioniert wie Ihr eigenes. Darunter wird die momentane Aktion Ihres Teams angezeigt, wie zum Beispiel „Folge“ oder „Greife an“.

Andere Teams

Rechts unten auf dem Bildschirm finden Sie Informationen über andere Teams, die Sie momentan nicht kontrollieren. Diese Informationen beinhalten Namen, Gesundheitssymbole und aktuelle Aktionen der Teams. Werfen Sie ab und zu einen Blick auf diese Informationen, um sicherzugehen, dass keines Ihrer Teams auf einen Go-Code von Ihnen wartet, bevor Sie sich in Bewegung setzen.

Karte

Wenn Sie die Taste Karte umschalten (G) drücken, erscheint eine Vollbildkarte auf Ihrem Bildschirm. Sie rotiert je nach Blickrichtung Ihres Charakters. Die Karte zeigt Ihre momentane Position, alle noch nicht erreichten Wegpunkte und alle Tangos, die Sie bereits gesichtet haben. Um die Darstellung der Karte zu vergrößern, drücken Sie die Taste "Zoom vergrößern". Um die Darstellung der Karte zu verkleinern, drücken Sie die Taste "Zoom verkleinern".

Spielmenü

Sie können das Spiel unterbrechen und das Spielmenü aufrufen, indem Sie die Taste für das Spielmenü drücken (ESC). Dieses Menü zeigt Statistiken aller Team-Mitglieder an, darunter Gesundheitsstatus, Kills, Treffgenauigkeit, abgefeuerte Schüsse und Schüsse, die Ihr Ziel getroffen haben. Es zeigt außerdem Ihre Missionsziele und deren Status an.



Unten in diesem Menü befinden sich Schaltflächen für folgende Funktionen:

- **Raven Shield verlassen** – Beendet das Spiel
- **Zum Hauptmenü wechseln** – Bringt Sie zurück zum Hauptmenü
- **Optionsmenü aufrufen** – Erlaubt Ihnen, die aktuellen Optionen zu ändern und dann ins Spiel zurückzukehren
- **Mission abbrechen und Aktion wiederholen** – Startet die Mission ab dem Beginn der Aktionsphase neu

- **Mission abbrechen und Aktion wiederholen** – Startet die aktuelle Mission ab dem Beginn der Planungsphase neu

Spielprinzip

Wer bin ich?

Meine Rolle und meine Verantwortung

Sie sind Mitglied der Antiterror-Eliteeinheit Rainbow – bis an die Grenzen menschlicher Leistungsfähigkeit austrainiert. In Raven Shield erfüllen Sie zwei Aufgabe gleichzeitig: Missionskoordination und Teamführung. Als Missionsverantwortlicher ist es Ihre Aufgabe, die Teams zusammenzustellen, sie auszurüsten und die Missionsdurchführung zu planen. Sobald eine Mission beginnt, sind Sie verantwortlich für die Erteilung der Go-Codes und der Feuererlaubnis Ihrer Präzisionsschützen, wenn diese Ihr Ziel im Visier haben (siehe Kapitel „Kontrolle anderer Rainbow-Teams“).

Sie nehmen auch die Rolle eines Team-Anführers ein, der bis zu drei computergesteuerte Mitglieder eines Einzelteams leitet. Sie sind die Spitze des Teams und haben daher meistens als Erster Feindkontakt. Die Entscheidung liegt bei Ihnen, wie der Feind am besten angegriffen, wie die Zahl der Opfer minimiert und wie die Mission effizient beendet wird.

Umschalten zwischen Team-Mitgliedern und 'Team hält'

Sie haben bis zu drei computergesteuerte Team-Mitglieder hinter sich. Jeder von Ihnen trägt eigene Verantwortung und hält in vordefinierten Bereichen Ausschau nach Feinden. Wenn Sie sich einer Tür nähern, bildet Ihr Team automatisch einen Kreis um Sie, um Ihnen beim Eindringen in das Gebäude maximale Deckung geben zu können.

Da jedes Mitglied eines Teams über individuelle Fähigkeiten und Ausrüstung verfügt, sollten Sie je nach Situation oder Aufgabe auf ein bestimmtes Mitglied umschalten und es direkt kontrollieren. Sie können zwischen den Team-Mitgliedern umschalten, indem Sie die Tasten "Vorheriges Mitglied" (Pos1) und "Nächstes Mitglied" (Ende) benutzen oder die Taste "Team-Auswahl" (7) gedrückt halten.

Sie können Ihr Team auch anweisen, die Position zu halten, indem Sie die Taste "Alle Teams hält umschalten" (R) drücken. So können Sie Ihr Team hinter sich lassen, während Sie im Alleingang besonders riskante oder heimliche Aktionen durchführen. Drücken Sie erneut die Taste "Alle Teams hält umschalten", wenn sich das Team wieder hinter Ihnen sammeln soll.

Was ist meine Mission?

Was habe ich zu tun?

Ihre Mission besteht darin, die Unschuldigen zu beschützen und Ihre Gegner aufzuhalten. Rainbow wird nur dann angefordert, wenn in wichtigen Situationen von internationaler Bedeutung bereits alle anderen Optionen ausgeschöpft sind. Das bedeutet: Schlagen Sie schnell und hart zu, wenn man Sie ins Geschehen schickt. Doch seien Sie vorsichtig, auf wen Sie schießen. Es wird nicht toleriert, wenn auf Geiseln und/oder Terroristen, die sich ergeben haben, geschossen wird. Der Tod einer Geisel führt zum sofortigen Scheitern der Mission.

Vorgegebenes Missionsziel

Alle Missionen haben ein Standardziel, das nicht immer ausdrücklich erwähnt wird. Dieses Ziel besteht darin, alle Terroristen zu neutralisieren. Wenn Sie dieses Ziel erreichen, sind damit automatisch alle anderen Missionsziele erfüllt. Die einzige Ausnahme bilden Aufklärungsmissionen, in denen Sie unerkannt bleiben müssen. Sollten Sie in einer solchen Mission auf einen Terroristen schießen, ist die Mission sofort gescheitert.

Wen gibt es sonst noch in der Spielwelt?

Sie und Ihr Team sind nicht die einzigen Personen in der Spielwelt. Es gibt drei Arten von Personen, auf die Sie treffen können: Andere Rainbow-Teams, Terroristen und Geiseln.

Andere Rainbow-Teams

Umschalten zwischen den Teams

Wenn Sie eine Mission planen, können Sie bis zu drei Teams aufstellen. Diese können aus insgesamt bis zu acht Mitgliedern bestehen. Sie können zwischen den Teams umschalten, indem Sie die Tasten "Vorheriges Team" (Bild hoch) und "Nächstes Team" (Bild runter) drücken. Wenn Sie ein Team nicht direkt kontrollieren, folgen seine Mitglieder automatisch den geplanten Wegpunkten und führen dort die geplanten Aktionen aus. Wenn sie keine Wegpunkte haben, gehen sie einfach in Position und warten darauf, dass Sie die Kontrolle übernehmen.

Go-Codes

Ab und zu erwarten die Teams, die Sie nicht direkt kontrollieren, Ihre Befehle. Zu diesen Situationen zählen das Warten auf Go-Codes und der Scharfschützenmodus. Wie bereits im Kapitel „Planung“ zuvor erläutert wurde,

sind die Go-Codes ein hervorragendes Mittel zur Koordination der Teams und ihrer Aktionen. Wenn die Teams Wegpunkte mit zugeordneten Go-Codes erreichen, warten sie so lange, bis Sie den entsprechenden Go-Code erteilen. Drücken Sie dazu einfach die jeweilige Taste Go-Code Alpha (J), Go-Code Bravo (K), Go-Code Charlie (L) und Go-Code Zulu (,). Wenn Sie wissen möchten, wie Sie erkennen können, ob ein Team momentan auf einen Go-Code wartet, sehen Sie bitte im Kapitel „Interface: Andere Teams“ nach.

Scharfschützenmodus

Wenn ein Team mit einem Scharfschützen einen Wegpunkt erreicht, an dem er bis zum Go-Code in Stellung gehen soll (siehe Kapitel „Planung“), wartet das Team und meldet, ob ein Ziel in Sicht ist oder nicht. Wenn kein Ziel in Sicht ist, erhalten Sie eine Meldung wie „Team Grün, Visier ist kalt.“ Sobald ein Ziel in Sicht ist, meldet der Scharfschütze „Team Grün, Visier ist heiß.“ Wenn Sie wollen, dass das Team das Ziel (oder die Ziele) unter Beschuss nimmt, können Sie mit der Taste "Scharfschützenmodus umschalten" (T) den entsprechenden Befehl geben. Von nun an wird das Team auf jeden Terroristen das Feuer eröffnen, den es sichtet. Wenn das Team das Feuer einstellen soll, drücken Sie einfach erneut die Taste "Scharfschützenmodus umschalten".

Alle Teams halt

Sie können auch allen Teams gleichzeitig (einschließlich Ihrem eigenen Team) den Befehl geben, in Position zu gehen, indem Sie die Taste "Alle Teams halt umschalten" (H) drücken. Wenn alle Teams die Mission fortsetzen und ihrem Wegpunkt-Plan weiter folgen sollen, drücken Sie einfach erneut die Taste "Alle Teams halt umschalten".

Statusmeldung anfordern

Sie können Ihre Teams auffordern, eine Statusmeldung abzugeben, indem Sie die Taste Statusbericht (8) drücken. Die Anführer der computergesteuerten Teams melden dann ihre momentanen Aktivitäten und die Anzahl der kampfunfähigen Team-Mitglieder.

Terroristen

Die Terroristen, oft einfach als "Tangos" bezeichnet, sind Ihre Gegner. Sie müssen um jeden Preis gestoppt werden. Sie verfolgen ihre eigenen Ziele, wobei sie in der Regel nicht davor zurückschrecken, unschuldige Zivilisten für ihr politisch oder ideologisch motiviertes Handeln zu



missbrauchen oder fremdes Eigentum zu entwenden oder zu zerstören. Mit Tangos kann man nur auf zweierlei Arten verfahren: Sie gewaltsam aufhalten (also unter Einsatz von Schusswaffen) oder sie verhaften, wenn sie unbewaffnet sind oder sich ergeben haben (siehe Kapitel „Interaktion mit der Umgebung“).

Geiseln

Geiseln sind unschuldige Personen, die sich in der Gewalt der Terroristen befinden. Geiseln tendieren zur Panik und sind daher ein unberechenbares Element in einer ohnehin äußerst heiklen Situation. Wenn die Geiseln Sie sehen, können sie völlig unerwartet reagieren. Einige laufen in Ihre Richtung oder erstarren regungslos, andere werfen sich auf den Boden und flehen darum, am Leben gelassen zu werden. Geiseln befinden sich körperlich und emotional in einer Ausnahmesituation, in die sie völlig ahnungslos und unvorbereitet hinein geraten sind. Die einzige Möglichkeit, mit Geiseln zu interagieren, ist sie zu retten (siehe Kapitel „Interaktion mit der Umgebung“).



Umsehen und Bewegen

Sie können sich durch Bewegen Ihrer Maus in der Welt umsehen. Damit bestimmen Sie die Blickrichtung Ihres Charakters. Zur Bewegung benutzen Sie die Tasten Nach vorne bewegen (W), Rückwärts bewegen (S), Seitenbewegung links (A) und Seitenbewegung rechts (D). Sie können schneller laufen, indem Sie die Taste Laufen (Rechte Maustaste) zusammen mit den Tasten für Bewegen und/oder Seitenbewegung gedrückt halten. Die Bewegung im Laufschritt verursacht jedoch deutlich mehr Lärm und erschwert es präzise zu schießen.

Spähen und Körperhaltung wechseln

Das Spähen ist extrem nützlich, wenn man um Objekte herum sehen möchte, ohne seine Deckung völlig aufzugeben. Spähen Sie mit den Tasten "Nach links spähen" (Q) und "Nach rechts spähen" (E). Sie können sich auch stufenlos zur Seite lehnen und spähen, indem Sie die Taste "Flüssige Bewegung" (Strg-Taste links) gedrückt halten und dabei Ihre Maus bewegen. So können Sie sich je nach Situation mehr oder weniger weit aus der Deckung heraus lehnen.

Wenn Sie feindlichem Feuer entgehen oder unerkannt bleiben möchten, ist es auch hilfreich, eine andere Körperhaltung einzunehmen, um die sichtbare Fläche zu verkleinern. Sie können stehen, hocken und liegen. Wenn Sie die Taste

Strecken (C) drücken, nehmen Sie eine höhere Körperhaltung ein. Sie können Ihre Körperhaltung auch stufenlos zwischen Stehen und Hocken verändern, indem Sie die Taste "Flüssige Bewegung" gedrückt halten und dabei Ihre Maus bewegen.

Während Sie die Taste "Flüssige Bewegung" gedrückt halten, steuern Sie mit Ihrer Maus nur die Körperhaltung und das Spähen. Es ist dabei nicht möglich, die Blickrichtung zu ändern oder mit einer Waffe zu zielen. Wenn Sie die Taste wieder loslassen, verbleiben Körperhaltung und Spährichtung in der momentanen Position und Sie können sich mit der Maus wieder umsehen. Wenn Sie nicht mehr spähen und wieder stehen oder hocken möchten, drücken Sie einfach zweimal die Taste "Flüssige Bewegung".

Nachtsicht

Rainbow ist eine Eliteeinheit und verfügt daher über die neueste Technologie. Damit Rainbow auch nachts und unter schlechten Lichtverhältnissen operieren kann, sind die Team-Mitglieder mit Nachtsichtgeräten ausgestattet. Sie können die Nachtsicht aktivieren bzw. deaktivieren, indem Sie die Taste "Nachtsicht ein/aus" (5) drücken.

Interaktion mit der Umgebung

Welche Interaktionen sind möglich?

Die Interaktion mit Ihrer Umgebung ist in Raven Shield extrem wichtig. Das Spiel erlaubt Ihnen eine Vielzahl von Möglichkeiten, angefangen beim Öffnen von Türen bis hin zum Sichern von Terroristen, die sich ergeben. Um mit Ihrer Umgebung zu interagieren, bewegen Sie sich in die Nähe eines Bereichs/Objekts, mit dem Sie interagieren können, und sehen ihn/es an. Wenn ein deutlich erkennbares Aktionssymbol (siehe Kapitel „Interface: Aktionssymbol“) unten in der Mitte des Bildschirms erscheint, drücken Sie die Aktionstaste (Leertaste), um die Aktion auszuführen, die das Symbol darstellt.

Wie befehle ich mein Team?

Ihrem Team zu befehlen, mit der Umgebung zu interagieren, ist genauso einfach, als würden Sie es selbst tun. Sehen Sie ein Objekt oder einen Bereich, mit dem das Team interagieren soll, aus einiger Entfernung an. Wenn ein dunkles Aktionssymbol unten in der Mitte des Bildschirms erscheint, drücken Sie die Aktionstaste, damit Ihr Team die Standardaktion ausführt (siehe Kapitel „Situationen und Standardaktionen“).

Schnellzugriffsmenü

Die Standardaktion ist nicht die einzige Aktion, die Sie Ihrem Team befehlen können. Sie können, anstatt die Aktionstaste zu drücken und wieder loszulassen, die Taste auch gedrückt halten. Das Schnellzugriffsmenü wird nun in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Es enthält alle Befehle, die Sie Ihrem Team an diesem Punkt geben können.



Um einen Befehl zu geben, markieren Sie mit dem Mauszeiger den gewünschten Befehl und wählen Sie ihn mit der linken Maustaste aus.

Befehle, die den Einsatz von Granaten vorsehen, erfordern einen zusätzlichen Schritt. Nachdem Sie auf den entsprechenden Befehl geklickt haben, wechselt das Menü auf die Anzeige aller Granaten, die Ihr Team momentan mit sich führt. Klicken Sie auf eine Granate, um den Befehl zu geben.

Dass Sie einen Befehl gegeben haben, können Sie daran erkennen, dass das Schnellzugriffsmenü verschwindet, während Sie noch immer die Aktionstaste gedrückt halten. Außerdem bestätigt Ihr Charakter den Befehl mit einer Meldung. Sie können das Schnellzugriffsmenü, ohne einen Befehl zu geben, verlassen, indem Sie die Aktionstaste loslassen, bevor Sie auf einen Befehl klicken.

Erteilen eines Team-Befehls mit Go-Code Zulu

Mit dem Schnellzugriffsmenü können Sie sogar die Aktivitäten mehrerer Teams koordinieren. Dazu müssen Sie Schnellbefehle erteilen, die den Go-Code Zulu erfordern, bevor die Teams sie ausführen. Um einen "Schnellbefehl auf Zulu" zu erteilen, öffnen Sie ganz normal das Schnellzugriffsmenü, aber anstatt mit linken Maustaste wählen Sie den Befehl mit der rechten Maustaste aus. Nun wird das Team darauf warten, dass Sie den Go-Code Zulu geben, bevor es den Schnellbefehl ausführt.

Wenn Sie diesen Befehl mit einem anderen Team koordinieren möchten, schalten Sie auf ein anderes Team um und geben einen anderen Schnellbefehl auf Zulu. Wechseln Sie dann zu einem dritten Team, drücken Sie die Taste Go-Code Zulu (,) und sehen Sie genüsslich zu, was nun passiert.

Situationen und Standardaktionen

Türen (öffnen/schließen)

- **Öffnen (Standard)** – Sie oder Ihr Team bewegen sich zur Tür, nehmen die Formation zum Eindringen in den Raum ein und öffnen die Tür



- **Öffnen und Granate** – Wie Öffnen, aber das Team wirft eine Granate, sobald die Tür offen ist
- **Öffnen und Säubern** – Wie Öffnen, aber das Team dringt schnell durch die Tür ein und greift alle Tangos an
- **Öffnen, Granate und Säubern** – Wie Öffnen und Granate, aber das Team dringt schnell durch die Tür ein und greift alle Tangos an

Abgeschlossene Türen

Wenn Sie Ihrem Team den Befehl erteilen, mit einer verschlossenen Tür zu interagieren, behandelt es diese Tür exakt wie eine unverschlossene Tür. Das bedeutet, dass Sie die selben Befehle erteilen können und das Team automatisch die Tür entriegelt, bevor es mit seinen Befehlen fortfährt.

Wenn Sie eine Tür entriegeln, öffnet sie sich nicht automatisch. Ihr Zustand ändert sich nur von verschlossen nach aufgeschlossen. Um eine Tür aufzuschließen, müssen Sie die Aktionstaste so lange gedrückt halten, bis die Tür aufgeschlossen ist.

- **Aufschließen (Standard)** – Sie schließen die Tür auf

Fenster/Fensterläden (öffnen/schließen)

- **Öffnen (Standard)** – Sie oder Ihr Team bewegen sich zum Fenster und öffnen es
- **Öffnen und Granate** – Wie Öffnen, aber das Team wirft eine Granate, sobald das Fenster offen ist

Leitern (hinauf-/herunterklettern)

- **Klettern (Standard)** – Sie oder Ihr Team bewegen sich zur Leiter, nehmen Deckungsformation ein und steigen auf die Leiter

Zielgebiet nicht in der Nähe

- **Vorrücken** – Ihr Team rückt zum festgelegten Standort vor
- **Vorrücken und Granate** – Wie Vorrücken, aber das Team wirft eine Granate, sobald es sich in Reichweite des Zielstandorts befindet

Zielgebiet in der Nähe

- **Zu meiner Position und formieren (Standard)** – Ihr Team kehrt zu Ihrer Position zurück und folgt Ihnen



Spezielle Geräte (aktivieren/deaktivieren)

Diese Aktion bedarf einiger Erklärung. In einigen Missionen müssen Sie Überwachungsgeräte platzieren oder Bomben entschärfen. Diese Aktion erlaubt Ihnen, all diese Arten von Aktionen auszuführen. Dazu müssen Sie die Aktionstaste gedrückt halten, bis die Aktionen abgeschlossen sind.



- **Aktivieren (Standard)** – Sie oder Ihr Team aktivieren oder platzieren ein Gerät

Terroristen sichern



Um diese Aktion auszuführen, müssen Sie die Aktionstaste gedrückt halten, bis die Aktion abgeschlossen ist.

- **Sichern (Standard)** – Sie oder Ihr Team bewegen sich auf den Terroristen zu, der sich ergeben hat, und legen ihm Handschellen an

Geiseleskorte (Folgen Sie mir/Bleiben Sie hier)



- **Folgen Sie mir (Standard)** – Sie oder Ihr Team bewegen sich auf die Geisel zu und weisen sie an, Ihnen/Ihrem Team zu folgen



Spieler tot

- **Umschalten zum nächsten Rainbow-Mitglied (Standard)** – Sie übernehmen die Kontrolle über das nächste Rainbow-Mitglied Ihres Teams, wenn Ihr derzeitiges Team-Mitglied stirbt

Türen/Fenster benutzen

Die Benutzung von Türen muss ein wenig näher erläutert werden, da es hier verschiedene Möglichkeiten gibt. Zur Erinnerung: Eine Tür ist noch nicht offen, wenn Sie aufgeschlossen wurde. Der Zustand der Tür ändert sich lediglich von verschlossen nach aufgeschlossen.

Es gibt jedoch noch eine andere Art, Türen aufzuschließen: Sie können die Schlosser herausschießen! Indem Sie Schüsse auf den Schlossmechanismus abgeben, beschädigen Sie ihn, so dass er irgendwann herausbricht und die Tür damit entriegelt ist. Wenn Sie weiterhin auf die Tür schießen, öffnet sie sich – vorausgesetzt, Sie schießen von der richtigen Seite dagegen.

Außer dem einfachen Öffnen und Schließen von Türen/Fenstern gibt es auch die Möglichkeit, sie langsam zu öffnen und zu schließen. Drücken Sie die Taste "Frei öffnen" (Mausrad hoch) bzw. "Frei schließen" (Mausrad runter), um Fenster und Türen langsam zu öffnen und zu schließen. Wenn Sie die Taste "Schnelle

flüssige Bewegung" (Mausradtaste) zusammen mit den Tasten "Frei öffnen" bzw. "Frei schließen" drücken, können Sie Türen/Fenster schnell öffnen und schließen.

Und schließlich gibt es noch eine viel destruktivere Methode, mit der man Türen permanent öffnen kann... Sprengstoff, Türladungen, Sprengsätze mit Fernzündung, Claymore-Minen oder Splittergranaten zerstören die meisten Türen auf der Stelle (siehe Kapitel „Benutzung von Sprengladungen und Minen und Werfen von Granaten“).

Benutzen von Leitern

Wenn Sie mit einer Leiter interagieren, verstauen Sie zuerst Ihre Waffe und halten sich an der Leiter fest. Um die Leiter hinauf- oder herunterzuklettern, benutzen Sie die Tasten Vorwärts bewegen und Rückwärts bewegen. Sie können die Leiter auch schnell hinauf- oder herunterklettern, indem Sie gleichzeitig die Taste Laufen gedrückt halten. Aber bedenken Sie, dass schnelleres Klettern mehr Lärm erzeugt und so die Feinde schneller auf Sie aufmerksam werden.

Umschalten zwischen Waffen und Ausrüstung

Jedes Rainbow-Mitglied verfügt über vier Ausrüstungsgegenstände: Primärwaffe, Sekundärwaffe, Gegenstand 1 und Gegenstand 2. Computergesteuerte Team-Mitglieder wechseln ihre Ausrüstung je nach Bedarf automatisch. Sie können die Ausrüstung Ihres aktuellen Team-Mitglieds wechseln, indem Sie die Tasten Primärwaffe (1), Sekundärwaffe (2), Gegenstand 1 (3) und Gegenstand 2 (4) drücken.

Wenn Sie nicht sicher sind, welchen Ausrüstungsgegenstand Ihr momentanes Team-Mitglied benutzt, halten Sie die Taste Inventar-Menü (6) gedrückt. Dadurch wird in der Mitte des Bildschirms ein Menü mit der Ausrüstung Ihres Team-Mitglieds angezeigt. Markieren Sie mit der Maus den gewünschten Ausrüstungsgegenstand und klicken Sie darauf, um ihn zu benutzen.

Tangos angreifen und Regeln für Feindkontakt

Als Spieler liegt es ganz bei Ihnen, wann Sie Tangos angreifen und wann nicht. Denken Sie daran, dass Aufklärungsmissionen sofort scheitern, wenn Sie Tangos angreifen.

Ihr Team jedoch greift Tangos nach den jeweils aktuellen Regeln für Feindkontakt an:

- **Angriff** – Alle Tangos angreifen
- **Infiltrieren** – Alle Tangos nur mit schallgedämpften Waffen angreifen. Bei eigenem Beschuss alle Tangos angreifen, auch ohne schallgedämpfte Waffen
- **Aufklärung** – Tangos nur zur Selbstverteidigung angreifen

Um die Regeln für Feinkontakt zu ändern, drücken Sie auf die Taste Regeln für Feinkontakt ändern (F). Wenn Sie die Taste drücken, wechselt der Indikator für die Regeln links oben auf dem Bildschirm zwischen den drei möglichen Optionen.

Schießen

Fadenkreuz

Da Sie bereits wissen, wie Sie sich mit Waffen ausrüsten, sollten Sie auch wissen, wie man damit umgeht. Am besten beginnt man mit der Erklärung des Fadenkreuzes. Das Zentrum des Fadenkreuzes entspricht dem Zentrum Ihres Bildschirms. Dort schlagen die von Ihnen abgefeuerten Kugeln ein, wenn Sie zu 100% Treffen. Dies kommt allerdings sehr selten vor, da es einige Faktoren gibt, die die Treffgenauigkeit Ihrer Waffe beeinflussen.

Einen anderen Teil des Fadenkreuzes bilden die vier Linien, die sich zum oder vom Zentrum des Bildschirms bewegen, um die aktuelle Treffgenauigkeit anzuzeigen. Wenn Sie eine Waffe abfeuern, treffen die Kugeln innerhalb dieser vier Linien. Wenn Sie sich bewegen und sich umsehen, bewegen sich die Linien vom Zentrum des Bildschirms weg. Dies nennt man „Auswandern des Fadenkreuzes“. Wenn Sie stehen bleiben, bewegen sich die Linien wieder in Richtung der Bildschirmmitte zurück, bis die Waffe wieder die höchste Treffgenauigkeit erreicht hat. Die Geschwindigkeit, mit der sich die Linien des Fadenkreuzes bewegen, hängt ganz von der jeweilig gewählten Waffe ab. Es ist immer am besten so lange mit dem Feuern zu warten, bis die Linien wieder zur Mitte gewandert sind, aber diesen Luxus werden Sie sich nur selten leisten können ... Tangos schießen schließlich auch.

Wenn Sie Ihre Körperhaltung verändern, indem Sie abhocken oder sich in Anschlag legen, erhöhen Sie die Grund-Treffgenauigkeit Ihrer Waffe. Dadurch sind Sie allerdings in Ihrer Bewegung eingeschränkt, seien Sie also vorsichtig.

Schießen

Um eine Waffe abzufeuern, drücken Sie die primäre Feuertaste (Linke Maustaste). Was Ihnen als erstes auffallen dürfte, wenn Sie feuern, ist das Ihr Bildschirm wackelt. Dadurch wird der Rückschlag Ihrer Waffe simuliert. Jede Waffe verursacht einen für sie typischen Rückschlag. Um diese Bewegung zu

kompenzieren und weiter auf das Ziel zu feuern, ziehen Sie die Maus nach unten. Dies kann allerdings dazu führen, dass sich die Linien des Fadenkreuzes schnell nach außen bewegen, wenn Sie die Bewegung zu schnell durchführen.

Feuerrate

Nicht alle Waffen geben nur einen Schuss ab, wenn Sie die primäre Feuertaste drücken. Jede Waffe in Raven Shield hat eine oder mehrere verschiedene Feuerraten. Sie können zwischen diesen Feuerraten wechseln, wenn Sie die Taste zum Wechseln der Feuerraten (B) drücken. Wenn die Feuerrate auf Eins gesetzt ist, macht es keinen Unterschied, ob Sie die Feuertaste einmalig drücken oder ob Sie sie gedrückt halten. Dann wird immer nur ein Schuss oder ein Feuerstoss abgegeben. Wenn Sie die Feuerrate auf Drei setzen, können Sie die Feuertaste gedrückt halten um drei Schüsse oder drei Feuerstöße abzugeben. Um nur ein oder zwei Schüsse oder Feuerstöße abzugeben, können Sie die Feuertaste weiterhin wie gewohnt drücken und wieder loslassen.

Wenn die Feuerrate auf Fünf steht, was einer Vollautomatik entspricht, können Sie die Feuertaste so lange drücken wie Sie möchten. Dann wird die Waffe so lange feuern, bis Sie die Taste loslassen oder das Magazin leer ist. Es ist Ihnen dann aber immer noch möglich, die Feuertaste zwischendurch loszulassen und nur einen Schuss oder wenige Feuerstöße abzugeben.

Nachladen

Wenn das Magazin Ihrer Waffe "trocken", also leer, ist, müssen Sie nachladen. Benutzen Sie die Nachladetaste (Y), um die Waffe neu zu laden. Wenn Sie die Waffe erst dann neu laden, wenn das Magazin völlig leer ist, benötigt dies am meisten Zeit. Dies liegt daran, dass Sie das Magazin wechseln und die Waffe danach neu durchladen müssen, damit eine Patrone in die Patronenammer eingeführt wird.

Sie können Ihre Waffe auch bereits nachladen, wenn nur noch wenig Munition darin verblieben ist oder Sie vor einem Feuergefecht stehen. Diese Art des Nachladens, ein taktisches Nachladen, geht viel schneller vorstatten, als wenn Sie die Waffe leer schießen. Im Falle des taktischen Nachladens müssen Sie nämlich nur die Magazine wechseln. Keine Sorge, wenn Ihr Magazin beim Wechsel noch nicht völlig entleert war, verwahrt Ihr Spielcharakter es für einen späteren Gebrauch auf.

Zoomen

Alle Waffen haben einen grundlegenden, auf der Konzentration basierenden, Zoomwert von 1.5x. Um mit Ihrer Waffe zu zoomen, benutzen Sie die Zoomtaste (Linke Umschalttaste). Um mit Ihrer Waffe wieder herauszuzoomen, drücken Sie

erneut die Zoomtaste. Scharfschützengewehre verfügen über eine spezielle ZiLOPTIK, die Ihnen eine Vergrößerung von 5x und 10x ermöglichen.

Waffenzubehör

Sie können die Waffen Ihren persönlichen Präferenzen anpassen, indem Sie eine von vier Waffenzubehörarten einsetzen. Jedes Teil des Waffenzubehörs hat in Raven Shield besondere Auswirkungen auf Ihre Waffe.

Zielfernrohr

Ein Zielfernrohr verbessert Ihren Standardzoom von 1.5x auf 3.5x. Das Zielfernrohr verdeckt aber einen beträchtlichen Bereich des Sichtfeldes oberhalb der Waffe.



Schalldämpfer

Schalldämpfer werden in Verbindung mit spezieller Unterschallmunition eingesetzt. Sie verringern den beim Abfeuern eines Schusses entstehenden Geräuschpegel beachtlich. Die Unterschallmunition hat weniger Durchschlagskraft als die Standardmunition und wirkt daher auf nur auf eine geringe Distanz letal. Das Gewicht des Schalldämpfers verringert auch die Geschwindigkeit, mit der sich die Linien des Fadenkreuzes erholen. Die Waffe reagiert also schlechter als eine nicht schallgedämpfte Waffe.



Große Magazine



Große Magazine erhöhen die Munitionskapazitäten einer Waffe. Diese muss man aus diesem Grund dann seltener nachladen. Das erhöhte Gewicht der zusätzlichen Munition verringert allerdings die Geschwindigkeit in der sich die Linien des Fadenkreuzes erholen. Die Waffe reagiert also schlechter als eine Waffe mit Standardmagazin.

Infrarot-Zielfernrohr (nur für Scharfschützengewehre)



Die Thermalzielvorrichtung erscheint an der linken Seite des Scharfschützengewehres und ermöglicht es Ihnen thermale Signaturen bis zu 3 Meter durch Wände und andere Hindernisse hindurch zu sehen. Um sie zu aktivieren, müssen Sie auf einen Zoom von 5x oder 10x wechseln. Drücken Sie die Taste "Sekundärfeuer/Waffenzubehör wechseln" (Linke Alt-Taste). Wenn Sie die Thermalzielvorrichtung verwenden, können Sie

zwar durch fast alles hindurchsehen, aber nur durch Türen schießen. Um sie zu deaktivieren, drücken Sie die Taste "Sekundärfeuer/Waffenzubehör wechseln" (Linke Alt-Taste) erneut.

Auto-Zielen

Auto-Zielen hilft Ihnen dabei schneller zu zielen, indem das Fadenkreuz zu den Tangos springt, wenn diese im Blickfeld auftauchen. Sie können durch die Auto-Zielen-Einstellungen wechseln, indem Sie die F2-Taste drücken. Es gibt folgende Einstellungen: Aus, Niedrig, Mittel und Hoch. In der Einstellung wenig visiert die Auto-Zielen Funktion nur die Tangos an, die sich in der Nähe der Bildschirmmitte befinden. In der Einstellung Hoch, visiert die Funktion die meisten Tangos auf dem Bildschirm an.

Auto-Zielen ist ein großes Hilfsmittel, wenn Sie gerade erst begonnen haben Raven Shield zu spielen. Wenn Sie als Fortgeschrittenen spielen, werde Sie vermutlich dazu übergehen, die Gegner selbst anvisieren zu wollen. Auto-Zielen funktioniert nur gegen Ziele in kurzer oder mittlerer Entfernung. Wenn Sie etwas anvisieren wollen, was weiter entfernt ist, müssen Sie das schon selbst in die Hand nehmen.

Durchschlagskraft von Geschossen bei Türen

Wie im Abschnitt zur Thermalzielvorrichtung bereits erwähnt, können Geschosse auch Türen durchschlagen. Dies hängt allerdings vom Material der Tür und der Geschossenergie ab, die die Kugel beim Aufprall noch hat. Kugel sind weniger letal, wenn sie eine Tür durchschlagen haben. Bei großkalibrigen Waffen, wie dem Kaliber 50-M82A1-Scharfschützengewehr macht es allerdings keinen wirklich großen Unterschied.

Benutzung anderer Gegenstände

Passive Gegenstände

Es gibt eine Reihe von Gegenständen, die Sie im Verlauf von Missionen nicht in der Hand halten müssen, damit diese funktionieren. Diese Gegenstände nennen wir passive Gegenstände. Wir haben sie im Folgenden aufgeführt:

Spreng-Kit



Mit diesem Werkzeug ist es Ihnen möglich Bomben und Sprengfallen schneller zu entschärfen oder zu aktivieren. Es hilft Ihnen allerdings nicht das Legen von Claymore- Minen, Türladungen, und Sprengsätze mit Fernzündern zu beschleunigen.

Elektronik-Kit

Dieser Gegenstand ermöglicht es Ihnen elektronische Geräte wie Wanzen und Sicherheitssysteme schneller zu manipulieren und zu platzieren.



Schloss-Kit

Mit diesem Gegenstand können Sie Türschlösser schneller öffnen.



Gasmaske

Dieser Gegenstand hebt die Wirkung von Gasgranaten auf.



Primär-Zusatzzmagazine

Dieser Gegenstand sorgt dafür, dass Ihnen zusätzliche Magazine für Ihre Primärwaffe zur Verfügung stehen.



Sekundär-Zusatzzmagazine

Dieser Gegenstand sorgt dafür, dass Ihnen zusätzliche Magazine für Ihre Sekundärwaffe zur Verfügung stehen.



Herzschlag-Sensor

Der Herzschlag-Sensor muss ausgewählt sein, damit er funktioniert. Dann zeigt er die elektrischen Signale schlagender Herzen als weiße Kreise an. Diese Kreise pulsieren in der Frequenz des Herzens der entsprechenden Person. Der Sensor kann Ihnen allerdings nicht anzeigen, ob es sich bei der Person um ein Mitglied des Rainbow Teams, einen Terroristen oder eine Geisel handelt. Das müssen Sie schon selbst herausfinden. Kleiner Tipp: Wenn Menschen Angst bekommen, laufen und verletzt werden, erhöht sich ihr Pulsschlag.



Anbringen von Sprengladungen und Minen

Türladungen

Türladungen sind kleine Sprengladungen, mit denen es möglich ist eine Tür innerhalb von Sekunden zu öffnen/zerstören. Eine Türladung setzen Sie ein, indem Sie sie auswählen, sich der Tür nähern und dann die primäre Feuertaste drücken und halten. Wenn Sie die Ladung erfolgreich angebracht haben, erscheint ein Zünder in Ihrer Hand. Bewegen Sie sich circa einen Meter von der Tür weg und drücken Sie die primäre Feuertaste, um die Ladung zu zünden.



Sprengsatz mit Fernzünder

Sprengsätze sind kleine Sprengvorrichtungen, die dazu entwickelt



wurden alles in einem kleinen Umkreis zu vernichten. Stellen Sie sich diese wie extrem starke Splittergranaten vor, die ferngezündet werden können. Um einen Sprengsatz mit Zündvorrichtung zu legen, wählen Sie ihn an und sehen Sie auf den Boden. Drücken Sie die primäre Feuertaste und halten Sie sie gedrückt. Haben Sie den Sprengsatz erfolgreich gelegt, erscheint ein Zünder in Ihrer Hand. Entfernen Sie sich aus dem Bereich und drücken Sie die primäre Feuertaste, um die Sprengladung zu zünden.

Claymore-Mine

Claymore-Minen funktionieren nach demselben Prinzip wie Sprengladungen mit Fernzünder. Mit der Ausnahme, dass sie ihre Explosionswirkung nur in die Richtung entfalten, in der sie abgelegt wurden. Sie können eine Claymore-Mine auf die selbe Art und Weise ablegen wie eine Sprengladung mit Fernzündung. Stellen Sie nur sicher, dass Sie sich dahinter befinden, wenn das Ding losgeht.



Granaten

Granaten bieten Ihnen während der Missionen ein hohes Maß an Flexibilität. Um eine Granate zu werfen, wählen Sie diese aus und drehen Sie sich in die Richtung in die Sie werfen wollen. Drücken Sie die primäre Feuertaste um einen Überkopfwurf auszuführen. Drücken Sie die Taste "Sekundärfeuer/Waffenzubehör wechseln", um einen niedrigen Wurf auszuführen.

Sie können die primäre oder sekundäre Feuertaste auch drücken und gedrückt halten, um den Stift zu ziehen und die Granate noch nicht zu werfen. Wenn Sie dies einmal getan haben, gibt es allerdings kein Zurück mehr. Sobald Sie die Taste loslassen, werfen Sie die Granate.

Mit etwas Übung werfen Sie schon bald ohne Probleme Handgranaten!

Splittergranaten

Splittergranaten sind zerstörerische Granaten, die nach einer kurzen Verzögerung detonieren und dann alles in der Umgebung zerstören.



Blendgranaten

Blendgranaten sind Granaten zur Ablenkung, die jeden im Unkreis ablenken und desorientiert zurücklassen. Dabei verursachen sie keinerlei physischen Schaden. Werfen Sie diese Granaten in Räume in denen Terroristen und Geiseln sind, um sich einen kleinen Vorteil zu verschaffen.



Rauchgranaten

Rauchgranaten detonieren kurze Zeit nachdem sie geworfen wurden und erzeugen eine große Rauchwolke. Benutzen Sie diese



Granaten, um offenes Gelände zu überwinden und dabei Ihre Bewegungen und Aktionen zu verschleiern. Bedenken Sie dabei aber immer, dass man mit Thermalgeräten durch den Rauch hindurchsehen kann und dann ein leichtes Ziel für so ausgestattete Scharfschützen ist.

Reizgasgranaten

Reizgasgranaten detonieren mit einer kurzen Verzögerung und setzen ein Reizgas frei, dass Husten und Irritationen der Augenschleimhäute verursacht. Diese Granaten eignen sich auch dazu, um in Räume mit Terroristen und Geiseln geworfen zu werden.



Eine Mission abschließen: Die Nachbesprechung

Eine Mission wird dann beendet, wenn Sie alle Teile der Mission erfüllt oder in einem oder mehreren Teilen versagt haben. In beiden Fällen gelangen Sie zur Nachbesprechung. Dort werden Ihre Missionsziele, der Gesundheitszustand Ihrer Team-Mitglieder, sowie die Personal-, Team- und Kampagnenstatistiken angezeigt.

Wenn Sie alle Missionsziele erfüllt haben, stehen Ihnen die folgenden Optionen am unteren Bildschirmrand zur Verfügung:

- **Zum Hauptmenü wechseln** – Hiermit wechseln Sie zum Hauptmenü
- **Zu den Optionen wechseln** – Hier können Sie die in den Optionen Einstellungen vornehmen und dann zum Nachbesprechungsbildschirm zurückkehren
- **Aktion wiederholen** – Damit können Sie die aktuelle Mission erneut starten
- **Zur Planung zurückkehren** – Startet die aktuelle Mission neu. Sie können dann im Besprechungsraum Ihren Plan überarbeiten
- **Missionsausgang akzeptieren** – Damit akzeptieren Sie den Missionsausgang. Wenn Sie eine Kampagne spielen, gelangen Sie von dort zum Missionsplanungscomputer. Wenn Sie nicht im Kampagnenmodus spielen, gelangen Sie von dort zum Bildschirm für die Eigene Mission.

Wenn Sie bei einem oder mehreren Missionszielen versagt haben, bekommen Sie dieselben Optionen wie oben. Es fehlt dann nur der Punkt „Missionsausgang akzeptieren.“



Mehrspieler

Unterschiede zwischen Ein- und Mehrspielermodus

Der Hauptunterschied zwischen dem Ein- und Mehrspielermodus besteht darin, dass Sie im Mehrspielermodus mit oder gegen, einen oder mehrere menschliche Gegner spielen. Computergesteuerte Spieler bieten eine große Herausforderung, aber es ist ein völlig anderes Spielerlebnis, wenn Sie gegen menschliche Gegner antreten. Wenn Sie den Einspielermodus gemeistert haben, sollten Sie Ihr Können einmal mit anderen menschlichen Mitspielern messen.

Anders als im Einspielermodus müssen Sie für den Mehrspielermodus erst einmal einem Server starten oder einem bereits bestehenden beitreten. Servers existieren entweder in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder im Internet. Um Raven Shield über das Internet zu spielen, müssen Sie sich zuerst ein kostenloses Ubi.Com-Konto einrichten (siehe auch Mehrspieler-Menü).

Mehrspieler-Menü

Das Mehrspieler-Menü mag vielleicht auf den ersten Blick etwas kompliziert aussehen, es ist es aber nicht. Das Menü ist in drei Bereiche aufgeteilt: die Hauptschaltflächen, Serverlisten, und den Filter-/Informationsbereich.



Hauptschaltflächen

Die Hauptschaltflächen befinden sich am oberen Bildschirmrand und bieten die folgenden Optionen:

- **Anmelden/Abmelden** – Diese Option ermöglicht es Ihnen sich bei Ubi.Com an- und abzumelden. Wenn Sie sich anmelden, erscheint ein Fenster in der Bildschirmmitte, das die folgenden Optionen enthält:

Login-Name – Ihr Ubi.Com Kontoname

Passwort – Ihr Ubi.Com Zugangspasswort

Passwort speichern – Speichert Ihr Passwort

Automatisch anmelden (nur verfügbar, wenn Passwort speichern aktiviert ist) – Dies ermöglicht, dass Sie sich automatisch bei Ubi.Com anmelden, wenn Sie zum Mehrspieler-Menü wechseln

World Wide Web: Account erstellen – Diese Option verbindet Sie mit der Ubi Soft-Webseite, auf der Sie Ihr kostenloses Ubi.Com Konto erstellen können

- **Teilnehmen** – Lässt Sie dem ausgewählten Server in der Serverliste beitreten
- **Teilnehmen bei IP** – Ruft ein Fenster auf, dass es Ihnen ermöglicht die IP-Adresse des Servers einzugeben, dem Sie beitreten wollen
- **Aktualisieren** – Aktualisiert die Serverliste
- **Erstellen** – Wechselt zum Menü "Server einrichten" (lesen Sie dazu bitte auch den Abschnitt „Server einrichten“)

Serverlisten

Es gibt bei Raven Shield zwei verschiedene Arten von Serverlisten: Internet und LAN.

Internetserver

Internetserver befinden sich im Internet. Um diese Serverlisten einsehen zu können, müssen Sie sich unter Ihrem Zugangskonto bei Ubi.Com anmelden. Wenn Sie sich angemeldet haben, erscheinen in der Liste die momentan im Internet verfügbaren Server. Diese Serverliste zeigt Ihnen Informationen zu jedem Server an und ist wie folgt strukturiert:

- **Favorit** – Server befindet sich in der Liste Ihrer Favoriten (siehe unten)
- **Geschlossen** – Server ist passwortgeschützt
- **Speziell** – Server ist ein spezieller Server (siehe Server einrichten)
- **Name** – Name des Servers
- **Ping** – Ping (Reaktionsgeschwindigkeit) des Servers
- **Spielart** – Zeigt die aktuell ausgewählte Spielart des Servers an
- **Spielmodus** – Zeigt den Spielmodus des Servers an: Gegeneinander oder Miteinander
- **Karte** – Aktuelle Karte des Servers
- **Aktuelle/Maximale Spielerzahl** – Zeigt die aktuelle und die maximale Spielerzahl an, die auf dem Server möglich ist

Wenn Sie auf einen Servernamen klicken, wählen Sie diesen aus. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Servernamen klicken, rufen Sie das Servermenü auf. Dieses Menü enthält die folgenden drei Optionen:

- **Zu Favoriten hinzufügen** – Fügt einen Server zu Ihren Favoriten hinzu
- **Aus Favoriten entfernen** – Entfernt einen Server aus Ihren Favoriten
- **Aktualisieren** – Führt eine Aktualisierung dieses Servers durch

LAN-Server

LAN-Server sind Server, die nur in Ihrem Lokalen Netzwerk (LAN) existieren. Sie benötigen kein Konto auf Ubi.Com, um auf diesen Servern zu spielen. Die Serverliste zeigt die gleichen Informationen an, wie die für die Internetserver.

Filter/Informationsbereiche

Hier gibt es drei Reiter, die es Ihnen ermöglichen die Server in der Serverliste zu filtern und weitere Informationen über den entsprechenden Server aufzurufen: Spieltyp-Filter, Technischer Filter, und Serverinformation.

Spieltyp-Filter

Der Spieltyp-Filter entfernt alle Server an denen Sie nicht interessiert sind aus der Serverliste. Er ist unterteilt in die Spieltypen: Gegeneinander und Miteinander.



Gegeneinander – Spielen Sie gegen andere Spieler

- **Überleben** – Freies Spiel, jeder gegen jeden, bei dem Sie überleben müssen, um das Spiel zu gewinnen.
- **Team-Überleben** – Die Spieler werden in zwei Teams aufgeteilt. Das überlebende Team gewinnt.
- **Bombe** – Team Grün muss die Zündung von Bomben verhindern, Team Rot muss Bomben zur Detonation bringen.
- **Geisel** – Team Grün muss die computergesteuerten Geiseln retten und sie zum Abmarschpunkt eskortieren. Team Rot muss dies verhindern.
- **Pilot** – Team Grün muss einen abgeschossenen Blackhawk-Piloten, der von einem Team-Mitglied gespielt wird und nur mit einer Sekundärwaffe bewaffnet ist, zum Abholpunkt eskortieren. Team Rot muss den Piloten am Erreichen des Abholpunktes hindern.

Miteinander – In diesem Spieltyp spielen Sie mit anderen menschlichen Spieler gegen einen computergesteuerten Gegner.

- **Mission** – Spielen Sie zusammen mit einem Freund Einspielermissionen gegen computergesteuerte Gegner.
- **Terroristenjagd** – Neutralisieren Sie die computergesteuerten Tangos.
- **Geiselrettung** – Befreien Sie die Geiseln und bringen Sie sie zum Abmarschpunkt.



Tech-Filter

Dieser Filter erlaubt es Ihnen nur die Server anzuzeigen, die den oben definierten Kriterien entsprechen:

- **Nur offene** – Zeigt nur Server an, die nicht passwortgeschützt sind.
- **Nur Favoriten** – Zeigt nur die favorisierten Server an
- **Nur spezielle Server** – Zeigt nur spezielle Server an.
- **Server nicht voll** – Zeigt nur Server mit einem oder mehr Spielern an.

- **Server nicht leer** – Zeigt nur Server an, die noch nicht komplett voll sind.
- **Reagiert** – Zeigt nur die Server an, die auf einen „Ping“ reagieren.
- **Gleiche Version** – Zeigt nur die Server an, auf denen dieselbe Version des Spiels läuft, wie auf Ihrem Rechner.
- **Schneller als** – Zeigt nur die Server an, die schneller sind als von Ihnen festgelegt wurde. (Je niedriger der Ping, desto besser)

Serverinformationen

Dieser Reiter zeigt Ihnen detaillierte Informationen über den ausgewählten Server an.



- **Spieler, Kills, Spielzeit, Ping** – Zeigt alle Spieler mit ihren Werten an.
- **Kartenliste/Spielmodus** – Zeigt die gesamte Kartenliste und die Spielmodi die jeder Karte zugewiesen sind.
- **Serveroptionen** – Zeigt alle Serveroptionen an

Server einrichten

In diesem Menü können Sie einen neuen Server einrichten. Es besteht aus drei Bereichen: Hauptschaltflächen, Optionen und der Ausrüstungsbeschränkung.



Hauptschaltflächen

Abbrechen – Über diesen Punkt verlassen Sie den Bildschirm und kehren zum Mehrspielerbildschirm zurück

Starten – Startet den Server

Optionen

Allgemeine Optionen (nicht in jedem Spielmodus stehen alle Optionen zur Verfügung)

Spielmodus: Miteinander, Gegeneinander – Hier wählen Sie den Spielmodus aus

Servername – Hier können Sie einen Servernamen eingeben

Passwort: Hier können Sie, falls dies erwünscht ist, ein Passwort eingeben. Benutzen Sie das Auswahlkästchen neben dem Passwort-Eingabefeld, um den Server unter Benutzung des festgelegten Passwortes zu sperren

Administrator-Passwort: Geben Sie, falls erwünscht ein Passwort ein. Benutzen Sie das Auswahlkästchen neben dem Passwort-Eingabefeld, um den Administrator-Modus auf diesem Server zu starten. Wenn diese Auswahl nicht getroffen wurde, kann nur derjenige, der den Server eingerichtet hat (der sogenannte Host), die Administrator-Befehle benutzen

Runden pro Spiel/Mission – Gibt die Anzahl der Runden pro Mission/Spiel an. Wenn eine Mission oder ein Spiel endet, wechselt die Karte automatisch zur nächsten in der Liste befindlichen Karte.

Zeit pro Runde – Rundenzeitlimit

Zeit zwischen den Runden – Zeit zwischen den Runden

Anzahl der Spieler – Maximale Spieleranzahl

Bomben-Timer – Bestimmt das Zeitlimit zwischen der Scharfmachen der Bombe und deren Detonation

Anzahl der Terroristen – Legt die maximale Anzahl der computergesteuerten Terroristen für die Karte fest

Schwierigkeitsgrad – Legt den Schwierigkeitsgrad der computergesteuerten Tangos für Teams Spiele fest

Server-Standort – Dies legt fest, wo andere Ihren Server finden können: Im LAN oder im Internet

Nur spezialisierte Server – Wenn dies gestartet wird läuft der Server eigenständig, ohne das Sie in das Spielgeschehen eingreifen müssen

Eigenes Feuer – Ermöglicht es den Teammitgliedern einander zu verletzen

Teammitglied-Killer-Strafe – Wenn Sie ein Teammitglied ausschalten, können diese entscheiden, ob Sie zur Strafe die nächste Runde im Zuschauermodus verbringen müssen

Radar zulassen – Ermöglicht es den Spielern ihre Mitspieler auf einem Radar zu sehen. Dies hilft bei der Koordination der eigenen Aktionen

Team-Namen zulassen – Ermöglicht es die Namen der Teammitglieder zu sehen, wenn Sie auf sie zeigen

KI-Verstärkung – Weist Ihnen computergesteuerte Teammitglieder zu, die Ihnen folgen

Waffe in Ego-Perspektive erzwingen – Erzwingt bei allen Spielern Waffen in Ego-Perspektive

Team automatisch angleichen – Weist die Spieler automatisch den unterschiedlichen Teams zu, um deren Stärke auszugleichen

Karte bei Erfolg wechseln – Ignoriert die Runden pro Karte Einstellungen und wechselt die Karte, sobald diese erfolgreich abgeschlossen wurde

Kartenbereich

Kartenfenster – Enthält eine Liste aller verfügbaren Karten

Karte zu/von Kartenliste hinzufügen/entfernen – Fügt Karte und Spielmodus dem Kartenfenster hinzu oder entfernt diese

Kartenlistenfenster – Zeigt die dem Server zugewiesenen Karten mit ihren Spielmodi an

Spielmodus – Zeigt abhängig vom der ausgewählten Spielart die verfügbaren Spielmodi an

- **Gegeneinander:** Überleben, Team-Überleben, Bombe, Geiselrettung, Pilot
- **Miteinander:** Mission, Terroristenjagd, Geiselrettung

Todeskamerabereich

Keine Todeskamera – Erlaubt keine Verwendung der Todeskamera

Ego-Perspektive – Erlaubt die Verwendung einer Ego-Todeskamera

Extern – Erlaubt eine externe Todeskamera

Freie externe Sicht – Erlaubt eine freie externe Todeskamera

Geisterkamera – Erlaubt eine Geist-Todeskamera, mit der Sie sich frei bewegen können

Nur Team – Erlaubt es Ihnen nur durch Ihre Teamkameraden zu sehen und deaktiviert die Geisterkamera automatisch

Begrüßung bearbeiten

Über diese Schaltfläche können Sie die Begrüßungsmeldung des Servers bearbeiten und ändern.

Ausrüstungsbeschränkung

Mit diesen Optionen können Sie die Verwendung von bestimmten Ausrüstungsgegenständen reglementieren. Zur linken Seite des Bildschirms wird die Obergruppe der Gegenstände angezeigt. Auf der rechten Seite sehen Sie die einzelnen Gegenstände.



Gegenstände der Obergruppe

Primärwaffen – Diese Option ruft eine Aufstellung aller Gegenstände der Untergruppe individuelle Waffen auf

- Maschinenpistolen
- Schrotgewehre

- Sturmgewehre
- Leichte Maschinengewehre
- Scharfschützengewehre

Sekundärwaffen – Diese Option ruft eine Liste aller Gegenstände der Untergruppe individuelle Waffen auf

- Pistolen
- Vollautomatische Pistolen

Andere Gegenstände – Diese Option ruft eine Liste aller Gegenstände der Untergruppe individuelle Gegenstände auf

- Primärwaffen-Zubehör
- Sekundärwaffen-Zubehör
- Andere Gegenstände (z.B. Granaten, etc.)

Individuelle Gegenstände

In diesem Bereich können Sie alle Waffen/Gegenstände einzeln oder anhand der Gruppen für die Verwendung sperren:

- Alle auswählen
- Gesamte Auswahl aufheben
- Einzelne Gegenstände

Spielmenü

Wenn Sie die Mehrspielermenü-Taste (Tab) drücken, erscheint das Mehrspielermenü. Von dessen Titelleiste können Sie die verbleibende Spielzeit bis zum Beginn der nächsten Runde abfragen. Darunter sind Serverinformationen aufgeführt. Zu diesen Informationen gehört: Servermodus (Gegeneinander, Miteinander), Servername, Server-IP und Port, Kartenname, Spieltyp, Runden (verbliebene Runden/Runden pro Spiel), und Zeit pro Runde (verbliebene Zeit der Runde/Gesamtzeit der Runde).



Im Zentrum dieses Bildschirms befinden sich der Team-/Spielerbereich. Dort werden Ihnen folgende Daten angezeigt: Bereitschaftsstatus, Gesundheitszustand, Spielername, Anzahl der gewonnenen Runden/gespielten Runden, Kills, Tode, Trefferquote, abgegebene Schüsse, Killer des Spielers, und Ping.

Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich sechs Schaltflächen:

- **Team auswählen** – Erlaubt es Ihnen bei Teamspielen Ihr Team auszuwählen
- **Serveroptionen** – Ruft die Serveroptionen auf. Diese können nur vom Host bearbeitet werden
- **Ausrüstungsbeschränkung** – Ruft die Ausrüstungsbeschränkung auf. Diese kann nur vom Server aus bearbeitet werden
- **Ausrüstungsmenü** – Öffnet das Ausrüstungsmenü, in dem Sie die Ausrüstung Ihres Teammitglieds verändern können
- **Bereit-Schaltfläche** – Zeigt dem Server an, dass Sie bereit sind, die Runde zu beginnen

Team-Radar

Das Team-Radar zeigt Ihnen in Teamspielen die Position Ihrer Spielfigur relativ zu den Positionen Ihrer Teammitglieder an. Teammitglieder, die sich in Ihrer Ebene befinden, werden durch einen Punkt symbolisiert. Teammitglieder die sich über Ihnen befinden werden als Pfeil der nach oben deutet angezeigt. Die Teammitglieder, die sich unter Ihnen befinden, erkennen Sie an einem nach unten zeigenden Pfeil. Getötete bzw. kampfunfähige Teammitglieder werden durch ein "X" dargestellt.



Kommunikation und die Konsole

Kommunikation ist ein wichtiger Bestandteil von Mehrspielerspielen. Die Kommunikation zwischen den Spielern ist sogar so wichtig, dass es bei Raven Shield vier verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten mit den anderen Spielern gibt. Benutzen Sie die Taste für den Globalen Chat (Y), um jedem der sich im Spiel befindet eine Nachricht zu senden. Benutzen Sie die Taste für den Team-Chat (U), um Nachrichten abzusetzen, die nur an Ihre Teammitglieder übermittelt werden. Durch Drücken der Taste (V) können Sie vor dem Spiel aufgenommene Sprachnachrichten an Ihr Team übermitteln.



Außerdem können Sie das Zeichenwerkzeug (F4) drücken, um eine Zeichenkarte aufzurufen. Zum Zeichnen klicken Sie mit der linken Maustaste darauf. Halten Sie die linke Maustaste dann gedrückt, während Sie die Maus bewegen, um auf der Karte zu zeichnen. Mittels der rechten Maustaste können Sie eine

Markierung auf der Karte hinterlassen. Ihre Zeichnungen und Markierungen verbleiben für circa 15 Sekunden auf der Karte. Diese werden, zusammen mit einer Meldung, dass Sie die Karte aktualisiert haben, automatisch an Ihre Teammitglieder übermittelt.

Die Benutzung von Mehrspieler-Gegenständen

Es gibt drei Gegenstände, die Ihnen nur in Mehrspielerspielen zur Verfügung stehen:

- **Herzschlag-Simulator** – Wird wie eine Granate abgeworfen und simuliert einen Herzschlag, der in Herzschlagsensoren angezeigt wird
- **HS-Sensor-Störsender** – Verschleiert alle Herzschlagsignale innerhalb eines Radius von 10 Metern um den Anwender herum
- **Fester HS-Sensor-Störsender** – Wird wie eine Ladung mit Fernzündung ausgebracht und verschleiert alle Herzschläge im Umkreis von 15 Metern



Sterben und die Aktivierung von Todeskameras

Wenn Sie bei einem Mehrspielerpiel sterben, können Sie durch drücken der Primärfeuertaste (linke Maustaste) und Sekundärfeuertaste (Linke Alt-Taste) zwischen den auf dem Server erlaubten Todeskameras wechseln. Wenn Sie die Todeskameras benutzen, können Sie das Spielareal durchfliegen. Sie bewegen sich in diesem Modus, indem Sie die den Richtungen entsprechenden Tasten für: Vorwärts (W), Rückwärts (S), Links (A), und Rechts (D) drücken. Wenn Sie weitere Kamerás benutzen, können Sie zwischen den Spielern wechseln, indem Sie die Tasten für Nächstes Teammitglied (Pos 1) und Vorheriger Teammitglied (Ende) drücken.

Die Konsole

Die Konsolen-Taste (Ä) ruft die Konsole auf. Diese zeigt Ihnen eine Aufstellung der vorherigen Spielenachrichten an. Sie ermöglicht es Ihnen außerdem eine Reihe von einfachen Kommandos einzugeben. Sie können die Konsolen-Kommandos auch im Chat-Fenster eingeben, indem Sie die Globaler-Chat-Taste (Z) oder die Team-Chat-Taste (U) benutzen und ein „/“ vor das Kommando setzen, um damit deutlich zu machen, dass es sich nicht um eine Nachricht für den Chat handelt.

Allgemeine Befehle

Diese Konsolenbefehle stehen allen Spielern des Servers zur Verfügung.

- **hideweapon** – Blendet Waffen in der Ego-Perspektive aus
- **showweapon** – Zeigt Waffen in der Ego-Perspektive
- **name <Neuer_Name>** – Ändert Ihren Mehrspielenamen in <Neuer Name>
- **say <Nachricht>** – Schickt <Nachricht> an alle im Spiel
- **teamsay <Nachricht>** – Schickt <Nachricht> an jeden in Ihrem Team
- **quit** – Führt zum Verlassen des Spiels
- **writeprofile <Dateiname>** – Speichert die Optionseinstellungen unter dem angegebenen Dateinamen in das Speicherverzeichnis
- **loadprofile <Dateiname>** - Lädt die Optionseinstellungen des angegebenen Dateinamens aus dem Speicherverzeichnis
- **votekick <Spielername>** - Startet einen einminütigen Abstimmungsprozess, ob ein Spieler vom Server entfernt werden soll. Die Spieler können während dieser Zeit einmalig eine Stimme abgeben, indem sie das Fenster für die Stimmabgabe mit der Taste (F3) aufrufen. Jedes mal, wenn ein Spieler eine Stimme abgegeben hat, erscheint im Chatbereich folgende Nachricht: „<Spielername> stimmt mit <Wahl> für Rauswurf von <Spielername>“. Wenn über 50% der Spieler mit „Ja“ abstimmen, wird der betreffende Spieler automatisch entfernt. Alle Spieler erhalten dann folgende Nachricht: „Abstimmung war erfolgreich! <Spielername> wurde vom Server entfernt“. Wenn 50% der Spieler mit „Nein“ stimmen, ist die Wahl nicht erfolgreich gewesen und Sie erhalten folgende Nachricht: „Abstimmung fehlgeschlagen! <Spielername> kann bleiben“. Jeder Spieler kann nur einmal alle fünf Minuten eine Wahl veranlassen.
- **votekickid <Spieler-ID#>** - Entspricht dem „votekick“-Kommando. Benutzt allerdings die Spieler-ID# anstelle des Namens. Diese kann über das „playerlist“-Kommando abgefragt werden
- **vote <1,2>** - Sobald jemand eine Abstimmung einleitet, können Sie entweder über die Taste F3 und das entsprechende Fenster, oder mittels dieses Kommandos abstimmen:

1 = Ja

2 = Nein

- **playerlist** – Zeigt alle Spieler mit ihren ID-Nummern in der Konsole an
- **maplist** – Führt alle Karten mit den entsprechenden ID Nummern in der Konsole auf
- **suicide** – Tötet Ihre Spielfigur augenblicklich
- **adminlogin <Admin-Kennwort>** - Ermöglicht Ihnen die Eingabe des Administratorkennwortes, mit dem Sie auf die besonderen Administratorbefehle zugreifen können

Administratorbefehle

Um auf diese Kommandos zugreifen zu können, müssen Sie entweder den Server eingerichtet haben oder das korrekte Passwort mit dem „adminlogin“-Kommando eingegeben haben.

- **newpassword <Neues Admin-Kennwort>** - Ändert das Passwort von <Altes Kennwort> zu <Neues Kennwort> und sendet die folgende Nachricht an alle Spieler: „<Admin-Name> hat das Admin-Kennwort geändert“
- **kick <Spielername>** - Entfernt den Spieler vom Server und zeigt allen Spielern die folgende Nachricht an: „<Spielername> wurde aus Spiel entfernt von <Admin-Name>“
- **kickid <Spieler-ID#>** - Entspricht dem „kick“-Befehl, benutzt aber anstelle des Spielernamens die Spieler-ID, die über das „playerlist“-Kommando abgerufen werden kann
- **restartmatch <Nachricht>** - Beendet die aktuelle Spielrunde, setzt alle Statistiken auf Null und zeigt allen Spielern die folgende Nachricht an: „<Admin-Name> startet das Spiel neu: <Nachricht>“
- **restartround <Nachricht>** - Startet die aktuelle Spielrunde neu, setzt alle Statistiken auf die Anfangswerte der Runde und zeigt allen Spielern die folgende Nachricht an: „<Admin-Name> startet die Runde neu: <Nachricht>“
- **map <Karten-ID#> <Nachricht>** - Beendet die aktuelle Runde, wechselt zu der gewünschten Karte und zeigt allen Spielern die folgende Nachricht an: „<Admin-Name> beendet die Runde und ändert die Karte auf <Kartenname>: <Nachricht>“
- **writeserver <Dateiname>** - Speichert die aktuellen Servereinstellungen unter dem angegebenen Dateinamen in das Speicherverzeichnis
- **loadserver <Dateiname>** - Lädt die aktuellen Servereinstellungen des angegebenen Dateinamens aus dem Speicherverzeichnis

Credits

CREATIVE TEAM

Producer

Chadi Lebbos

Associate Producer

Patrick Naud

Senior Producer

Mathieu Ferland

Lead Game Designer/Manual Writer

Michael McCoy

Game Designers

Daniel Bérubé

Maxime Béland

Lead Programmer

Éric Bégin

Programmers

Alexandre Dionne

Aristomenis Kolokathis

Guillaume Borgia

Jean-François Dubé

Joel Tremblay

John Bennett

Patrick Garon

Rima Brek

Serge Doré

Yannick Joly

Collaborating Programmers

Chaouky Graham

Hugo Allaire

Julien Bouvrais

Intern Programmers

Cyrille Lauzon

Lysanne Martin

Sébastien Lussier

Lead Artist / Art Director

Carol Bertrand

Artists

Adrian Cheung

Annie Richer

Audran Guerard

Catherine Nolin

Christian Sirois

Danny Deslongchamps

Dany Marcoux

David Blazetich

David Massicotte

Guillaume Blais

Gwenael Heliou

Hugo Desmeules

Jean-Philippe Rajotte

John Bigorgne

Karine Fortin

Natasha Bouchard

Patrick Daigle

Sebastien Laporte

Simon Marinof

Wafaa BenHammou

Character Artist / Character Concept Artist

Arman Akopian

Lead Animator

Josef Sy

Animators

Alexandre Vinet

Joseph Nasrallah

Mathieu Huet

Thomas J Anderson

Lead Level Designer

Carl Lavoie

Level Designers

Benoit Richer

Éric Poulin

François Laperrière

Jason Arsenault

Jonathan Dumont

Martin Dufour

Philippe Lussier

Rémi Lacoste

Yann Sylvestre

Audio Designer

Nicholas Duveau

Quality Assurance

QA Lead Testers

Emmanuel-Yvan Ofoé

François McCann

Marc Brouillette

QA Testers

Alexandre Martel

Allen Tremblay

Antoine Thisdale

Charles Drolet-Demers

Christian Fortier

Christian Norton

Daniel Sarrazin

Dominic Colabelli

Eric Laperrière

Eric St-Jean

Frédéric Dufort

Frédéric Laporte

Hanz Tabora

Jean-François Dupuis

Jimi Langlois

Luc Plante

Marc Brouillette

Marc-André Dessureault

Marc-André Fillion

Martin Langlois

Martin Tavernier

Mathieu Fortin

Mathieu Lachance

Nicholas Routhier

Patrick Sauvageau

Philippe Dion

Raymond Brunette

Robin Lee Gordon

Sebastien Martel

Stéphane Pinard

Sylvain Bordeleau

Yan Charron

Yannick Francoeur

QA Config Testers

David Lévesque

Jason Alleyne

Data Manager

Bruno Bellavance

Francis Tremblay

Lead Localization/Integration

Alexandre St-Louis

Technical Advisor

Mike Grasso

Planning Coordinator

Audrey Goyette

Marketing Research Coordinator

Jean-François Poirier

Storyboard

Wayne Murray

Making Of Director/Editing

Miguel Angel Martin

Making Of Assistant

Annemarie Gabrielle

The complete credits list is available in the credits section in the game

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.

Garantie

Ubi Soft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubi Soft Kundendienst.

Wenn Sie (der „Benutzer“) sich an den Technischen Kundendienst wenden, halten Sie bitte folgende Angaben bereit:

- Hersteller des Computer Systems
- Prozessorhersteller und -geschwindigkeit
- Größe des Arbeitsspeichers
- Betriebssystem (bei Unsicherheit klicken Sie bitte auf dem Desktop auf Arbeitsplatz und wählen Sie den Untermenüpunkt Eigenschaften)
- Hersteller und Typ der Grafik- und 3D Beschleunigerkarte
- Hersteller und Typ der Soundkarte
- Hersteller und Typ des CD-ROM- oder DVD-Laufwerkes
- Hersteller und Typ des Modems

Schildern Sie das auftretende Problem bitte so genau wie möglich.

Ubi Soft garantiert dem Käufer einer Original Compact Disc (CD), dass das darauf enthaltene Multimediaproduct bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf / Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediaproduct per eingeschriebenem Brief an den „Technischen Kundendienst“, zusammen mit dem Handbuch sowie Ihrer Registrierungskarte, sofern Sie sich noch nicht registriert haben. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediaproduct am Ort des Kaufs umzutauschen.

Falls eine CD ohne den Nachweis des Kaufs oder nachdem die Garantiezeit überschritten wurde, zurückgesandt wird, behält sich Ubi Soft das Recht vor, sie auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, sofern die CD durch Zufall, Fahrlässigkeit oder Missbrauch beschädigt wurde oder falls die CD nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaproducts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaproduct wird in dem Zustand "wie besehen" gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaproducts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubi Soft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaproducts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige, die durch den Besitz des Multimediaproducts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtslagen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht gestatten, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaproduct und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung, verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht, im Eigentum Ubi Softs und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend das geistige Eigentum geschützt werden. Dieser Quelltext darf ohne vorherige ausdrückliche schriftliche Ermächtigung seitens Ubi Soft weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen oder zum Teil sowie jeder anderweitigen Form.

Gesundheitsschutz

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele betreiben. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

Ubi Soft Kundendienst

Service rund um die Uhr. Wir haben für Sie 24 Stunden täglich, an sieben Tagen der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://www.ubisoft.de/bv/support/>

Bitte überprüfen Sie auf unseren SUPPORT-Seiten die Sektion F.A.Q. (Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen)

Die Antwort auf Ihre Frage ist dort vielleicht schon zu finden. Sollten Sie nicht fündig werden, können Sie unser HOTLINE-FORMULAR nutzen, um uns Ihre Anfrage per E-Mail zu senden.

Bei allen technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 - 554938 (0,12 Euro/ Minute)

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu ermöglichen bitten wir Sie folgende Angaben bereitzuhalten:

- Kompletter Name des Produkts.
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
- Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller.
- Größe des Arbeitsspeichers.
- Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM – oder DVD-Laufwerks.
- Hersteller/Typ der Soundkarte.
- Hersteller/Typ der Grafik- und 3D-Beschleunigerkarte.
- Betriebssystem.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die **aktuellsten** Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel CD-ROM.

Sollten Sie technische Probleme mit dem Produkt haben, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den **SYSTEMVORAUSSETZUNGEN** auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie ein Betriebssystem verwenden, das mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf, um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu gewährleisten.

Ihr Ubi Soft Team



Notizen





Design © 2013 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. & is an Entertainment company.