



swat

INSTALLATION	6
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	6
MINDEST-SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	6
EMPFOHLENE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	6
DIE GESCHICHTE DES SPIELS	7
MISSIONSERKLÄRUNG	7
SPIELHANDLUNG	8
HAUPTMENÜ	8
Mission	9
Neue Karriere	9
Karriere laden	9
Optionen	10
Haupt-Optionenmenü	10
Grafikauflösung	11
Detail-Level	11
Sound-Lautstärke	11
Dialog-Lautstärke	11
Musik-Lautstärke	11
Schwierigkeitsgrad	11
Maus umkehren	11
Tastaturbelegung	12
Mitwirkende	13
Optionen im Spiel	14
Over und out.	14
KARRIERE-MODUS	15
Officer-Informationen	15
Team wählen	16
Bestätigung	17
Bestätigt	18
Metropolitan Division (Metro-Hauptquartier)	18
Ausbildng	19
Metro-HQ	19
Mission	20
Team	21
Ihre Karriere	21
Biografie	21



CLOSE QUARTERS BATTLE

Auszeichnungen	22	Munition	36
Führungsstil-Bewertung	22	Nachladen	36
Karriere der Angreifer	22	Blendgranaten	36
Vorbesprechung	23	CS-Reizgas	37
Einsatzvorbesprechung	24	C2	37
Besprechung	25	Leuchtstäbe	37
Geiseln	25	Werkzeug	38
Taktische Vorteile	25	Opti-Stab	38
Eindringpunkt	26	Taktischer Modus	38
Taktischer Modus	26	Verletzungsanzeige	39
Aufgaben	26	Giftige Gase	39
Ausrüstung	27	KOMMUNIKATION	39
Waffen	28	SICHTFENSTER	41
Munition	28	WAFFENSTATUS	42
Taktische Hilfen	28	ZUSAMMENFASSUNG DER BESPRECHUNG	43
Aktiver Einsatz	28	NACHBESPRECHUNG	44
MISSIONS-MODUS	29	MITWIRKENDE	45
Hauptquartier	29	SERVICELEISTUNGEN	50
Mission	30		
Team	30		
Ausrüstung	32		
Aktiv	33		
SPIEL-FEATURES	34		
LEISTUNG	34		
Bildschirmgröße	34		
ESC-Taste	34		
BEWEGUNG	35		
Vorwärts / Rückwärts / Links / Rechts	35		
Schnelle Bewegung	35		
Kauern / Stehen	35		
Lehnen	35		
Benutzen / Öffnen / Bedienen	35		
WAFFEN / TAKTIKEN	35		
Primär	35		
Sekundär	35		
Zielen	36		
Feuern	36		



CLOSE QUARTERS BATTLE

INSTALLATION

So installieren Sie SWAT3: Close Quarters Battle.

Legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn die AutoPlay-Funktion Ihres CD-ROM-Laufwerks aktiviert ist, klicken Sie auf die Schaltfläche „SWAT3 installieren“ und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Falls die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert ist, klicken Sie auf das „Arbeitsplatz“-Symbol, das sich auf Ihrem Desktop befindet. Doppelklicken Sie auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINDEST-SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Computer: Pentium 233 MHz

Speicher: 32 MB RAM

Betriebssystem: Windows 95, Windows 98, Windows 2000

CD-ROM: 4fach oder schneller

DirectX 6.1 (auf der CD enthalten)

Windows-kompatible Soundkarte

Maus und Tastatur

EMPFOHLENE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Computer: Pentium 266 MHz oder schneller

Speicher: 64 MB RAM oder mehr

3D-Beschleunigerkarte (Direct3D-kompatibel)

DIE GESCHICHTE DES SPIELS

LOS ANGELES, 2005.

In den nächsten sieben Tagen treffen sich Abgesandte aller Nationen der Welt in Los Angeles, um an der Unterzeichnung des neuen Atomwaffensperrvertrags der Vereinten Nationen (Resolution S-112/8) teilzunehmen. Der Schutz dieser Würdenträger obliegt der Verantwortung des LAPD SWAT.

Als taktischer Leiter des SWAT ist es Ihre Aufgabe, Ihr Team in den nächsten sieben Tagen rund um die Uhr im Einsatz gegen jene globalen Mächte zu leiten, die versuchen werden, die Veranstaltung in der Stadt zu stören und das Zusammenkommen der Welt zu den Feiern zum Weltfriedenstag 2005 zu verhindern.

MISSIONSERKLÄRUNG

Als Officer im D-Platoon des SWAT müssen Sie ein ausgeprägtes Gefühl für den Wert des menschlichen Lebens und den unumstößlichen Vorsatz haben, dass alle taktischen Alternativen ausgeschöpft sein müssen, bevor Sie ein Vorgehen mit unter Umständen tödlichem Ausgang wählen.

Sie müssen vom Konzept der Teamarbeit überzeugt sein und erkennen, dass der Gesamterfolg jeder Mission das direkte Ergebnis einer aufeinander abgestimmten, gemeinsamen Leistung der einzelnen Teammitglieder ist.

Es ist wichtig, dass Sie von der Überzeugung durchdringen sind, dass beständiges und intensives Training unverzichtbar für den Erfolg in sämtlichen Einsatzbereichen des Teams ist.

Sie müssen erkennen, dass wir, die Mitglieder des SWAT, Teil eines größeren Ganzen, des Departments sind, und dass unser Erfolg in großem Maße von der Unterstützung durch das Department abhängt.

Als LAPD SWAT-Officer besteht Ihre grundlegende Aufgabe darin, Los Angeles zu einem sicheren Zuhause für alle gesetzestreuen Bürger zu machen, während Sie darauf achten, dass die Männer unter Ihrem Kommando nicht zu Schaden kommen.



CLOSE QUARTERS BATTLE

SPIELHANDLUNG

SWAT3: Close Quarters Battle Battle ist eine taktische Simulation aus der Ich-Perspektive, in der Sie den Anführer eines fünf Mann starken Eindringteams spielen. SWAT3 kann entweder im Missions- oder im Karriere-Modus gespielt werden. Im Missions-Modus ist jede Mission in sich abgeschlossen. Die Missionsergebnisse werden nicht gespeichert und wirken sich nicht auf die Gesamtbewertung aus. Im Karriere-Modus haben schon Ihre ersten Entscheidungen weitreichende Auswirkungen, da das Team, das Sie auswählen, Sie während Ihrer gesamten Karriere begleitet. Die Reihenfolge der Missionen, die in einer Karriere zu absolvieren sind, hängen vom Ausgang der vorherigen Missionen ab. Im Karriere-Modus werden die Führungsstil-Punkte sowie die Auszeichnungen, die Sie verliehen bekommen, aufgezeichnet. Sie können im Hauptmenü des Spiels zwischen dem Karriere- und dem Missions-Modus wählen.

HAUPTMENÜ



Das Hauptmenü erscheint nach der Einleitungssequenz. Aus dem Hauptmenü können Sie das Spiel im Karriere- oder im Missions-Modus starten, eine Karriere laden, Ihre Optionen einstellen oder das Spiel verlassen und zu Windows zurückkehren. Wenn Sie Ihren Cursor auf eine Schaltfläche des Hauptmenüs schieben, wird diese hervorgehoben. Klicken Sie auf eine der hervorgehobenen Optionen, um sie auszuwählen.

MISSION

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Mission“ klicken, gelangen Sie in die Spielumgebung des Missions-Modus. Hier können Sie alle Missionen des Spiels in beliebiger Reihenfolge spielen.

NEUE KARRIERE

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Neue Karriere“ klicken, gelangen Sie in die Spielumgebung des Karriere-Modus, wo Sie eine neue Karriere starten können.

KARRIERE LADEN



Wenn Sie auf die Schaltfläche „Karriere“ klicken, kommen Sie ins Menü „Karriere laden“. Hier können Sie alle gespeicherten Karrieren anwählen und das Spiel mit der letzten Mission, die Sie gespielt haben, wieder fortsetzen.

Um eine gespeicherte Karriere anzuwählen, müssen Sie Ihren Cursor über die Liste der gespeicherten Karrieren bewegen. Dabei werden die Einträge hervorgehoben.

Zur Anwahl klicken Sie auf „Laden“. Das Spiel wird geladen, und Sie können an dem Punkt weiterspielen, an dem Sie Ihre Karriere gespeichert haben. Auch Ihre Statistiken werden wieder geladen, angefangen von den Führungsstil-Punkten bis hin zu den Auszeichnungen, die Sie verliehen bekommen haben.

OPTIONEN

Wenn Sie auf den SWAT-Adler klicken, gelangen Sie in das Optionen-Menü des Spiels. Hier können Sie auch das Menü für die Tastaturbelegung aufrufen. In diesen beiden Bildschirmen können Sie Ihre Tastatur- und Mauskonfiguration verändern, die Lautstärke für Sound und Musik einstellen, Grafikkartenunterstützung oder Software-Rendering anwählen und den Modus bzw. die Einstellungen für den Bildschirm verändern.

In SWAT3 gibt es zwei „Optionen“-Menüs. Der Hauptbildschirm für Optionen kann, wie oben erwähnt, vom Hauptmenü aus aufgerufen werden. Sie können ihn auch von jedem Menü des Metro-HQ-Bereichs aus aufrufen, indem Sie auf den SWAT-Adler klicken.

Der zweite Optionen-Bildschirm steht nur während des Spiels selbst zur Verfügung. Um während des Spiels das Optionen-Menü aufzurufen, müssen Sie die **ESC-Taste** drücken.

OPTIONEN-HAUPTMENÜ



Hier können Sie verschiedene Einstellungen verändern, um die Spielleistung oder den Spielspaß zu steigern. Jede der unten aufgeführten Kategorien hat einen Standard-Wert. Klicken Sie auf die Pfeile rechts neben der jeweiligen Kategorie, um diesen Standardwert zu ändern.

GRAFIKAUFLÖSUNG

Die Standardeinstellung ist 640 x 480. Die verfügbaren Auflösungen variieren je nach den Fähigkeiten Ihres Computers.

3D-BESCHLEUNIGERKARTE

Wenn Sie eine 3D-Karte haben, wird sie hier aufgelistet. Wenn nicht, erscheint der Eintrag „Software“. Wenn Sie das Spiel im Software-Modus betreiben, können Sie die Möglichkeiten, die das Spiel bietet, nicht vollständig genießen. Viele Beleuchtungseffekte des Spiels wie Taschenlampen, Schatten und Leuchttäbe werden nicht dargestellt.

DETAIL-LEVEL

Wenn Sie feststellen, dass das Spiel nur ruckelnd läuft, sollten Sie Ihren Detail-Level verringern. Durch Herabsetzen des Detail-Levels wird das Spiel zwar schneller, allerdings werden Sie dann auch geringe Einbußen bei der Grafikqualität feststellen. Es gibt drei Detail-Einstellungen: „Niedrig“, „Mittel“ und „Hoch“. Je höher die Detail-Einstellung ist, desto mehr Rechenleistung sollte Ihr Computer haben.

SOUND-LAUTSTÄRKE

Erhöht oder verringert die Lautstärke Ihrer Soundeffekte.

DIALOG-LAUTSTÄRKE

Erhöht oder verringert die Lautstärke der Spieldialoge.

MUSIK-LAUTSTÄRKE

Erhöht oder verringert die Lautstärke der Spielmusik

SCHWIERIGKEITSGRAD

Wenn Sie der Meinung sind, dass die Computergegner einfach zu schwer zu schlagen sind, können Sie diese Einstellung herabsetzen. Wenn Sie besser ausgebildet und erfahrener im Umgang mit den verschiedenen Taktiken sind, können Sie den Schwierigkeitsgrad wieder anheben. Es ist schließlich nicht einfach, besser als der Computer zu sein ...

MAUS UMKEHREN

Das ist so, als würden Sie ein Flugzeug steuern: Schieben Sie Ihre Maus nach vorne, dann wandert Ihr Cursor nach unten; ziehen Sie Ihre Maus zurück, dann wandert Ihr Cursor nach oben.

Um zum vorherigen Menü zurückzukehren, müssen Sie den Cursor auf die Schaltfläche „Zurück“ schieben und sie anklicken.

Am unteren Bildschirmrand gibt es zwei Schaltflächen: „Tastaturbelegung“ und „Mitwirkende“. Schieben Sie Ihren Cursor auf eine der Schaltflächen und klicken Sie darauf, um sie anzuwählen.

TASTATURBELEGUNG



Wenn Sie die Schaltfläche „Tastaturbelegung“ anwählen, wird der Optionen-Bildschirm durch den Tastaturbelegung-Bildschirm ersetzt.

In diesem Menü können Sie die Spielsteuerung Ihrem Geschmack anpassen. Schieben Sie Ihren Cursor dazu über die Liste der Steuerbefehle auf der linken Seite des Bildschirms, um eine Option zu markieren. Klicken Sie darauf, um sie anzuwählen. Nachdem ein Steuerelement markiert wurde, drücken Sie die Taste, die Sie diesem Befehl zuweisen möchten.

Es ist kein Problem, wenn die Taste, die Sie verwenden möchten, bereits benutzt wird. Die Belegungen der Tasturbefehle werden automatisch ausgetauscht.

Bitte beachten Sie, dass die Zahlen- und Funktionstasten vorbelegt sind und nicht umkonfiguriert werden können.

Im Tastaturbelegung-Bildschirm gibt es zwei Schaltflächen: „Auf Standard zurücksetzen“ und „Bereit!“. Schieben Sie den Cursor darüber, um eine davon zu markieren. Klicken Sie darauf, um sie anzuwählen.

MITWIRKENDE



Okay, wir sind stolz auf das, was wir geleistet haben. Schieben Sie Ihren Cursor auf diese Schaltfläche und klicken Sie, um sie anzuwählen. Und dann wählen Sie sie noch mal an und noch mal an und noch mal ...

OPTIONEN IM SPIEL



Mit dem Optionen-Menü, das Ihnen während des eigentlichen Spiels zur Verfügung steht, können Sie nur einen Teil der Optionen einstellen: „Sound-Lautstärke“, „Dialog-Lautstärke“, „Musik-Lautstärke“, „Helligkeit“ und „Maus umkehren“.

Wenn Sie Änderungen durchführen möchten, die darüber hinausgehen, müssen Sie Ihre aktuelle Mission beenden und im „Metro-HQ“ oder im „Hauptmenü“ das Optionen-Hauptmenü aufrufen.

OVER UND OUT!

Wenn Sie auf die Schaltfläche „Over und out!“ klicken, wird das Spiel beendet, und Sie gelangen wieder zu Windows zurück.

KARRIERE-MODUS

Willkommen beim D-Platoon, Officer. Jede Entscheidung, die Sie von jetzt an treffen, ob groß oder klein, wirkt sich auf den Fortschritt Ihrer Karriere und damit konsequenterweise auch auf das Leben der Bürger aus, die Sie beschützen sollen.

Um Ihre Karriere zu beginnen, benötigt das Department Angaben zu Ihrer Person: Name, Abstammung, eine kurze persönliche Beschreibung, eine Bestätigung Ihrer Dienstjahre beim SWAT und natürlich auch Ihren Spitznamen. Danach müssen Sie eine Team-Zuweisung akzeptieren. Es ist wichtig, das richtige Team auszuwählen, denn Sie werden während Ihrer gesamten Karriere mit diesen acht Beamten zusammenarbeiten. Nachdem Sie angenommen wurden, können Sie sich sofort für den aktiven Dienst melden oder erst einmal etwas Zeit damit verbringen, Taktiken zu erlernen und sich über das aktuelle politische Klima von LA zu informieren. In jedem Fall sind Sie jetzt LAPD SWAT-Officer, und das bedeutet etwas ... wie z.B. „Machen Sie sich an die Arbeit!“

OFFICER-INFORMATIONEN



Bitte tragen Sie sich ein. Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich ein freier Platz, in den Sie ihren Nachnamen, Ihren Vornamen und natürlich auch Ihren Spitznamen eintragen können. Benutzen Sie Ihre Tastatur, um die Informationen in die vorgegebenen Felder einzugeben. Wenn Sie hier selber keine Daten eingeben, werden die Felder vom Department basierend auf dessen Akten für Sie ausgefüllt.

Außerdem werden noch Ihre Dienstjahre beim SWAT, Ihre Abstammung und eine kurze Beschreibung Ihrer Persönlichkeit benötigt. Benutzen Sie die Pfeile rechts von diesen Kategorien, um durch Ihre Optionen zu blättern. Auch hier gilt, dass die Felder vom Department basierend auf dessen Akten für Sie ausgefüllt werden, wenn Sie selber keine Daten eingeben.

Unter dem Informationenfeld des Bildschirms befinden sich Bilder Ihrer Gruppenführer-Kollegen. Wie Sie sehen können, gibt es davon nur zwölf innerhalb des D-Platoons. Es ist ein begehrter Posten. Aber Sie sind in einer etwas besseren Position, denn Sie können Ihr Team selbst zusammenstellen. Diese Ehre wird nur Wenigen zuteil. Nachdem Sie Ihre persönlichen Daten eingegeben haben, gelangen Sie zur Team-Auswahl. Dazu müssen Sie am unteren Bildschirmrand auf die Schaltfläche „Team-Wahl“ klicken.

TEAM-WAHL



Die Organisationsstruktur des LAPD SWAT. An der Spitze steht Lieutenant Seecamp, der Kommandant des SWAT. Er hat den Code-Namen „10-David“. Dem Lieutenant sind sechs Sergeants unterstellt. Ihre Code-Namen lauten „20-David“ bis „70-David“. Jeder Sergeant hat den Befehl über zehn Beamte: zwei Gruppenführer und acht speziell ausgebildete Angreifer. Wie bereits zuvor erwähnt, haben Sie die seltene Möglichkeit, Ihr Team selbst zusammenzustellen – was ganz einfach geht. Die Herausforderung dabei ist, die richtige Auswahl zu treffen.

Schieben Sie Ihren Cursor über die Reihe mit Sergeants, um einen davon zu markieren. Klicken Sie auf den markierten Sergeant, um ihn anzuwählen. Wenn Sie einen Sergeant anwählen, werden die Angreifer seines Teams in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Lesen Sie die Biografie jedes Angreifers genau durch, denn Sie werden den Rest Ihrer Karriere mit diesen Jungs verbringen.

Das auf dem Bildschirm angezeigte Team wird zu Ihrer Einheit, wenn Sie am unteren Bildschirmrand auf die Schaltfläche „Bereit!“ klicken.

Falls Sie aus irgendeinem Grund zum Bildschirm „Officer-Informationen“ zurückkehren möchten, klicken Sie einfach am unteren Bildschirmrand auf die Schaltfläche „Officer-Info“.

BESTÄTIGUNG



Das ist Ihre letzte Chance, Ihr Team zu ändern. Wenn Sie mit Ihrer Team-Auswahl zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Bestätigen“, die sich unter Ihrem Team befindet. Vorher sollten Sie jedoch noch einmal genau überlegen. Ihr Arbeitsteam wird für jede Mission zufällig aus vier der acht Angreifer Ihrer Truppe zusammengestellt. Die genaue Zusammenstellung Ihres Teams hängt von der Rotation und dem aktuellen Gesundheitszustand Ihrer Beamten („Verletzte Reserve“ oder „Aktiver Dienst“) ab. Die Entscheidung darüber obliegt dabei dem Department, und nicht Ihnen.



Wenn sich also ein Angreifer in dem gewählten Team befindet, dem Sie Ihr Leben nicht bedenkenlos anvertrauen würden, sollten Sie Ihre Entscheidung jetzt noch einmal überdenken. Um Ihre Team-Auswahl zu ändern, müssen Sie auf die Schaltfläche „Ablehnen“ klicken. Dadurch gelangen Sie zum „Team-Wahl“-Menü zurück.

BESTÄTIGT

Okay, Sie haben Ihr Team gewählt und auf die Schaltfläche „Bestätigen“ geklickt. Jetzt müssen Sie mehrere Entscheidungen treffen. Möchten Sie sofort zu einem Einsatz aufbrechen oder vorher noch ins Metro-HQ gehen, um Ihre Taktiken aufzufrischen? Es liegt an Ihnen.

Schieben Sie Ihren Cursor über die Schaltflächen „Metro-HQ“ und „Einsatz“, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf die markierte Schaltfläche, um sie anzuwählen.

METROPOLITAN DIVISION (METRO-HQ)

Willkommen bei der Metropolitan Division, dem Metro-Hauptquartier. Wenn Sie nicht im Einsatz sind, halten Sie sich hier auf. Es gibt zwei Bereiche in der Division, das „Metro-HQ“ und die „Ausbildung“. Im Bereich „Metro-HQ“ finden Sie alles, was mit Missionen zusammenhängt, angefangen beim Status Ihres Teams bis hin zur Tatort-Karte von LA. Im Bereich „Ausbildung“ ist der ganze Rest angesiedelt ... von der Geschichte des D-Platoons bis hin zu taktischen Überlegungen.

Am unteren Bildschirmrand befindet sich der SWAT-Adler, der von den drei Optionen-Schaltflächen „Ausbildung“, „Metro-HQ“ und „Hauptmenü“ umgeben ist. Schieben Sie Ihren Cursor über den SWAT-Adler und die Schaltflächen, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf den SWAT-Adler oder eine der markierten Schaltflächen, um diese Option anzuwählen.

Ein Klick auf den SWAT-Adler bringt Sie zum Optionen-Menü. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Ausbildung“ klicken, gelangen Sie zur Ausbildungsstätte des Metro-HQ. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Metro-HQ“, um die Missionsinformationen aufzurufen. Die Schaltfläche „Hauptmenü“ bringt Sie wieder zum Hauptmenü zurück. Der SWAT-Adler und die anderen Schaltflächen sind sowohl in allen Menüs des Metro-HQ als auch in allen Menüs der Ausbildung vorhanden.

AUSBILDUNG



Am unteren Bildschirmrand sehen Sie drei Schaltflächen: „D-Platoon“, „Bewegung“ und „Taktik“. Schieben Sie den Cursor über die Schaltflächen, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf die markierte Schaltfläche, um sie anzuwählen.

Jede Ausbildung-Schaltfläche steuert eine Reihe von Menüs, die sich auf der linken Seite des Bildschirms befinden. Schieben Sie Ihren Cursor über die Menüeinträge, um einen davon zu markieren. Klicken Sie auf einen markierten Menüeintrag, um ihn anzuwählen. Wenn Sie einen Menüeintrag anklicken, ändern sich die Informationen in der Mitte des Bildschirms.

Unter den Ausbildungsinformationen befinden sich vier Symbole. Die Symbole repräsentieren Text, Sound, Filme und Bilder, soweit dies vorhanden ist. Wenn ein Menüeintrag ein zugehöriges Medium wie z.B. einen Film hat, wird das entsprechende Symbol hervorgehoben dargestellt. Klicken Sie auf ein markiertes Symbol, um es anzuwählen.

METRO-HQ

Wie schon oben erwähnt, finden Sie im Metro-HQ alles, was mit der Mission zusammenhängt. Dazu können Sie mit den drei Schaltflächen am unteren Bildschirmrand die missionsspezifischen Informationen abrufen. Die Schaltflächen sind „Mission“, „Team“ und „Vorbesprechung“.



MISSION



Die Karte von Los Angeles zeigt Verbrechen in den verschiedenen Divisions an. Wenn ein Verbrechen passiert und aufgeklärt ist, wird es auf der Karte angezeigt. Überprüfen Sie die Karte regelmäßig, um Ihre Erinnerung an die Umstände eines Einsatzes aufzufrischen.

Verbrechen werden durch eine blaue Stecknadel angezeigt. Schieben Sie Ihren Cursor über die Stecknadeln, um eine kurze Beschreibung der Verbrechen anzeigen zu lassen. Klicken Sie auf eine markierte Stecknadel, um sie anzuwählen und eine komplette Beschreibung des Verbrechens abzurufen. Die Informationen zu dem Verbrechen erscheinen rechts von der Karte. Um ein Verbrechen wieder abzuwählen, klicken Sie einfach auf eine andere blaue Stecknadel.

TEAM

Team-Wahl							
SWAT							
Sergeants							
	Seecamp DIENSTNUMMER 06352		Muncie DIENSTNUMMER 071785		O'Connell DIENSTNUMMER 041564		Schick DIENSTNUMMER 021578
	Bronsky Officer Bronsky wurde in Chicago, Illinois, geboren und verbrachte dort auch seine Jugend. 1985 kam er zu den Marines und konnte sich später bei Einsätzen in Grenada und in der Operation Desert		Marquez DIENSTNUMMER 0634		Kincaid DIENSTNUMMER 08490		Beckett DIENSTNUMMER 02209
	Peterson Officer Peterson wurde in Orlando, Florida, geboren und absolvierte sein Studium an der University of Miami. Gegenwärtig ist er dabei, seine juristische Doktorarbeit an der UCLA		Sol Officer Sol wurde in New York City geboren und verbrachte dort auch seine Schulzeit. Er schloss sein Studium an der New York University ab und arbeitete drei Jahre beim NYPD, bevor		Garcia Officer Garcia schloss das Studium an der California State University mit einem Diplom ab und diente drei Jahre in der US Army, bevor er 1977 zum LAPD kam. Officer Garcia arbeitete in		Horton Officer Horton wurde in Duluth, Minnesota, geboren und wuchs mit vier Geschwistern auf. Officer Horton war früher bei der Navy. Das Purple Heart bekam er für seinen Einsatz im Golf-Konflikt 2000
	Lerner Officer Lerner schloss das Studium an der Stanford University mit einem Magister in Politikwissenschaften ab. Er war früher Feuerwehrmann beim San Mateo FP und ist		Towne Officer Towne wurde in Nashville, Tennessee, geboren. Dort verbrachte er auch seine Jugend. Als Whitman-Stipendiat war er an der University of North Carolina eingeschrieben. Seinen		Wallace Officer Wallace kann auf 30 Dienstjahre für die Stadt Los Angeles zurückblicken. Er hat in den unterschiedlichsten Abteilungen und Funktionen gearbeitet, unter anderem als Streifen- und		

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Team“ am unteren Bildschirmrand, um das „Team“-Menü aufzurufen. Der „Team“-Bildschirm ist in zwei Abschnitte unterteilt. Der obere Abschnitt befasst sich mit Ihrer Karriere. Der untere Abschnitt befasst sich mit der Karriere Ihrer acht Angreifer.



Ihre Karriere

Benutzen Sie die drei Symbole, die sich oben rechts im Bildschirm befinden, um Ihre Karriere-Fortschritte zu betrachten. Die Symbole repräsentieren Ihre Biografie, Ihre Auszeichnungen und Ihre Führungsstil-Bewertung. Klicken Sie auf ein Symbol, um es anzuwählen.

Biografie

Ihre Biografie wurde für Sie basierend auf Ihrer kurzen persönlichen Beschreibung und den Empfehlungen des Departments erstellt. Wetten, Sie haben nicht gedacht, dass Sie auf dem Papier so gut wirken.



CLOSE QUARTERS BATTLE

Auszeichnungen



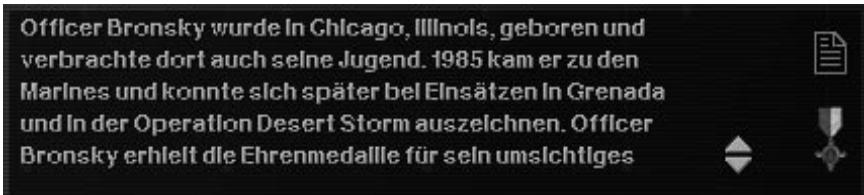
Auszeichnungen sind beim LAPD schwer zu bekommen. Sicher, Ihr Leben steht jeden Tag auf dem Spiel, aber das ist nun mal Ihr Beruf. Durch die Leben, die Sie gerettet haben, und die Art, wie Sie dabei vorgegangen sind, können Sie sich den Respekt des Departments verdienen und bekommen eventuell eine Auszeichnung verliehen.

Führungsstil-Bewertung

Ihre Führungsstil-Bewertung sagt eine Menge über Sie aus. Je höher Ihre Punktwertung ist, desto mehr werden Sie von Ihrem Team respektiert. Je mehr Respekt Ihr Team vor Ihnen hat, desto mehr ist es gewillt, Ihnen im Kampf zu folgen und Ihren Befehlen zu gehorchen.

Je niedriger die Punktewertung ist ... tja, denken Sie selbst darüber nach. Würden Sie den Befehlen eines Anführers folgen, den Sie nicht respektieren? Sehen Sie? Und Ihr Team wird das auch nicht tun.

Karriere der Angreifer



Wie schon oben erwähnt, befasst sich der untere Abschnitt des Bildschirms mit der Karriere Ihrer acht Angreifer. Neben dem Bild jedes Angreifers befindet sich seine persönliche Statistik und sein Dienststatus: „Verletzt“ oder „Aktiv“. Wenn sich ein Angreifer auf der Verletzten-Reserveliste befindet, steht er für Einsätze nicht zur Verfügung. Im Laufe der Zeit heilen seine Verletzungen allerdings, und er steht wieder für den aktiven Dienst zur Verfügung.

Es leuchtet ein, dass weniger Angreifer für einen Einsatz verfügbar sind, wenn sich die Anzahl der Verletzten auf der Liste erhöht. Wenn weniger Angreifer zur Verfügung stehen, bedeutet das auch, dass weniger Team-Zusammenstellungen möglich sind. Im Klartext bedeutet das: Wenn Ihre Angreifer häufig auf der Verletzten-Liste stehen, können Sie nur hoffen, ein Team gewählt zu haben, bei dem alle Mitglieder etwa gleich gut sind. Falls nicht, werden Sie bald feststellen, dass Sie im Ernstfall ziemlich im Nachteil sind.

Ein weiterer Nachteil vieler verletzter Angreifer ist, dass Ihr Team das Vertrauen in Ihre Führungsqualität zu verlieren beginnt. Wenn Sie sein Vertrauen erst einmal verloren haben, verlieren Sie auch schnell seinen Respekt. Je weniger Respekt Ihr Team hat, desto niedriger ist Ihre Führungsstil-Bewertung ... ein gefährlicher Kreislauf. Und daher ein kleiner Rat am Rande: Sorgen Sie dafür, dass Ihre Männer gesund bleiben, und behalten Sie das Kommando.

Um die Biografie oder die Auszeichnungen eines Angreifers anzusehen, schieben Sie Ihren Cursor auf das Bild des Angreifers, um es zu markieren. Klicken Sie auf das markierte Bild, um es anzuwählen. Die Biografie des gewählten Angreifers erscheint am unteren Bildschirmrand. Rechts neben der Biografie befinden sich zwei Symbole. Eines davon repräsentiert die Biografie, das andere die Auszeichnungen. Schieben Sie den Cursor auf das Auszeichnungen-Symbol, um die Auszeichnungen des Angreifers zu betrachten. Wählen Sie den Text an und klicken Sie darauf, um die Biografie des Angreifers zu lesen.

VORBESPRECHUNG

Sind Sie bereit, Ihr Können auf die Probe zu stellen? Ihr Team zu führen? Die Welt zu retten? Cool! Aber erst einmal sollten Sie sich die Fakten ansehen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorbesprechung“, um zur Einsatzvorbesprechung der kommenden Mission zu gelangen.



EINSATZVORBESPRECHUNG



Der erste Punkt bei jeder Mission ist die Einsatzvorbesprechung. In der Vorbesprechung erfahren Sie die neuesten Informationen über die aktuelle Krise, konfigurieren die Bewaffnung Ihres Teams, bestimmen Eindringpunkte und Ihr taktisches Vorgehen am Einsatzort.

Wenn Sie hier selbst keine Entscheidungen treffen, trifft das Department alle Entscheidungen für Sie. Sind Sie sicher, dass Sie das möchten?

Am unteren Rand des „Vorbesprechung“-Bildschirms gibt es drei Schaltflächen: „Besprechung“, „Ausrüstung“ und „Aktiver Einsatz“. Schieben Sie den Cursor über die Schaltflächen, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf die markierte Schaltfläche, um sie anzuwählen.

BESPRECHUNG



Der „Besprechung“-Bildschirm enthält bis zu elf Informationskategorien, die Ihnen für den erfolgreichen Abschluss einer Mission behilflich sein können. Die Kategorien befinden sich auf der linken Seite des Bildschirms. Schieben Sie Ihren Cursor über die Kategorien, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf die markierte Kategorie, um sie anzeigen zu lassen. Wenn Sie eine Kategorie anklicken, ändern sich die Informationen in der Mitte des Bildschirms.

Die elf Informationskategorien sind: „Informationen zum Verbrechen“, „Ereignis-Beschreibung“, „Ultimatum“, „Zeugen“, „Waffen“, „Verdächtige Personen“, „Geiseln“, „Einsatzort“, „Lagepläne“, „Taktische Vorteile“ und „Aufgaben“.

Zwar sind alle Informationskategorien wichtig, drei davon sind jedoch besonders zu beachten: „Geiseln“, „Taktische Vorteile“ und „Aufgaben“.

GEISELN

Es ist immer gut, wenn Sie wissen, wie die Person aussieht, deren Leben Sie retten sollen ... denken Sie aber daran, dass das Äußere täuschen kann.

TAKTISCHE VORTEILE

Nachdem Sie alle Fakten zu der Mission im Gedächtnis haben, wird es Zeit, einen Angriffsplan auszuarbeiten.

Zwei Elemente dieses Plans sind besonders wichtig: Ihr Eindringpunkt in das Gebäude und der taktische Modus beim Eindringen. Im Menü „Taktische Vorteile“



CLOSE QUARTERS BATTLE

können Sie Ihren Eindringpunkt auswählen (wenn mehr als eine Stelle zur Verfügung steht) und Ihren taktischen Modus zu Beginn des Einsatzes festlegen: verdeckt oder dynamisch?

Wenn Sie diese Entscheidungen nicht selbst treffen, entscheidet das Department für Sie. Denken Sie daran, dass alle Entscheidungen, die Sie treffen oder unterlassen, sich auf Ihren Ruf bei Ihren Männern auswirken. Und Sie wissen doch, wie wichtig die Führungsstil-Bewertung ist, oder nicht? Treffen Sie gut durchdachte Entscheidungen, und verdienen Sie sich den Respekt Ihres Teams.

EINDRINGPUNKT

Einige Gebäude haben mehr als einen Eingang. Das ist sehr nützlich. Wählen Sie Ihren Eindringpunkt klug aus, und denken Sie dabei an den taktischen Modus, den Sie beim Betreten benutzen werden.

TAKTISCHER MODUS

Verdeckt oder dynamisch: Was soll es sein? Eine Taktik besteht z.B. darin, ein Gebäude im verdeckten Modus zu betreten und es bis zu einem Durchbruchpunkt im Gebäude zu sichern. Eine andere Taktik ist, Ihr Eindringen mit einem Knall anzukündigen. Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen.

AUFGABEN

Die „Aufgaben“ beziehen sich auf die Einsatzziele, die Sie erledigen müssen: wen Sie retten und wen Sie verhaften sollen. Denken Sie immer daran, dass es nicht nur einen Weg gibt, um Ihre Aufgaben an einem Tatort zu lösen. Eine Regel existiert jedoch, die Sie unbedingt befolgen sollten: Es gibt keine akzeptablen Verluste.

AUSRÜSTUNG



Sie kennen die Einzelheiten der Mission und haben eine Vorstellung von den Verdächtigen. Jetzt wird es Zeit, die Waffen auszugeben. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausrüstung“, um in die Waffenkammer zu gelangen und Ihr Team auszurüsten.

Am oberen Rand des „Ausrüstung“-Bildschirms sehen Sie Ihr Team für die kommende Mission.

Jeder Officer ist grundsätzlich mit einer primären und einer sekundären Waffe ausgerüstet und verfügt über eine Standard-Ausrüstung an taktischen Hilfsmitteln. Da Sie aber für den Ausgang der Mission verantwortlich sind, liegt es an Ihnen, wie Ihr Team letztendlich ausgestattet wird. Also, machen Sie sich an die Arbeit.

Um die Bewaffnung eines Beamten zu konfigurieren, wählen Sie zunächst den Officer aus, indem Sie Ihren Cursor über die obere Reihe schieben. Wenn das Bild des Beamten markiert ist, klicken Sie auf den markierten Officer, um ihn anzuwählen.

Vertikal in der Mitte des Bildschirms befinden sich vier Schaltflächen, die die verschiedenen Waffen- und Ausrüstungskategorien repräsentieren, die Sie verteilen können: „Primär“, „Sekundär“, „Taktische Hilfe“ und „Ausrüstung“.



Schieben Sie den Cursor über diese Schaltflächen, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf die markierte Schaltfläche, um sie anzuwählen. Nachdem eine Kategorie ausgewählt wurde, erscheinen rechts neben der Schaltfläche Pfeile. Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die Kategorie zu blättern.

WAFFEN

„Primär“ und „Sekundär“ beziehen sich auf die zwei verschiedenen Waffenarten, die ein Officer trägt. Als primäre Waffe können die Angreifer mit der MP5, der MP5SD, einer M4 oder einem Benelli-Schrotgewehr Kaliber 12 ausgestattet werden. Als Gruppenführer stehen Ihnen dieselben Waffen zur Verfügung, aber mit einem kleinen Unterschied. Die M4 kann auch nicht-tödliche Geschosse verschießen. In Abhängigkeit von der Situation haben Sie die Möglichkeit, einen Gegner nur bewusstlos zu machen, anstatt ihn zu töten. Die Waffe, die auf dem Bildschirm angezeigt wird, gilt als ausgewählt.

MUNITION

Das Department gibt zwei Munitionsarten aus, die als primäre und sekundäre Munition bezeichnet werden. Beide Arten werden in der SWAT3-Umgebung verwendet. Die primäre Munition bei Gewehren und Pistolen ist das Hohlmantelgeschoss. Bei Schrotgewehren ist es 00-Schrot, Kaliber 12. Die sekundäre Munition bei Gewehren und Pistolen sind Stahlmantelgeschosse und Durchbruchgeschosse bei Schrotgewehren. Schaffen Sie sich selbst einen taktischen Vorteil: Wenn Sie sich selbst und den anderen Beamten die Munitionsart und -menge zuteilen, sollten Sie dabei an die Umgebung denken, in die Sie eindringen sollen: die Anzahl der Geiseln und ob die Verdächtigen schusssichere Westen tragen oder nicht.

Neben den Informationen zur Munition sehen Sie Pfeile. Klicken Sie auf die Pfeile, um die Anzahl der Magazine, die ein Officer mitführen soll, zu erhöhen oder zu verringern.

TAKTISCHE HILFE

„Taktische Hilfe“ und „Ausrüstung“ bezieht sich auf alles, was ein Officer außer seinen Waffen noch braucht. Einige Gegenstände in dieser Kategorie sind auswählbar, andere gehören zur Standard-Ausrüstung. Neben den Gegenständen, deren Menge Sie einstellen können, wie beispielsweise CS-Gas, C2 und Blendgranaten, sind Pfeile zu sehen.

Klicken Sie auf die Pfeile, um die Menge zu erhöhen oder zu verringern.

AKTIVER EINSATZ

Das ist es, wofür die Beamten des SWAT leben. Die Action, das Heldentum, die Tränen und der Ruhm. Sind Sie bereit dafür? Wenn Sie auf die Schaltfläche „Aktiver Einsatz“ klicken, ziehen Sie in die Schlacht.

MISSIONS-MODUS

METRO-HQ

Der Missions-Modus wurde entwickelt, damit Sie so schnell und problemlos wie möglich mit einer Mission beginnen können. Daher gelangen Sie direkt in das Metro-HQ, wenn Sie das Spiel im Missions-Modus beginnen. Dort können Sie mit den vier Schaltflächen am unteren Bildschirmrand Ihren Charakter, das Team, die Waffen und die Mission anwählen. Die Schaltflächen sind von links nach rechts betrachtet: „Mission“, „Einsatzteam“, „Ausrüstung“ und „Aktiv“. Schieben Sie den Cursor über die Schaltflächen, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf die markierte Schaltfläche, um sie anzuwählen. Die markierte Schaltfläche ändert die Farbe von Blau nach Gold, und der Bildschirm ändert sich entsprechend Ihrer Auswahl.



Am unteren Bildschirmrand befindet sich der SWAT-Adler, der von den drei Optionen „Ausbildung“, „Metro-HQ“ und „Hauptmenü“ umgeben ist. Schieben Sie Ihren Cursor über den SWAT-Adler und die Schaltflächen, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf den SWAT-Adler oder eine der markierten Schaltflächen, um diese Option anzuwählen. Ein Klick auf den SWAT-Adler bringt Sie zum Optionen-Menü. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ausbildung“, um auf taktische Informationen zuzugreifen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Metro-HQ“, um die Missionsinformationen aufzurufen. Die Schaltfläche „Hauptmenü“ bringt Sie wieder zum Hauptmenü zurück.



CLOSE QUARTERS BATTLE

MISSION

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Mission“ am unteren Bildschirmrand, um die Missionskarte aufzurufen. Auf der Karte werden die verschiedenen Spielmissionen durch blaue Stecknadeln angezeigt. Schieben Sie Ihren Cursor über die Stecknadeln, um eine davon zu markieren und mehr über die Aufgaben der einzelnen Missionen zu erfahren. Klicken Sie auf eine markierte Stecknadel, um sie anzuwählen. Die Farbe der Stecknadel wechselt von Blau nach Rot, und die Informationen zur ausgewählten Mission erscheinen rechts von der Karte. Um eine bestimmte Mission wieder abzuwählen, klicken Sie einfach auf eine andere blaue Stecknadel.

Auf der Missionskarte befindet sich auch eine grüne Stecknadel, die den Schießstand des SWAT repräsentiert. Der Schießstand ist ein Trainingsareal, in dem Sie Ihre individuellen Fähigkeiten und die Taktiken Ihres Teams verbessern können. Schieben Sie Ihren Cursor über die grüne Stecknadel, um sie zu markieren. Klicken Sie auf die markierte Stecknadel, um sie anzuwählen. Die Farbe der Stecknadel wechselt von Grün nach Rot, und die Informationen zum Schießstand erscheinen rechts von der Karte. Um den Schießstand wieder abzuwählen, klicken Sie einfach auf eine andere Stecknadel.

Wenn Sie ein Spiel im „Mission“-Modus starten, wird die Missionskarte standardmäßig angewählt.

TEAM



Klicken Sie auf die Schaltfläche „Team“ am unteren Bildschirmrand, um den „Team-Wahl“-Bildschirm aufzurufen. Im „Team-Wahl“-Bildschirm wählen Sie den Gruppenführer, den Sie spielen, und das Team, das Sie anführen möchten.

Sie können unter zwölf Gruppenführern und 48 Beamten wählen. Die 48 Polizisten sind in sechs Gruppen à acht Personen unterteilt. Jeder Gruppe aus acht Beamten sind zwei bestimmte Gruppenführer zugeordnet. Standardmäßig sind beim Öffnen des „Team-Wahl“-Bildschirms ein Gruppenführer und vier Officers aus seinem Team den Team-Positionen zugewiesen.

Am oberen Rand des „Team-Wahl“-Bildschirms werden die fünf Team-Positionen angezeigt, jede davon ist mit einem Beamten besetzt. Von links nach rechts gesehen gibt es folgende Positionen: „Gruppenführer“, „Rot 1“, „Rot 2“, „Blau 1“ und „Blau 2“.

Um den als Gruppenführer eingesetzten Officer zu ändern, klicken Sie auf den Pfeil rechts neben seinem Bild. Dabei werden Sie bemerken, dass sich das Feld am unteren Bildschirmrand ändert: Es zeigt die Biografie des Gruppenführers an. Sie werden außerdem bemerken, dass sich die acht Beamten in der Mitte des Bildschirms bei jedem zweiten Klick ändern.

Nachdem Sie festgelegt haben, welchen Gruppenführer Sie spielen möchten, lassen Sie sein Bild am „Gruppenführer“-Platz unverändert. Die acht Beamten, die jetzt in der Mitte des Bildschirms angezeigt werden, können dann den vier unterschiedlichen Team-Positionen zugewiesen werden.

Das Zuweisen der Beamten zu den speziellen Team-Positionen ist ganz einfach. Schieben Sie Ihren Cursor über die obere Reihe mit Team-Positionen. Wenn Sie den Cursor über die verschiedenen Team-Positionen bewegen, werden die Bilder der bereits zugewiesenen Beamten markiert.

Klicken Sie auf ein markiertes Bild, um es anzuwählen. Eine rote oder blaue Umrundung umgibt jetzt Ihre Auswahl und zeigt an, dass die Team-Position neu zugewiesen werden kann. Beachten Sie, dass der Beamte, der der ausgewählten Position zugewiesen ist, mit einem roten oder blauen Rahmen in der Mitte des Bildschirms markiert ist. Seine Biografie erscheint in dem Feld am unteren Bildschirmrand.

Um die Team-Position neu zuzuweisen, müssen Sie den Cursor über die acht Beamten in der Mitte des Bildschirms schieben. Wenn Sie mit dem Cursor über einen Officer kommen, wird dieser markiert. Klicken Sie darauf, um ihn anzuwählen. Weisen Sie die Team-Positionen neu zu, bis Sie mit der Aufstellung zufrieden sind.

Denken Sie daran, dass Sie ein Vier-Mann-Team zusammenstellen, das in zwei Gruppen aufgeteilt werden kann. Es ist wichtig, dass die Beamten, die in einer Gruppe eingeteilt sind, einander ergänzen und dass beide Teams Hand in Hand arbeiten. Dies wird sogar noch wichtiger, wenn Sie Ihrem Team Waffen zuordnen.

Wenn Sie diese Auswahl vor Beginn einer Mission nicht getroffen haben, ist das aber nicht weiter schlimm. Zufällige Einstellungen werden automatisch vorgenommen.

AUSRÜSTUNG



Klicken Sie am unteren Bildschirmrand auf die Schaltfläche „Ausrüstung“, um den „Ausrüstung“-Bildschirm aufzurufen. Beachten Sie, dass die Beamten, die am oberen Rand des Bildschirms angezeigt werden, nicht verändert werden oder verschwinden, wenn Sie zwischen der Teamauswahl und dem Ausrüstungsmenü wechseln.

Vertikal in der Mitte des Bildschirms befinden sich vier Schaltflächen, die die Waffen- und Ausrüstungskategorien repräsentieren: „Primär“, „Sekundär“, „Taktische Hilfen“ und „Ausrüstung“. Schieben Sie den Cursor über diese Schaltflächen, um eine davon zu markieren. Klicken Sie auf die markierte Schaltfläche, um sie anzuwählen.

Nachdem eine Kategorie ausgewählt wurde, erscheinen rechts neben der Schaltfläche Pfeile. Klicken Sie auf die Pfeile, um durch die Kategorie zu blättern.

„Primär“ und „Sekundär“ beziehen sich auf die Waffen, die ein Beamter trägt. Die Waffe, die auf dem Bildschirm angezeigt wird, ist für die Mission ausgewählt. Alle Waffen benötigen Munition. Neben den Informationen zur Munition sehen Sie Pfeile. Klicken Sie auf die Pfeile, um die Anzahl der Magazine, die ein Officer mitführen soll, zu erhöhen oder zu verringern.

„Taktische Hilfe“ und „Ausrüstung“ bezieht sich auf alles, was ein Officer außer seinen Waffen noch braucht. Einige Gegenstände in diesen Kategorien können zugewiesen werden, andere gehören zur Standard-Ausrüstung. Neben den Gegenständen, deren Menge Sie einstellen können, wie beispielsweise CS-Gas, C2 und Blendgranaten, sind Pfeile zu sehen. Klicken Sie auf die Pfeile, um die Menge zu erhöhen oder zu verringern.

Dabei sollten Sie beachten, dass Sie die Waffen und Ausrüstungsgegenstände einer Team-Position zuweisen und nicht einem speziellen Beamten. Daher müssen Sie die Waffen nicht neu zuweisen, wenn Sie einen Beamten auswechseln, nachdem Sie die Waffen bereits eingeteilt hatten. Alles klar? Gut.

Wenn Sie Ihrem Team vor einem Einsatz keine Waffen zuweisen, ist das kein Beinbruch. Jeder Position wird für jede Mission eine Standard-Ausrüstung zugewiesen. Der Officer ist dann zwar eventuell nicht so ausgerüstet, wie Sie sich das wünschen, aber warum beschweren Sie sich – Sie hatten doch Ihre Chance!

AKTIV

Wenn Sie am unteren Bildschirmrand auf die Schaltfläche „Aktiv“ klicken, kommen Sie zum aktiven Einsatz ... die Mission beginnt! Jetzt gibt es kein Zurück mehr. Denken Sie daran, dass Sie „Aktiver Dienst“ wählen können, ohne zuvor einen Gruppenführer oder Angreifer anzuwählen oder die Waffen Ihres Teams zu konfigurieren. Es werden dann Standardeinstellungen vorgenommen, und Sie treffen mit dem Team, den Waffen und den taktischen Hilfsmitteln, die das Department für Sie ausgewählt hat, am Tatort ein.

SPIEL-FEATURES

LEISTUNGSMERKMALE

BILDSCHIRMGRÖSSE

Wenn das Spiel ruckelig läuft, können Sie die Darstellungsgeschwindigkeit verbessern, indem Sie die Bildschirmgröße verringern. Dazu drücken Sie die X-Taste. Drücken Sie die Y-Taste, um die Bildschirmgröße zu erhöhen.

ESC-TASTE



Möchten Sie Ihre Mission neu starten oder das Spiel beenden? Drücken Sie die **ESC-Taste**. Dadurch öffnen Sie ein kleines Spielmenü mit folgenden Optionen:

- „**Nachbesprechung**“: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Nachbesprechung“, um die Nachbesprechung aufzurufen.
- „**Weiterspielen**“: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Weiterspielen“, um die aktuelle Mission fortzusetzen.
- „**Neustart**“: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Neustart“, um die aktuelle Mission erneut zu starten.
- „**Beenden**“: Klicken Sie auf die Schaltfläche „Beenden“, um das Spiel zu beenden und nach Windows zurückzukehren.
- SWAT-Adler**: Klicken Sie auf den SWAT-Adler, um den Optionen-Bildschirm des Spiels aufzurufen. Hier können Sie die Einstellungen von „Detail-Level“, „Sound-Lautstärke“, „Dialog-Lautstärke“, „Musik-Lautstärke“ und „Maus umkehren“ verändern. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Zurück“, um zum Spiel zurückzukehren.

BEWEGUNG

Alle Bewegungstasten können umkonfiguriert werden. Um mehr darüber zu erfahren, sollten Sie den Abschnitt „Hauptmenü, Optionen“ dieser Anleitung lesen. Alle unten aufgeführten Beschreibungen beziehen sich auf die Standard-Tastaturbelegung.

VORWÄRTS / RÜCKWÄRTS / LINKS / RECHTS

Benutzen Sie die vier Pfeiltasten, um sich zu bewegen.

SCHNELLE BEWEGUNG

Wenn Sie sich schneller bewegen möchten, müssen Sie die rechte Maustaste drücken und gedrückt halten, während Sie eine der Pfeiltasten drücken.

KAUERN / STEHEN

Um zu kauern, drücken Sie die Taste **K**. Um wieder in stehende Position zurückzukehren, drücken Sie die Taste **S**.

LEHNEN/HINAUSLEHNEN

Drücken Sie die Taste **Ziffernblock ÷**, um sich nach rechts zu lehnen. Um sich nach links zu lehnen, müssen Sie die Taste **Ziffernblock –** drücken. Um wieder in aufrechte Position zurückzukehren, drücken Sie die Taste **Ziffernblock ***.

BENUTZEN / ÖFFNEN / BEDIENEN

Wenn eine Tür geöffnet, ein Gegenstand aufgehoben oder ein Schalter bedient werden kann, erscheinen vier „Häkchen“ außen um Ihr „Visier“ herum. Drücken Sie die **U-Taste**, um mit dem Gegenstand zu interagieren.

WAFFEN / TAKTIKEN

PRIMÄR

Die primäre Waffe bezieht sich auf Ihr Gewehr, ganz gleich, ob es die MP5, die MP5SD, das Benelli-Schrotgewehr oder die M4 ist. Wenn Ihre primäre Waffe angewählt ist, erscheint ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms. Jede Waffe hat ihr eigenes, charakteristisches Visier.

Um Ihre primäre Waffe anzuwählen, müssen Sie die **F1-Taste** drücken.

SEKUNDÄR

Die sekundäre Waffe bezieht sich auf Ihre Pistole. Wenn Ihre sekundäre Waffe angewählt ist, erscheint ein Fadenkreuz in der Mitte des Bildschirms. Um Ihre sekundäre Waffe anzuwählen, müssen Sie die **F2-Taste** drücken.



CLOSE QUARTERS BATTLE

ZIELEN

Gezielt wird durch Bewegungen Ihrer Maus. Das gilt sowohl für Waffen als auch für taktische Hilfsmittel wie Blendgranaten.

FEUERN

Sie feuern die primäre und die sekundäre Waffe ab, indem Sie mit der linken Maustaste klicken. Halten Sie die Maustaste gedrückt, um mit Waffen, die dafür ausgelegt sind, Feuerstöße abzugeben. Wenn Sie bei Einzelfeuer-Waffen die linke Maustaste gedrückt halten, wird die Waffe mehrfach mit den bei Einzelfeuer typischen Verzögerungen abgefeuert.

MUNITION

Zu Beginn jeder Mission sind die Waffen vollständig mit ihrer primären Munition (Hohlmantelgeschosse für Gewehre und Pistolen und Schrotpatronen bei Schrotgewehren) geladen.

Drücken Sie die **F12-Taste**, um zwischen der primären und der sekundären Munition umzuschalten. Dadurch wird das Magazin gewechselt. Wenn Sie dann das nächste Mal die **N-Taste** drücken, wird Ihre Waffe mit der sekundären Munition geladen.

Um Ihre primäre Munition anzuwählen, müssen Sie die **F11-Taste** drücken. Erneut wird ein Magazin gewechselt. Beim nächsten Nachladen laden Sie die Waffe wieder mit der primären Munition.

Während des Nachladens wechselt Ihr Fadenkreuz die Farbe von Blau nach Grau. Grau repräsentiert die „echte Zeit“, die benötigt wird, um wie gewünscht nachzuladen. Wenn Ihre Feuerwaffe vollständig geladen ist und wieder abgefeuert werden kann, wird das Fadenkreuz wieder blau.

NACHLADEN

Drücken Sie zum Nachladen die **N-Taste**.

BLENDGRANATEN

Wenn Sie eine Blendgranate anwählen, wird Ihre primäre Waffe an die Seite gehängt und Ihre Pistole ins Halfter gesteckt. Mit anderen Worten, Sie können nicht mehr feuern.

Um eine Blendgranate anzuwählen, müssen Sie die **F3-Taste** drücken. Dadurch erscheint das Blendgranaten-Symbol in der Mitte Ihres Bildschirms. Das Bereitmachen der Blendgranate geschieht in „Echtzeit“, daher sollten Sie sich auf eine kurze Verzögerung zwischen Anwahl und Einsatzbereitschaft der Blendgranate einstellen. Wenn das Blendgranaten-Symbol auf dem Bildschirm erscheint, ist es zunächst grau. Wenn es blau wird, wissen Sie, dass Sie die Blendgranate einsetzen können.

Benutzen Sie zum Zielen Ihre Maus. Klicken Sie mit der linken Maustaste, halten Sie sie kurz gedrückt, und lassen Sie sie wieder los, um die Blendgranate einzusetzen.

Um die Entfernung Ihres Wurfs besser abschätzen zu können, wird eine Entfernungsanzeige auf dem Bildschirm eingeblendet, sobald Sie die linke Maustaste drücken. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, desto weiter wird die Blendgranate geworfen.

CS-REIZGAS

Um das CS-Reizgas anzuwählen, müssen Sie die F4-Taste drücken. Dadurch erscheint das CS-Gas-Symbol in der Mitte Ihres Bildschirms. Das Bereitmachen des CS-Gases geschieht in „Echtzeit“, daher sollten Sie sich auf eine kurze Verzögerung zwischen Anwahl und Einsatzbereitschaft des CS-Gases einstellen. (Das Symbol des CS-Gases wechselt von grau nach blau, wenn das Gas einsetzbar ist.) Benutzen Sie zum Zielen Ihre Maus. Klicken Sie mit der linken Maustaste, halten Sie sie kurz gedrückt, und lassen Sie sie wieder los, um das CS-Gas einzusetzen. Um die Entfernung Ihres Wurfs besser abschätzen zu können, wird eine Entfernungsanzeige auf dem Bildschirm eingeblendet, sobald Sie die linke Maustaste drücken. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, desto weiter geht der Wurf.

Denken Sie daran, dass Sie nicht feuern können, solange Sie das CS-Gas ausgewählt haben.

C2

Um eine C2-Sprengladung anzuwählen, müssen Sie die **F6-Taste** drücken. Dadurch erscheint das C2-Symbol in der Mitte Ihres Bildschirms.

Bewegen Sie die Maus, um die C2-Sprengladung zu platzieren. Wenn Sie sich in Reichweite einer geschlossenen Tür befinden, erscheinen Markierungen um das C2-Symbol herum. Wenn die Markierungen hervorgehoben sind, klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Ladung zu platzieren. Nachdem die Ladung platziert ist, linksklicken Sie erneut, um sie zu zünden.

Wenn Sie den Sichtbereich von der Tür abwenden, bevor die Ladung komplett platziert wurde, wird die Platzierung der Ladung abgebrochen.

Während der Zeit, in der Sie eine C2-Ladung anbringen, sind Sie unbewaffnet, da Ihre primäre Waffe an der Seite hängt und Ihre Pistole im Halfter steckt.

LEUCHTSTÄBE

Drücken Sie die **F5-Taste**, um einen Leuchtstab anzuwählen. Dadurch erscheint das Leuchtstab-Symbol in der Mitte Ihres Bildschirms. Klicken Sie mit der linken Maustaste, halten Sie sie kurz gedrückt, und lassen Sie sie wieder los, um den Leuchtstab einzusetzen. Um die Entfernung Ihres Wurfs besser abschätzen zu können, wird eine Entfernungsanzeige auf dem Bildschirm eingeblendet, sobald Sie die linke Maustaste drücken. Je länger Sie die linke Maustaste gedrückt halten, desto weiter wird der Leuchtstab geworfen. Ein Leuchtstab glüht erst auf, nachdem er auf dem Boden aufgeschlagen ist.

Wieder gilt, dass Sie nicht feuern können, solange Sie den Leuchtstab angewählt haben.



WERKZEUG

Drücken Sie die **F7-Taste**, um das Werkzeug anzuwählen. Dadurch erscheint das Werkzeug-Symbol in der Mitte Ihres Bildschirms. Wenn Sie sich in Reichweite eines Gegenstands befinden, den Sie mit dem Werkzeug aufbrechen, deaktivieren oder entschärfen können, erscheinen Markierungen um das Werkzeug-Symbol herum. Wenn die Markierungen hervorgehoben sind, können Sie das Werkzeug mit einem Linksklick auf den Gegenstand anwenden, der die Markierungen verursacht hat. Solange Sie das Werkzeug einsetzen, haben Sie keine Möglichkeit, Ihre Waffen abzufeuern.

OPTI-STAB

Der Opti-Stab ermöglicht Ihnen, etwa 125 cm vor Ihnen einen Bereich von 180 Grad einzusehen. Dadurch können Sie in einen Raum hineinsehen, bevor Sie ihn betreten. Keine schlechte Idee, wenn Sie potenzielle Bedrohungen fürchten müssen.

Um den Opti-Stab zu benutzen, müssen Sie die **F9-Taste** drücken. Die Bilder des Stabs erscheinen in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Um das Bild des Opti-Stabs zu bewegen und zu verändern, drücken Sie die linke Maustaste und halten sie gedrückt, während Sie die Maus bewegen.

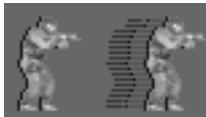
Um den Opti-Stab wieder in Mittelstellung zu bringen, müssen Sie die **F9-Taste** erneut drücken.

Um das Bild der Opti-Stab-Kamera wieder vom Bildschirm zu löschen, ersetzen Sie es durch ein anderes Bild, das Sie mit einer der **Funktionstasten** aufrufen.

Da Ihre primäre Waffe an Ihrer Seite hängt und Ihre Pistole im Halfter steckt, können Sie nicht feuern, während Sie den Opti-Stab benutzen.

TAKTISCHER MODUS

In der unteren rechten Ecke des Bildschirms befindet sich ein kleines Symbol, das einen SWAT-Officer zeigt. Das Symbol ist entweder rot oder gelb.



Das gelbe Symbol soll Sie daran erinnern, dass Sie sich im verdeckten Modus befinden.



Das rote Symbol dient als Erinnerung dafür, dass Sie sich im dynamischen Modus befinden.

Der manuelle Wechsel zwischen den beiden Modi ist ganz einfach. Wenn Sie im Verdeckt-Modus sind, müssen Sie die „**Bild aufwärts**“-Taste drücken, um zum dynamischen Modus zu wechseln. Wenn Sie im dynamischen Modus sind, müssen Sie die „**Bild abwärts**“-Taste drücken, um zum Verdeckt-Modus zu wechseln.

VERLETZUNGSANZEIGE

Immer wenn Sie von einer Kugel getroffen werden, leidet Ihre Gesundheit darunter, und Ihre Verletzung wird registriert. Wenn Ihre Gesundheit nicht mehr optimal ist, erscheint eine kleine Anzeige auf der rechten Seite des Bildschirms. Die Anzeige stellt Ihren Gesundheitsverlust grafisch dar und registriert jede weitere Verletzung. Wenn der Balken der Anzeige vollständig gefüllt ist, sind Sie ... tot. Noch Fragen?

GIFTIGE GASE

Wenn explosive, schädliche Gase festgestellt werden, erscheint ein kleines Symbol im unteren rechten Teil Ihres Bildschirms. Sobald schädliche Gase vorhanden sind, sollten Sie weder Ihre Waffen abfeuern noch Blendgranaten einsetzen. Andernfalls kann es passieren, dass Sie sich auf Wolke Sieben beim Harfe zupfen wiederfinden. Alles klar?

KOMMUNIKATION

Gute Kommunikation ist ein wichtiger Bestandteil einer erfolgreichen Mission. Ob Sie Ihrem Team Befehle erteilen oder dem „Tactical Operations Center“ (TOC) Bericht erstatten – wichtig sind knappe, präzise Informationen.

Aus diesem Grund ist das Kommunikationssystem von SWAT3 in einer Baumstruktur aufgebaut, auf die Sie mit Hilfe der Zifferntasten zugreifen können. Der erste Abschnitt des Baums bestimmt den Empfänger der Nachricht.

Der zweite Abschnitt bestimmt die Aktion, die dritte Reihe definiert die Aktion genauer.

Welche Nachrichtenarten im Nachrichtenbaum verfügbar sind, hängt vom taktischen Modus des Spiels (verdeckt oder dynamisch) ab.

Drücken Sie die **M-Taste**, um auf das Kommunikationssystem von SWAT3 zuzugreifen. Ein durchscheinendes Menü erscheint in der oberen linken Bildschirmecke. Dies ist der erste Abschnitt des Nachrichtenmenüs.



Das Menü zeigt auf der linken Seite Zahlen und auf der rechten Seite Wörter. Indem Sie die zu dem Wort gehörende Zahlentaste drücken, bestimmen Sie den Empfänger der Nachricht und rufen die zweite Ebene des Nachrichtenmenüs auf.



CLOSE QUARTERS BATTLE



Die zweite Ebene des Nachrichtenmenüs besteht aus einer zweiten Auswahl von Menüoptionen. Wieder befinden sich links Zahlen und rechts Wörter. Indem Sie die zu einem Wort gehörende Zahlentaste drücken, bestimmen Sie die benötigte Aktion und rufen die dritte Ebene des Nachrichtenmenüs auf.



Die dritte Ebene des Nachrichtenmenüs besteht aus einer dritten Auswahl mit Menüoptionen. Auch hier befinden sich links Zahlen und rechts Wörter. Indem Sie die zu einem Wort gehörende Zahlentaste drücken, bestimmen Sie die Aktion. Nehmen wir beispielsweise an, Sie möchten Ihrem Team Rot den Befehl erteilen, die rechte Seite zu durchsuchen.

Dazu würden Sie zuerst die **Taste „2“** (Rot) drücken, gefolgt von der **Taste „3“** (Untersuchen), wiederum gefolgt von der **Taste „2“** (Rechts).

Nachrichten, die mit physikalischen Objekten zusammenhängen, stehen nur zur Verfügung, wenn Ihr Fadenkreuz auf das Objekt gerichtet ist. (Mit Objekten ist alles, angefangen von Menschen bis hin zu Türen, gemeint.) Nehmen wir beispielsweise an, Sie möchten, dass das Team Blau eine verschlossene Tür aufbricht und sichert. Dazu müssen Sie zuerst die Tür bestimmen, indem Sie mit Ihrem Fadenkreuz darauf zielen. Sobald Ihr Fadenkreuz auf die geschlossene Tür ausgerichtet ist, wird die Menüoption „Durchbrechen & sichern“ markiert. Wenn Sie Ihr Fadenkreuz wieder von der verschlossenen Tür weg bewegen, steht die Menüoption nicht mehr länger zur Verfügung.

Dieses System, bei dem Sie das Objekt für Ihren Befehl oder Bericht mit Hilfe des Fadenkreuzes bestimmen, gilt für alle Gegenstände, die Sie deaktivieren möchten, Gebiete, die untersucht , oder Menschen, die festgesetzt werden sollen.

Um wieder zur ersten Ebene des Menüs zurückzukehren, drücken Sie die **TAB-Taste**. Um das Nachrichtenmenü ein- und auszublenden, drücken Sie die **M-Taste**.

Das Nachrichtenmenü ist auch aktiv, wenn es nicht angezeigt wird. Das bedeutet, dass Sie Befehle erteilen und Berichte absenden können, indem Sie die Zahlentasten verwenden, auch ohne dass das Menü dabei sichtbar ist.

SICHTFENSTER



Jeder Angreifer hat eine kleine Kamera auf seinem Helm montiert, deren Bilder Sie auf Tastendruck anzeigen lassen können. Durch die Funkübertragung des Angreifers können Sie im Sichtfenster „sehen“, was der Angreifer sieht, ohne dazu in der Nähe sein zu müssen. Dies kann sehr hilfreich sein, wenn Sie die nächsten Schritte für Ihr Team planen.

Die Standard-Tasten, die zu jeder Team-Position gehören, sind:

EINFG: Rot1
POS1: Rot2
ENTF: Blau1
ENDE: Blau2

Um die Standard-Tastaturbelegung für die Sichtfenster zu ändern, müssen Sie zum Menü „Tastaturbelegung“ wechseln. Anweisungen zum Ändern der Tastaturbelegung finden Sie im Abschnitt „Hauptmenü / Optionen“.

Die Tasten der Sichtfenster funktionieren auf zwei Arten. Zum einen können Sie sie als Ein-/Aus-Schalter benutzen, zum anderen funktionieren sie als Umschalter.

Sichtfenster-Taste als Ein-/Aus-Schalter: Drücken Sie die Taste einmal, und das Sichtfenster wird angezeigt. Drücken Sie die Taste ein zweites Mal, um das Sichtfenster wieder auszublenden.

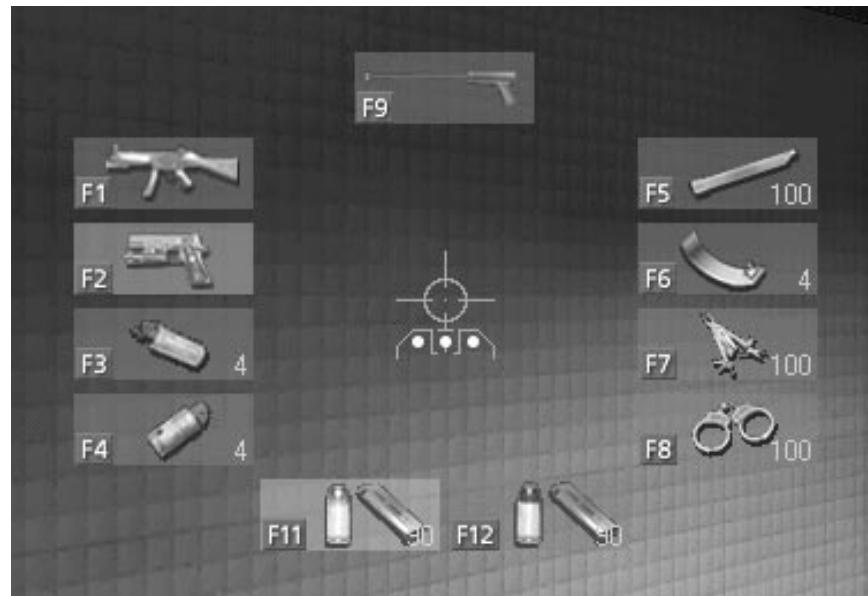
Sichtfenster-Taste als Umschalter: Drücken Sie die Sichtfenster-Taste einmal, und das ausgewählte Sichtfenster wird angezeigt. Drücken Sie eine andere **Sichtfenster-Taste**, und das neue Sichtfenster ersetzt das alte. Um das Sichtfenster wieder vom Bildschirm zu löschen, müssen Sie ein zweites Mal auf die zweite Taste drücken.

Beachten Sie, dass die Sichtfenster der Angreifer nicht verfügbar sind, wenn Sie den Opti-Stab benutzen.



CLOSE QUARTERS BATTLE

WAFFENSTATUS



Der Waffenstatus ist eine durchsichtige Grafik, die jederzeit während einer Mission eingeblendet werden kann. Die angezeigten Informationen schließen die Munitionsmenge für Ihre primäre und sekundäre Waffe und die Anzahl der taktischen Hilfsmittel, die Ihnen zur Verfügung stehen, ein.

Das Spiel wird nicht angehalten, wenn Sie auf den „Waffenstatus“-Bildschirm zugreifen. Er hindert jedoch Ihre Sicht, daher sollten Sie den Waffenstatus nur aufrufen, wenn Sie ihn wirklich benötigen.

Drücken Sie die **Leertaste**, um den Waffenstatus anzuzeigen. Um die Anzeige wieder zu beenden, drücken Sie die **Leertaste** ein zweites Mal.

ZUSAMMENFASSUNG DER BESPRECHUNG



Die Zusammenfassung der Besprechung kann jederzeit während einer Mission angezeigt werden. Die Informationen sind eine Zusammenfassung Ihrer Missionsziele. Es handelt sich dabei um eine dynamische Anzeige, so dass die Ziele, die erfüllt wurden (oder nicht), in der Zusammenfassung ständig aktualisiert werden. Dadurch sind Sie immer über Ihre Fortschritte informiert.

Durch Zugriff auf die „Zusammenfassung der Besprechung“ wird das Spiel unterbrochen. Es besteht also keine Gefahr, dass Sie z.B. vom Gegner überrascht werden könnten, während Sie Ihre Ziele und Ihren Fortschritt begutachten. Drücken Sie die **Taste A**, um die Einsatzzusammenfassung anzuzeigen. Um die Anzeige wieder zu beenden, drücken Sie die **Taste A** ein zweites Mal.

Um die Standard-Tastaturbelegung für die Einsatzzusammenfassung zu ändern, müssen Sie zum Menü „Tastaturbelegung“ wechseln. Anweisungen zum Ändern der Tastaturbelegung finden Sie im Abschnitt „Hauptmenü / Optionen“.

NACHBESPRECHUNG



Eine Zusammenfassung in Form einer Nachbesprechung erscheint am Ende jeder Mission, ganz gleich, ob Sie im Missions- oder im Karriere-Modus sind.

Der „Nachbesprechung“-Bildschirm ist in zwei Abschnitte unterteilt. Der erste Abschnitt befasst sich mit Ihren Aktivitäten während der Mission: Er zeigt die Anzahl der geretteten Geiseln und Anzahl der Verdächtigen, die festgenommen oder neutralisiert wurden. Wenn Ihre Aktionen in der Mission Sie für die Zuerkennung einer Auszeichnung qualifizieren, bekommen Sie sie hier und jetzt verliehen.

Der zweite Abschnitt des „Nachbesprechung“-Bildschirms hängt mit den Aktionen Ihres Teams als Ganzem zusammen: Er zeigt die Gesamtzahl der abgefeuerten Schüsse sowie die Anzahl der geretteten Geiseln und der verhafteten verdächtigen Personen. Wenn sich eines Ihrer Teammitglieder für eine Auszeichnung qualifiziert hat, erscheint sie hier.

Da nicht alle Missionen erfolgreich enden, haben Sie hier auch die Möglichkeit, Ihre Mission zu speichern oder neu zu starten. Dazu schieben Sie Ihren Cursor über die gewünschte Schaltfläche und klicken darauf. Wenn Sie mit dem Missionsergebnis zufrieden sind und weitermachen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Metro-HQ“.

MITWIRKENDE

Produktion

Rod Fung

Spieldesign / Skript / Leitung

Tammy Dargan

Programmierung (Leitung)

Jim Napier

Künstlerische Leitung

Cyrus Kanga

Programmierung Künstliche Intelligenz (KI)

John D. Anderson

Musik / Soundeffekte

Gary Spinrad

3D-Charaktermodellierung (Leitung)

Mark Sigel

Animation

John P. Anderson

3D-Umgebungen

Jeff Lane
Todd Bryan
Mark Nicolino
Bob Munsil

3D-Modellierung

Travis Brady
Max Braun

2D-/3D-Grafik

Michael Chavez



Programmierung

Brian Johnston
Jim Edwards
Michael Stahl

Testleitung & KI-Unterstützung

Cade Myers

Grafik-Engine & Systemarchitektur

Jim Napier

Design der Benutzeroberflächen

Cyrus Kanga

Charakterdesign

Jimmy Kowalski

Beratung durch das LAPD SWAT

Kenneth A. Thatcher, LAPD

Beratung

Daryl F. Gates, LAPD Ret.

Produktionsleitung/Sierra Studios

Mark Hood

Marketingleitung

Jim Veevaert

Produktmarketing (Leitung)

Dan Amdur

Öffentlichkeitsarbeit (Leitung)

Genevieve Ostergard

Öffentlichkeitsarbeit

Hillary Crowley

Handbuch-Layout

Cheryl Sweeney

Verpackungsdesign

Justin Kirby with Blue Spark Studios

Motion-Capturing

House of Moves
Los Angeles, CA
<http://www.moves.com/>

Sprachaufnahme, englische Version

Hollywood Recording Services
Hollywood, CA.

Sprecher-Casting, englische Version

Voicecasters
Burbank, CA.

Schauspieler-Agentur, englische Version

The Talent Fund
Half-Moon Bay, CA.

Die Waffen wurden gestellt von

Weapons Safety, Inc
Bellevue, WA.
<http://www.weaponssafety.com/>

Besonderer Dank gilt

den Mitgliedern des LAPD SWAT
Andy Lamprey, ehem. LAPD
Ron McCarthy, ehem. LAPD
Lt. Tom Runyon, LAPD
Officer Jim Veenstra, LAPD
Officer Don Anderson, LAPD
Officer Andy Reyes, LAPD
Officer Glenn Grossman, LAPD
Officer Randy Walker, LAPD
Officer Louis Reyes, LAPD
Officer Joe McWilliams, LAPD
Officer Bob Kain, LAPD

LAPD, Berittene Einheit

Heckler & Koch, Inc.
John Meyers, HK ITD
<http://www.hecklerkoch-usa.com/>



Safariland LTD, Inc.
<http://www.safariland.com/>

OmniGlow Corporation
<http://www.omniglow.com/>

Leatherman Tool Group, Inc.
<http://www.leatherman.com/>

Trijicon, Inc.
<http://www.trijicon-inc.com/>

Benelli-USA
<http://www.benelli-usa.com/>

LaserProducts
<http://www.surefire.com/>

Aimpoint USA
Springfield Armoury, Inc.
<http://www.springfield-armory.com/>

LA SWAT Gear
<http://www.laswatgear.com/>

Dane Burns
<http://www.burnscustom.com/>

Firearms Academy of Seattle
Ernest Herrera, Inspector, City of Los Angeles

KOMO Television, Seattle WA
Dick Warsinske
Pat Scott
Khym Ripke

Frank M. Sweeney, FAA
Joe Mobley
Mike Grossman
Justin Kirby
Keith Heitmann
Adam Fossa
Guy Welch
Sangeeta Balani
Ben Houge
Bill Crow
Ken Ford
Tim Sigel
Kenneth Thatcher Jr. III
Melissa Thatcher
Paul Balon
Robert Serda
The Mattman Company



CLOSE QUARTERS BATTLE

SERVICELEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT

Tel: 06103 / 99 40 40 Rund um die Uhr
Fax: 06103 / 99 40 35 Rund um die Uhr

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System **rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr** nutzen, um sich bei Ihren Problemen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder zufaxen zu lassen.

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Benutzung unseres Informationssystems.

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z
---------------	---------------	---------------	---------------	------------	---------------	---------------	---------------	---------------

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Havas Interactive wenden:

Havas Interactive Deutschland GmbH
Kundendienst
Robert-Bosch-Straße 32
D - 63303 Dreieich

HAVAS INTERACTIVE DEUTSCHLAND WEBSITE

<http://www.sierra.de> Rund um die Uhr

Sie finden hier technischen Support, Patches, Marketing- und Produktinformationen, Spieldemos und vieles mehr.

HINTLINE

0190 / 515 616 Rund um die Uhr

Nur in Deutschland erreichbar (1,21 DM pro Minute).

GARANTIE

LESEN SIE DIE FOLgende ENDNUTZER-LIZENZVEREINBARUNG BITTE SORGFALTIG DURCH, BEVOR SIE DIESES SOFTWARE-PROGRAMM INSTALLIEREN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT INSTALLIEREN, SONDERN MÜSSEN SIE UMGEHEND ZURÜCKGEBEN. DER KAUFPREIS WIRD IHNNEN DANN ZURÜCKERSTATTEI.

Dieses Software-Programm (im folgenden „Programm“ genannt), einschließlich aller gedruckten Unterlagen, der gesamten Online- oder elektronischen Dokumentation sowie aller Kopien und aller von diesem Programm und diesen Materialien abgeleiteten Arbeiten sind das urheberrechtlich geschützte Werk von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seiner Zulieferer. Jede Benutzung des Programms unterliegt den Bestimmungen der folgenden Endnutzer-Lizenzvereinbarung (im folgenden „Lizenzvereinbarung“ genannt). Das Programm darf ausschließlich von Endnutzern verwendet werden, da mit der Lizenzvereinbarung und den Bedingungen der Lizenzvereinbarung einverstanden sind. Jede Benutzung, jede Reproduktion oder jede Weiterleitung des Programms, die nicht mit den Bedingungen der Lizenzvereinbarung übereinstimmt, ist ausdrücklich verboten.

ENDNUTZER-LIZENZVEREINBARUNG

1. Beschränkte Benutzerlizenz

Havas Interactive Deutschland GmbH räumt hiermit - und mit der Installation des Programms erklären Sie sich damit einverstanden – eine beschränkte nicht-exklusive Lizenz ein sowie das Recht, eine (1) Kopie des Programms zu installieren und diese zu Ihrem eigenen Gebrauch auf einem Home- oder einem tragbaren Computer zu benutzen. Diese zusätzlichen Kopien des Programms werden „Spawned Version“ bzw. „abgeleitete Versionen“ genannt, und unter diesem letzteren Namen wird im folgenden auch Bezug auf sie genommen. Sie dürfen abgeleitete (spawned) Versionen des Programms auf unbegrenzt vielen Computern installieren. Abgeleitete (spawned) Versionen des Programms müssen jedoch in Verbindung mit der registrierten Version des Programms gespielt werden, von der sie abstammen. Alle Begriffe und Bedingungen der Lizenzvereinbarung gelten auch für die abgeleiteten (spawned) Versionen des Programms, mit der Ausnahme, daß die abgeleitete (spawned) Version des Programms so auf vielen Computern installiert werden darf, wie Sie wünschen. Das Programm enthält des weiteren einen Level-Editor (im folgenden „Editor“ genannt), der es Ihnen erlaubt, Levels eigenen Zuschnitts oder andere Materialien (im folgenden „neue Materialien“ genannt) zu Ihrem persönlichen Gebrauch in Verbindung mit dem Programm zu erzeugen. Jede Benutzung des Editors oder aller neuen Materialien unterliegen dieser Lizenzvereinbarung. Für das Programm wird eine Lizenz erteilt, es gilt nicht als verkauft. Ihre Lizenz verleiht keinen Rechtsanspruch oder den Besitz an dem Programm.

2. Besitz

Alle Rechtsansprüche, Besitzrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem Programm und auf das Programm sowie alle Kopien davon (dazu gehören unter anderen aber nicht ausschließlich alle Titel, Computercodes, Themen, Objekte, Charaktere, Charakternamen, Stories, Dialoge, Slogans, Ausdrücke, Konzepte, Bildmaterial, Animationen, Geräusche, musikalische Kompositionen, audiovisuelle Effekte, Bedienungsmethoden, moralische Rechte, jede damit im Zusammenhang stehende Dokumentation sowie in das Programm eingebettete „applets“ (spezielle Applikationen)) sind Eigentum von Havas Interactive Deutschland GmbH oder seinen Lizenzgebern. Das Programm ist im Rahmen der Copyright-Gesetze der Vereinigten Staaten, internationaler Copyright-Verträge und Konventionen sowie anderer Gesetze geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten.

3. Verpflichtungen des Endnutzers

A. An die vorstehende Lizenzgewährung gebunden, dürfen Sie weder Kopien, Fotokopien, Reproduktionen, Übersetzungen, Rückentwicklungen, Quellcode-Herleitungen, Modifikationen, Disassemblysierungen, Dekompositionen oder abgeleitete Programme bzw. Arbeiten herstellen, die ganz oder in wesentlichen Teilen auf dem Programm basieren, noch irgendwelche Eigentumsanzeigen oder Eigentumssetketten auf dem Programm anbringen, ohne das vorherige schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH erhalten zu haben.

B. Sie haben die Lizenz für das Programm als einziges Produkt. Seine Bestandteile dürfen nicht zur Benutzung auf mehr als einem Computer abgetrennt werden.

C. Sie sind berechtigt, das Programm zu Ihrem eigenen Gebrauch zu verwenden. Sie sind aber nicht berechtigt;

(i) ohne das vorherige, schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH Reproduktionen des Programms in irgendeiner Weise an Dritte zu verkaufen oder zu übergeben, noch diese gegenüber Dritten zur Sicherung von Forderungen zu verwenden, noch an Dritte das Programm zu verleihen, zu vermieten, zu leasen oder die Lizenz daran zu erteilen;

(ii) mit dem Programm oder irgendeinem Teil davon eine kommerziellen Zweck zu verfolgen, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich seine Verwendung in einem Cyber-Café, in einem Center für Computerspiele oder an irgendeinem anderem ortsbundenem Standort gehört. Havas Interactive Deutschland GmbH kann einen separaten Standort-Lizenzvertrag anbieten, der es Ihnen gestattet, das Programm für kommerzielle Zwecke verfügbar zu machen. Einzelheiten dazu erfahren Sie bei Havas Interactive Deutschland GmbH;

(iii) ohne das ausdrückliche schriftliche Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH den Editor und die damit geschaffenen Neuen Materialien zu kommerziellen Zwecken zu verwenden oder Dritten eine solche Verwendung zu gestatten, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich die Verteilung Neuer Materialien auf einer Stand-alone-Basis oder im Paket mit anderer Software oder Hardware über alle Vertriebswege gehört, wozu unter anderem aber nicht ausschließlich der Verkauf im Einzelhandel und der elektronische Online-Vertrieb gehören sowie

(iv) ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von Havas Interactive Deutschland GmbH als Spielleiter (Host) für das Programm zu fungieren oder für dieses Dienste anzubieten, die der Initiierung von Spielen dienen, noch Kommunikationsprotokolle zu emulieren oder weiterzuleiten, die von Havas Interactive Deutschland GmbH im Netzwerk-Feature des Programms verwendet werden, und dazu Methoden wie Protokollumleitung, Tunneling, die Modifizierung oder Hinzufügung von Komponenten zum Programm, ein Utility-Programm oder irgendeine andere schon bekannte oder zukünftig entwickelte Technik zu benutzen. Dies gilt für jeden Zweck, dazu gehören unter anderem aber nicht ausschließlich Netzwerkspiele über das Internet, Netzwerkspiele, die kommerzielle oder nicht-kommerzielle Gaming-Netzwerke verwenden oder die zu Content Aggregation-Netzwerken gehören.

D. Im Falle des schuldhaften Verstoßes gegen diese Bestimmungen sind Sie verpflichtet, an Havas Interactive Deutschland GmbH einen pauschalen Schadensersatz in Höhe von DM 4.000 zu bezahlen, es sei denn, Sie weisen Havas Interactive Deutschland GmbH einen geringeren Schaden nach. Die Geltendmachung weitergehender Schadens bleibt – unter Anrechnung der Vertragstrafe – vorbehalten. Jeglicher Verstoß gegen Bestimmungen des Lizenzvertrags führt daneben automatisch zum Entzug des Nutzungsrechts. Eine gesonderten Kündigung durch Havas Interactive Deutschland GmbH bedarf es nicht. In diesem Fall haben Sie alle Datenträger unverzüglich an Havas Interactive Deutschland zurückzugeben.

4. Programm-Transfer

Sie dürfen auf Dauer Ihre gesamten Rechte unentgeltlich weiter übertragen, die sich aus dieser Lizenzvereinbarung ergeben, unter der Voraussetzung, daß der Empfänger den Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung zustimmt und Sie damit einverstanden sind, das Programm und alle neuen Materialien von Ihrem Home- oder tragbaren Computer zu entfernen.

5. Laufzeit / Kündigung

Diese Lizenzvereinbarung läuft auf unbestimmte Zeit, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sie können die Lizenzvereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie das Programm und alle neuen Materialien vernichten.



6. Exportbeschränkungen

Das Programm darf nicht reexportiert, heruntergeladen oder in anderer Weise in irgendein Land (oder an einen seiner Staatsbürger oder Einwohner) exportiert werden, das von den USA mit einem Embargo für Güter belegt worden ist, oder an jemanden, der sich auf der Liste der „Special Designated Nationals“ des U.S. Finanzministeriums oder der „Table of Denial Orders“ des U.S. Handelsministeriums befindet. Mit der Installation des Programms stimmen Sie dem Vorstehenden zu, und Sie erklären und garantieren, daß Sie sich nicht in einem solchen Land befinden, kein Staatsbürger oder Einwohner eines solchen sind und nicht der Kontrolle irgendeiner solchen Liste unterliegen.

7. Garantieeinschränkungen

Havas Interactive Deutschland GmbH lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(-en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(-en) werden „wie vorliegend“ ausgeliefert, ohne jegliche Gewährleistung, weder ausdrücklich erklärter noch stillschweigend eingeräumter Art, einschließlich aber nicht ausschließlich stillschweigender Garantien bezüglich Verkäuflichkeit, der Eignung für einen bestimmten Zweck oder eines Nicht-Verstoßes gegen ein Gesetz. Das gesamte Risiko, das sich aus der Benutzung oder der Ausführung des Programms und des/der Anleitung(-en) ergibt, verbleibt bei dem Benutzer. Havas Interactive Deutschland GmbH gewährleistet jedoch, daß die Medien, auf denen sich das Programm befindet, für die Dauer von 6 Monaten ab dem Kaufdatum des Programms frei von Mängeln in Bezug auf Material und Verarbeitung sind. Sind Gewährleistungsansprüche gegeben, so beschränken sich diese auf Nachbereitung oder Ersatzlieferung. Schlägt die Nachbereitung wegen des gleichen oder eines damit in direktem Zusammenhang stehenden Mangels zweimal fehl, sind Sie berechtigt, die Rückgängigmachung des Vertrags oder eine Herabsetzung des Preises zu verlangen. Dies gilt auch, wenn Ihnen eine zweite Nachbereitung wegen des gleichen oder eines damit im direktem Zusammenhang stehenden Mangels oder eine Nachbereitung wegen eines weiteren Mangels nicht zumutbar ist.

8. Haftungsbeschränkung

WEDER Havas Interactive Deutschland GmbH NOCH SEINE MUTTERGESELLSCHAFT, TOCHTER- ODER ZWILLINGSGESELLSCHAFTEN ÜBERNEHMEN DARÜBER HINAUS IN IRGENDERWEISE EINE HAFTUNG FÜR VERLUST ODER SCHÄDEN JEDWEDER ART, DER AUS DER BENUTZUNG DES PROGRAMMS ODER DES EDITORS RESULTIERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT AUSSCHLIESSLICH DES VERLUSTS DES FIRMENANSEHEN, BETRIEBSUNTERBRECHUNGEN, COMPUTERAUSFÄLLEN ODER -FUNKTIONSSTÖRUNGEN ODER JEGLICHER ANDERER WIRTSCHAFTLICHER SCHÄDEN ODER VERLUSTE. SCHADENSERSATZANSprüCHE KÖNNEN SIE GEGEN UNS NUR DANN GELTEND MACHEN, WENN DER SCHADEN VON UNS, UNSEREN GESETZLICHEN VERTRETERN ODER ERFÜLLUNGSGEHILFEN VORSÄTZLICH ODER GRÖB FAHRLÄSSIG VERURSACHT WURDE, ODER WENN WIR EINEN SCHADEN DADURCH VERURSACHT HABEN, DASS WIR EINE FÜR DIE VERTRAGSDURCHFÜHRUNG WESENTLICHE PFlicht VORSÄTZLICH ODER GRÖB FAHRLÄSSIG VERLETZT HABEN. In jedem Fall ist die Haftung auf das zehnfache des Betrags beschränkt, den Sie tatsächlich für die Software bezahlt haben, maximal jedoch auf DM 4.000.

9. Verschiedenes

Nebenabreden zu dieser Lizenzvereinbarung sind nicht getroffen. Änderungen oder Ergänzungen bedürfen zu ihrer Rechtswirksamkeit der Schriftform. Das gleiche gilt für den Verzicht auf das Schriftformerfordernis.

Im Falle der Unwirksamkeit einer oder mehrerer Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Anstelle der unwirksamen oder nützlichen Bestimmung verpflichten sich die Parteien, die unwirksame Bestimmung durch eine solche zu ersetzen, die in gesetzlich zulässiger Weise der unwirksamen Bestimmung wirtschaftlich am nächsten kommt. Entsprechendes gilt bei der Aufdeckung ergänzungsbefürdiger Vertragslücken.

Ich bestätige hiermit, die vorstehende Lizenzvereinbarung gelesen zu haben, sie zu verstehen und damit einverstanden zu sein, daß die Aktion der Programminstallation eine Bestätigung meines Einverständnisses darstellt, an die Bedingungen gebunden zu sein, die in der Lizenzvereinbarung enthalten sind. Ich bestätige außerdem und erkläre mich einverstanden, daß diese Lizenzvereinbarung die vollständige und ausschließliche vertragliche Abmachung darstellt, die zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir besteht, und daß die Lizenzvereinbarung jede frühere oder gegenwärtige Vereinbarung, ob schriftlich oder mündlich, und jede andere Mitteilung zwischen Havas Interactive Deutschland GmbH und mir aufhebt.

Notizen



CLOSE QUARTERS BATTLE

Notizen

Notizen



CLOSE QUARTERS BATTLE

Notizen



CLOSE