

**SPIELANLEITUNG**

# SNIPER

GHOST WARRIOR

USK  
ab

**18**



## SYSTEMANFORDERUNGEN

- Windows® XP/VISTA/7
- Intel Pentium 4 3,2 GHz, Intel Pentium D 2.66 GHz, AMD Athlon 64 3500+
- 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (VISTA/7)
- DirectX 10.0 oder 9.0c-kompatible Grafikkarte mit 256 MB RAM, Shader Model 3.0
- GeForce (6800/7600-7950/8600-8800/9600-9800/GTX 260-280) oder Radeon (X1650-1950/HD 2400-2900/3650-3870/4650-4870)
- 6,5 GB freier Festplattenspeicher für die Installation
- DirectX 9.0c-kompatible Soundkarte
- DVD-ROM, Maus, Tastatur

## HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü kannst du ein neues Spiel starten, einen Spielstand laden, ein Multiplayerspiel starten oder die Spieleinstellungen festlegen.

**Einzelspieler** - Mit dieser Option startest du ein Spiel im Einzelspielermodus.

**Mehrspieler** - Mit dieser Option startest du ein Multiplayerspiel.

**Optionen** - Rufe die Spieleinstellungen auf.

**Mitwirkende** - Wählst du diese Option, werden dir die Entwickler des Spiels angezeigt.

**Spielerprofil** - Mit dieser Option kannst du die Spielerprofile verwalten.

**Verlassen** - Mit dieser Option beendest du das Spiel.

## BENUTZEROBERFLÄCHE



1. **Sichtbarkeitsanzeige** - Zeigt an, ob du von einem Gegner gesehen wurdest bzw. wie viel Zeit dir noch bleibt, bis du gesehen wirst.
2. **Positionssymbol (Körperhaltung)** - Zeigt deine Körperhaltung an. Du kannst stehen, in der Hocke sein oder liegen.
3. **Energie** - Zeigt an, wie viel Energie dir noch bleibt.
4. **Spritze** - Zeigt an, wie viele Spritzen zur Heilung dir noch bleiben.
5. **Munitionszähler** - Zeigt dir die verbleibende Munition für deine aktuelle Waffe und die Anzahl deiner Granaten an.
6. **Granaten-Anzeige** - Zeigt an, aus welcher Richtung eine Granate auf dich geworfen wird.
7. **Beschuss-Anzeige** - Zeigt an, aus welcher Richtung du beschossen wirst.
8. **Fadenkreuz** - Zeigt die Art deines anvisierten Ziels an. Ist es rot, zielst du auf einen Gegner. Wenn du dich bewegst, sinkt deine Präzision. Erhöhe deine Präzision, indem du in die Hocke gehst oder dich hinlegst.
9. **Minikarte** - Zeigt neben deiner Position auch die Positionen deiner Verbündeten und Gegner an.
10. **Interaktionssymbol** - Wird angezeigt, sobald du mit einem Objekt interagieren kannst. Du kannst beispielsweise eine Waffe aufheben oder Sprengstoff platzieren.

11. **Pulssensor** - Zeigt deinen Puls an. Je höher er ist, desto schwieriger ist es, dein Ziel zu treffen. Ist dein Puls zu hoch, kannst du den Konzentrationsmodus nicht benutzen.
12. **Windsensor** - Zeigt die Windstärke und -richtung an.
13. **Trefferanzeige** - Siehst du durch das Zielfernrohr eines Scharfschützengewehres, zeigt dir dieser rote Punkt an, wo dein Projektil einschlagen wird. Dieser Trefferpunkt ist von der Windstärke und der Entfernung abhängig. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist dieses Element nicht verfügbar.

## SPIELABLAUF

### Bewegen

Verwende die Tasten W, S, A und D, um dich zu bewegen. Mithilfe der Maus kannst du den Charakter drehen und zielen.

### Waffe wechseln

Drücke 1 oder 2, um eine Hauptwaffe zu wechseln. Mit den Tasten 3 bis 6 kannst du einen anderen Ausrüstungsgegenstand wählen.

### Das Seil verwenden

Um das Seil zu verwenden, musst du eine Stelle finden, an der du es einhaken kannst. Drückst du dann die Taste zum Abfeuern einer Waffe, schwingt dein Charakter das Seil automatisch und hakt es an der richtigen Stelle ein.

### Konzentrationsmodus

Der Konzentrationsmodus ist nur verfügbar, wenn du durch ein Zielfernrohr siehst. Drücke in diesem Fall die SHIFT-Taste, um den Ablauf der Zeit zu verlangsamen. Diese Fähigkeit erhöht die Präzision und Gefährlichkeit eines Scharfschützen, indem sie es ihm erlaubt, auch Ziele, die sich bewegen oder in Deckung sind, mit Leichtigkeit auszuschalten.

## MULTIPLAYER

Ein Multiplayerspiel gibt dir die Gelegenheit, als Scharfschütze andere Spieler herauszufordern. Präzision und ein gutes Versteck sind die Schlüssel zum Sieg.



1. **Minikarte** - Zeigt neben deiner Position auch die Positionen deiner Verbündeten und Gegner an.
2. **Punktezähler** - Zeigt deine aktuellen Punkte an.
3. **Munitionszähler** - Zeigt dir die verbleibende Munition für deine aktuelle Waffe und die Anzahl deiner Granaten an.
4. **Timer** - Zeigt die verbleibende Zeit bis zum Ende einer Runde an.

In einem Multiplayerspiel stehen keine Verbandskästen zur Verfügung. Stattdessen ist das automatische Regenerationssystem aktiv. Wenn du eine gewisse Zeit lang keinen Schaden erleidest, regeneriert sich deine Energie automatisch bis zu einem Maximum von 30 Trefferpunkten.



## CHARAKTER-BIOGRAFIEN



### GUNNERY SERGEANT TYLER WELLS

**Der Scharfschütze (Spielercharakter)**

**Truppengattung:** United States Marine Corps

**Rang:** Gunnery Sergeant

**Militärische Tätigkeit:** MOS 0317 (Kundschafter-Scharfschütze)

**Einsatzgebiete:** Afghanistan (Operation Enduring Freedom), Mexiko

**Geburtsdatum:** 06.01.1983

**Alter:** 27

**Nationalität:** USA

**Geburtsort:** Gulfport, Mississippi, USA

**Geschlecht:** Männlich

**Größe:** 184 cm

**Gewicht:** 84 kg

**Haarfarbe:** Braun

**Augenfarbe:** Grau

**Berufliche Laufbahn:** Gunnery Sergeant Tyler Wells wurde in Gulfport, Mississippi, geboren, wo sein Vater als „Sea Bee“ (Naval Construction Battalion - Bautruppen der Navy) stationiert war. Tyler begann gerade sein erstes Semester an der UC Los Angeles, als der Terroranschlag vom 11. September die Welt erschütterte. Mit dem Wunsch, seine Pflicht gegenüber seinem Land zu erfüllen, traf er sich mit mehreren Musterungsoffizieren auf seinem Campus und entschied sich letztlich für das U.S. Marine Corps. Obwohl seine Eltern entschieden gegen eine Laufbahn bei den Marines waren, spürte Tyler, dass das Militär seine wahre Berufung war. Er verpflichtete sich 2002 und wurde nach Camp Pendelton in San Diego geschickt, um die Infanterieausbildung zu durchlaufen, bevor er nach Afghanistan entsandt wurde, um an der Operation Enduring Freedom teilzunehmen.

Tyler konnte seine Vorgesetzten vom ersten Moment an durch seine körperliche Leistungsfähigkeit, seine mentale Disziplin und seine außergewöhnliche Reife beeindrucken. Sein Wunsch, Scharfschütze zu werden, entstand jedoch erst, als er die Gelegenheit hatte, ein Kundschafter-Scharfschützen-Team der Marines in Aktion zu erleben. Er diente gerade bei einem in der Nähe von Kandahar stationierten Aufklärungstrupp, als seine Einheit von Talibantruppen angegriffen wurde. Während des gesamten, zwölfstündigen Gefechts befanden sich die vorrückenden Talibantruppen unter beständigem Scharschützenbeschuss von mehreren Positionen. Ihre Reihen wurden auf diese Weise immer weiter ausgedünnt, bis die verbliebenen Kämpfer schließlich den Rückzug antraten.

Obwohl Tyler sowohl den Willen als auch den Enthusiasmus hatte, ein Kundschafter-Scharfschütze zu werden, dauerte es noch einige Jahre, bevor er einen der begehrten Plätze im Ausbildungsregiment für Kundschafter-Scharfschützen in Camp Pendelton erhielt. 2005 schloss er seine Ausbildung als Kundschafter-Scharfschütze ab und kehrte nach Afghanistan zurück.

Mit 127 bestätigten und nahezu 100 unbestätigten Neutralisierungen war Tylers Bilanz als Kundschafter-Scharfschütze absolut beispielhaft. Gemeinsam mit seinem Beobachter, Captain Mike Rodriguez, zählte er zu den erfolgreichsten Kundschafter-Scharfschützen-Teams in Afghanistan, was ihm schnell die Aufmerksamkeit des MARSOC (Marine Corps Forces Special Operations Command) und der Force Reconnaissance, der Special Forces-Einheit des USMC, einbrachte.

Während er 2009 für die CIA eine Geheimoperation in Mittelamerika durchführte, wurde er von seinem Kontakt in Langley für einen hochbrisanten Einsatz in dem winzigen Inselstaat Isla Trueno rekrutiert. Tyler stieß zu einer kleinen Einheit handverlesener Agenten, um das Land zu infiltrieren. Sein Primärziel ist niemand Geringerer als General Vasquez höchstpersönlich.

## GENERAL MANUEL VASQUEZ



### *Der skrupellose Diktator von Isla Trueno*

**Truppengattung:** Armee (Isla Trueno)

**Rang:** Oberbefehlshaber

**Militärische Tätigkeit:** Offizier

**Miejsce służby:** Kolumbien, Isla Trueno

**Geburtsdatum:** 21.07.1947

**Alter:** 63

**Nationalität:** Isla Trueno

**Geburtsort:** Cartagena, Kolumbien

**Geschlecht:** Männlich

**Größe:** 183 cm

**Gewicht:** 100 kg

**Haarfarbe:** Schwarz/Grau

**Augenfarbe:** Braun

Über General Vasquez' früheres Leben ist nur wenig bekannt. Nach CIA-Informationen wurde er in Cartagena als Sohn zweier radikaler Anhänger der kommunistischen Partei Kolumbiens geboren. Er hat noch einen jüngeren Bruder, der heute Verteidigungsminister von Isla Trueno ist.

Vasquez entwickelte sowohl einen scharfen Verstand und ein Auge für Geschäfte und die Wirtschaft als auch ein ausgeprägtes unternehmerisches Denken. Er half der FARC (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia), schon früh Verbindungen zum aufblühenden Drogenhandel in Kolumbien aufzubauen und war entscheidend daran beteiligt, die engen Beziehungen der FARC mit dem Medellín-Drogenkartell zu etablieren. Vasquez war klug und nutzte sowohl sein Charisma als auch Betrug, um sich mit Worten und Morden in der Hierarchie nach oben zu arbeiten, bis er schließlich nach Isla Trueno geschickt wurde, um dort die Drogengeschäfte des Kartells zu leiten.

Die Phase direkt nach der Machtübernahme durch Vasquez wurde als „El Reinado de la Sangre“ - „Die Herrschaft des Blutes“ bekannt. Vasquez' Truppen säuberten die Insel von seinen Widersachern, und Todesschwadronen löschten ganze Viertel aus, die im Verdacht standen, Vasquez' Rivalen zu unterstützen. In der Zwischenzeit beeilten sich westliche Unternehmen, Handelsbeziehungen mit Isla Trueno aufzunehmen, um von dessen gewaltigen Öl-, Platin- und Uranvorkommen zu profitieren. Neben diesen Bodenschätzen war das Land außerdem für seine fruchtbaren Böden bekannt, die sich hervorragend für den Anbau tropischer Früchte eigneten.

Vasquez ist ein intelligenter, wenn auch skrupelloser, Diktator. Er ist sich vollkommen bewusst, dass die USA aufgrund der Kriege im Irak und in Afghanistan ihre militärischen Grenzen erreicht haben. Er glaubt, durch die Bildung einer Allianz mit Venezuela - die sein Land im Prinzip zu einer Spielfigur in der Schachpartie zwischen den USA, Kolumbien und Venezuela macht - vor einer militärischen Intervention durch die USA geschützt zu sein. Er hat außerdem eine strategische Allianz mit Nordkorea gebildet, im Rahmen derer er Öl und einen äußerst seltenen Urantyp („Black 235“) liefert und dafür im Gegenzug militärische Ausrüstung und Einrichtungen erhält. 2007 betrat Isla Trueno Neuland, indem es sein erstes ziviles Atomkraftwerk errichtete, das von Technikern und Ingenieuren aus Pjöngjang finanziert und überwacht wurde.

Ohne dass Vasquez Verdacht geschöpft hätte, wurde sein scheinbar uneinnehmbarer „innerer Kreis“ aus Beratern und Vertrauten von Männern infiltriert, die die schwierigen Beziehungen ihres Diktators zu den USA nutzen wollen, um ihrerseits einen Staatsstreich durchzuführen ...

## WAFFE



**AS 50** – Das AS 50 ist ein speziell für Materialziele geeignetes Scharfschützengewehr mit .50 BMG-Patronen, das von dem britischen Waffenhersteller Accuracy International produziert wird. Das AS 50 erlaubt es dem Schützen,

aus extrem großer Entfernung mit hoher Präzision zu agieren. Es verfügt über einen halbautomatischen Gasdrucklader mit Mündungsbremse, was im Gegensatz zum AW 50 mit Geradezugverschluss den Rückstoß verringert und eine schnellere Zielerfassung ermöglicht. Das Gewehr ist einfach zu transportieren, ergonomisch und leicht. Es kann in weniger als drei Minuten zerlegt und ohne zusätzliche Hilfsmittel bedient werden.

Das AS 50 wiegt im Leerzustand 14,1 kg und verfügt über ein abnehmbares Magazin mit 5 Patronen des Kalibers .50 BMG.



**MSG90** – Das MSG90 ist eine militärische Variante des PSG1, die im Gegensatz zu diesem noch stabiler und leichter gemacht wurde. Das PSG1 und das MSG90 haben identische Abzugseinheiten und einstellbare Abzugsgewichte. Die Komposit-Schulterstütze des MSG90 ist sowohl in der Höhe (Wangenauflage) als auch in der Länge (Schulter) verstellbar und kleiner sowie leichter als die des PSG1. Bei einigen MSG90 wurde der schwere Lauf des PSG1 durch einen Standard-G3-Lauf ersetzt, der jedoch weiterhin freischwingend ist. Diese speziellen MSG90 haben gegenüber dem PSG1 den Vorteil, dass zusätzlich noch Schalldämpfer montiert werden können.

Der Lauf ist an der Mündung beschwert, um durch die harmonische Stabilisierung der Laufschwingung eine größere Präzision zu ermöglichen.

Der Lauf ist an der Mündung beschwert, um durch die harmonische Stabilisierung der Laufschwingung eine größere Präzision zu ermöglichen.



**SR 25** – Das SR-25 (Stoner Rifle-25) ist ein halbautomatisches Scharfschützengewehr, das von Eugene Stoner entwickelt wurde und von der Knight's Armament Company hergestellt wird. Das SR-25 verwendet einen Drehkopf-

verschluss und einen direkt einwirkenden Gasdrucklader. Es basiert grob auf Stoners AR-10 und verwendet das ursprüngliche 7,62x51mm NATO-Kaliber. Bis zu 60 % der Bauteile des SR-25 sind mit denen des AR-15 sowie des M16 austauschbar - abgesehen vom Korpus, dem Schlagbolzen, dem Aufbau des Laufs und dem Verschluss. Die Läufe für das SR-25 wurden ursprünglich von Remington Arms hergestellt.



**SWD** – Das Dragunow-Scharfschützengewehr (SWD) ist ein in der Sowjetunion entwickeltes halbautomatisches Scharfschützengewehr, das Patronen des Kalibers 7,62x54mm R verwendet.

Das Dragunow ging aus einem Wettbewerb zwischen drei konkurrierenden Entwicklungen als Sieger hervor. Nach umfangreichen Feldtests unter unterschiedlichsten Umweltbedingungen wurde das Dragunow 1963 in der Armee eingeführt. Zu Testzwecken wurde eine erste Vorabserie aus 200 Gewehren produziert, bevor ab 1964 die Serienproduktion durch die Ischmasch-Werke aufgenommen wurde.

Ab diesem Zeitpunkt wurde das Dragunow in mehreren Ländern, darunter auch in denen des ehemaligen Warschauer Paktes, zum Standard-Scharfschützengewehr. Unter Lizenz wird das Gewehr unter anderem in China (Typ 79 und Typ 85) und im Iran (als exakte Kopie des chinesischen Typ 79) produziert.

Ab diesem Zeitpunkt wurde das Dragunow in mehreren Ländern, darunter auch in denen des ehemaligen Warschauer Paktes, zum Standard-Scharfschützengewehr. Unter Lizenz wird das Gewehr unter anderem in China (Typ 79 und Typ 85) und im Iran (als exakte Kopie des chinesischen Typ 79) produziert.



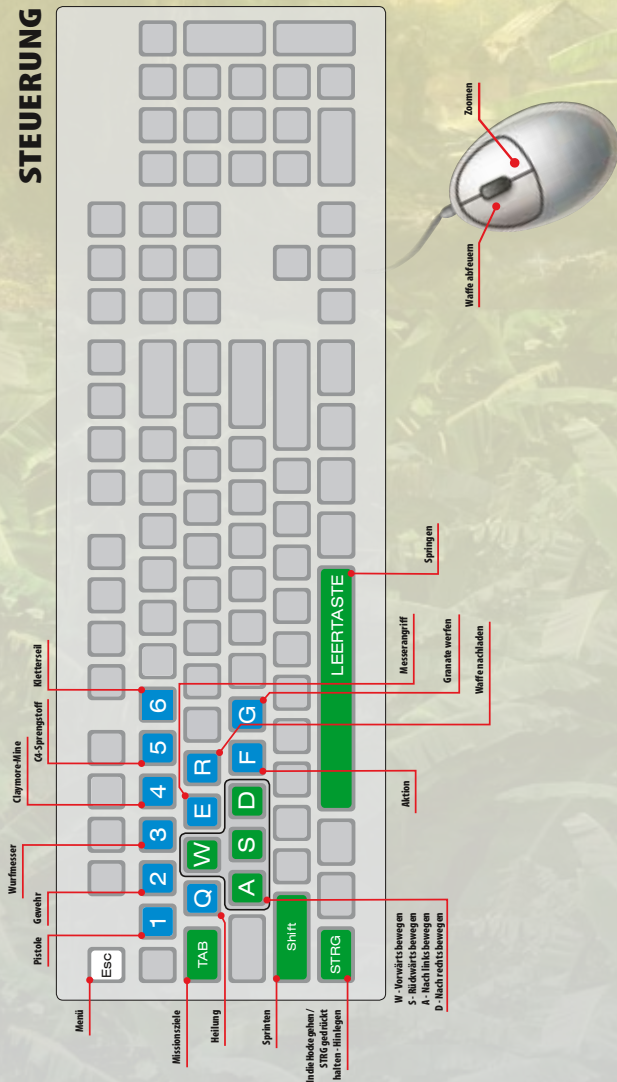
## KUNDENDIENST

### Service und Hotline

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 09:00 bis 24:00 Uhr erreichbar.

**Deutschland:** Technische Hotline: 0900 - 15 199 10. 1,99 Euro/Min aus dem deutschen Festnetz, für Anrufe aus dem Mobilfunknetz gelten ggf. abweichende Preise. Oder schicken Sie uns eine E-Mail an: [ticket@city-interactive.com](mailto:ticket@city-interactive.com)

## STEUERUNG



keycode:

M001DE



[www.city-interactive.com](http://www.city-interactive.com)

© 2010-2011 City Interactive S.A., veröffentlicht von City Interactive S.A. Sniper: Ghost Warrior ist eine Marke von City Interactive S.A. Dieses Produkt enthält die von Techland Sp. z o.o. lizenzierte CHROME ENGINE 4.0. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Urheberrechte und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. ©2009 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.