

TAKE 2
INTERACTIVE MULTIMEDIA

SPEC OPS™

Ranger Assault

SPEC OPS: RANGER ASSAULT MANUAL

CONTENTS:

1. The Ranger Creed
2. Getting Started
3. Main Menu
4. Options
5. Game Controls
6. How to Play
7. Weapons/ Pickups
8. Customer Support
9. Credits
10. Legalese

-CLASSIFIED-

1. THE RANGER CREED

Recognizing that I volunteered as a Ranger, fully knowing the hazards of my chosen profession, I will always endeavor to uphold the prestige, honor, and high "esprit de corps" of the Rangers.

Acknowledging the fact that a Ranger is a more elite soldier who arrives at the cutting edge of battle by land, sea, or air, I accept the fact that as a Ranger my country expects me to move further, faster and fight harder than any other soldier.

Never shall I fail my comrades. I will always keep myself mentally alert, physically strong and morally straight and I will shoulder more than my share of the task whatever it may be. One Hundred-percent and then some.

Gallantly will I show the world that I am a specially selected and well trained soldier. My courtesy to superior officers, neatness of dress and care of equipment shall set the example for others to follow.

Energetically will I meet the enemies of my country. I shall defeat them on the field of battle for I am better trained and will fight with all my might. Surrender is not a Ranger word. I will never leave a fallen comrade to fall into the hands of the enemy and under no circumstances will I ever embarrass my country.

Readily will I display the intestinal fortitude required to fight on to the Ranger objective and complete the mission, though I be the lone survivor.

2. GETTING STARTED

Please register your copy of Spec Ops: Ranger Assault

MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS:

- Pentium 166Mhz
- 16 Mb RAM
- 8x CD-ROM
- 60 MB Free hard drive space
- DirectX compatible sound and video card
- Windows 95

RECOMMENDED:

- Pentium 166Mhz or greater
- 24 Mb RAM
- 8x CD-ROM
- 60 MB Free hard drive space
- 3Dfx graphics accelerator card
- DirectX compatible sound and video card
- Windows 95

INSTALLATION:

To install Spec Ops, place the Spec Ops CD-ROM in your CD drive and wait for the Autoplay to launch the Spec Ops Setup program. (Please be sure to exit all windows programs beforehand.)

From there, follow the prompts for correct installation. You must install the game to your hard drive, which requires 60MB free hard drive space during installation. You will need the Spec Ops CD in your CD drive if you want to run the game.

Once Spec Ops is installed, begin the game by opening the Start Menu on your Win95 machine and going to Programs/Spec Ops.

UNINSTALLING SPEC OPS:

To uninstall Spec Ops, open the Start Menu on your Win95 machine and go to Programs/Spec Ops.

Select Uninstall Spec Ops. The program will prompt you for an easy uninstall.

3. MAIN MENU

PLAY GAME:

Allows the user to play a new mission or retry one already played.

GAME OPTIONS:

Customize Spec Ops features and settings - see 'Options' section for details.

QUIT GAME:

Self explanatory

4. OPTIONS

VOLUME ADJUSTMENT:

Turn volume up or down via the left and right arrow keys.
Swap audio channels.

GRAPHICS COMPLEXITY 3DFX:

Increase or decrease the gamma via the left and right arrow keys. It's meant to be played dark, but to each his/her own.

CREDITS:

Who made this game anyway?

5. GAME CONTROLS

CTRL:	Fires weapon
ARROWS:	Move Ranger
SHIFT (held down):	Crawl, Walk, Fine and Course Turning
ESC:	Pause, Options
ALT (held down):	Strafing or Roll when Prone
X (held down):	Sniper Mode
< MOUSE + X:	Sniper Aiming Precision
< Left Mouse Click	Fires weapon

[]:	Previous and Next Inventory Item
ENTER or SPACEBAR:	Throw Grenade

A:	Get Up	R:	Reload Weapon
Z:	Get Down	G:	GPS
N:	Night Vision Goggles	H:	Health
TAB:	Switches Rangers	END:	Follow Me!
DEL:	Fire Them Up!	PAGE DOWN:	Hold Up!
HOME:	Move Up!		

T: Activates Training Mode

1:	Assault Rifle	F1:	Help Screen
2:	Machine Gun	F4:	Orbit Camera
3:	Grenade Launcher	F5:	Default Camera
4:	Sniper Rifle	F6:	Side Cameras
5:	Rocket Launcher	F7:	Overhead Camera
6:	Shotgun	F8:	1st Person Camera
7:	SubMachine Gun		
8:	Special		

6. HOW TO PLAY

CHOOSING A MISSION:

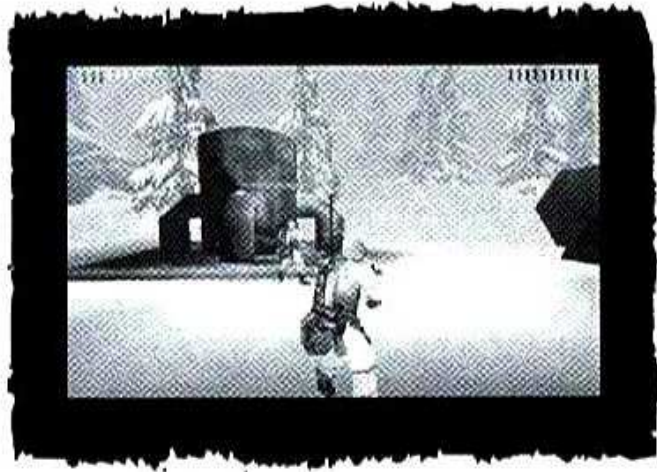
Upon entering the game for the first time, you will need to choose your level of difficulty. The options are:

Private	(Easy)
Corporal	(Medium)
Sergeant	(Difficult)

Features that change depending on the level of difficulty include:

1. Enemy accuracy is increased at higher difficulty levels.
2. Enemy armor is increased at higher difficulty levels.
3. Ranger armor is decreased at higher difficulty levels.
4. Starting ammo is decreased at higher difficulty levels.

After choosing level of difficulty, you will start the game with Mission 1, Phase 1. After playing through the first phase, you will then unlock the second phase, etc. As you unlock new Missions and Phases, you always have the option of going back and replaying any of the unlocked objectives.



SELECTING MISSION INVENTORY:

After choosing your objective, you will need to select the inventory for Ranger One (the initial player character) and Ranger Two (the Ranger buddy). Since you may not know what types of inventory you may need when you first enter a Mission, there is a note as to what type of explosives are necessary to complete the mission underneath the Phase descriptions.

If you run out of explosives during the course of a mission, there are pickups throughout the environment that will help in completing the objective.

MISSION OBJECTIVES:

Upon Ranger selection, you are taken directly into the game. Each Phase includes a description of the Situation, the Mission, and the Execution. This can also be accessed at anytime during gameplay within the Pause menu.

INTERFACE:

HEALTH - Pickup medical kits along the way to gain health.

BODY ARMOR - Pickup a flak vest for more protection.

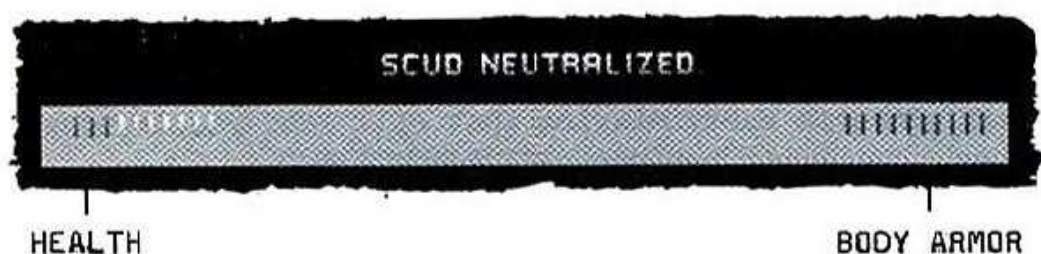
INVENTORY - Toggle through your inventory with the left and right bracket ([or]) keys.

SCOPE INVENTORY - While holding the "x" key, toggle through your inventory with the [or] keys.

WEAPON IN USE - Your current weapon is displayed in the lower left hand corner of the screen. The display also reads out how much ammo you have left.

CURRENT INVENTORY ITEM SELECTED - This is displayed in the bottom center of the screen. To use your inventory item, press the "Enter" or "Space Bar" keys.

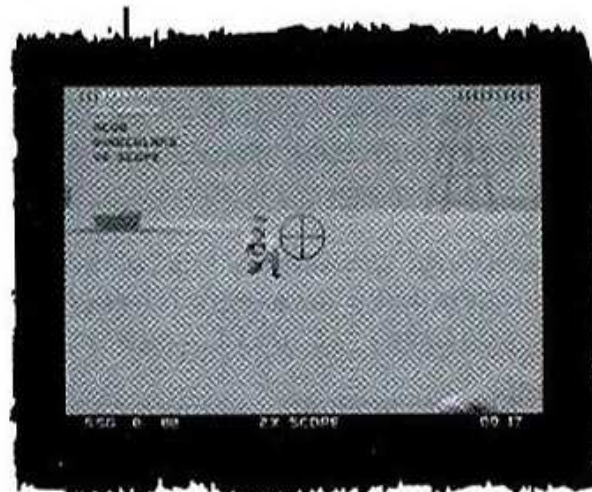
MISSION TIMER - Keep an eye on your timer. You only have so much time to complete each phase.



INVENTORY



SCOPE INVENTORY



NAVIGATION/GPS:

Navigating the Spec Ops environment is much like navigating real terrain. There are clear paths in every mission that will lead you to your objectives. Use the path as a guide to navigate the environment.

The GPS is very important for the first time player. It will help guide you to your current mission objective. Select the GPS with the "G" key, then move until the displayed direction is highlighted. This is a direct route to the objective.

INVENTORY USE:

FIELD RADIO:

Your Field Radio is located in every Ranger inventory and is an invaluable tool. It not only gives you the latest up to date information on your current mission objective, but it is also must be used to radio in to Headquarters (HQ) and the end of each Mission Phase to acknowledge mission completion.

SATCHEL CHARGES:

These are highly explosive charges that are set to detonate at user determined time. After placing the charge, set the timer for detonation at a value between 1-30 seconds using the right and left arrow keys.

CLAYMORE & CLACKER:

The claymore is a fragmentation antipersonnel mine. After placing the claymore, use the clacker as the remote detonator to blow the mine when enemies are near the mine.

GRENADES:

When throwing grenades, note that how far you throw is dependent on your posture. Grenades are not thrown from a prone position so if you try while in this posture, it will take you to the crouch posture first.

FRAGMENTATION GRENADE: These are typical anti-personnel grenades. They are medium explosive and have a 3m kill-radius against unarmored enemies.

HE GRENADE: These are specialized high explosive grenades. They are large explosive and have a 7m kill-radius against armored enemies and equipment.

SMOKE GRENADE: Use this to temporarily blind the enemy or to call in an air strike in certain levels.

MED. KITS:

Med. kits are used to increase health. Do not use this if your health is already going strong because you'll lose it if you do.

NIGHT VISION GOGGLES (NVG'S):

These are light amplification goggles which increase your viewing distance and turn the world a lovely shade of green. Lots of fun for sniping enemies. You can access these via the "G" key at any time during gameplay.

POSTURE:

There are 3 postures, stand, crouch, and prone. Each posture influences your accuracy and vulnerability to enemy fire. Use the "A" and "Z" keys to change posture up and down.

HOW TO USE YOUR RANGER BUDDY:

Your Ranger Buddy (a.k.a. Ranger Two) is extremely important to you. Using him will only help you achieve your missions more easily. You can control how your Buddy acts via certain keys that tell him what to do:

- < **"DEL" - FIRE THEM UP!:** This mode lets Ranger Two target his closest enemy. This provides the best attack formation for enemies in front of either Ranger. Ranger Two may take a while to catch up to Ranger One if Ranger One goes to a fast run.
- < **"END" - FOLLOW ME!:** This mode tells Ranger Two to stay close to Ranger One. When Ranger One stops, Ranger Two stops. When Ranger One is on the move, Ranger Two is close behind.
- < **"PAGE DOWN" - HOLD UP!:** This mode tells Ranger Two to stand his ground. Ranger Two will not move until instructed to do so but will fire at enemies if they get within a certain radius of him.

< "HOME" - MOVE UP!: This mode tells Ranger Two to immediately head for Ranger One's location and try to stay close.

You can also switch back and forth between Ranger One and Ranger Two via the "Tab" key. If you switch postures during gameplay, your Buddy will adopt the same posture. Using both Rangers throughout your mission objectives is optimal for gameplay. It not only allows you to use different weapons and inventory items, but also lets you have more control over how you navigate and interact with the enemies.

GAME MESSAGES:

Game messages will appear periodically in the top center of your screen where the radio messages also appear. These messages give you updates and hints as to what to do next.

PAUSING THE GAME:

Hit the "Escape" key to pause the game. The following options will appear on screen:

Game Options - Brings you to the options screen.

Mission Briefing - Brings up the mission briefing text just in case you've forgotten your objective.

Abort Mission - Stops the game and brings you to the awards screen.

Back - Takes you back into the game where you left off.

CAMERAS:

There are several different camera modes available to the player. Some are playable and others just give you better views of the Ranger or the environment.

F4 ORBITING CAMERA (ON/OFF) - Orbits around the currently selected Ranger.

F5 OVER-THE-SHOULDER (OTS) CAMERA - This is the default view and offers the best gameplay experience.

F6 SIDE VIEW CAMERA (PRESSED ONCE - LEFT, PRESSED TWICE - RIGHT): This offers a great view of the Ranger.

F7 OVERHEAD CAMERA: Provides a large view of the Ranger and his immediate surroundings.

F8 INTERIOR (CQB) CAMERA: Almost first person view. This mode provides the best view of interiors and enemies.

X SNIPER CAMERA: The camera smoothly changes from the currently selected camera mode to a zoomed camera mode. Other camera modes cannot be switched to while the X key is held down, nor can the Ranger be moved.

AWARD SCREEN:

Your overall score is based on:

- Enemies KIA (killed in action)
- Rangers KIA
- Marksmanship
- Completion Time
- Mission Rating
- Best Rating



DEPENDING ON JUST HOW GOOD YOU ARE, HERE ARE THE HONOURS AWARDED :

- < No commendations - You need to go back to Ranger school.
- < The Army Achievement Medal - Don't be afraid, you're trained to kill the enemy.
- < The Army Commendation Medal - Not bad.
- < The Meritorious Service Medal - You're learning.
- < The Bronze Star - You're starting to get pretty good.
- < The Silver Star - You must be using the Ranger buddy pretty well by now.
- < The Distinguished Service Cross - Wow, you are now a skilled Ranger!
- < The Medal of Honor - You are awesome! Perhaps you should think about really joining the U.S. Army Rangers if you haven't already.

TRAINING MODE:

This mode of gameplay allows you to engage the environment without the constraints of time or injury. In training mode you are invincible. However, future phases and missions cannot be unlocked if a phase is completed in training mode. Access to further phases and missions is granted only upon phase completion in regular gameplay.

QUITTING THE GAME:

In order to quit the game, you must toggle to the main menu and choose the "Quit Game" option.

The game will then ask you if you are sure you want to quit. Hitting "Yes" will exit the game. If you choose "No", you will be taken back to the Main Menu.

7. WEAPONS/SCOPES/PICKUPS/BOOBY TRAPS

WEAPONS:

Each weapon type has unique fire rate and damage. Experiment with each to discover the effects on gameplay. Weapons can be picked up off of enemies by colliding with a dead enemy. If you already have a weapon of that type in your inventory, you will not be able to pick it up. Binos and the ACOG scope are available with all weapon types.

RIFLE (ASSAULT) - Compatible with all scopes

M4

AK74

MACHINE GUN - Binos and ACOG only

M249

M60

RPK

GRENADE LAUNCHER - Binos and ACOG only

M203



SNIPER (RIFLE) - Compatible with all scopes

SSG

BMP50

ROCKET LAUNCHER - Binos and ACOG only

AT4

RPG7

SHOTGUN - Binos and ACOG only

I-37 (Ithica 37)

SUB-MACHINE GUN - Binos and ACOG only

H&K MP5

SPECIAL - Compatible with all scopes

G11

SCOPES:

2X SNIPER SCOPE - Increases the view distance 2 times the normal.

ACOG - Increases the contrast by means of an orange filter.

BINDS - Increases the view distance 4x the normal.

4X SNIPER SCOPE - Increases the view distance 4 times the normal with a targeting device.

AN/PVS-7B - 4x magnifying scope that adds the functionality of the night vision goggles.

AN/PAS-13 - 4x magnifying thermal scope that makes all heat-emitting objects turn white while the rest of the screen is red.

ENVIRONMENT AND ENEMY PICKUPS:

All items can be picked up off of enemies while some are environmental only. All will aid you in completing your objectives.

AMMO BOX - Contains a certain number of clips.

FRAG GRENADE - These are typical anti-personnel grenades. They are a medium explosive and have a 3m kill-radius against unarmored enemies.

HE GRENADE - These are specialized high explosive grenades. They are a large explosive and have a 7m kill-radius against armored enemies and equipment.
SMOKE GRENADE - Use this to call in an air strike in certain levels or to blind the enemy.

FLAK VEST - Increases armor when run over. This can only be picked up if your armor is not already full.

SATCHEL CHARGE - These are highly explosive charges that are set to detonate at user determined time. The Ranger sets this time to a value of 1 - 30 seconds.

CLAYMORE & CLACKER - A remote detonated fragmentation antipersonnel mine.

MED KIT - Falls into your inventory when you pick it up and increases your health when used. If you use it when your health is already full that's your problem.

ADDITIONAL ENEMY PICKUPS:

Besides the items listed above, these can also be picked up off of dead enemies.

AMMO CLIP - Contains a certain number of rounds, depending on the ammo type.

SPEED CLIP - Doubles the clip capacity of all weapons.

M203 GRENADE - These grenades are launched from a rifle-mounted grenade launcher. They are high explosive, point-impact grenades with a small, 1m kill-radius.

BOOBY TRAPS:

These are enemy devices that are placed throughout the environments which will kill the player if not avoided or escaped from properly. Obvious routes can be booby trapped so try not to establish patterns in your actions. Avoid trails, paths, and other obvious routes as these have the most potential to contain booby traps. The player will always have a short period of time to escape the explosion, depending on the type of booby trap. In each case the player will hear a sound that lets the player know they have triggered the device. There are 2 types of booby traps as listed below:

< **ANTIPERSONNEL MINE** - this is a mine that can set off when within close proximity.

< **TRIPWIRE** - this booby trap involves the special layout of claymores along with a tripwire.

8. CUSTOMER SUPPORT

ASSISTANCE VIA WORLD WIDE WEB - tech.support@take2europe.com

HELP VIA PHONE - +44 (0)1429 855 046

HELP VIA MAIL - Startech International, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, TS25 1NN, Great Britain.

www.take2europe.com

Prior to contacting us, please have the following information ready:

- A description of the problem
- The name of the computer manufacturer
- The speed and type of CPU
- How much RAM is installed in the computer
- Type of sound card
- Type of video card

9. CREDITS

PRODUCER: Sandra B. Smith

TECHNICAL RINGLEADER: Wyeth Ridgway

ART DIRECTOR: Mel Guymon

EXECUTIVE PRODUCERS: Mark Long, Joanna Alexander, Janet Galore

GAME DESIGNERS: Eric Church, Javier Garavito, Mark Long (Original Concept)

PROGRAMMERS: Mark Kreitler, Charles Guy, Corrinne Yu, William Wright, Joseph Laurino



ADDITIONAL PROGRAMMING BY: Adrian Jones, Owen Flatley, Scott Miller, Bernie Freidin, Anna Farr, Robert Mendel, Gregg Seelhoff, Wai H. Jan "Kyle"

3D ARTISTS: Derrick Moore, Rebecca Rettenmund, Mike Prittie

ADDITIONAL ART BY: Louise Smith, Doug Wilcox, Porl Perrott, Sandra Garavito

ORIGINAL ARTISTIC DESIGN: Jason Kaehler, August Johnston

MUSIC AND SOUND DESIGNERS: Roland Barker, Audio Director, Joe Zajonc

PLAYTESTERS: Jeffrey Betterley, Ross Storem

ADDITIONAL DESIGN CONTRIBUTION: Nick Newhard

INTERN: Barry Peterson

CONCEPT ARTIST: Geoff Hassing

MOTION CAPTURE ACTORS: Dan Castillo, Fort Lewis Ranger Battalion, Ron Haskins, Defense Services, Inc.

MISSION INTRO. MOVIES AND CREDITS BY: Patrick Moynihan

MISSION INTRO. MOVIE IMAGES SUPPLIED BY: Defense Link (www.defenselink.mil)

VOICE TALENT: Matt Brophy, Tracey Donnelly, Javier Garavito, Ron Haskins, Mark Kreidler, Mark Long, Eric H. Maerten, Pieter Zilinsky

FOR TAKE 2 INTERACTIVE:

EXECUTIVE PRODUCER: Sam Houser

GAME DESIGN: Mike Suarez

TECHNICAL PRODUCER: Gary Foreman

WORLDWIDE QA MANAGER: Tim LeTourneau

QA SUPERVISOR: Claire Cuthill

TEST TEAM: Ken Jordan (Lead), Adam Rabin, Paul Cuthill, Darren Lloyd, Ronnie Jackson, Lee Brown, Ola Sanusi, Mike Wenn

PACKAGING & MANUAL:
Fluid Design / Barry Lancaster-Smith

PRODUCT MANAGER: Matt Gorman

EUROPEAN TRANSLATIONS BY: Global Software Solutions Inc.

CHARACTER FACES: Robert Boesch, Dan Castillo, Billy Chilton, Garrett M. Comeaux, Jeffrey W. Elias, Janet Galore, Reid Halverson, Wes Kaiser, Paul C. Larsen, Vince P. Lowery, Mark C. Peden, Alex Perrault, Jeff D. Prow, Kevin Ring, Evert Soderholm, Brian "The Swede" Stover, Alvin Thomas, Ryan "Grips" Wickenhagen

SPECIAL THANKS TO: 3Dfx Interactive, Inc., SciTech Software, Inc., Criterion Software Limited, BioVision Motion Capture Studios, Ft. Lewis Ranger Battalion, Ft. Lewis Light Infantry Unit, Capt. Everett Tackett (ET), PAO, Special Forces, Ft. Lewis, Defense Services Inc., Ron Haskins, Capt. Charlie Uchill, PAO, Ranger Battalion, Ft. Lewis, Sgt. Battle, Ranger Battalion, Ft. Lewis, Capt. Micheal A. Migliara, US Army Special Operations Command, Deputy PAO, Andamo Demming, Christine McGavran, Joe Lewis, Johan Leidgren, Noel Lakey, Edward Galore, Kim Collmer, Tracey Donnelly, Scott Dodson, Linley Storm, Sandy Heyer, James Palma, Aron Roberts, Chris Morrow, Parsnip, Ali Candy, Dan Houser, Lucien King, Gavin White, Andrea Mills-Griffin

10. LEGALESE

INTEL INDEO® VIDEO CODEC

Please be sure to read the Software License Agreement enclosed in the install routine of the program before installing this software onto your machine.

MANUEL POUR SPEC OPS: RANGER ASSAULT

TABLE DES MATIERES:

1. Le serment du Ranger
2. Pour commencer
3. Menu principal
4. Options
5. Commandes de jeu
6. Comment jouer
7. Armes/ Munitions
8. Assistance technique
9. Crédits
10. Textes légaux

-TOP SECRET-

1. LE SERMENT DU RANGER

Je reconnais avoir rejoint les rangs des Rangers de mon propre gré, en toute conscience des dangers inhérents à la profession, et je m'engage à respecter le prestige, l'honneur et l'esprit de corps développé des Rangers.

Je suis conscient du fait que le Ranger est le meilleur soldat d'élite, qui apparaît au moment crucial de la bataille, par voie de terre, mer ou air; je reconnais et accepte le fait qu'en tant que Ranger, mon devoir envers mon pays est d'être plus rapide, plus intransigeant et plus âpre au combat que tout autre soldat.

Je ne laisserai jamais tomber mes camarades, je serais toujours sur la brèche, ma condition physique sera impeccable et mon honnêteté irréprochable; je serai toujours prêt à faire plus, quelle que soit la tâche qui m'est assignée. Je me donnerai à 200%.

Ma conduite reflétera mon statut de soldat hors pair et bien entraîné. Mon respect vis-à-vis de mes supérieurs, la perfection de ma tenue et le soin que j'apporte à mon équipement seront cités en exemple.

J'affronterai sans peur les ennemis de mon pays. Je les vaincrai sur le champ de bataille parce que je suis mieux formé et que je lutterai de toutes mes forces. Le Ranger ignore le sens du mot capitulation. Je ne laisserai jamais un camarade blessé tomber entre les mains de l'ennemi; en aucune circonstance je ne serai une cause d'embarras pour mon pays.

Je ferai toujours preuve de la force d'âme fidèle à l'esprit des Rangers pour continuer la lutte et remplir ma mission, dussé-je en être le seul survivant...

2. POUR COMMENCER

Veuillez faire enregistrer votre copie de Spec Ops: Ranger Assault

SYSTÈME MINIMUM REQUIS:

- Pentium 166 Mhz
- 16 Mo de RAM
- CD-ROM 8x
- 60 Mo d'espace disque disponible
- Cartes son et vidéo compatibles DirectX
- Windows 95

CONSEILLÉ:

- Pentium 166 Mhz ou supérieur
- 24 Mo de RAM
- CD-ROM 8x
- 60 Mo d'espace disque disponible
- Carte accélératrice 3Dfx
- Cartes son et vidéo compatibles DirectX
- Windows 95

INSTALLATION:

Pour installer Spec Ops, placez le CD-ROM de Spec Ops dans votre lecteur CD et attendez que la fonction d'exécution automatique lance le programme d'installation de Spec Ops. (Vérifiez auparavant que vous avez bien quitté tous les autres programmes.)

Suivez ensuite les instructions à l'écran pour installer le jeu correctement. L'installation se fait sur le disque dur, vous devez donc disposer de 60 Mo d'espace libre sur le disque dur pendant l'installation. Le CD de Spec Ops doit se trouver dans votre lecteur si vous voulez lancer le jeu.

Une fois Spec Ops installé, commencez à jouer en ouvrant le menu Démarrer de Windows 95 et en accédant à Programmes/Spec Ops.

DÉSINSTALLATION DE SPEC OPS:

Pour désinstaller Spec Ops, ouvrez le menu Démarrer de Windows 95 et accédez à Programmes/Spec Ops.

Sélectionnez Désinstaller Spec Ops. Le programme vous donnera les instructions nécessaires à une désinstallation facile.

3. MENU PRINCIPAL

JOUER: cette option vous permet de commencer une nouvelle mission ou d'en reprendre une avec laquelle vous avez déjà joué.

OPTIONS: pour personnaliser les options et la configuration de Spec Ops. Reportez-vous à la section 'Options' pour plus de détails.

QUITTER: pour quitter la partie.

4. OPTIONS

SON:

pour augmenter ou baisser le volume grâce aux touches curseur gauche et droite. Permet aussi de permuter les canaux audio.

GRAPHISMES:

pour augmenter ou diminuer le contraste grâce aux touches curseur gauche et droite. Ce jeu a été conçu pour des contrastes accentués, mais chacun ses goûts.

5. COMMANDES DE JEU

CTRL:	pour tirer
FLECHES:	pour déplacer le Ranger
MAJ (maintenir la touche enfoncée):	ramper, marcher, pivoter
ECHAP:	pause, options
ALT (maintenir la touche enfoncée):	se déplacer de côté ou rouler quand le Ranger est allongé sur le ventre
X (maintenir la touche enfoncée):	mode Sniper
< SOURIS + X:	pour affiner la visée en mode Sniper
< Clic de souris gauche	pour tirer
^):	objet précédent ou suivant dans l'inventaire
ENTREE ou BARRE ESPACE:	pour utiliser un objet de l'inventaire

A:	se relever	R:	recharger l'arme
Z:	se baisser	G:	Système GPS
N:	lunettes de vision nocturne	H:	Santé
TAB:	pour permuter les Rangers	FIN:	Suis-moi!
SUPPR:	Feu à Volonté!	PAGE SUIV.:	Attends!
HOME:	Va en Avant!		

T: active le mode Training (Entraînement)

1:	Fusil d'assaut	F1:	Ecran d'aide
2:	Mitrailleuse	F4:	Caméra en orbite
3:	Lance-grenades	F5:	Caméra par défaut
4:	Fusil à lunette	F6:	Caméras latérales
5:	Lance-roquettes	F7:	Caméra aérienne
6:	Fusil à Pompe	F8:	Caméra subjective
7:	Mitraillette		
8:	Spécial		

6. COMMENT JOUER

CHOISIR UNE MISSION:

Lorsque vous jouez pour la première fois, vous devez choisir votre niveau de difficulté. Les options sont les suivantes:

Soldat	(Facile)
Caporal	(Moyen)
Sergent	(Difficile)

Les caractéristiques changent en fonction du niveau de difficulté:

1. plus le niveau de difficulté est élevé, plus la précision de l'ennemi augmente.
2. plus le niveau de difficulté est élevé, plus la protection des ennemis est renforcée.
3. plus le niveau de difficulté est élevé, plus les Rangers sont vulnérables.
4. plus le niveau de difficulté est élevé, moins la quantité de munitions dont disposent les Rangers au départ est élevée.

Après avoir choisi le niveau de difficulté, vous commencerez à jouer avec la mission 1, phase 1. Une fois la première phase effectuée, la deuxième phase s'active, etc. A mesure que vous activez de nouvelles missions et de nouvelles phases, vous pouvez revenir en arrière et vous réattaquer aux objectifs que vous avez déjà remplis.



SÉLECTIONNER L'INVENTAIRE DE MISSION:

Une fois l'objectif choisi, il vous faudra sélectionner l'inventaire du Ranger 1 (le personnage de départ) et du Ranger 2. Comme vous ne savez pas nécessairement de quel type d'inventaire vous avez besoin lorsque vous commencez une mission, vous trouverez sous la description des phases une note explicative mentionnant les types d'explosifs appropriés à la mission.

Si vous épuisez vos explosifs au cours d'une mission, vous avez toujours la possibilité de ramasser des munitions dans l'environnement de jeu; elles vous aideront à remplir vos objectifs de mission.

OBJECTIFS DE MISSION:

Après avoir choisi votre Ranger, vous accédez directement à l'écran de jeu. Chaque phase comprend une description de la situation, de la mission et de la façon de l'accomplir (Execution). Vous pouvez y accéder à tout moment du jeu à partir du menu Pause.

INTERFACE:

SANTÉ: ramassez les troussees médicales que vous trouvez en chemin pour recouvrer la santé.

PROTECTION CORPORELLE: ramassez un gilet anti-éclats pour augmenter votre protection.

INVENTAIRE: passez votre inventaire en revue grâce aux touches «^» et «)».

INVENTAIRE SNIPER: tout en maintenant la touche «X» enfoncée, faites défiler votre inventaire grâce aux touches «^» et «)».

ARME UTILISÉE: l'arme sélectionnée apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. L'affichage indique aussi combien de munitions il vous reste.

OBJET DE L'INVENTAIRE ACTUELLEMENT SÉLECTIONNÉ: cette information apparaît en bas, au milieu de l'écran. Pour utiliser l'objet en question, appuyez sur la touche «Entrée» ou «Barre espace».

CHRONO DE MISSION: Gardez un œil sur votre chrono. Vous devez terminer chaque phase en un temps limité.

SCUD NEUTRALIZED

PROTECTION CORPORELLE

MM 24 26 SATCHEL 4 09 26

CHRONO DE
MISSION



K&N
 SAS
 VIKINGSTEN
 SMOKT BARNHØR
 FROD KROGNE
CLAYMORE
 STORMSKY CLOVER

M4 30 270 CLAYMORE 2 09 40

PLUS
RUE DE LA
DE LA
DE LA

SSG H 05 0X SCOPE 09 17

DÉPLACEMENTS/SYSTÈME GPS:

Les déplacements dans l'environnement de Spec Ops sont similaires aux déplacements sur un terrain réel. Les chemins qui vous mènent à vos objectifs pour chaque mission sont très visibles. Utilisez-les pour vous aider à vous déplacer dans l'environnement.

Le système GPS est crucial pour les débutants. Il vous guide pour vous aider à repérer vos objectifs de mission. Sélectionnez le système GPS à l'aide de la touche G, puis déplacez-vous jusqu'à ce que la direction affichée apparaisse en surbrillance. Vous avez trouvé la route qui mène directement à votre objectif.

UTILISATION DE L'INVENTAIRE:

RADIO SATCOM:

Votre radio se trouve dans l'inventaire de tout Ranger; c'est un outil indispensable. Non seulement elle vous permet d'obtenir les toutes dernières informations concernant votre objectif de mission, mais elle est aussi utilisée pour communiquer avec le QG et pour rendre compte des objectifs accomplis à la fin de chaque phase de mission.

PAINDS DE PLASTIQUE:

Ce sont des charges hautement explosives qui sont réglées pour exploser au moment déterminé par celui qui les utilise. Une fois que vous avez placé une charge, réglez le délai avant l'explosion (entre 1 et 30 secondes) à l'aide des touches curseurs gauche et droite.

MINE & DÉCLENCHEUR:

La mine Claymore est une mine anti-personnel à fragmentation. Une fois que vous l'avez placée, utilisez le déclencheur comme un détonateur à distance pour faire exploser la mine lorsque les ennemis se trouvent à proximité.

GRENADES:

La façon dont vous vous tenez a une influence sur la distance à laquelle vous lancez les grenades. Vous ne pouvez pas lancer de grenades lorsque vous êtes allongé; si vous essayez quand même, vous passerez d'abord en position accroupie.

GRENADE À FRAGMENTATION: ce sont des grenades anti-personnel typiques. Leur force d'explosion est moyenne et elles ont un rayon d'action de 3m contre les ennemis non protégés.

GRENADE EXPLOSIVE: ce sont des grenades spécialisées au souffle dévastateur,

qui peuvent tuer les ennemis même protégés et détruire les équipements dans un rayon de 7m.

GRENADE FUMIGÈNE: utilisez ces grenades pour aveugler temporairement l'ennemi ou pour lancer une attaque aérienne dans certains niveaux.

TROUSSES DE SECOURS:

Les troussees médicales servent à restaurer la santé. Ne les utilisez pas si vous vous portez bien, ce serait du gaspillage.

LUNETTES DE VISON NOCTURNE:

Ces lunettes amplifient la lumière, ce qui accroît votre champ de vision et pare tout ce qui vous entoure d'une teinte de vert. Très amusant pour tirer de loin sur les ennemis. Vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche « N » à tout moment de la partie.

POSTURE:

Il y a 3 postures: debout, accroupi, allongé. Chaque posture influence votre précision et votre vulnérabilité au feu ennemi. Utilisez les touches « A » et « Z » pour changer de posture.

COMMENT UTILISER VOTRE COPAIN RANGER:

Le Ranger 2 est un allié extrêmement précieux. Son aide vous permettra d'accomplir vos missions plus facilement. Vous pouvez contrôler les actions de votre partenaire grâce à certaines touches d'ordre:

- **SUPPR - FEU!:** ce mode permet au Ranger 2 de mettre en joue l'ennemi le plus proche. C'est la meilleure formation d'attaque lorsque les ennemis font face aux deux Rangers.
- **FIN - SUIS-MOI!:** ce mode indique au Ranger 2 de rester à proximité du Ranger 1. Lorsque le Ranger 1 s'arrête, le Ranger 2 s'arrête aussi. Lorsque le Ranger 1 se déplace, le Ranger 2 le suit de près.
- **PAGE SUIV. - ATTENDS!:** ce mode indique au Ranger 2 de ne pas bouger. Le Ranger 2 restera immobile jusqu'à ce qu'il reçoive de nouvelles instructions; il tirera sur les ennemis si ceux-ci se trouvent dans un certain rayon.
- **HOME - VA EN AVANT:** ce mode ordonne au Ranger 2 de rejoindre immédiatement le Ranger 1 et de partir en éclaireur.

Vous pouvez aussi passer du Ranger 1 au Ranger 2 et vice versa grâce à la touche de tabulation. Si vous changez de posture en cours de partie, votre coéquipier adoptera la même position. La meilleure façon de remplir vos objectifs de mission est d'utiliser les deux Rangers: non seulement cela vous permet d'utiliser des armes et des objets d'inventaires différents, mais vous avez également plus de contrôle sur les déplacements et les interactions avec les ennemis.

MESSAGES DE JEU:

Des messages apparaîtront régulièrement en cours de partie dans la partie supérieure de l'écran, au même endroit que les messages radio. Ces messages vous donnent les toutes dernières mises à jour et des conseils.

METTRE LA PARTIE EN PAUSE:

Appuyez sur la touche «Echap» pour mettre le jeu en pause. Les options suivantes apparaîtront à l'écran:

Options de jeu: fait apparaître l'écran d'options.

Briefing Mission: fait apparaître le texte de présentation de mission, au cas où vous auriez oublié vos objectifs.

Interrompre Mission: arrête la partie et fait apparaître l'écran de résultats.

Annuler: vous ramène à l'endroit de la partie où vous vous étiez interrompu.

CAMÉRAS:

Il y a plusieurs modes de caméra disponibles. Vous pouvez jouer lorsque certains modes sont activés, d'autres vous permettent juste d'avoir une vue plus précise du Ranger ou de l'environnement.

F4 CAMÉRA EN ORBITE (ACTIVÉE/DÉSACTIVÉE): tourne autour du Ranger sélectionné.

F5 CAMÉRA ÉPAULE: c'est la vue par défaut, la plus appropriée.

F6 CAMÉRA LATÉRALE (APPUYEZ UNE FOIS: CÔTÉ GAUCHE; APPUYEZ DEUX FOIS: CÔTÉ DROIT): très bonne vue du Ranger.

F7 CAMÉRA AÉRIENNE: fournit une vue d'ensemble du Ranger et de son environnement immédiat.

F8 CAMÉRA D'INTÉRIEUR: pratiquement une vue subjective. Meilleure perspective des intérieurs de bâtiments et des ennemis.

X CAMÉRA SNIPER: la caméra passe en douceur du mode de caméra sélectionné à un mode de zoom. Vous ne pouvez pas activer d'autres caméras lorsque la touche «X» est enfoncée; de même, le Ranger ne peut pas se déplacer.

ECRAN DE RÉSULTATS:

Votre score global est basé sur:

- les ennemis tués au combat
- les Rangers tués au combat
- votre adresse au tir
- le temps mis pour effectuer la mission
- le classement
- le meilleur classement



VOICI CE QUE VOUS POURRIEZ RECEVOIR, SELON VOTRE ADRESSE:

- Aucune Distinction: vous avez besoin de recommencer votre formation.
- Médaille militaire du mérite: n'ayez pas peur, vous avez été formé pour tuer l'ennemi.
- Médaille militaire de valeur: pas mal.
- Médaille pour services méritants: vous apprenez.
- Etoile de bronze: vous êtes sur la bonne voie.
- Etoile d'argent: vous devez utiliser sciemment votre partenaire.
- Croix de la distinction: Waouh, vous êtes un Ranger qualifié!
- Médaille d'honneur: vous êtes terrible! Vous devriez vraiment songer à rejoindre les Rangers de l'armée américaine si ce n'est pas déjà fait.

MODE D'ENTRAÎNEMENT (TRAINING):

Ce mode de jeu vous permet de passer outre les contraintes de temps et les blessures. En mode d'entraînement, vous êtes invincible. Cependant, vous ne pouvez pas activer des phases et missions supplémentaires si vous effectuez une phase de mission en mode d'entraînement. Celles-ci ne sont valides que si vous optez pour un mode de jeu normal.

QUITTER LA PARTIE:

Pour quitter la partie, vous devez accéder au menu principal et choisir l'option Quitter.

Un message apparaît alors, vous demandant si vous voulez vraiment quitter. Cliquez sur Oui pour confirmer. Si vous choisissez Non, vous retournerez au menu principal.

7. ARMES/LUNETTES DE VISEE/MUNITIONS/PIEGES

ARMES

Chaque type d'arme a une cadence de tir unique et inflige des dégâts spécifiques. Faites des essais avec chacune d'entre elles pour découvrir ces différents effets. Vous pouvez vous emparer des armes des ennemis qui sont morts en vous cognant dedans. Si vous possédez déjà une arme du même type dans votre inventaire, vous ne pourrez pas vous en emparer. Lunettes de visée Binos et ACOG disponibles avec tous les types d'armes.

FUSIL (ASSAUT): compatible avec toutes les lunettes de visée

M4

AK74

MITRAILLEUSE: Binos et ACOG seulement

M249

M60

RPK

LANCE-GRENADES: Binos et ACOG seulement

M203



A. LUNETTES (FUSIL): compatible avec toutes les lunettes de visée

SSG

BMP50

LANCE-ROQUETTES: Binos et ACOG seulement

AT4

RPG7

FUSIL: Binos et ACOG seulement

I-37 (Ithica 37)

MITRAILLETTE: Binos et ACOG seulement

H&K MP5

SPECIAL: compatible avec toutes les lunettes de visée

G11

LUNETTES DE VISÉE

LUNETTES DE VISÉE SNIPER 2X: multiplie la distance de vision par deux.

ACOG: augmente les contrastes grâce à un filtre orange.

BINOS: multiplie la distance de vision par quatre.

LUNETTES DE VISÉE SNIPER 4X: multiplie la distance de vision par quatre, avec un système de visée.

AN/PVS-7B: lunette à quadruple grossissement disposant de la fonction de lunettes de vision nocturne.

AN/PAS-13: lunette thermique à quadruple grossissement, qui fait apparaître en blanc sur fond rouge tous les objets dégageant de la chaleur.

MUNITIONS ENNEMIS ET MUNITIONS SE TROUVANT DANS L'ENVIRONNEMENT

Tous les objets peuvent être pris aux ennemis, et vous en trouverez certains dans l'environnement. Ils vous aideront tous à accomplir vos objectifs.

BOÎTE DE MUNITIONS: contient un certain nombre de munitions.

GRENADE À FRAGMENTATION: grenades anti-personnel typiques. Leur force d'explosion est moyenne et elles ont un rayon d'action de 3m contre les ennemis non protégés.

GRENADE EXPLOSIVE: ce sont des grenades spécialisées au souffle dévastateur, qui peuvent tuer les ennemis même protégés et détruire les équipements dans un rayon de 7m.

GRENADE FUMIGÈNE: utilisez ces grenades pour lancer une attaque aérienne dans certains niveaux ou pour aveugler l'ennemi.

GILET ANTI-ÉCLATS: votre protection est renforcée lorsque vous marchez dessus. Vous ne pouvez les ramasser que si vous n'avez pas déjà 100% de protection.

PAINS DE PLASTIQUE: ce sont des charges hautement explosives qui sont réglées pour exploser au moment déterminé par celui qui les utilise. Le délai avant l'explosion va de 1 à 30 secondes.

MINE & DÉCLENCHEUR: une mine anti-personnel à fragmentation activée à distance.

TROUSSE DE SECOURS: elle tombe dans votre inventaire lorsque vous la ramassez et elle améliore votre état de santé lorsqu'elle est utilisée. Si vous l'utilisez alors que vous êtes en pleine forme, c'est votre problème!

MUNITIONS ENNEMIS SUPPLÉMENTAIRES

Outre les éléments cités ci-dessus, vous pouvez aussi retirer les objets suivants aux ennemis tombés.

CHARGEUR DE MUNITIONS: contient un certain nombre de cartouches, selon le type de munitions.

CHARGEUR RAPIDE: double la capacité de chargeur de toutes les armes.

GRENADE M203: ces grenades sont lancées à partir d'un lance-grenades monté sur un fusil. Ce sont des grenades qui explosent à l'impact, pulvérisant tout ce qui se trouve à moins d'1m.

PIÈGES

Ce sont des mécanismes ennemis placés dans les environnements, et qui vous anéantiront si vous ne les évitez pas correctement. Il est probable que les trajectoires évidentes soient piégées, alors essayez de ne pas établir de routine. Évitez les sentiers, chemins et autres voies les plus susceptibles de contenir des pièges. Vous avez toujours un délai pour échapper à l'explosion, dont la durée dépend du type de piège. Dans tous les cas, un son se fait entendre pour vous indiquer que vous avez activé le mécanisme. Il y a deux types de pièges:

- **MINES ANTI-PERSONNEL:** une mine qui explose lorsque vous êtes à proximité.
- **FIL DE DÉCLENCHEMENT:** ce piège est constitué de mines Claymore reliées à un fil de déclenchement.

8. ASSISTANCE TECHNIQUE

ASSISTANCE VIA L'INTERNET - frsupport@bertelsmann.de

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE - +33 (0)1 44 88 67 86
de 10h00 à 13h00 du lundi au vendredi (hors jour férié)

ASSISTANCE PAR COURRIER - Take 2 Interactive, 4/6, Place de la Bourse, 75002, Paris.

www.take2europe.com

Avant de nous contacter, veuillez à avoir les informations suivantes à votre disposition:

- une description du problème
- le nom du fabricant de votre ordinateur
- le type et la vitesse du microprocesseur
- la quantité de RAM installée sur votre ordinateur
- le type de votre carte son
- le type de votre carte vidéo

9. CREDITS

PRODUCTEUR: Sandra B. Smith

RESPONSABLE TECHNIQUE: Wyeth Ridgway

DIRECTEUR ARTISTIQUE: Mel Guymon

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS: Mark Long, Joanna Alexander, Janet Galore

CONCEPTEURS DU JEU: Eric Church, Javier Garavito, Mark Long, Original Concept

PROGRAMMEURS: Mark Kreitler, Charles Guy, Corrinne Yu, William Wright, Joseph Laurino



PROGRAMMATION SUPPLÉMENTAIRE PAR: Adrian Jones, Owen Flatley, Scott Miller, Bernie Freidin, Anna Farr, Robert Nandel, Gregg Seelhoff, Wai H. Jan "Kyle"

ARTISTES 3D: Derrick Moore, Rebecca Rettenmund, Mike Prittie

GRAPHISMES SUPPLÉMENTAIRES PAR: Louise Smith, Doug Wilcox, Porl Perrott, Sandra Garavito

CONCEPTION ARTISTIQUE ORIGINALE: Jason Kaehler, August Johnston

MUSIQUE ET EFFETS SONORES: Roland Barker, Audio Director, Joe Zajonc

TESTS: Jeffrey Betterley, Ross Storem

DESIGN SUPPLÉMENTAIRE: Nick Newhard

STAGIAIRE: Barry Peterson

CONCEPT: Geoff Hassing

ACTEURS POUR LA CAPTURE DE MOUVEMENTS: Dan Castillo, Bataillon de Rangers du Fort Lewis, Ron Haskins, Defense Services, Inc.

MISSION D'INTRODUCTION: SÉQUENCES VIDÉO ET CRÉDITS PAR: Patrick Moynihan

MISSION D'INTRODUCTION: IMAGES VIDÉO FOURNIES PAR: Defense Link (www.defenselink.mil)

VOIX: Matt Brophy, Tracey Donnelly, Javier Garavito, Ron Haskins, Mark Kreidler, Mark Long, Eric H. Maerten, Pieter Zilinsky

POUR TAKE 2 INTERACTIVE

PRODUCTEUR EXÉCUTIF: Sam Houser

CONCEPTION DU JEU: Mike Suarez

PRODUCTEUR TECHNIQUE: Gary Foreman
RESPONSABLE AQ (ÉCHELLE MONDIALE): Tim LeTourneau

DIRECTEUR AQ: Claire Cuthill,

EQUIPE DE TESTEURS: Ken Jordan, Lead, Adam Rabin, Paul Cuthill, Darren Lloyd, Ronnie Jackson, Lee Brown, Ola Sanusi, Mike Wenn

BOÎTE ET MANUEL

Fluid Design / Barry Lancaster-Smith

RESPONSABLE PRODUIT: Matt Gorman

VISAGES DES PERSONNAGES: Robert Boesch, Dan Castillo, Billy Chilton, Garrett M. Comeaux, Jeffrey W. Elias, Janet Galore, Reid Halverson, Wes Kaiser, Paul C. Larsen, Vince P. Lowery, Mark C. Peden, Alex Perrault, Jeff D. Prow, Kevin Ring, Evert Soderholm, Brian "The Swede" Stover, Alvin Thomas, Ryan "Grips" Wickenhagen

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À: 3Dfx Interactive, Inc., SciTech Software, Inc., Criterion Software Limited, Studios de cinéma BioVision, Bataillon de Rangers Ft. Lewis, Unité d'infanterie légère Ft. Lewis, Capt. Everett Tackett (ET), Service des relations publiques, Forces spéciales, Ft. Lewis, Defense Services Inc., Ron Haskins, Capt. Charlie Uchill, Service des relations publiques, Bataillon de Rangers, Ft. Lewis, Sgt. Battle, Bataillon de Rangers, Ft. Lewis, Capt. Micheal A. Migliara, Commandant des opérations spéciales de l'armée américaine, Service des relations publiques, Andamo Demming, Christine McGavran, Joe Lewis, Johan Leidgren, Noel Lakey, Edward Galore, Kim Collmer, Tracey Donnelly, Scott Dodson, Linley Storm, Sandy Heyer, James Palma, Aron Roberts, Chris Morrow, Parsnip, Ali Candy, Dan Houser, Lucien King, Gavin White, Andrea Mills-Griffin

10. TEXTES LEGAUX

INTEL INDEO® VIDEO CODEC

Veillez lire l'accord de licence logicielle inclus dans la routine d'installation du programme avant d'installer ce logiciel sur votre ordinateur.

HANDBUCH FÜR SPEC OPS: RANGER ASSAULT

INHALT:

1. Der Ranger-Schwur
2. Erste Schritte
3. Hauptmenü
4. Optionen
5. Steuerungen
6. Spielverlauf
7. Waffen/ Pickups
8. Kundendienst
9. Credits
10. Rechtliches

-GEHEIM-

1. DER RANGER-SCHWUR

Ich habe mich freiwillig zu den Rangers gemeldet und weiß um das Risiko in meinem Beruf. Ich werde alles daransetzen, Ansehen, Ehre und Teamgeist der Rangers aufrechtzuerhalten.

In Anerkennung der Tatsache, daß Rangers Elitesoldaten sind, die an vorderster Front im Kampf zu Lande, zu Wasser oder in der Luft stehen, akzeptiere ich, daß mein Land von mir als Ranger erwartet, daß ich weiter und schneller vorstoße sowie härter kämpfe als alle anderen Soldaten.

Ich werde meine Kameraden nie enttäuschen. Ich werde mich geistig und körperlich fit halten, allen moralischen Ansprüchen genügen und mehr als nur meinen Teil der Aufgabe erledigen, was auch immer es sei. Hundertfünfzigprozentiger Einsatz ist selbstverständlich.

Mit meinem Verhalten werde ich der Welt zeigen, daß ich ein gut ausgebildeter Elitesoldat bin. Meine Höflichkeit ranghöheren Offizieren gegenüber, der ordentliche Zustand meiner Uniform und meine sorgfältig gepflegte Ausrüstung wird anderen ein Beispiel geben.

Energisch werde ich den Feinden meines Landes entgentreten. Ich werde sie aus dem Feld schlagen, denn ich bin besser ausgebildet und werde mit aller Kraft kämpfen. Das Wort "Ergeben" ist dem Ranger unbekannt. Ich werde niemals einen gefallenen Kameraden zurücklassen, so daß er in die Hände des Feindes fällt, und werde unter keinen Umständen mein Land in Verlegenheit bringen.

Jederzeit bin ich bereit, Charakterstärke zu zeigen und so lange weiterzukämpfen, bis das Ziel erreicht und der Einsatz abgeschlossen ist, auch wenn ich der einzige Überlebende sein sollte.

2. ERSTE SCHRITTE

Bitte lassen Sie Ihr Exemplar von Spec Ops: Ranger Assault registrieren.

MINDEST-SYSTEMANFORDERUNGEN:

- Pentium 166 MHz
- 16 MB RAM
- CD-ROM-Laufwerk mit achtfacher Geschwindigkeit
- 60 MB freier Festplattenspeicher
- DirectX-kompatible Sound- und Grafikkarte
- Windows 95

EMPFOHLEN:

- Pentium 166 MHz oder schnellerer Prozessor
- 24 MB RAM
- CD-ROM-Laufwerk mit achtfacher Geschwindigkeit
- 60 MB freier Festplattenspeicher
- 3Dfx-Grafikbeschleunigerkarte
- DirectX-kompatible Sound- und Grafikkarte
- Windows 95

INSTALLATION:

Zum Installieren von Spec Ops legen Sie die Spec Ops-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und warten, bis die Autoplay-Funktion das Spec Ops-Setup-Programm startet. (Beenden Sie bitte vorher alle anderen Windows-Programme.)

Befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm für die korrekte Installation. Sie müssen das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren. Dafür benötigen Sie 60 MB freien Festplattenspeicher. Wenn Sie das Spiel starten wollen, muß sich die Spec Ops-CD in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befinden.

Wenn Spec Ops installiert ist, starten Sie das Spiel auf dem Windows 95-Computer, indem Sie das Menü "Start" öffnen, auf "Programme" zeigen und "Spec Ops" wählen.

DEINSTALLATION VON SPEC OPS:

Zum Deinstallieren von Spec Ops öffnen Sie unter Windows 95 das Menü "Start" und gehen zu "Programme/Spec Ops". Wählen Sie "Uninstall Spec Ops" (Spec Ops deinstallieren). Folgen Sie den Anweisungen des Programms zur Deinstallation.

3. MAIN MENU

PLAY GAME (SPIEL STARTEN):

Mit dieser Option starten Sie einen neuen Einsatz oder versuchen es in einem bereits gespielten Einsatz noch einmal.

GAME OPTIONS (SPIELOPTIONEN):

Passen Sie die Spec Ops-Funktionen und -Einstellungen an - Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt "Optionen".

QUIT GAME (SPIEL BEENDEN):

Sie wissen schon...

4. OPTIONEN

VOLUME ADJUSTMENT (LAUTSTÄRKE):

Stellen Sie den Ton mit der Cursortaste Links bzw. Rechts lauter oder leiser. Wechseln Sie die Tonkanäle.

GRAPHICS COMPLEXITY 3DFX (GRAFIK):

Erhöhen oder verringern Sie den Kontrast mit der Cursortaste Links bzw. Rechts. Die Spielumgebung soll eigentlich dunkel sein, aber Sie können die Einstellung nach Wunsch ändern.

CREDITS:

Wer hat an diesem Spiel eigentlich mitgearbeitet?

5. GAME CONTROLS

STRG:	Waffe abfeuern
CURSORTASTEN:	Ranger bewegen
UMSCHALT (gehalten):	Kriechen, Gehen, kleine und große Drehbewegung
ESC:	Pause, Optionen
ALT (gehalten):	Dauerfeuer oder Rollen (im Liegen)
X (gehalten):	Scharfschützenmodus
< MAUS + X:	Scharfschützen-Zielgenauigkeit
< Linker Mausklick	Waffe abfeuern
ß ' (Akzent):	Vorheriger und nächster Inventargegenstand
EINGABETASTE oder LEERTASTE:	Inventargegenstand verwenden

A:	Aufstehen	R:	Waffe nachladen
Z:	Hinlegen	G:	GPS
N:	Nachtsichtgerät	H:	Fitneß
TAB:	Ranger wechseln	ENDE:	Folgen!
ENTF:	Beschiessen!	BILD-AB:	Stehen bleiben!
POS 1:	Vorausgehen!		

T: Ausbildungsmodus aktivieren

1:	Sturmgewehr	F1:	Hilfebildschirm
2:	Maschinengewehr	F4:	Umkreisungskamera
3:	Granatwerfer	F5:	Standardkamera
4:	Scharfschützengewehr	F6:	Seitenkamera
5:	Raketenwerfer	F7:	Draufsichtkamera
6:	Schrotflinte	F8:	Direktsichtkamera
7:	Maschinenpistole		
8:	Spezialwaffe		

6. HOW TO PLAY

AUSWÄHLEN EINES EINSATZES:

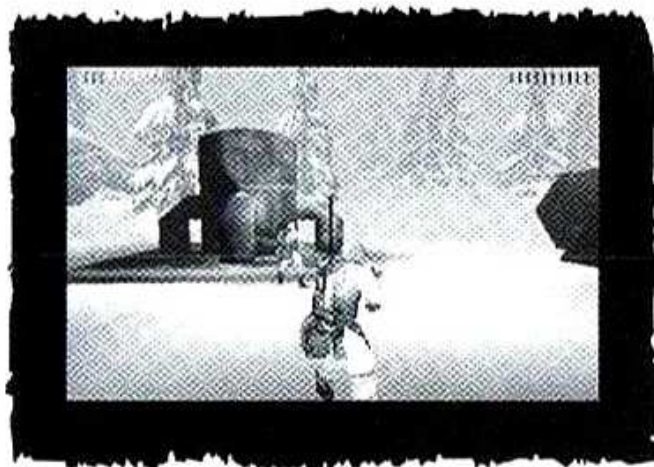
Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal starten, müssen Sie einen Schwierigkeitsgrad auswählen. Folgende Optionen sind verfügbar:

Private (Gefreiter)	(Einfach)
Corporal (Unteroffizier)	(Mittelschwer)
Sergeant (Feldwebel)	(Schwer)

Folgende Aspekte des Spiels ändern sich je nach Schwierigkeitsgrad:

1. Höhere Treffsicherheit des Gegners bei höherem Schwierigkeitsgrad.
2. Stärkere Schutzkleidung des Gegners bei höherem Schwierigkeitsgrad.
3. Weniger starke Schutzkleidung des Rangers bei höherem Schwierigkeitsgrad.
4. Weniger Munition zu Beginn bei höherem Schwierigkeitsgrad.

Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad ausgewählt haben, beginnen Sie das Spiel mit Mission (Einsatz) 1, Phase 1. Sobald Sie die erste Phase durchgespielt haben, erhalten Sie Zugang zur zweiten Phase usw. Sie können jedoch jederzeit zurückgehen und bereits absolvierte Szenarien erneut spielen.



AUSWÄHLEN DES EINSATZINVENTARS:

Wenn Sie den Einsatz ausgewählt haben, müssen Sie die Ausrüstung für Ranger Eins (die Spielerfigur beim Start) und Ranger Zwei (den Ranger-Kameraden) auswählen. Da Sie nicht wissen können, welche Bestände aus dem Inventar Sie benötigen, wenn Sie einen Einsatz zum ersten Mal starten, gibt es unterhalb der Phasenbeschreibung jeweils einen Hinweis darauf, welche Art von Sprengstoff erforderlich ist, um den Einsatz durchzuführen.

Sollte Ihnen während eines Einsatzes der Sprengstoff ausgehen, gibt es überall in der Umgebung Pickups (Gegenstände zum Aufheben), die Ihnen helfen, das Einsatzziel zu erreichen.

EINSATZZIELE:

Nach der Ranger-Auswahl gelangen Sie direkt ins Spiel. In jeder Phase finden Sie eine Beschreibung der Lage, des Einsatzes und der Ausführung. Auf diese Beschreibung können Sie jederzeit während des Spiels über das Menü "Pause" zugreifen.

BENUTZEROBERFLÄCHE:

FITNEß - Heben Sie unterwegs Erste-Hilfe-Packs auf, um fitter zu werden.

SCHUTZKLEIDUNG - Heben Sie eine kugelsichere Weste auf, um sich zu schützen.

INVENTAR - Schalten Sie mit den Tasten "ß" oder "'" (Akzent) durch Ihr Inventar.

ZIELFERNROHR-INVENTAR - Halten Sie die Taste "X", und schalten Sie mit den Tasten "ß" oder "'" (Akzent) durch das Inventar.

AKTIVE WAFFE - Ihre derzeitige Waffe wird links unten auf dem Bildschirm angezeigt. Die Anzeige gibt auch an, wieviel Munition Sie noch haben.

DERZEIT AUSGEWÄHLTER INVENTARGEGENSTAND - Dieser wird unten in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Um den Inventargegenstand zu verwenden, drücken Sie die Eingabetaste oder die Leertaste.

EINSATZUHR - Achten Sie auf die Uhr. Sie haben nur begrenzte Zeit zum Abschluß jeder Phase.

ORIENTIERUNG/GPS:

Die Orientierung in der Spec Ops-Umgebung funktioniert wie in der realen Welt. Es gibt klare Wege in jedem Einsatz, die Sie zum Ziel führen. Verwenden Sie den Pfad als Orientierungshilfe im Gelände.

Das GPS (Global Positioning System) ist für neue Spieler extrem wichtig. Es hilft Ihnen, Ihr aktuelles Einsatzziel zu erreichen. Wählen Sie das GPS mit der Taste "G" aus, und bewegen Sie sich, bis die angezeigte Richtung markiert wird. So finden Sie den direkten Weg zum Ziel.

VERWENDEN DES INVENTARS:

FIELD RADIO (FUNKGERÄT):

Das Funkgerät gehört zu jedem Ranger-Inventar und ist unersetzlich. Sie erhalten damit nicht nur die neuesten Informationen über das aktuelle Einsatzziel, sondern Sie müssen es auch verwenden, um sich beim Hauptquartier (HQ) zu melden sowie am Ende jeder Einsatzphase den Abschluß des Einsatzes zu bestätigen.

SATCHEL CHARGES (SPRENGLADUNGEN):

Diese hochexplosiven Sprengladungen können zu einem vom Benutzer festgelegten Zeitpunkt zur Explosion gebracht werden. Wenn Sie die Sprengladung platziert haben, stellen Sie den Zeitzünder mit den Cursortasten Links und Rechts auf einen Wert zwischen 1 und 30 Sekunden ein.

CLAYMORE & CLACKER:

Die Claymore ist eine Splittermine, die gegen Personen eingesetzt wird. Wenn Sie die Claymore platziert haben, verwenden Sie den Clacker als Fernzünder, um die Mine hochgehen zu lassen, wenn sich Gegner in der Nähe befinden.

GRENADEN (GRANATEN):

Beachten Sie beim Granatenwerfen, daß die Weite des Wurfs von Ihrer Haltung abhängt. Granaten werden nicht im Liegen geworfen; wenn Sie es in dieser Haltung versuchen, wird der Ranger zuerst in gehockte Haltung gebracht.

FRAGMENTATION GRENADE (SPLITTERGRANATE) - Typische Granate zum Einsatz gegen Personen. Sie hat eine mittlere Explosionsstärke und einen Tötungsradius von etwa 3m gegen ungeschützte Gegner.

HE GRENADE (HOCHEXPLOSIV-GRANATE) - Spezialisierte hochexplosive Granate.

Sie verfügt über große Explosionsstärke und einen Tötungsradius von ca. 7m gegen geschützte Gegner und Ausrüstung.

SMOKE GRENADE (RAUCHGRANATE) - Verwenden Sie diese, um dem Gegner vorübergehend die Sicht zu nehmen oder auf bestimmten Ebenen einen Luftangriff zu veranlassen.

MED. KITS (ERSTE-HILFE-PACKS):

Erste-Hilfe-Packs verbessern Ihre Fitneß. Verwenden Sie sie nicht, wenn Sie noch topfit sind; das wäre reine Verschwendung.

NIGHT VISION GOGGLES (NVG; NACHTSICHTGERÄT):

Sie können das lichtverstärkende Nachtsichtgerät aufsetzen, um Ihre Sichtweite zu erhöhen und die Welt in einem entzückenden Grün zu sehen. Macht so richtig Spaß beim Scharfschießen auf Gegner. Um auf das Nachtsichtgerät zuzugreifen, können Sie jederzeit im Spiel die Taste "N" drücken.

HALTUNG:

Es gibt drei verschiedene Haltungen: Stehen, Hocken und Liegen. Jede Haltung beeinflusst Ihre Zielgenauigkeit und Verwundbarkeit durch gegnerisches Feuer. Ändern Sie die Haltung mit Hilfe der Tasten "A" und "Y".

SO SETZEN SIE DEN RANGER-KAMERADEN EIN:

Ihr Ranger-Kamerad (alias Ranger Zwei) ist sehr wichtig für Sie. Mit seiner Hilfe können Sie Ihre Einsätze einfacher zum erfolgreichen Abschluß bringen. Sie steuern Ihren Kameraden mit bestimmten Tasten:

- **"ENTF"** - **DRAUFHALTEN!** - In diesem Modus nimmt Ranger Zwei den nächsten Gegner aufs Korn. Dies ist die beste Angriffsformation, wenn sich Gegner vor einem der Ranger befinden. Wenn Ranger Eins vorausläuft, kann es eine Weile dauern, bis Ranger Zwei ihn wieder eingeholt hat.
- **"ENDE"** - **FOLGEN!** - In diesem Modus bleibt Ranger Zwei dicht bei Ranger Eins. Hält Ranger Eins an, bleibt auch Ranger Zwei stehen. Wenn Ranger Eins sich bewegt, folgt Ranger Zwei ihm auf dem Fuße.
- **"BILD-AB"** - **Stehen bleiben!** - In diesem Modus hält Ranger Zwei die Stellung. Er bewegt sich nicht von der Stelle, bis er den Befehl dazu erhält, nimmt aber Gegner unter Beschuß, wenn sie ihm zu nahe kommen.

- **"POS 1" - Aufschließen!** - In diesem Modus bewegt sich Ranger Zwei sofort zu Ranger Eins' Aufenthaltsort und bleibt in seiner Nähe.

Mit der Tabulatortaste können Sie zwischen Ranger Eins und Ranger Zwei wechseln. Wenn Sie während des Spiels die Haltung ändern, nimmt Ihr Kamerad die gleiche Haltung ein. Um den optimalen Spielverlauf zu erhalten, müssen Sie beide Ranger zum Erreichen des Einsatzziels verwenden. So können Sie nicht nur verschiedene Waffen und Inventargegenstände benutzen, sondern auch die Orientierung und Reaktionen auf Gegner besser steuern.

MELDUNGEN IM SPIEL:

Während des Spiels werden in Abständen in der Mitte oben auf Ihrem Bildschirm Meldungen eingeblendet; dort sehen Sie auch eventuelle Funkmeldungen. Durch diese Meldungen erhalten Sie aktuelle Nachrichten und Tips.

UNTERBRECHEN DES SPIELS:

Drücken Sie die ESC-Taste, wenn Sie das Spiel unterbrechen wollen. Folgende Optionen werden eingeblendet:

Game Options (Spieloptionen) - Greift auf den Optionsbildschirm zu.

Mission Briefing (Einsatzbesprechung) - Zeigt den Briefing-Text an, falls Sie das Einsatzziel vergessen haben.

Abort Mission (Einsatz abbrechen) - Bricht das Spiel ab und blendet den Auszeichnungsbildschirm ein.

Back (Zurück) - Bringt Sie an den Punkt des Spiels zurück, an dem Sie aufgehört hatten.

KAMERAS:

Dem Spieler stehen mehrere verschiedene Kameramodi zur Verfügung. In einigen können Sie spielen, andere bieten Ihnen nur bessere Ansichten des Rangers oder der Umgebung.

F4 UMKREISUNGSKAMERA (EIN/AUS) - Umkreist den derzeit ausgewählten Ranger.

F5 ÜBER-DIE-SCHULTER-KAMERA - Dies ist die Standardansicht und bietet das beste Spielerlebnis.

F6 SEITENKAMERA (EINMAL DRÜCKEN - LINKS, ZWEIMAL DRÜCKEN - RECHTS) - Bietet eine tolle Sicht auf den Ranger.

F7 DRAUFSICHTKAMERA - Bietet eine Ansicht des Rangers und seiner unmittelbaren Umgebung.

F8 DIREKTSICHTKAMERA - Ansicht beinahe aus erster Hand. Dieser Modus bietet die besten Ansichten von Innenräumen und Gegnern.

X SCHARFSCHÜTZENKAMERA - Die Kamera geht von der derzeit gewählten Kamera direkt in einen Zoom-Modus über. Sie können nicht zu anderen Kameramodi wechseln, während die Taste "X" gedrückt ist, und auch der Ranger kann nicht bewegt werden.

AUSZEICHNUNGSBILDSCHIRM:

Ihr Gesamtergebnis ergibt sich aus folgenden Einzelaspekten:

- Enemies KIA (Killed in Action) (Getötete Gegner)
- Rangers KIA (Getötete Ranger)
- Marksmanship (Zielsicherheit)
- Completion Time (Einsatzdauer)
- Mission Rating (Einsatzbewertung)
- Best Rating (Beste Bewertung)



JE NACHDEM, WIE GUT SIE SIND, KÖNNEN SIE FOLGENDE AUSZEICHNUNGEN ERHALTEN:

- No commendations (Keine Auszeichnung) - Sie müssen zurück zur Ranger-Ausbildung.
- The Army Achievement Medal (Dienstmedaille) - Sie können noch besser werden!
- The Army Commendation Medal (Medaille für besondere Verdienste) - Nicht schlecht.
- The Meritorious Service Medal (Verdienstorden) - Sie machen Fortschritte.
- The Bronze Star (Bronzestern) - Sie sind schon ziemlich gut.
- The Silver Star (Silberstern) - Jetzt können Sie den Ranger-Kameraden schon gut einsetzen.
- The Distinguished Service Cross (Ehrenkreuz für außergewöhnliche Verdienste) - Alle Achtung, jetzt haben Sie alle Ranger-Fähigkeiten!
- The Medal of Honor (Tapferkeitsmedaille) - Sie sind unglaublich! Sie sollten mal überlegen, ob Sie nicht wirklich zu den U.S. Army Rangers gehen wollen.

AUSBILDUNGSMODUS:

In diesem Spielmodus können Sie sich ohne die Hindernisse von Zeitbeschränkung oder Verletzung umherbewegen. Im Ausbildungsmodus sind Sie unbesiegbar. Wenn Sie jedoch eine Phase im Ausbildungsmodus abschließen, werden keine weiteren Phasen oder Einsätze verfügbar. Sie erhalten nur dann Zugang zu weiteren Phasen und Einsätzen, wenn Sie eine Phase im normalen Spielmodus abschließen.

BEENDEN DES SPIELS:

Zum Beenden des Spiels wechseln Sie ins Hauptmenü und wählen die Option "Quit Game" (Spiel beenden).

Sie werden aufgefordert, das Beenden zu bestätigen. Mit "Yes" (Ja) verlassen Sie das Spiel. Mit "No" (Nein) gelangen Sie zum Hauptmenü zurück.

7. WAFFEN/ZIELFERNROHRE/PICKUPS/SPRENGFALLEN

WAFFEN

Jeder Waffentyp verfügt über eine eigene Feuergeschwindigkeit und Wirkung. Probieren Sie alle aus, um die Auswirkungen im Spiel zu sehen. Wenn Sie auf einen toten Gegner treffen, können Sie ihm die Waffen abnehmen. Falls Sie allerdings bereits über diesen Waffentyp in Ihrem Inventar verfügen, können Sie die Waffe nicht aufheben. Das Fernglas und das ACOG-Zielfernrohr stehen bei allen Waffentypen zur Verfügung.

RIFLE (ASSAULT) (STURMGEWehr) - Kann mit allen Zielfernrohren verwendet werden
M4
AK74

MACHINE GUN (MASCHINENGEWehr) - Nur mit Fernglas oder ACOG
M249
M60
RPK

GRENADE LAUNCHER (GRANATWERFER) - Nur mit Fernglas oder ACOG
M203

SNIPER (RIFLE) (SCHARFSCHÜTZENGEGWEHR) - Kann mit allen Zielfernrohren verwendet werden
SSG
BMP50

ROCKET LAUNCHER (RAKETENWERFER) - Nur mit Fernglas oder ACOG
AT4
RPG7

SHOTGUN (SCHROTFLINTE) - Nur mit Fernglas oder ACOG
I-37 (Ithica 37)

SUB-MACHINE GUN (MASCHINENPISTOLE) - Nur mit Fernglas oder ACOG
H&K MP5

SPECIAL (SPEZIALWAFFE) - Kann mit allen Zielfernrohren verwendet werden
G11

ZIELFERNROHRE

2X SNIPER SCOPE (2X SCHARFSCHÜTZENZIELFERNROHR) - Verlängert die Sichtweite um das Doppelte.

ACOG - Erhöht den Kontrast durch einen Orange-Filter.

FERNGLAS - Verlängert die Sichtweite um das Vierfache.

4X SNIPER SCOPE (4X SCHARFSCHÜTZENZIELFERNROHR) - Verlängert die Sichtweite beim Einsatz einer Zielvorrichtung um das Vierfache.

AN/PVS-7B - Zielfernrohr mit vierfacher Vergrößerung und Nachtsichtfunktion.

AN/PAS-13 - Zielfernrohr mit vierfacher Vergrößerung und Wärmedetektor, der alle wärmeabstrahlenden Objekte weiß darstellt, während der Rest des Bildschirms rot erscheint.

UMGEBUNGS- UND GEGNER-PICKUPS

Sie können alle Ausrüstungsgegenstände von Gegnern aufheben; einige Gegenstände sind allerdings nur in der Umgebung zu finden. All diese Gegenstände helfen Ihnen beim Erreichen des Einsatzziels.

AMMO BOX (MUNITIONSSCHACHTEL) - Enthält eine bestimmte Anzahl an Magazinen.

FRAG GRENADE (SPLITTERGRANATE) - Typische Granate zum Einsatz gegen Personen. Sie hat eine mittlere Explosionsstärke und einen Tötungsradius von etwa 3m gegen ungeschützte Gegner.

HE GRENADE (HOCHEXPLOSIV-GRANATE) - Spezialisierte hochexplosive Granate. Sie verfügt über eine große Explosionsstärke und einen Tötungsradius von ca. 7m gegen geschützte Gegner und Ausrüstung.

SMOKE GRENADE (RAUCHGRANATE) - Verwenden Sie diese, um auf bestimmten Ebenen einen Luftangriff zu veranlassen oder dem Gegner vorübergehend die Sicht zu nehmen.

FLAK VEST (KUGELSICHERE WESTE) - Erhöht den Schutz vor Verletzungen. Sie kann nur aufgehoben werden, wenn Sie nicht bereits hundertprozentig geschützt sind.

SATCHEL CHARGE (SPRENGLADUNG) - Hochexplosive Sprengladungen, die zu einem vom Benutzer festgelegten Zeitpunkt zur Explosion gebracht werden können. Der Ranger stellt die Zeit auf 1 - 30 Sekunden ein.

CLAYMORE & CLACKER - Eine Splittermine mit Fernzündung, die gegen Personen eingesetzt wird.

MED. KIT (ERSTE-HILFE-PACK) - Gelangt in Ihr Inventar, wenn Sie es aufheben, und verbessert Ihre Fitneß, wenn Sie es verwenden. Sollten Sie das Med. Kit verwenden, obwohl Sie topfit sind, ist das Ihr Problem.

ZUSÄTZLICHE GEGNER-PICKUPS

Außer den oben angegebenen Gegenständen können Sie toten Gegnern folgendes abnehmen:
AMMO CLIP (MUNITIONSMAGAZIN) - Enthält eine bestimmte Schußzahl Munition, je nach Munitionstyp.

SPEED CLIP (DOPPELMAGAZIN) - Verdoppelt die Magazinkapazität aller Waffen.

M203 GRENADE (M203-GRANATE) - Diese Granaten werden von einem auf dem Gewehr montierten Granatwerfer abgeschossen. Diese hochexplosiven, punktgenauen Granaten haben einen kleinen Tötungsradius von etwa 1m.

SPRENGFALLEN

Diese vom Gegner eingerichteten Fallen befinden sich überall in der Umgebung und töten den Spieler, wenn er sie nicht meidet oder ihnen auf die richtige Weise entkommt. Naheliegende Wege können Sprengfallen enthalten, versuchen Sie also, keine typischen Aktionsmuster zu zeigen. Meiden Sie Wege, Pfade und andere offensichtliche Routen, da dort Sprengfallen am wahrscheinlichsten sind. Der Spieler hat immer eine kurze Zeit zur Verfügung, der Explosion zu entkommen, je nach Typ der Sprengfalle. In jedem Falle hört der Spieler einen Ton, der anzeigt, daß er die Falle ausgelöst hat. Es gibt zwei verschiedene Sorten von Sprengfallen:

- **TRETMINE** - Diese Mine kann ausgelöst werden, wenn Sie sich in unmittelbarer Nähe befinden.
- **STOLPERDRAHT** - Diese Sprengfalle besteht aus besonders angeordneten Claymores mit einem Stolperdraht.

8. KUNDENDIENST

UNTERSTÜTZUNG ÜBER DAS WORLD WIDE WEB - tech.support@take2europe.com

HILFE PER TELEFON - +44 (0)1429 855 046

HILFE PER MAIL - Startech International, Unit A, Sovereign Park, Brenda Road, Hartlepool, TS25 1NN, Great Britain.

www.take2europe.com

Bevor Sie sich an uns wenden, halten Sie bitte die folgenden Informationen bereit:

- Eine Beschreibung des Problems
- Den Namen des Computerherstellers
- Geschwindigkeit und Typ der CPU
- Im Computer installierter RAM-Speicher
- Soundkartentyp
- Grafikkartentyp

9. CREDITS

PRODUKTIONSLEITUNG: Sandra B. Smith

TECHNISCHE LEITUNG: Wyeth Ridgway

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Mel Guymon

AUSFÜHRENDE PRODUKTION: Mark Long, Joanna Alexander, Janet Galore

SPIELEDISIGN: Eric Church, Javier Garavito, Mark Long, Spielidee

PROGRAMMIERUNG: Mark Kreitler, Charles Guy, Corrinne Yu, William Wright, Joseph Laurino



ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG: Adrian Jones, Owen Flatley, Scott Miller, Bernie Freidin, Anna Farr, Robert Nendel, Gregg Seelhoff, Wai H. Jan "Kyle"

3D-GRAFIKEN: Derrick Moore, Rebecca Rettenmund, Mike Prittie

WEITERE GRAFIKEN: Louise Smith, Doug Wilcox, Porl Perrott, Sandra Garavito

URSPRÜNGLICHE KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG: Jason Kaehler, August Johnston

MUSIK- UND SOUND-DESIGN: Roland Barker, Audio-Leitung, Joe Zajonc

SPIELTESTS: Jeffrey Betterley, Ross Storem

ZUSÄTZLICHES DESIGN: Nick Newhard

ASSISTENZ: Barry Peterson

KÜNSTLERISCHES KONZEPT: Geoff Hassing

MOTION CAPTURE-SCHAUSPIELER: Dan Castillo, Fort Lewis Ranger Battalion, Ron Haskins, Defense Services, Inc.

EINSATZ-EINFÜHRUNG. FILME UND MITARBEITERVERZEICHNIS VON: Patrick Moynihan

EINSATZ-EINFÜHRUNG. FILMBILDER GELIEFERT VON: Defense Link
(www.defenselink.mil)

SPRECHER/-INNEN: Matt Brophy, Tracey Donnelly, Javier Garavito, Ron Haskins, Mark Kreidler, Mark Long, Eric H. Maerten, Pieter Zilinsky

FÜR TAKE 2 INTERACTIVE

AUSFÜHRENDE PRODUKTION: Sam Houser

SPIELDESIGN: Mike Suarez

TECHNISCHE PRODUKTION: Gary Foreman

WELTWEITE QUALITÄTSSICHERUNG: Tim LeTorneau

QUALITÄTSSICHERUNG: Claire Cuthill,

TEST-TEAM: Ken Jordan, Leitung, Adam Rabin, Paul Cuthill, Darren Lloyd, Ronnie Jackson, Lee Brown, Ola Sanusi, Mike Wenn

VERPACKUNG & HANDBUCH:
Fluid Design / Barry Lancaster-Smith

PRODUKTMANAGEMENT: Matt Gorman

EUROPÄISCHE ÜBERSETZUNGEN VON: Global Software Solutions Inc.

GESICHTER DER CHARAKTERE: Robert Boesch, Dan Castillo, Billy Chilton, Garrett M. Comeaux, Jeffrey W. Elias, Janet Galore, Reid Halverson, Wes Kaiser, Paul C. Larsen, Vince P. Lowery, Mark C. Peden, Alex Perrault, Jeff D. Prow, Kevin Ring, Evert Soderholm, Brian "The Swede" Stover, Alvin Thomas, Ryan "Grips" Wickenhagen

BESONDERER DANK AN: 3Dfx Interactive, Inc., SciTech Software, Inc., Criterion Software Limited, BioVision Motion Capture Studios, Ft. Lewis Ranger Battalion, Ft. Lewis Light Infantry Unit, Capt. Everett Tackett (ET), PAO, Special Forces, Ft. Lewis, Defense Services Inc., Ron Haskins, Capt. Charlie Uchill, PAO, Ranger Battalion, Ft. Lewis, Sgt. Battle, Ranger Battalion, Ft. Lewis, Capt. Micheal A. Migliara, US Army Special Operations Command, Deputy PAO, Andamo Demming, Christine McGavran, Joe Lewis, Johan Leidgren, Noel Lakey, Edward Galore, Kim Collmer, Tracey Donnelly, Scott Dodson, Linley Storm, Sandy Heyer, James Palma, Aron Roberts, Chris Morrow, Parsnip, Ali Candy, Dan Houser, Lucien King, Gavin White, Andrea Mills-Griffin

10. RECHTLICHES

INTEL INDEO® VIDEO CODEC

Bitte lesen Sie die Software-Lizenzvereinbarung (Software License Agreement) im Installationsvorgang des Programms, bevor Sie diese Software auf Ihrem Computer installieren.

© Copyright 1998 Zombie LLC. Developed by Zombie LLC. Distributed in the UK (or other territory) by Take 2 Interactive, on behalf of Take 2 Interactive. Zombie® and the Zombie logo™ are trademarks of Zombie LLC. Used under license from Take 2 Interactive. All rights reserved. Copyright © 1997 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx Interactive logo, Voodoo Graphics and Voodoo Rush are trademarks of 3Dfx Interactive. All other trademarks are the property of their respective companies.

