

WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospiele

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospiele vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospiele hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELSTEUERUNG	4
VERBINDEN MIT XBOX LIVE	5
MENÜBILDSCHIRME	6
DAS HEADS-UP DISPLAY [HUD]	7
DAS SPIEL SPIELEN	8
DAS CROSSCOM-SYSTEM	11
TAKTISCHE KARTE	13
MULTIPLAYER	14
TECHNISCHER KUNDENDIENST	18
GARANTIE	19

SPIELSTEUERUNG

Hinweis: Alle folgenden Erklärungen gehen von der „Controller-Konfiguration A“ aus.

Deckung hinter Objekten suchen (Mauern, Vorsprünge, Autos, Kisten):

Wenn Sie Scott Mitchell (mit dem linken Stick) einige Sekunden gegen ein Objekt lenken, sucht er dahinter Deckung.

Volle Befehlsansicht (Team-Kameraden, UAV3, MULE ...): Sie können mithilfe des CrossComs auf die Kamera der entsprechenden Einheit umschalten. Halten Sie hierfür den rechten Bumper gedrückt, um die volle Befehlsansicht zu erhalten und steuern Sie die Kamera der Unterstützungseinheit. Sie können in dieser Ansicht auch direkt Befehle erteilen, indem Sie das Steuerkreuz oben oder unten drücken.

Controller-Konfiguration A

010101010
101101010
010001010
010101110
010001010
1010101101101101
101011110
11101001010
11010101010

LT: PRÄZISER
ZIELMODUS
ATEM ANHALTEN

LB: ANGRIFFS-/
AUFKLÄRUNGSMODUS

RT: SCHLIESSEN
SPRENGSATZ
LEGEN/WERFEN

RB:
KLICKEN:
KAMERASICHT
WECHSELN
HALTEN: VBA
ÖFFNEN



BACK: TAKTISCHE KARTE
ÖFFNEN/SCHLIESSEN

START: PAUSEMENÜ
ÖFFNEN/SCHLIESSEN

LS: BEWEGEN
LS-TASTE:
HALTUNG ÄNDERN
KLICKEN: AUFRECHT
/GEDÜCKT
IN BAUCLAGE:
GEDÜCKT
HALTEN:
BAUCLAGE
/AUFRECHT

X: SICHTGERÄT
EIN/AUS

Y: SITUATIONSBEDINGTE
AKTION

B:
KLICKEN:
WAFFE/
GRANATE
UMSCHALTEN
HALTEN:
WAFFENMENÜ
ÖFFNEN



STEUERKREUZ:
LINKS/RECHTS:
SPRECHER WÄHLEN
OBEN/UNTEN:
BEFEHL ERTEILEN

RS:
ZIELEN/SICHT
RS-TASTE:
ZIELFERNROHR
BENUTZEN

A:
KLICKEN: WAFFE
NACHLADEN
HALTEN:
FEUERRATEMENÜ
ÖFFNEN

XBOX LIVE

Spielen Sie mit jedem, überall, zu jeder Zeit, an jedem Ort über Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spieler-Visitenkarte). Chatten Sie mit Ihren Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Videomitteilungen. Melden Sie sich an und erleben Sie die Revolution.

VERBINDUNG

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie die Xbox 360 Konsole an eine Hochgeschwindigkeits- oder Breitband-Internetverbindung anschließen und sich für die Xbox Live-Dienste registrieren. Wenn Sie feststellen möchten, ob Xbox Live auch in Ihrer Region erhältlich ist oder Sie weitere Informationen benötigen, schauen Sie unter www.xbox.com/connect nach und wählen Sie ihr Land.

FAMILIENEINSTELLUNGEN

Mit diesen leicht handhabbaren und flexiblen Werkzeugen können Eltern und Erziehungsberechtigte den Zugriff auf Spiele für junge Mitspieler gemäß der Altersfreigabe beschränken. Für weitere Informationen sehen Sie bitte unter www.xbox.com/familysettings nach.

AUSZEICHNUNGEN

Wenn Sie mit einem Spielerprofil spielen, können Sie die Auszeichnungen des Spiels freischalten. Es gibt 43 verschiedene Auszeichnungen:

- 21 Auszeichnungen für den Einzelspielermodus.
- 22 Auszeichnungen für den Multiplayermodus.

EINZELSPIELER-RANGLISTE

Wenn Sie mit Xbox Live verbunden sind, können Sie die besten Ergebnisse der Einzelspielerkampagne und der Schnellmissionen hochladen. Sie können auch auf die Einzelspieler-Rangliste zugreifen, um sich mit den Spielern in aller Welt zu vergleichen.

MULTIPLAYER

Wenn Sie mit Xbox Live verbunden sind, haben Sie den vollen Zugriff auf den GRAW 2-Multiplayermodus.

MENÜBILDSCHIRME

Hauptmenü

- **Einzelspieler:** Wählen Sie diese Option, um den Einzelspielermodus zu starten. Hier können Sie eine neue Kampagne beginnen, eine gespeicherte fortsetzen oder jede Mission einzeln spielen.
- **Multiplayer:** Wählen Sie diese Option, um in den Multiplayermodus zu gelangen. Hier können Sie online mit oder gegen Ihre Freunde und andere Spieler antreten.

Einzelspieler-Menü

- **Kampagnen-Modus:** Beginnen Sie eine neue Kampagne oder setzen Sie eine zuvor gespeicherte fort. Bevor Sie eine neue Kampagne beginnen können, müssen Sie zuvor einen der drei Schwierigkeitsgrade auswählen: niedriges Risiko, erhöhtes Risiko, hohes Risiko.
- **Schnellmissions-Modus:** Spielen Sie jede Mission der Kampagne einzeln. Die Missionen werden verfügbar, wenn Sie sie in der Kampagne freigeschaltet haben.
- **Statistik & Punkte:** Betrachten Sie Ihre Statistik. Wenn Sie mit Xbox Live verbunden sind, können Sie auf die Online-Ranglisten zugreifen und sich mit den besten Spielern der Welt vergleichen.
- **Ghost-Hauptquartier:** Frischen Sie Ihr Wissen über GRAW 2 auf. Hier können Sie auf die Tipps & Tricks zugreifen, erhalten zahlreiche Beschreibungen und erfahren, wie die Einzelspieler-Auszeichnungen freizuschalten sind und wie die GRAW 2-Statistik funktioniert.
- **Bonus:** Steigern Sie Ihr GRAW 2-Erlebnis. Hier können Sie mehr über die Ghosts und ihre Bewaffnung erfahren. Hier finden Sie außerdem 3 Musikvideos, die extra für das Spiel hergestellt wurden. Sie schalten Boni frei, indem Sie im Spiel voranschreiten und neue Auszeichnungen gewinnen.
- **Optionen:** Sie können hier verschiedene Spielereinstellungen, z.B. die Lautstärke oder die Helligkeit, vornehmen. Sie legen hier Ihre bevorzugte Controller-Konfiguration fest und verwalten Ihre Spielstände sowie herunterladbare gewinnen.
- **Mitwirkende:** Sehen Sie sich an, wer an der Entwicklung des Spiels beteiligt war.

DAS HEADS-UP DISPLAY [HUD]



1→CrossCom: Uplink-Kanal

Mit diesem Kommunikationsgerät hat Scott Mitchell die Möglichkeit, via Satellit taktische Informationen seiner Teamkameraden und der Unterstützungseinheiten zu erhalten und ihnen Befehle zu erteilen.

- Das Hauptfenster zeigt den Status der ausgewählten Einheit (Unterstützung oder Teamkamerad) und ihr Sichtfeld.
- Die oberen und unteren Felder zeigen an, welche Befehle Mitchell seinen Einheiten erteilen kann.

Hinweis: Wenn keine Einheit erreichbar ist, wird das CrossCom abgeschaltet.

2→CrossCom: Downlink-Kanal

Dieses Fenster zeigt die vorhandenen Informationen zu den Missionsupdates in Echtzeit an und ermöglicht dem Team, seinen Missionsstatus direkt im Feld zu überprüfen. Dieses Echtzeit-Briefing wird für gewöhnlich vom Kommandozentrum (General Keating) oder von der logistischen Unterstützung (Josh Rosen usw.) durchgeführt.

3→Unterstützungsanzeige

Jedes Symbol steht für eine Unterstützungseinheit unter Ihrem Kommando. Das hervorgehobene Symbol entspricht dabei der gerade ausgewählten Einheit, der Sie Befehle erteilen können. Die Farbe entspricht hierbei dem Zustand der Einheit und reicht von grün bis rot. Sobald das Feld erlischt, ist die Einheit nicht mehr verfügbar.

4→Gesundheitsanzeige der Kameraden

Hier wird der Gesundheitszustand von Scotts Kameraden angezeigt. Diese Anzeige reicht von grün bis rot. Jedes Quadrat entspricht hierbei einem Ghost. Das hervorgehobene Quadrat repräsentiert den Kameraden, mit dem Sie gerade sprechen. Wenn das Feld grau erscheint, ist der Soldat kampfunfähig.

Hinweis: Wenn ein Kamerad kampfunfähig ist, kann er durch schnelle medizinische Versorgung gerettet werden.

5→Scotts Gesundheits- und Haltungsanzeige

Hier wird Scotts Gesundheit im Bereich von grün bis rot angezeigt.

Das Soldatensymbol zeigt die gegenwärtige Körperhaltung: aufrecht, geduckt, liegend, in Deckung.

6→Kontextbezogene Aktionen

Dieses Symbol erscheint immer, wenn Scott eine besondere Aktion ausführen kann. Diese Aktionen reichen vom Überklettern von Hindernissen bis zum Aufnehmen von zurückgelassenen Waffen.

7→„Auf-Sicht“-Befehle

Dieses Symbol erscheint, wenn Scott auf ein Objekt zeigt und ermöglicht es ihm, besondere Befehle an eine unterstützende Einheit zu geben. Scott kann beispielsweise sein Team anweisen, einen Teamkameraden zu heilen oder ein spezielles gegnerisches Fahrzeug anzugreifen.

8→Zielkreuz

Hier wird angezeigt, wohin Scott zielt und schießt. Je größer das Zielkreuz, desto ungenauer der Schuss.

9→Waffenanzeige

Hier werden die Daten der ausgewählten Waffe angezeigt: Optik, Name, Feuermodus, Patronen im Magazin und Gesamtmunition.

10→Missionsziel-Aktualisierung

Dieses Symbol erscheint, wenn ein Missionsziel aktualisiert wurde.

11→Neues Missionsziel

Dieses Symbol erscheint nach jedem größeren Missionsupdate. Es weist darauf hin, dass es weitere Informationen zu den Missionszielen auf der taktischen Karte gibt.

Besondere taktische Anzeigen

Situationsbedingte taktische Anzeige

Diese Ansicht, die vollständig in das CrossCom-System eingebettet ist, ist der Kern der Effizienzrevolution in Advanced Warfighter. Mithilfe dieses Werkzeugs kann die Einsatzkraft Bedrohungen zuerst ausmachen und dadurch schnellere und genauere taktische Entscheidungen treffen, die oft für das Überleben und den Sieg entscheidend sind.

Im CrossCom erscheint Scott Mitchell als als Knotenpunkt aller US-Einheiten. Die gesamten taktischen Informationen werden direkt von den Sensoren der verfügbaren Unterstützungseinheiten abgerufen. Sie werden in Echtzeit an Scott gesendet, mit seiner aktuellen Sicht abgeglichen und farblich hervorgehoben, damit er die Situation schnellstmöglich abschätzen kann.

Die Informationskodierung ist so entworfen, dass Sie den Soldaten bestmöglich unterstützt.

Weiterentwickeltes Nachtsichtgerät (E.N.V.G. = Enhanced Night Vision Goggles)

Dieses besondere Sichtgerät kombiniert Thermalsicht und Bildaufbereitung im normalen Modus und bietet eine Infrarot-Projektion für eine verbesserte Sicht auf kurze Distanz: Die größten Vorzüge des E.N.V.G. sind:

- Mitchell kann Gegner an dunklen Stellen oder bei Nacht effizienter erkennen.
- Er kann selbst bei schlechten Sichtverhältnissen sehen (Rauchgranaten und schwere Staubwolken).

Volle Befehlsansicht

Scott kann direkt durch die Kameras der Unterstützungseinheiten sehen und sie auf Vollbild schalten. Aus dieser Ansicht kann er das ganze Potenzial seiner Unterstützung ausschöpfen. Er kann die Position der Unterstützungseinheit besser einsehen, besondere Befehle erteilen und sogar ein UAV oder MULE fernsteuern.

DAS SPIEL SPIELEN

Bewegung

Mit dem linken Stick kann sich Scott mit jeder beliebigen Geschwindigkeit in jede Richtung bewegen. Mit dem rechten Stick kann er sich auch umsehen, die Gegend nach wichtigen Dingen absuchen und Gegner anvisieren.

Präzises Zielen

Ziehen Sie einen Schalter links, um in den Modus für präzises Zielen zu gelangen. In diesem Modus sind Sie wesentlich präziser, allerdings sind Ihre Bewegungen langsamer.

Scharfschießen

Wenn Sie eine Waffe mit Zielfernrohr benutzen (siehe Abschnitt Waffen), klicken Sie den rechten Stick, um es zu benutzen. Viele Waffen verfügen über verschiedene Zoomstufen. Klicken Sie erneut, um zwischen diesen Stufen zu wechseln.

Atem anhalten

Im Zielfernrohr-Modus sehen Sie eine Atemanzeige. Lassen Sie Scott den Atem anhalten und ermöglichen Sie ihm so, die entferntesten Ziele präzise auszusuchen. Um dies zu erreichen, klicken und halten Sie den linken Stick. Beachten Sie, dass Scott den Atem nicht anhalten kann, wenn die Atemanzeige zu niedrig ist.

Haltung wechseln

Klicken Sie den linken Stick, um zwischen stehender und geduckter Haltung umzuschalten. Wenn Sie den linken Stick klicken und halten, nehmen Sie eine liegende Stellung ein.

Waffen aufnehmen (Situationsbedingte Aktion)

Drücken Sie die **V**-Taste, wenn das Symbol erscheint, um eine Waffe aufzunehmen, die ein Gegner oder Verbündeter zurückgelassen hat.



Sprengladung benutzen

Eine Sprengladung legt man in 2 Phasen:

- **Zunächst das Legen:** Wie eine Granate können Sie die Sprengladung mit dem linken Stick legen (je länger Sie drücken, desto weiter wird die Ladung geworfen).
- **Dann das Zünden:** Benutzen Sie die Fernzündung, indem Sie den rechten Stick drücken, um die Sprengladung zu zünden.

Nachtsicht benutzen

Drücken Sie einmal kurz die **V**-Taste, um zwischen dem E.N.V.G. und der normalen Sicht umzuschalten.

Rollen (situationsbedingte Aktion)

Wenn Sie in geduckter Haltung sind, bewegen Sie sich nach rechts oder links und drücken dabei die **V**-Taste, sobald das Symbol erscheint, damit Scott sich zur Seite abrollt.



Medizinische Notfallhilfe (situationsbedingte Aktion)

Drücken Sie die **Y**-Taste, wenn das Symbol erscheint, um einem kampfunfähigen Kameraden Erste Hilfe zu leisten.



Montierte Gewehre (situationsbedingte Aktion)

Drücken Sie die **Y**-Taste, wenn das Symbol erscheint, um ein montiertes Gewehr zu benutzen. Drücken Sie die Taste erneut, um es wieder freizugeben.



Behälter öffnen (situationsbedingte Aktion)

Drücken Sie die **Y**-Taste, wenn das Symbol erscheint, um Ihre Waffen mit neuer Munition aus den Behältern zu bestücken.



Sprengsatz legen (situationsbedingte Aktion)

Um einige Missionsziele zu erfüllen, müssen Sie an strategisch wichtigen Orten Sprengsätze legen. Dies erledigen Sie mit der **Y**-Taste, wenn das Symbol erscheint.



Waffen und Inventar

Mithilfe der **B**-, **X**- und **A**-Tasten können Sie Ihre Ausrüstung verwalten.

Waffen-Menü

- **B-Taste kurz drücken:** Schalten Sie zwischen der aktuellen Waffe und den Granaten um.
- **B-Taste gedrückt halten:** Öffnet das Ausrüstungsmenü. Benutzen Sie das Steuerkreuz zur Navigation. Hier können Sie die verfügbaren Waffen aus dem Inventar auswählen.
- **B-Taste loslassen:** Die entsprechende Option auswählen.



Feuerrate-Menü

- **A-Taste kurz drücken:** Waffe nachladen.
- **A-Taste halten:** Öffnen Sie das Waffenmenü. Navigieren Sie mit dem Steuerkreuz. In diesem Menü können Sie u.a. Feuerrate, Feuermodus und Granatentyp wählen.
- **A-Taste loslassen:** Übernimmt die ausgewählte Option.

In Deckung gehen

Eine der Grundregeln des Gefechts in urbanen Umgebungen ist, dass derjenige gewinnt, der über die beste Deckung verfügt. Das Aufsuchen von Deckung ist die beste Überlebensstrategie in einer Stadt. Wenn Sie diese Bewegung verinnerlicht haben, verfügen Sie über einen großen Vorteil, allerdings beherrscht Ihr Gegner diese Technik auch.

Deckung beziehen

Bewegen Sie Scott gegen eine Mauer und halten Sie den linken Stick gedrückt.

In der Deckung bewegen

Benutzen Sie den linken Stick, um sich an der Wand entlang zu bewegen und klicken Sie den linken Stick, um Ihre Stellung zu wechseln. Wenn Sie sich in Deckung befinden, bleiben die meisten Steuerungselemente erhalten.

Um Ecken spähen

Wenn Sie eine Ecke erreichen, können Sie um die Ecke spähen, indem Sie den linken Stick in die Richtung bewegen, in die sie spähen möchten.

Deckung verlassen, schießen und in Deckung gehen

Wenn Sie eine gute Schussposition eingenommen haben und schießen wollen, verlassen Sie die Deckung, sobald Sie den Zielmodus oder den Scharfschützenmodus aktivieren.

Umdrehen

Wenn Scott in Deckung ist, kann er sich auf zwei verschiedene Arten umdrehen:

- Benutzen Sie den linken Stick, um in die gewünschte Richtung zu schauen oder zu zielen.
- Benutzen Sie den rechten Bumper, um „die Kameraseite“ zu wechseln. Hierbei dreht sich Mitchell schnell um.

Deckung verlassen

Um die Deckung zu verlassen:

- Drücken Sie die **⊖**-Taste, um die situationsbedingte Aktion „Deckung verlassen“ auszuführen.
- Drücken und halten Sie das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung der Wand, bis Mitchell die Deckung verlässt.

DAS CROSSCOM-SYSTEM

Befehle erteilen

Das CrossCom ist die virtuelle Kommandozentrale des Advanced Warfighters. Jede unterstützende Einheit ist über ein CrossCom-Fenster mit Scott verbunden, über das er mit der Einheit kommunizieren kann.

Mit dieser Satelliten-Technik kann Scott:

- Sowohl Team- als auch Einzelbefehle an seine Kameraden geben.
- Die Situation besser einschätzen, indem er sehen und hören kann, was seine Kameraden unternehmen.
- Die Aktionen der Kameraden und ihren Gesundheitszustand verfolgen.

CrossCom-Steuerung

Jedes CrossCom-Fenster zeigt einen Soldaten, dem Sie Befehle erteilen oder von dem Sie Unterstützung erwarten können. Um die CrossCom-Fenster zu wechseln, wählen Sie eines aus.

Auswählen des Unterstützungss-CrossCom-Fensters

Drücken Sie **◀** oder **▶** auf dem Steuerkreuz.

Vorwärts-Befehl

Drücken Sie das Steuerkreuz **↑**. Vorwärts-Befehle sind situationsabhängig. Sie hängen davon ab, was Sie gerade betrachten und was die Unterstützungseinheit damit anstellen kann. Die Befehle erfordern oft Eigeninitiative: an die Position bewegen, Gegner angreifen, einen Gegenstand benutzen, etc.

Sammeln-Befehl

Drücken Sie das Steuerkreuz **↓**. Sammeln-Befehle ändern die Funktion der Unterstützungseinheit. Hierbei handelt es sich oft um Rückzugsbefehle: neu formieren, zurückziehen, etc.

Einsatzregeln

Drücken Sie den linken Bumper. Schalten Sie die Einsatzregeln der Unterstützungseinheit zwischen offensiv und defensiv um.

- Im offensiven Modus ist die Unterstützungseinheit aktiver aber auch weniger vorsichtig.
- Im defensiven Modus ist die Unterstützungseinheit eher passiv und sehr vorsichtig.

Die Änderung von defensiv zu offensiv wird auf der Benutzeroberfläche mit einer Farbänderung des Fensters von blau nach rot angezeigt.

Volle Befehlsansicht

Mit dem neuen, verbesserten CrossCom-System kann Mitchell nicht nur einen kleinen Ausschnitt der Kamera des Kameraden sehen, sondern er kann das Bild in voller Größe betrachten und seine Unterstützung vollständig steuern.

Die Volle Befehlsansicht öffnen

Halten Sie den rechten Bumper gedrückt, um in die VBA zu gelangen. Wenn Sie den rechten Bumper loslassen, gelangen Sie in die normale Ansicht zurück.

Hinweis: Die VBA kann in den Optionen auf „Umschaltmodus“ eingestellt werden. Wenn Sie nun in der VBA sind, müssen Sie den rechten Bumper nicht mehr gedrückt halten. Drücken Sie den rechten Bumper erneut, um in die normale Ansicht zurückzukehren.

Kameradenspezifisch

Die VBA eines Soldaten kann auf einen Teamkameraden ausgerichtet werden, dem er folgen soll. Sie können den anvisierten Kameraden mit dem linken Schalter wechseln.



Drohenspezifisch

Wenn Sie in die VBA schalten, geht das UAV3 auf Scanhöhe herunter. Im Scanmodus kann das UAV3 neue Informationen sammeln. Allerdings ist es in dieser Höhe auch erkennbar und verwundbar. Sie können die Drohne mit dem linken und rechten Schalter lenken.



Versorgungsfahrzeugspezifisch

Wenn Sie in die VBA schalten, können Sie den MULE direkt mit dem linken Stick lenken. Die Kamera kann unabhängig vom MULE bewegt werden.

Hinweis: Wenn Sie den MULE lenken, ist die Kamerasteuerung eingeschränkt.



Kamera refokussieren

Für die VBA aller Unterstützungseinheiten gilt, dass Sie die Kamera in eine Standardposition bringen können, indem Sie den rechten Schalter ziehen.

TAKTISCHE KARTE

Scott hat Zugriff auf eine taktische Karte, die er vom Kommandozentrum regelmäßig herunterlädt und die auch von dort in Echtzeit aktualisiert wird. Hierdurch kann er sich effektiver durch die Straßen von Juarez bewegen. Die Karte ist mit der Situations-Anzeige verbunden, sodass er auch prüfen kann, welche Informationen für ihn bereitstehen.

Dies ist die dreidimensionale Abbildung Ihrer direkten Umgebung. Die Informationen auf dieser Karte folgen der gleichen Logik wie die der situationsbedingten taktischen Anzeige. Die Farbe der Umgebungskarte gibt weitere Hinweise:

- **Orange Zone:** gegnerisches und gefährliches Gelände
- **Blaue Zone:** gesichertes Gelände
- **Graue Zone:** nicht erreichbares Gelände

Steuerung

- **Karte bewegen:** Benutzen Sie den linken Stick, um die Karte zu bewegen. Mit dem rechten Stick können Sie die Karte drehen.
- **Karte zoomen:** Klicken Sie den rechten Stick, um zwischen den verschiedenen Zoomstufen umzuschalten.
- **Befehle erteilen:** Auf der Karte kann Scott das CrossCom auf die gleiche Weise benutzen, wie in jeder anderen Situation.

MULTIPLAYER

In Ghost Recon Advanced Warfighter 2 sind drei verschiedene Multiplayermodi verfügbar:

- **Xbox Live:** Spielen Sie online über das weltweite Xbox Live-Netzwerk.
- **System Link:** Spielen Sie im LAN mit mehreren Xbox 360 Konsolen.
- **Lokales Spiel:** Spielen Sie auf geteiltem Bildschirm mit nur einer Xbox 360 Konsole.

Sie können mit bis zu 16 Spielern über Xbox Live oder System Link oder mit bis zu vier Spielern auf der Xbox 360 Konsole spielen.

Identitätseinstellungen

Wenn Sie sich bei Xbox Live anmelden und „System Link“ oder „Lokales Spiel“ wählen, gelangen Sie auf den Identitäts-Bildschirm. Hier können bis zu vier Spieler Ihre Identität im Spiel einstellen. Die Identität spiegelt ihr Bild, Ihre Klasse und Ihren Rang wieder. Drücken Sie zum Ändern Ihrer Identität die **X**-Taste. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie die **B**-Taste, um auf den Identitäts-Bildschirm zurückzugelangen. Wenn jeder bereit ist, drücken Sie die **A**-Taste zum Fortsetzen.

Bei Xbox Live anmelden

Wenn Sie Xbox Live auswählen, gelangen Sie auf den Anmeldebildschirm für Xbox Live. Bis zu drei Gäste können sich auf einer einzigen Xbox 360 Konsole anmelden. Sobald Sie sich angemeldet haben, kann jeder Spieler seine Identität verändern. Wenn Sie sich angemeldet und Ihre Identität festgelegt haben, gehen Sie zum Spieltypauswahl-Bildschirm. Sie können ein Spieler-Spiel, ein Ranglisten-Spiel oder ein Clan-Spiel beliebigen Spieltyps auswählen. Spieler-Spiele unterliegen keinen Einschränkungen, jeder kann beitreten ungeachtet seiner Erfahrung und seines Ranges. Die Aktionen haben auch keine Auswirkungen auf Ihr TrueSkill-Ranking. Ranglisten-Spiele nutzen Ihr TrueSkill-Ranking und setzen Ihnen Gegner mit etwa gleicher Erfahrung entgegen. Die Ergebnisse aus einem Ranglisten-Spiel schlagen sich im TrueSkill-Ranking nieder.

Clan-Spiel

Unter der Rubrik Clan-Spiel können Sie nach Clan-Spielen suchen oder eins anlegen. Hier sehen Sie auch die Spiele, zu denen Ihr Clan angemeldet ist und können diesen beitreten. Bei allen Clan-Spielen müssen alle Spieler Ihres Teams Mitglieder in Ihrem Clan sein. Clan-Spiele haben keinen Einfluss auf die Ranglisten.

Spiel-Typ

Nachdem Sie sich für Spieler-Spiel oder Ranglisten-Spiel entschieden haben, gelangen Sie auf den Live-Bildschirm. Hier können Sie auswählen, welche Art von Spiel sie suchen oder welche Art von Spiel Sie leiten möchten.

- **Schnellspiel** – Hier gelangen Sie so schnell wie möglich in ein Spiel.
- **Benutzerdefiniertes Spiel** – Hier können Sie die Parameter des Spiels festlegen, welches Sie suchen und dem Sie beitreten möchten.
- **Öffentliches Spiel anlegen** – Hiermit legen Sie eine Spielsitzung an, der jeder Spieler beitreten kann. Dies ist nur möglich, wenn Sie „Spieler-Spiel“ ausgewählt haben.
- **Privates Spiel anlegen** – Hiermit erstellen Sie eine Spielsitzung, der nur eingeladene Spieler beitreten können. Dies ist nur möglich, wenn Sie „Spieler-Spiel“ ausgewählt haben.

- **Spiel anlegen** – Hier legen Sie eine Spielsitzung für ein TrueSkill-Ranglisten-Spiel an. Diese Option ist verfügbar, nachdem Sie Ranglisten-Spiel ausgewählt haben.
- **Suche meinen Clan** – Suche nach Spielen an denen Ihr Clan beteiligt ist
- **Offenes Spiel suchen** – Suche nach Clan-Spielen, die noch keinen Gegner haben.
- **Offenes/privates Spiel anlegen** – Ein privates Spiel gegen einen spezifischen Clan oder ein offenes Spiel für beliebige Clans anlegen.

Wählen Sie „Schnellspiel“ und Sie können unmittelbar einem Spiel beitreten. Wählen Sie „Benutzerdefiniertes Spiel“ und Sie können die Parameter für das Spiel festlegen, dem Sie beitreten möchten. Anschließend erscheint eine Liste mit Spielen, die die gewünschten Kriterien erfüllen. Um einem Spiel beizutreten, wählen Sie es mit dem Steuerkreuz aus und drücken Sie die **A**-Taste.

Wenn Sie Ihr eigenes Spiel anlegen möchten, wählen Sie „Spiel anlegen“ aus. Hiermit gelangen Sie in die Lobby, wo Sie weitere Einstellungen am Spiel vornehmen können.

Ein Spiel anlegen

Wenn Sie ein Spiel anlegen, werden einige Grundregeln für Ihr Spiel erzeugt. Mithilfe zahlreicher Einstellmöglichkeiten können Sie das Spiel an Ihre Erfahrung anpassen, wie zum Beispiel den Spieltyp, die Dauer oder die Waffenpakete.

Die wichtigste Einstellung betrifft den Spielmodus. Es gibt drei Spielmodi:

- **Solo:** Jeder ist auf sich gestellt.
- **Team:** Verschiedene Teams fordern sich gegenseitig heraus.
- **Koop:** Die Spieler arbeiten zusammen gegen die KI.

Mit jedem Spielmodus sind verschiedene Spieltypen assoziiert:

- **Gebiet:** Zonenbasiertes Spiel, bei dem es um das Einnehmen und Halten von Positionen geht.
- **Missionsziel:** Erfüllen Sie Ihre Missionsziele, um zu siegen.
- **Vernichtung:** Töten Sie jeden, der nicht auf Ihrer Seite steht.
- **Kampagne:** Nur als Koop-Spiel möglich. Hier können Sie die Kampagne mit mehreren Spielern als Team erleben.
- **Team-Kampf:** Zonenbasierter Spielverlauf mit KI-Unterstützung
- **Team-Mission:** Erfüllen Sie die Missionsziele als Team

Viele verschiedene, voreingestellte Spieltypen sind bereits in Ghost Recon Advanced Warfighter 2 eingebaut, wie zum Beispiel „Verteidigungsstellung“, „Vorherrschaft“ und „Belagerung“. Sie können sich auch selbst ein Spiel im Solo-, Team- oder Koopmodus aufbauen und die Regeln zu Beginn festlegen. Wenn Sie Ihren Spieltyp festgelegt haben, können Sie in die Lobby weitergehen.

Lobby

In der Lobby verbringen Sie die Zeit zwischen den Runden. Hier können Sie mit anderen Spielern chatten oder sich die Servereinstellungen ansehen, um die Regeln des Spiels zu studieren. Drücken Sie die **X**-Taste, um anzuzeigen, dass Sie zum Spielen bereit sind. Mit der **V**-Taste können Sie zwischen Beobachter- und Spieler-Modus wechseln. Beachten Sie, dass Clan-Spiele erst starten, wenn alle Spieler bereit sind.

Wenn Sie das Spiel selbst leiten, können Sie die Spieleinstellungen wie Karte, Zeit und Beschränkungen in der Lobby ändern. Um eine Option zu ändern, wählen Sie sie mit dem linken Stick aus und drücken Sie die **A**-Taste. Hierdurch gelangen Sie zu einer Liste mit allen verfügbaren Einstellungen. Heben Sie die gewünschte Einstellung hervor und drücken Sie die **A**-Taste, um sie auszuwählen.

Mit dem rechten Bumper können Sie Ihre Charakterklasse-Einstellungen durchschalten, während Sie in der Lobby warten.

Nachbesprechung

Die Nachbesprechung dient der Analyse des Spielverlaufs.

Nach jeder Runde gelangen Sie auf den Nachbesprechungs-Bildschirm, der die Spielerstatistik anzeigt. Während Sie auf die nächste Runde warten, können Sie zwischen der Nachbesprechung und der Lobby umschalten.

Auszeichnungen

Auszeichnungen erinnern an Meisterleistungen, die Sie beim Spielen von

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 vollbracht haben. Es gibt 22

Multiplayer-Auszeichnungen, die für Meisterleistungen wie 100

Scharfschützen-Treffer, das Gewinnen einer bestimmten Anzahl an Runden und so weiter verliehen werden. Sie können die Liste der Auszeichnungen über die Xbox Steuerung oder über „Extras“ auf dem Multiplayer-Bildschirm aufrufen.

TrueSkill-Platzierung

TrueSkill-Platzierungen sind ein Maßstab für Kompetenz und Fähigkeiten in **Ghost Recon Advanced Warfighter 2**. Abhängig von Ihrem Rang in einem Ranglisten-Spiel verbessert oder verschlechtert sich Ihre Platzierung. Es ist gewinnbringender, höher platzierte Spieler zu besiegen als Spieler auf niedrigeren Rängen. Es gibt 25 verschiedene Ränge.

Ranglisten

Auf dem Xbox Live-Bildschirm erhalten Sie auch Zugriff auf die Ranglisten.

Hier können Sie die Rangliste für alle voreingestellten Spieltypen, Spielmodi, Charakterklassen sowie die Gesamtrangliste sehen.

Clan verwalten

Auf dem Clan-Verwaltungs-Bildschirm können Sie über die Clan-Details die wichtigen Eigenschaften Ihrer Clan-Mitgliedschaft festlegen. Hier können Sie Ihre Clan-Informationen einsehen und ändern, die Mitgliederliste betrachten, Ihren Clan-Kameraden Mitteilungen schicken und Einladungen versenden.

Sie können Clan-Einladungen auch dazu nutzen, um zu prüfen, in welche Clans Sie bereits eingeladen wurden oder über „Clan anlegen“ einen eigenen Clan erstellen.

System Link

Das Einrichten von oder das Beitreten zu Spielen mittels System Link erfolgt auf die gleiche Weise wie bei Xbox Live. Sie müssen sich allerdings nicht bei Xbox Live anmelden, können keine Ranglisten-Spiele spielen und haben keinen Zugriff auf Ranglisten.

Lokales Spiel

Das Einrichten von oder das Beitreten zu Spielen im lokalen Netzwerk funktioniert genauso wie bei Xbox Live. Allerdings sind einige Funktionen nicht verfügbar, wie die Suche nach Spielen, Xbox Live Eigenschaften, Ranglisten und einige andere Dinge.

Extras

Sie erreichen den Extras-Bildschirm über das Hauptmenü. Hier erhalten Sie Zugriff auf zusätzliches Material, Ihre Auszeichnungen, Informationen über Waffen und Charakterklassen sowie eine Galerie mit Konzeptzeichnungen.

THE CITY THAT
NEVER SLEEPS...
...IS ABOUT TO GET
A WAKE UP CALL

Tom Clancy's RAINBOW SIX VEGAS

www.rainbowsixgame.com
www.save-vegas.com



November 2006



© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation. Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "X", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

UBISOFT®

UBISOFT KUNDENDIENST

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

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „**Fragen Sie uns**“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

Für die schnellstmögliche Bearbeitung Ihrer Anfrage ist Ihre Mithilfe von entscheidender Bedeutung.

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

- Den kompletten Namen des Produkts.
- Falls vorhanden, eine genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihrer Konsole aufhalten.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

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

Licensee Developed Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter® 2 uses Havok®. ©1999-2006 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

BINK

VIDEO

USES BINK VIDEO. COPYRIGHT © 1997-2007 BY RAD GAME TOOLS, INC.

Gewinnen Sie Ubisoft-Spiele!

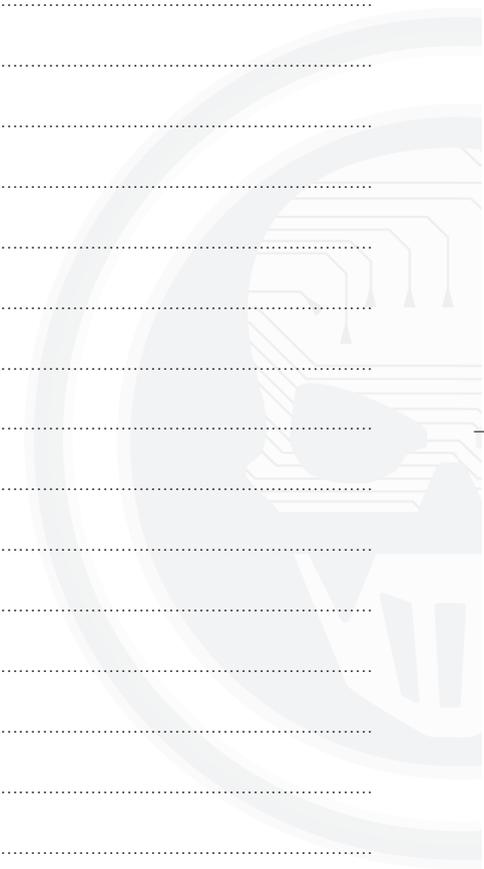
Registrieren Sie sich nun auf der Wettbewerbsseite:

<http://registrationcontest.ubi.com>

Die Teilnahme am Wettbewerb ist kostenlos. Keine Kaufverpflichtung. Siehe auch beiliegende Bedingungen.

- Wettbewerbsdauer: 27. Oktober 2005 bis 30. Juni 2007.
- Das vollständigen Wettbewerbsregeln sind kostenlos bei UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex, Frankreich anzufordern oder auf der Wettbewerbsseite einzusehen:
<http://registrationcontest.ubi.com>.
- Preise: Es werden jede Woche 10 Videospiele verlost. 520 Spiele insgesamt mit einem Gesamtverkaufswert von 31.200 Euro (10 Spiele pro Woche über ein Jahr) und einem Verkaufswert von bis zu 60 Euro (inkl. MwSt).

01010101011010100
10110101010100001
01000101011110001
01010111010110111
01000101011101011
10101011101101101
10101111010101110
11101001010101010
11010101010101010





A series of horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for text entry. There are 18 such lines, evenly spaced, providing a template for a list or a series of short paragraphs.