

ENGLISH

OVERVIEW

Briefing

When Indian-licensed, US-owned sea-mining ships are attacked off the coast of Sri Lanka, tensions flare between the United States and the recently installed Sri Lankan government. Though Sri Lanka denies any responsibility for the assault, sources within the country provide intelligence suggesting that the new regime knows more than it claims. With an American carrier group en route to secure the ships, regional tensions and rhetoric escalate to dangerous levels. The Ghosts covertly insert 72 hours ahead of the fleet's arrival, under orders to soften targets in preparation for a US invasion. But once they hit the ground, they uncover a far-reaching plot that threatens to plunge the world into chaos. You must guide your team through hostile jungle territory and a web of misinformation, where hidden enemies threaten not just your lives but the very future of your nation.

Who are the Ghosts?

The Ghosts' unit designation is: U.S. Army, 5th Special Forces Group, 1st Battalion, D Company. The Ghosts are the spearhead of the US Army's quick response. Theirs is the first unit deployed into dangerous situations and the last one to leave when things get rough.

It is important to remember that they are not counter-terror ops, ninjas or superheroes. They are well-trained, well-equipped US Special Forces Troops, occasionally entrusted with black operations, but always acting in accordance with the rules and guidelines of the United States Army.

MEMORY STICK DUO™

Warning! Keep Memory Stick Duo™ media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident. To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of your PSP™ system. You can load saved game data from the same Memory Stick™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved games.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow you to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other players via connection to a wireless local area network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other. Normally each user requires one PSP™ Game to participate in games that feature Ad Hoc Mode.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet service provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a WLAN access point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

CHARACTERS

Parker

Age: 29 - Nationality: American - Class: Scout

Parker is young but experienced in observing potential enemies. He is extremely prudent in all things, even when not on the battlefield. Parker is also a good opportunity finder; he always tries to kill the target by himself if he judges it to be safer. This can sometimes put him in danger and make him susceptible to accidents. Fortunately, he runs fast and is agile, meaning he can escape most of the time.

Stiles

Age: 35 - Nationality: American - Class: Autorifleman

Stiles is a dependable field operative, a hot-headed and brave soldier, always the first man off the helicopter. He also knows how to protect himself against enemies very well. Although older and extremely experienced, Stiles often lets the impulsive tendencies of a younger soldier get the better of him, yet he always manages to survive, even when in close proximity with enemies. The team needs him to give support on tactical based encounters in order to be better prepared and eliminate their enemies more easily.

Bill

Age: 37 - Nationality: American - Class: Marksman

Bill usually shoots from far away; he is a super calm sniper and very powerful from a distance. The team could not function without Bill when they run into fortified machine guns. Bill's expertise includes tagging enemies, sniping hostiles, rerouting electrical power as well as many other skills. He often acts as a calming influence on others.

Ramirez

Age: 32 - Nationality: American - Class: Scout

Ramirez is very experienced at hiding himself. He carefully scans the environment each time and easily finds anything that looks wrong. He is also very agile when crossing the jungle and knows how to use cover and hideouts perfectly, earning him the name "Night Walker" among his team.

Wayland

Age: 40 - Nationality: American - Class: Autorifleman

Ruthless and dedicated, Wayland is John's most trusted lieutenant. Skilled in fighting in tight spaces, he likes to suppress enemies by machine gun and cover his teammates so they can kill enemies easily.

Garcia

Age: 38 - Nationality: American - Class: Marksman

Garcia likes to watch any battlefield from a distance and especially enjoys taking out targets undetected. His motto is "one shot, one life". He is very good at tagging enemies, sniping hostiles and covering teammates, and his medical knowledge also comes in very handy.

Jordan

Age: 41 - Nationality: American - Class: CQC Specialist

Jordan likes to kill enemies at a very close distance; he enjoys the element of surprise. Jordan always tries to be the first man through the door, often getting himself injured in the process. And yet, as soon as he has convalesced he is ready to return to the battlefield, like a robot. Some call him "the Terminator".

John

Age: 35 - Nationality: American - Class: CQC Specialist

John is very good at engaging targets at close range, rerouting electrical power and has many other skills. He is a ruthless and dedicated man, very experienced in jungle warfare. John is skilled at finding the best vantage point for eliminating his targets.

Ghost Class

You can select different classes for your Ghosts, they are:

- **Scout** – The scout is the ideal soldier to identify targets and get close to the enemy with a modicum of safety.
- **Autorifleman** – The auto rifleman is better protected and can lay down heavier fire than the scout. He can also neutralise light armoured vehicles.

- **Marksman** – The marksman has a practically unlimited weapon range; indicate a distant target and he will neutralise it.
- **CQC Specialist** – The CQC specialist is the expert in close quarter combat. He can initiate manoeuvres to surround enemies quickly.

WEAPONS

You will have different weapons depending on the class you selected for your Ghosts. These are the weapons that can be used by each class:

ALL classes:

- DE .50 – A pistol with high damage and poor stability.
- USP Compact – A pistol with decent damage and stability.
- USP Compact S. – USP Compact with silencer attachment.
- M9 – A pistol with better damage but lower accuracy and stability.
- M9 S. – M9 with silencer attachment.

Scout:

- AKS 74U – An assault rifle with decent damage and good manoeuvrability at short range.
- AKS 74U S. – AKS 74U with silencer attachment.
- AK47 – An assault rifle with high damage but poor stability at short range.
- SCAR-L – An all-around assault rifle with decent damage and accuracy.
- SCAR-L S. – SCAR-L with silencer attachment.
- INSAS – An all-around assault rifle but with poorer accuracy.
- INSAS S. – INSAS with silencer attachment.
- Type 81 – A Chinese assault rifle with high damage and good accuracy at short range.
- Type 81 S. – Type 81 with silencer attachment.
- MK 14 – A long-range capability assault rifle, although it's unstable and inaccurate in full auto.
- MK 14 S. – MK 14 with silencer attachment.
- FAL – A long-range capability assault rifle with good damage but poorer stability.
- FAL S. – FAL with silencer attachment.
- ACR – A heavy barrel assault rifle with high damage but poorer stability.

- ACR S. – ACR with silencer attachment.
- 416 – An all-round useful assault rifle.
- 416 S. – 416 with silencer attachment.
- SKS – A single shot only assault rifle with high accuracy at long range.
- SKS S. – SKS with silencer attachment.

Autofifleman:

- Type 56 LMG – A light machine gun with good damage but poorer accuracy.
- Stoner LMG – A light machine gun with good damage.
- PKMG – A light machine gun with excellent damage but poorer rate of fire and stability.
- MK 48 Mod 0 – A light machine gun with excellent damage but poorer accuracy and stability.

Marksman:

- Dragunov SVD – A semi-automatic sniper rifle with high damage and good accuracy.
- M-200-C – A semi-automatic sniper rifle with extreme damage and good accuracy.
- SR-25 – A semi-automatic sniper rifle, a good blend between rifle and sniper rifle.
- M24 A3 – A semi-automatic sniper rifle with excellent damage and accuracy.

CQC Specialist:

- SVK – A submachine gun with high damage. Extremely stable at very short range.
- SKV S. - SKV with silencer attachment.
- MPC – A submachine gun with decent damage.
- MPC S. – MPC with silencer attachment.
- MP7 – A submachine gun with high rate of fire but poorer stability.
- MP7 S. – MP7 with silencer attachment.
- M870 – A shotgun with high damage and large spread at very short range.

MAIN MENU

There are four options from the Main Menu:

- **Solo Campaign** – Lets you start or resume a campaign.
- **Co-op Multiplayer** – Lets you take on the game with another player.
- **Hall of Fame** – Gives you an overview of the medals and scores you earned.
- **Options** – Allows you to change or view gameplay, control and sound options.
- **Credits** – Shows you a list of everyone who has worked on the game.

Use the directional buttons to scroll up and down, and press the  button to select the one that you want.



OPTIONS

The Options menu helps you to customise your play experience. The following Options may be viewed or modified:

- **Gameplay Settings** – Lets you set gameplay parameters.
- **Control Options** – Allows you view the control schemes.
- **Sound Settings** – Lets you adjust audio volumes individually.
- **Save Profile** – Allows you to save the game manually.

Gameplay Settings

These settings determine your auto aim, Intel display, and invert Y axis options. Scroll up and down with the directional buttons to select the setting you want to change, then scroll left and right to switch the selection you want. Press  to confirm your choices, or  to go back to the Settings Screen.

Control Options

Use the directional buttons to scroll up and down between the Solo and Multiplayer control schemes available. A diagram appears onscreen with the details of each scheme. Press the  button to return to the previous screen.

Sound Settings

These settings determine your effects volume, music volume and voice volume options. Scroll up and down with the directional buttons to select the setting you want to change, then scroll left and right to adjust the volume you want. Press **X** to confirm your choices or **○** to go back to the Settings Screen.

Save Profile

This option gives you the ability to save your profile through the menus. Follow the instructions and you will be able to save your profile manually. Press **X** to continue or **○** to go back to the Settings Screen.

Hall of Fame

Hall of Fame gives you the ability to see what you have got:

- **Statistics** – Allows you to see your score on played mission.
- **Medals** – Allows you to see which medals you have.

Scroll up and down with the directional buttons to select which one you want. Press **X** to continue or **○** to go back to the Main Menu.

Statistics

Statistics shows you which missions you have unlocked and overall play time for each mission. Scroll up and down with the directional buttons to select which mission's details you want to see. Press **X** to continue or **○** to go back to the Hall of Fame menu.

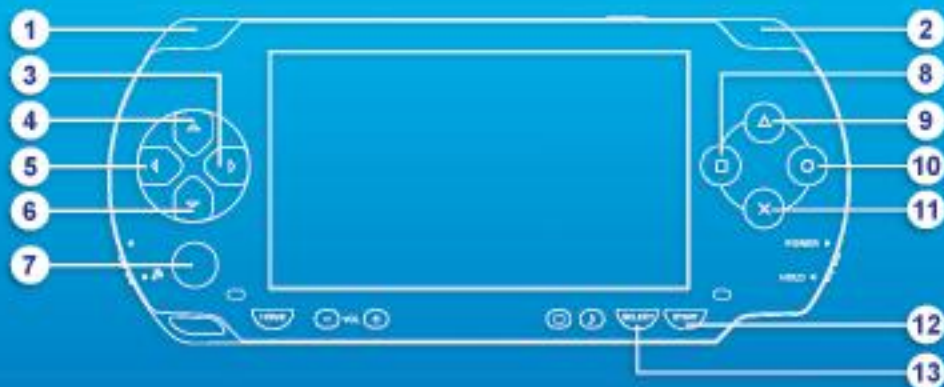
Credits

Credits shows you the production team and publisher credits. Press the **○** button to return to the previous screen.

Control Map

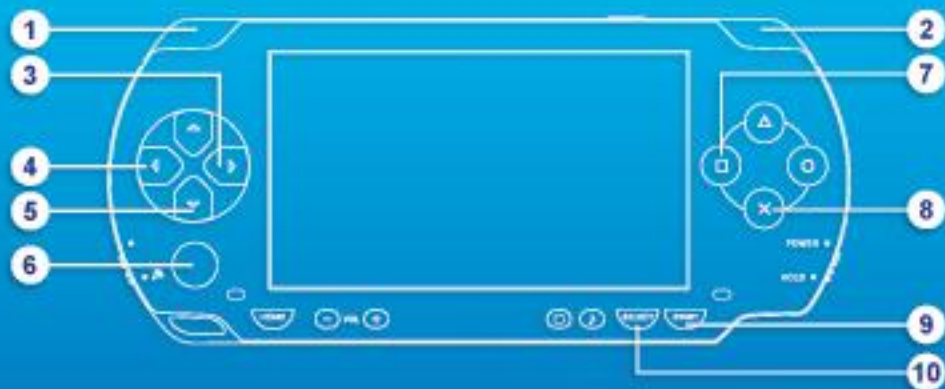
 button	Tap to change controlled group
	Hold to change ROE
 button	Tap to reload
	Hold to use medic kit
 button	Tap to switch between stand and crouch
	Hold to switch between stand and prone
 button	Tap to quick switch weapons
	Hold to open inventory
analog stick	Move/Strafe forward
	Move/Strafe left
	Move/Strafe backward
	Move/Strafe right
 button	Switch controlled Ghost
 button	Contextual actions
 button	Tap to enter aim mode
	Hold to use binoculars
 button	Tap to give contextual order
	Hold to give regroup order
 button	Hold to enable strafe
	Hold to enable steady aim while in sniper view
 button	Fire a weapon
SELECT button	Open command map
START button	Open menu

NORMAL CONTROLS



- | | |
|---------------------------|---|
| 1. L button: | Hold to enable strafe |
| 2. R button: | Fire |
| 3. → button: | Quick switch weapon / hold to open inventory |
| 4. ↑ button: | Change ROE |
| 5. ← button: | Reload / hold to use medic kit |
| 6. ↓ button: | Change stance |
| 7. analog stick: | Move / strafe |
| 8. Ⓢ button: | Contextual action |
| 9. △ button: | Switch controlled ghosts |
| 10. Ⓞ button: | Contextual order / hold to regroup |
| 11. × button: | Auto look / aim view / hold to use binoculars |
| 12. START button: | Menu |
| 13. SELECT button: | Command map |

COVER CONTROLS



- | | |
|---------------------------|--|
| 1. L button: | Hold to enable strafe |
| 2. R button: | Fire |
| 3. → button: | Quick switch weapon / hold for inventory |
| 4. ← button: | Reload / hold to use medic kit |
| 5. ↓ button: | Change stance |
| 6. analog stick: | Move / strafe |
| 7. Ⓢ button: | Contextual action |
| 8. ⓧ button: | Auto look / aim view |
| 9. START button: | Menu |
| 10. SELECT button: | Command map |

SOLO CAMPAIGN

Selecting Campaign takes you to the Campaign Screen. Here, you can select one of three options:

- **New Campaign** – Start a new campaign.
- **Continue Campaign** – Load a saved game and pick up at the start of the current objective or transition.
- **Quick Missions** – Take another shot at a mission you've already beaten.



New Campaign

Selecting New Campaign starts a new campaign with your current settings. Select it, and you'll be taken right to the Briefing screens for the first mission. As you advance through the campaign, the game will save your progress after each mission/objective/transition you complete.



Briefing screens

You'll get a Briefing screen before each mission. This gives you all the information you need to understand the story and carry out the objectives, including intelligence on enemy troops and a list of objectives to achieve. You can also select your team and the weapons you prefer to use during the mission.

Continue Campaign

Continue Campaign lets you pick up a saved game and start playing from where you last saved. When you select Continue Campaign, you will be taken to the Briefing Screen.

Quick Missions

When you select Quick Missions, a list of all of the missions you have unlocked comes up. Cycle through the list with the directional buttons, then press the  button to select the mission you want to play. Only missions you have beaten in campaign mode will be available.

LET'S GO

First moves

Once you have carefully studied the objective and Intel given for the mission and selected and equipped your Ghosts, you are ready to enter the mission.

You can see the Ghost you are currently playing at the bottom left of the screen. At the lower left of the screen is your stance, rules of engagement and medic kit indicator. The stance indicator shows whether you are standing, crouched or prone. The rules of engagement indicator is used to inform you whether you are in Recon or Assault mode. The Medic Kit indicator is used to show how many medic kits you can use in this mission.

At the bottom centre of the screen is a shortcut command you can use. At the bottom right is your weapon information. This shows your current weapon and remaining bullets per magazine. To the right is your Rate of Fire (RoF) indicator. The more bullets visible in the image, the higher your RoF.

At the top left of the screen is your teammate's status indicator. This lets you know which of the three Ghosts in the team you are playing now, what classes your teammates are and their current status.

At the top middle of the screen is your health indicator. This lets you know how much damage you've taken.

At the top right of the screen is the mini-map. This lets you know where you are, where your teammates are, the location of your nearby objectives, the current status of your teammates, the position of cover and also your direction.



Reticule

In the centre of the screen is your targeting reticule. This consists of a circle and some dashes. The longer you hold still to line up your shot, the closer in the dashes get and the more accurate your firing is.

Indicators

Indicators are on-screen pieces of information that will be useful to you as you move through the missions. They point out objectives, hostile units and friendlies.

- **Objective Indicator** – A yellow square that indicates a mission objective.
- **Enemy Indicator** – A red diamond that indicates a hostile unit.
- **Unknown Indicator** – A white diamond that indicates a unit which has not yet been identified.
- **Friendly Indicator** – A green diamond that indicates an ally soldier.
- **Vehicle Indicator** – A red or blue diamond, depending on whether the vehicle is friendly.
- **Drone Indicator** – A blue diamond that pinpoints the location of your UAV.
- **C4 Indicator** – A inverted triangle that indicates a mission objective which requires C4.
- **Dead indicator** – A grey diamond that indicates a dead unit.
- **Fire indicator** – A yellow arc that indicates what direction hostile fire is coming from.

As you get closer to an indicator, a bracket will appear around it with some numbers. The number at the upper right is the amount of health the target (if it's a person or vehicle) has left. The number at the lower right is the distance to the indicated object.

If you get close to an objective indicator, a bracket will appear around it with some information. The number at the bottom right is the distance to the indicated object. The information at the bottom is a quick tip about the objective.

In addition, fire indicators will appear onscreen to let you know what direction hostile fire is coming from. Yellow indicates a miss, while red means you've been hit.

Moving and Shooting

In the control configuration, you can move forward, back, left and right by using the analog stick. Pressing the  button facilitates Free look. Press the  button again to exit Free Look mode.

Holding the  button and using the analog stick will cause you to move straight forward, back, left and right.

To fire your weapon, press the  button. For grenades, you'll have to press and hold the  button. Release it to throw the grenade. The longer you hold, the stronger your throw.

Cover

You can use the terrain as cover from enemy fire. A message will appear onscreen to let you know when you can use something – a rock, a wall or another object – for cover. Just keep walking against the object and press  button to go into Cover mode which will provide better protection and allow you to lean out to fire. Press the  button to be able to peek and aim. To return to cover after firing, tap the  button. You will automatically return to cover when reloading. To exit cover mode, press the  button again.

Stance

There are three stances:

- **Standing** – You move fastest, but your accuracy suffers and you're a bigger target.
- **Crouched** – Moderate cover, accuracy and speed.
- **Prone** – Slow to move but you present a small target and have better accuracy.

You can move between standing and crouched stances by tapping the  button. Press and hold it to toggle in and out of the prone position.

Rate of Fire

Rate of Fire is the number of bullets that you use every time you pull the trigger. Higher rates of fire are more impressive but less accurate.

To switch between rates of fire, press and hold the right button. Select your weapon and use the  or  buttons to change the Rate of Fire. There are three rates of fire, as well as two other main settings:

- **Single Shot** – One bullet per trigger pull.
- **Three Round Burst** – Three bullets every time you fire.
- **Full Auto** – Keeps firing as long as the Fire button is held down.

Reload

Tap the **L** button to reload your current weapon.

Swap Weapons

A fast tap of the **R** button does a quick swap of your current weapon for the last weapon type used.

If you press and hold the **R** button, you can cycle through all of the weapons in your inventory using the **△**, **○**, **⊖** and **×** buttons. Just release the **R** button when you've highlighted the weapon you want to use.

Grenades

Grenades are one of your default weapons. Hold the **R** button to activate the weapon selection menu and use the **×** button to select grenades.

Weapon

Press the **R** button to fire with the current weapon. Press the **↓** button again to leave the weapon.

C4

C4 is useful for destroying parked vehicles or objects. Each time it is possible, an indicator will inform you to use C4. Move to the object and press the **⊖** button. Once you've placed the C4, make sure you move away to a safe distance to avoid being injured.

Aiming View

Aiming View gives you a better look at the enemy, but narrows your field of view. Pressing the **×** button zooms you in and out. If your current weapon has a telescopic sight, pressing the **×** button twice brings you into scope view. Holding the **L** button holds your breath to steady your aim.

Binocular View

Binocular View gives you a better look at the enemy but narrows your field of view. It allows you to see further than Aiming View. Holding the  button zooms you in and out. Pressing the  button again will allow you to go back to normal view.

Drone

The Drone is an unmanned vehicle that you can use to aid your missions. It can be used to show enemy positions or to assault the enemy by dropping bombs.

To move the drone in the Action Screen, move your analog stick to make your drone move forward/backward/left/right. Activate the bomb by pressing the  button.

To get the drone to reform at your position, hold the  button and it will return to you.

Sensor

The Sensor is a unit that observes the position of enemies but is not able to move. Hold the  button to activate the weapon selection menu and use the  button to select the Sensor.

Tactical Gameplay

You are playing a team of three Ghosts. You can give orders and set the rules of engagement of your teammates based on the type of encounter. Never forget that success will come through making good use of your team. Try to discover the right tactics, as this will help you achieve success in missions more effectively.

Switch

Press the  button to switch to any available Ghost or Drone (after it has been deployed). You can also aim at the target Ghost and press the  button to switch to him or switch toggle all Ghosts by tapping the  button. Switching gives you more tactical choices when in an encounter with enemies.

Team Order

At any time during the game you can give orders to your teammates or a Drone. Pressing and holding the  button will allow you give orders and elaborate tactics.

- **GOTO** – Aim at the required spot and press the  button to move your teammates there. Once a GOTO order is given to a Ghost, they are separated from you and stop following you. By combining GOTO with a SWITCH order you can split your team between 3 different tactical spots on the map. Favourable positions are the key to success.
- **Regroup** – Hold the  button to move all your teammates close and make them follow you.
- **Attack** – Aim at an enemy and press the  button to give the order to your teammates to kill the enemy.

Rules of Engagement

Your teammates have two kinds of behaviour, Recon and Assault, and will act differently in each mode. Hold the  button to toggle between these two modes.

- **Recon** – Your teammates will always try and attack safely. As much as possible, they try to move crouched and do not actively attack enemies.
- **Assault** – Your teammates will always try to kill all nearby enemies with less consideration for their personal safety. For example, they will often stand and shoot enemies when encountered.

Healing

Once a teammate is in a danger state, they will not be able to continue fighting with enemies and will lie down and wait for you to heal them. When you get close to an injured teammate, a  button icon and tip will automatically be displayed. Press the  button to heal your teammate. This takes several seconds.

Command Map

Pressing the SELECT button brings up your Command Map. This shows you a top-down map of the current level along with your location, the location of any visible units and that of current objectives. You can move around the Command Map by using the analog stick. You can also give orders to your teammates or Drones, press the ↑ button, to toggle between your teammates and Drones, press the ↑ button.

Drone View

In Drone view, you see the world from the drone's perspective.

To control the drone, move it forward, back, left, and right by using the analog stick. Pressing the X button facilitates Free look. Press the X button again to exit Free Look mode. Press the A button to switch to teammates.



Action Menu

Press the START button to bring up the Action Menu. From here, you can use the directional buttons or the analog stick to scroll down the list of choices:

- **Save Game** – Save the game.
- **Load Checkpoint** – Restart your game from last Checkpoint.
- **Restart Level** – Restart your current level.
- **Quit Level** – Quit the current level and return to the Main Menu without saving.
- **Options** – Adjust the game settings, including Gameplay, Controls and Sound.

Press the X button to select your highlighted choice.

Mission Statistics

After each mission, you'll get a Mission Statistics report. This screen gives your stats for the mission. Once you have finished looking at the results page, press the X button to advance to the next screen.

CO-OP MULTIPLAYER

Co-op Multiplayer lets you and other players take on Tom Clancy's Ghost Recon® Predator together. Selecting Co-op Multiplayer takes you to the Setup Screen. You may choose either Host Game or Join Game. Use the **L** or **R** buttons to select.

Host

Hosting means you decide the game settings. You have four options for the game type:

- **Game Name** – Modify the Game Name you are creating.
- **Max Players** – Change the maximum number of players allowed to play with you.
- **Difficulty** – Change the game difficulty.
- **Mission** – Select the map you want to play on.

Use the directional buttons to cycle through these four options and press the **X** button to select the one you want to change.



Game Room

The Game Room is the screen where you wait for the action to start. The top left of the lobby shows the details of the game, while the top right shows a top-down map. Below the map is a list of players. When you're ready to launch the game, press the **START** button and you will be redirected to the Briefing Screen.



Join

Joining a game lets you find and jump into a game that someone has already started. Three players can take part in a single game. Select Join from the Multiplayer Screen, and a list of available games will appear. Use the directional buttons to cycle through the list to find one you want to join, and press the **X** button to join it. Once you join a game, you'll be taken to the Game Room for that game. The game will begin when the Host triggers it.

CREDITS

Credits include the development team, publisher and associate teams. They are people who contributed to making this game.

DEVELOPMENT TEAMS VIRTUOS LTD GAME SOURCE STUDIO

EXECUTIVE PRODUCER C. Gandon

PRODUCTION DIRECTOR F. Pan

TECHNICAL DIRECTOR Y. Chen

GAME DESIGN MANAGER F. Dhesse

PRODUCER ZH. Y. Xu

SENIOR PRODUCER J. Liu

ASSISTANT EXECUTIVE PRODUCER D. Cicurel

ASSISTANT PRODUCER SH. Xia

ART DIRECTOR A. Supryaga G. Drouin

ANIMATOR DIRECTOR Y.M. Zhang

LEAD ARTIST X. Zheng

ENVIRONMENT ARTISTS

K. Chen
Y. C. Chen
Y. Ding
B. Guo
B. Huang
D. Li
Y. Li
Q. Lin
Zh. H. Luo
J. W. Yang
SH. Y. Yang
J. L. Wang
X. H. Wu

ASSISTANT ART PRODUCER R.N. Yu

ART DIRECTOR Ch. Zhang J. Stacey L. Wilson

PROPS ARTISTS

F.D. Dai
H.Y. Liu
H. Yuan
B. Peng
Sh. Meng

N. Mo
G.S. Shi
J.J. Sun
W.H. Xu
N. Zhang
X.Y. Cui
Zh.Q. Li
P. Wu
Zh. Qiao
Zh. Gong
Ch.Y. Jin
X. Pang
W.T. Chen
Zh.J. Chen

CHARACTER ARTISTS

Y. Zh. Li
X. H. Wu

UI ARTIST CH. Qian

LEAD ANIMATOR L. SH. Duan Mu

ANIMATOR Y. Dou Y. Gu W. Jiang

SFX ARTIST SH. L. Song

LEAD DESIGNER R. Pulurian H. T. Jiang

GAME DESIGNER X. X. Li L. B. Luo X. Shen

LEVEL DESIGNERS

J. Q. Cai
Y. R. Fan
X. Li
X. H. Shen
W. Xia
J. M. Zhu

DESIGN CONSULTING M. Licht

LEAD PROGRAMMER W. P. Zhao

SENIOR PROGRAMMER Y. CH. Shen

PROGRAMMERS

CH. X. Bian
G. Chu
ZH. M. He
W. J. Miao
K. S. Shi
Y. X. Sun
W. F. Wang
Z. H. Wei
X. CH. Zhu

UI DESIGNER ZH. J. Tu

SOUND DESIGN MANAGER J. Yang

SOUND DESIGNER C. ZH. Fang

DATA MANAGER J. Y. Lu

QA TEAM LEADER B. Bao	Executive Director, Worldwide Studios Christine Burgess- Quemard	Process & Methods Director Michel Pierfitte	Edwin Zee
FIRST PARTY CERTIFI- CATION SPECIALIST M. T. Tang Y. Y. Xie Q. Gu	Chief Creative Officer Serge Hascoët	Worldwide Production Coordination Director Anne Blondel-Jouin	Studios Operations Director Pierre Escaich
QA TESTERS L. CH. Xu Y. Cui CH. Tan Y. N. Zhang S. Y. Wang D. H. Gu Q. Gao S. L. Pan Q. Qian Z. B. Dong J. N. Wang L. P. Zhang X. J. Ge L. L. Ni	Worldwide Content Director Lionel Raynaud	Production Coordination Manager(s) Thomas Baillet Mathieu Peyronnet	Games Lab Manager Alexandre Debrousse
	Production Content Director Jean-Marc Geffroy	Transversal Projects Coordinator Alix de Vallois	Games Lab Coordinator Yves Robin
	Pre-production Manager Fred Markus	Certification Manager Etienne Tardieu	Playtest Coordinator Camille Bigata Yohan Cazaux Paola Joyaux Sebastien Odasso
	Game Content Manager(s) Pascal Allançon Marc Pestka	Certification Coordinator - Age Rating Celine Paiva	Game Analysts Joceran Borderie Jean-Baptiste Halle Philippe Pellefigue
SPECIAL THANKS R. N. Yu Y. Huang	Authenticity Coordinator Travis Getz	EMEA Certification Specialists Anis Boujaouane Guillaume Gad	Chief Marketing Officer Anne Gleizes
CONCEPT ARTS Tokkun Studio Benoit Ferrière	Scenario Director Alexis Nolent	US Director Production Planning & Customer Support Brent Wilkinson	International Brand Group Manager Oliver Green
CEO VIRTUOS LTD G. Langourieux	Central Clancy Writer Richard Dansky	US Production Specialist Josh Taillon Adam Zachary	International Brand Manager Rêmi Perrault
Publisher: Ubisoft Entertainment President and CEO Yves Guillemot	Gameplay Engineering & Entertainment Analysis Director Cyril Derouineau	US ESRB Manager Shannon Kokoska US ESRB Coordinator	International Product Manager Julien Quety
	Worldwide LIVE Development Director Cyril Marchal		Worldwide QC Director Eric Tremblay

TECHNICAL SUPPORT

If you experience difficulties playing your Ubisoft game, please first contact our 24-hour on-line solution centre at www.ubi.com/uk.

Our 24-hour automated telephone service is available on **0871 664 1000** (Calls are charged at 10p/min).

The Live service option is available from 11am until 8pm, Mon-Fri (excluding bank holidays). Please make sure you are in front of your pc when calling our support team to enable us to troubleshoot your query for you.

Faulty Game:

If you believe your game is faulty, please contact our support team before returning your product to the retailer. A discrepancy between your operating system and the required game specifications may result in errors during game-play, such as:
your screen returning to desktop or freezing, jerky graphics or error messages.

Damaged Game:

If your game is damaged when purchased, please return it to your retailer with a valid receipt.

If your receipt has expired and you are within the 90 day warranty period, please contact the Ubisoft support team for verification.

Australian technical support

Technical Support Info Hotline **1902 262 102** (calls are charged at \$2.48 per minute including GST. Higher from public and mobile phones).

Please note that we do not offer hints & tips at our technical support centre.

FRANÇAIS

PRÉSENTATION

Briefing

L'attaque de navires d'exploitation américains au large du Sri Lanka a créé des tensions entre les États-Unis et le nouveau gouvernement sri-lankais. Bien que le Sri Lanka nie toute implication dans cette agression, des sources à l'intérieur même du pays indiquent que les autorités en savent beaucoup plus qu'elles ne le disent.

Des porte-avions américains ont été dépêchés pour sécuriser les navires et depuis, les relations diplomatiques entre les deux nations ne cessent de se dégrader. Les Ghosts ont été déployés 72 heures avant l'arrivée de la flotte. Leurs ordres sont de repérer et d'affaiblir les cibles éventuelles pour préparer un assaut massif. Mais lorsqu'ils arrivent au Sri Lanka, ils découvrent qu'un complot bien plus vaste est à l'œuvre, une conspiration qui risque de plonger le monde entier dans le chaos.

Vous allez devoir guider votre équipe en territoire hostile, dans une jungle de désinformation où des ennemis embusqués ne menacent pas seulement votre vie, mais aussi le futur même de votre nation.

Qui sont les Ghosts ?

Les Ghosts appartiennent à la Compagnie D, 1er Bataillon, 5e groupe des forces spéciales de l'U.S. Army. Ils constituent le fer de lance des forces d'intervention américaines. Ce corps d'élite est le premier groupe déployé dans des situations dangereuses et le dernier à partir quand les choses se compliquent.

Il est important de préciser que les Ghosts ne sont ni des unités antiterroristes, ni des ninjas et encore moins des super héros. Ce sont des soldats des forces spéciales américaines surentraînés et très bien équipés. S'ils sont parfois amenés à opérer dans le plus grand secret, ils agissent toujours conformément aux règles et aux directives de l'armée des États-unis.

MEMORY STICK DUO™

Attention ! Tenez le Memory Stick Duo™ hors de portée des jeunes enfants car ceux-ci pourraient l'avaler par accident.

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™. Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

LES PERSONNAGES

Parker

Âge : 29 ans - Nationalité : américaine - Classe : éclaireur

Malgré son jeune âge, Parker est expérimenté dans le repérage d'ennemis potentiels. Il est extrêmement prudent en toute circonstance, même quand il n'est pas dans la zone d'opérations. Parker sait également saisir les opportunités quand elles se présentent ; il essaie toujours d'éliminer une cible lui-même s'il juge cette option moins risquée. Cela peut parfois le mettre en danger, mais heureusement, sa rapidité et son agilité lui permettent la plupart du temps de s'enfuir.

Stiles

Âge : 35 ans - Nationalité : américaine - Classe : fusilier

Stiles est un élément fiable, un soldat impétueux et brave. S'il n'hésite pas à prendre les devants, il sait aussi se protéger efficacement contre ses ennemis. Malgré sa grande expérience, Stiles se laisse parfois emporter par son tempérament impulsif. Pourtant, il se tire toujours des mauvais pas, même en plein cœur des lignes ennemies. Stiles fournit un support efficace lors des combats tactiques, une qualité qui permet à son équipe de bien se préparer pour neutraliser l'ennemi facilement.

Bill

Âge : 37 ans - Nationalité : américaine - Classe : tireur d'élite

En règle générale, Bill préfère les positions de tir éloignées. Ce sniper aux nerfs d'acier s'avère en effet redoutable à distance. Sans lui, l'équipe ne pourrait pas faire grand-chose face aux nids de mitrailleuses fortifiés. Les compétences de Bill incluent le repérage des ennemis, le tir de précision et le détournement d'électricité. Son calme naturel exerce en outre une influence positive sur ses équipiers.

Ramirez

Âge : 32 ans - Nationalité : américaine - Classe : éclaireur

Ramirez est un expert de la dissimulation. Sur le terrain, il est capable d'analyser son environnement pour déceler tout élément suspect. Très agile dans la jungle, il utilise parfaitement les positions à couvert et les abris naturels, ce qui lui vaut d'ailleurs le surnom de « Night Walker » au sein de son équipe.

Wayland

Âge : 40 ans - Nationalité : américaine - Classe : fusilier

Déterminé et impitoyable, Wayland est la personne en qui Kaye a le plus confiance. Particulièrement habile dans les lieux exigus, il adore affronter ses ennemis à la mitrailleuse. Wayland sait aussi couvrir ses équipiers pour qu'ils puissent neutraliser toute résistance rapidement.

Garcia

Âge : 38 ans - Nationalité : américaine - Classe : tireur d'élite

Garcia aime observer la zone de combat de loin et surtout, supprimer ses ennemis sans se faire repérer. Sa devise est d'ailleurs : « Un tir, un mort ». Garcia est particulièrement doué pour repérer les cibles, les éliminer à distance et couvrir ses équipiers. Ses connaissances dans le domaine médical peuvent également s'avérer bien pratiques.

Jordan

Âge : 41 ans - Nationalité : américaine - Classe : spécialiste du combat rapproché

Jordan aime surprendre ses ennemis et les tuer en combat rapproché. Toujours volontaire pour mener les assauts en première ligne, il n'en est pas à sa première blessure de guerre. Malgré les coups durs, et tel une machine, il est toujours prêt à repartir au combat une fois rétabli. C'est la raison pour laquelle certains l'appellent « Terminator ».

John

Âge : 35 ans - Nationalité : américaine - Classe : spécialiste du combat rapproché

Parmi ses nombreuses compétences, John est particulièrement doué pour attaquer l'ennemi au combat rapproché et détourner le courant électrique. Très à l'aise dans la jungle, cet homme déterminé et inflexible est également capable de trouver la meilleure position pour atteindre ses cibles.

Classes de Ghost

Vous pouvez choisir des Ghosts de différentes classes :

- **Éclaireur** – L'éclaireur est l'unité idéale pour identifier les cibles et s'approcher de l'ennemi sans s'exposer.
- **Fusilier** – Par rapport à l'éclaireur, le fusilier est mieux protégé et il peut délivrer une puissance de feu supérieure. Il est également capable de neutraliser les véhicules blindés légers.

- **Tireur d'élite** – Le tireur d'élite dispose d'une portée de tir quasiment illimitée : désignez une cible lointaine et il la neutralisera.
- **Spécialiste du combat rapproché** – Le spécialiste du CR est un expert des combats à courte portée. Sur le terrain, il peut réaliser des manœuvres pour encercler rapidement l'ennemi.

ARMES

Différents types d'armes sont disponibles en fonction des classes que vous choisissez pour vos Ghosts. Voici les armes qui peuvent être utilisées par chaque classe :

Toutes les classes :

- DE .50 – Un pistolet très puissant mais peu stable.
- USP Compact – Un pistolet qui offre une puissance et une stabilité correctes.
- USP Compact S. – Un USP Compact avec silencieux.
- M9 – Un pistolet assez puissant mais peu précis et peu stable.
- M9 S. – Un M9 avec silencieux.

Éclaireur :

- AKS 74U – Un fusil d'assaut assez puissant et maniable à courte portée.
- AKS 74U S. – Un AKS 74U avec silencieux.
- AK47 – Un fusil d'assaut très puissant mais peu stable à courte portée.
- SCAR-L – Un fusil d'assaut équilibré, doté d'une puissance et d'une stabilité correctes.
- SCAR-L S. – Un SCAR-L avec silencieux.
- INSAS – Un fusil d'assaut équilibré malgré un léger manque de précision.
- INSAS S. – Un INSAS avec silencieux.
- Type 81 – Un fusil d'assaut chinois très puissant et assez précis à courte portée.
- Type 81 S. – Un Type 81 avec silencieux.
- MK 14 – Un fusil d'assaut à longue portée peu stable et imprécis en automatique.
- MK 14 S. – Un MK 14 avec silencieux.
- FAL – Un fusil d'assaut à longue portée peu stable mais assez puissant.
- FAL S. – Un FAL avec silencieux.
- ACR – Un fusil d'assaut à canon lourd, très puissant mais peu stable.
- ACR S. – Un ACR avec silencieux.
- 416 – Un fusil d'assaut équilibré et pratique.
- 416 S. – Un 416 avec silencieux.

- SKS – Un fusil très précis à longue distance qui ne peut tirer qu'au coup par coup.
- SKS S. – Un SKS avec silencieux.

Fusilier :

- Type 56 LMG – Une mitrailleuse légère assez puissante mais peu précise.
- Stoner LMG – Une mitrailleuse légère assez puissante.
- PKMG – Une mitrailleuse légère très puissante mais dotée d'une cadence de tir et d'une stabilité faibles.
- MK 48 Mod 0 – Une mitrailleuse légère très puissante mais dotée d'une précision et d'une stabilité faibles.

Tireur d'élite :

- Dragunov SVD – Un fusil de précision semi-automatique très puissant et assez précis.
- M-200-C – Un fusil de précision semi-automatique extrêmement puissant et assez précis.
- SR-25 – Un fusil de précision semi-automatique qui offre un bon compromis entre fusil et fusil de sniper.
- M24 A3 – Un fusil de précision semi-automatique doté d'une puissance et d'une précision excellentes.

Spécialiste en CR :

- SVK – Un pistolet mitrailleur qui inflige des dégâts importants et s'avère extrêmement stable à courte portée.
- SVK S. – Un SVK avec silencieux.
- MPC – Un pistolet mitrailleur assez puissant.
- MPC S. – MPC avec silencieux.
- MP7 – Un pistolet mitrailleur qui offre une cadence de tir élevée mais une stabilité limitée.
- MP7 S. – Un MP7 avec silencieux.
- M870 – Un fusil qui présente une puissance élevée et une dispersion importante à très courte portée.

MENU PRINCIPAL

Cinq choix vous sont proposés dans le Menu principal :

- **Campagne solo** – Vous permet de commencer ou de continuer une campagne.
 - **Multijoueur coopératif** – Vous permet de jouer avec d'autres joueurs.
 - **Panthéon** – Vous permet d'accéder aux médailles et aux scores que vous avez obtenus.
 - **Options** – Vous permet de voir et de modifier les options de jeu, les commandes et les paramètres audio.
 - **Crédits** – Affiche la liste de toutes les personnes qui ont travaillé sur le jeu.
- Utilisez les touches haut et bas pour naviguer dans le menu et appuyez sur la touche  pour valider votre choix.



OPTIONS

Le menu Options vous permet de personnaliser les paramètres du jeu. Vous pouvez accéder aux options suivantes pour les modifier :

- **Jeu** – Vous permet de modifier les paramètres de jeu.
- **Commandes** – Vous permet d'accéder à la configuration des commandes.
- **Audio** – Vous permet de régler les volumes audio individuellement.
- **Sauvegarder profil** – Vous permet de sauvegarder le jeu manuellement.

Paramètres de Jeu

Ces paramètres déterminent la visée automatique, l'affichage des infos et l'inversion de l'axe Y. Utilisez les touches haut et bas pour faire votre sélection, puis utilisez les touches droite et gauche pour modifier le paramètre choisi. Appuyez sur la touche  pour confirmer vos choix, ou sur la touche  pour revenir au menu Options.

Configuration des Commandes

Utilisez les touches haut et bas pour voir les commandes solo et multijoueur disponibles. Un diagramme vous donnant tous les détails des configurations s'affiche. Appuyez sur la touche  pour revenir à l'écran précédent.

Paramètres Audio

Ces options vous permettent de régler le volume des effets, de la musique et des voix. Utilisez les touches haut et bas pour sélectionner le paramètre à modifier, puis utilisez les touches droite et gauche pour régler le volume de votre choix. Appuyez sur la touche  pour confirmer, ou sur la touche  pour revenir au menu Options.

Sauvegarder profil

Cette option vous donne la possibilité de sauvegarder votre profil via les menus. Suivez les instructions et vous pourrez sauvegarder votre profil manuellement. Appuyez sur la touche  pour continuer, ou sur la touche  pour revenir au menu Options.

Écran Panthéon

Dans cette section vous pouvez accéder aux éléments suivants :

- **Statistiques** – Vous permet de voir les scores que vous avez obtenus sur les missions terminées.
- **Médailles** – Vous permet de voir les médailles que vous avez gagnées.

Appuyez sur la touche  pour continuer ou sur la touche  pour revenir au Menu principal.

Statistiques

Les statistiques vous indiquent quelles missions vous avez déverrouillées et quels temps vous avez réalisés. Utilisez les touches haut et bas pour sélectionner les détails de mission que vous voulez voir. Appuyez sur la touche  pour continuer ou sur la touche  pour revenir au menu Panthéon.

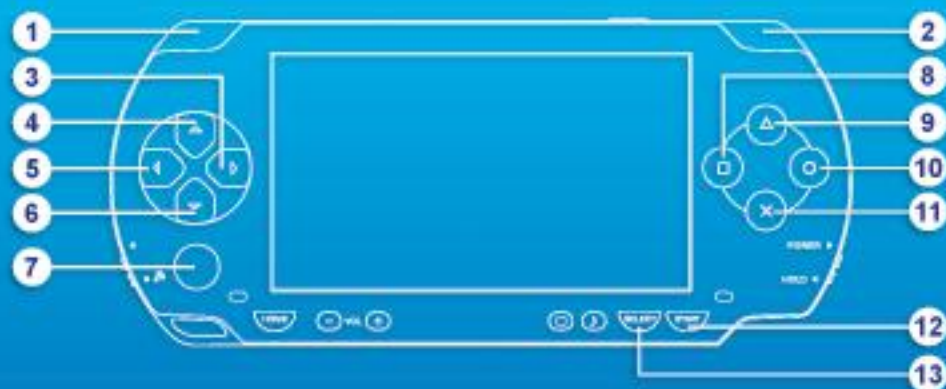
Crédits

Les crédits vous donnent la liste de toutes les personnes qui ont participé à l'élaboration du jeu. Appuyez sur la touche  pour revenir à l'écran précédent.

Configuration des commandes

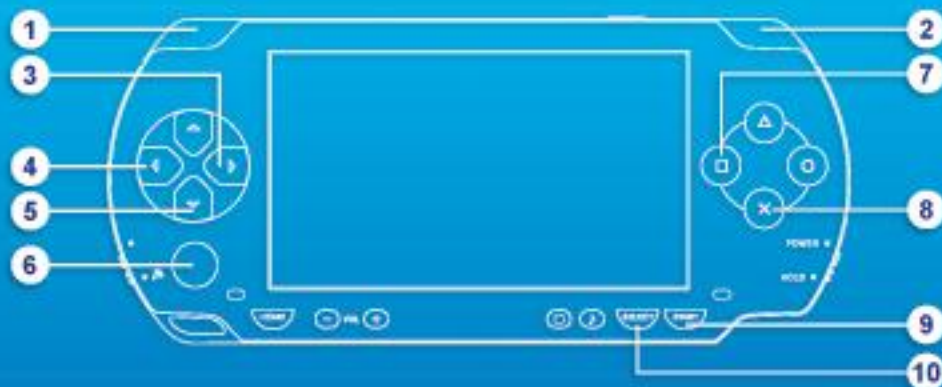
Touche ↑	Appuyer pour changer le groupe sous votre contrôle
	Maintenir pour changer les conditions d'engagement
Touche ←	Appuyer pour recharger
	Maintenir pour utiliser un kit de soin
Touche ↓	Appuyer pour vous mettre debout ou vous accroupir
	Maintenir pour vous mettre debout ou vous allonger
Touche →	Appuyer pour changer rapidement d'arme
	Maintenir pour ouvrir l'inventaire
Pad analogique	Déplacement vers l'avant
	Déplacement vers la gauche
	Déplacement vers l'arrière
	Déplacement vers la droite
Touche △	Changer de Ghost
Touche ⊕	Actions contextuelles
Touche ×	Appuyer pour passer en mode Visée
	Maintenir pour utiliser les jumelles
Touche ⊙	Appuyer pour donner un ordre contextuel
	Maintenir pour donner l'ordre de regroupement
Touche L	Maintenir pour activer le déplacement latéral
	Maintenir pour stabiliser la visée en vue Sniper
Touche R	Tirer
Touche SELECT	Ouvrir la Carte stratégique
Touche START	Ouvrir le menu

COMMANDES STANDARD



- | | |
|----------------------------|---|
| 1. Touche L : | activer le déplacement latéral (maintenir) |
| 2. Touche R : | tirer |
| 3. Touche → : | changer rapidement d'arme / ouvrir l'inventaire (maintenir) |
| 4. Touche ↑ : | changer les conditions d'engagement |
| 5. Touche ← : | recharger / utiliser un kit de soin (maintenir) |
| 6. Touche ↓ : | changer de position |
| 7. Pad analogique : | déplacement / déplacement latéral |
| 8. Touche □ : | action contextuelle |
| 9. Touche △ : | changer de Ghost |
| 10. Touche ○ : | ordre contextuel / ordre de regroupement |
| 11. Touche × : | vue auto. / mode Visée / jumelles (maintenir) |
| 12. Touche START : | menu |
| 13. Touche SELECT : | Carte stratégique |

COMMANDES À COUVERT



- | | |
|---|---|
| 1. Touche L : | activer le déplacement latéral (maintenir) |
| 2. Touche R : | tirer |
| 3. Touche ➡ : | changer rapidement d'arme / ouvrir l'inventaire (maintenir) |
| 4. Touche ⬅ : | recharger / utiliser un kit de soin (maintenir) |
| 5. Touche ↓ : | changer de position |
| 6. Pad analogique : | déplacement / déplacement latéral |
| 7. Touche  : | action contextuelle |
| 8. Touche X : | vue auto. / mode Visée / jumelles (maintenir) |
| 9. Touche START : | menu |
| 10. Touche SELECT : | carte stratégique |

CAMPAGNE SOLO

En sélectionnant Campagne solo, vous accédez à l'écran de campagne. Trois options vous sont alors proposées :

- **Nouvelle campagne** – Commencer une nouvelle campagne.

- **Continuer campagne** – Charger une partie sauvegardée pour reprendre au début de l'objectif en cours ou à une transition.
- **Mission rapide** – Rejouer une mission que vous avez déjà terminée.

Nouvelle campagne

En sélectionnant Nouvelle campagne, vous lancez une nouvelle campagne avec vos paramètres actuels. Vous accédez alors à l'écran de briefing où vous recevez votre première mission. Au fil de votre progression dans la campagne, le jeu sauvegarde la partie après chaque mission/objectif/transition.

Écran de briefing

Vous accédez à l'écran de briefing avant chaque mission. Cet écran vous donne toutes les informations nécessaires pour comprendre la situation et mener à bien la mission : renseignements sur les troupes ennemies, liste d'objectifs à accomplir, etc. Vous pouvez également sélectionner votre équipe et les armes de votre choix.

Continuer campagne

L'option Continuer campagne vous permet de choisir une sauvegarde et de reprendre la partie là où vous l'avez enregistrée. Si vous sélectionnez Continuer campagne, vous accédez à l'écran de briefing.

Mission rapide

Quand vous sélectionnez Mission rapide, une liste de toutes les missions que vous avez terminées s'affiche. Naviguez dans la liste avec les touches haut et bas, puis appuyez sur la touche  pour sélectionner celle à laquelle vous voulez jouer. Seules les missions que vous avez réussies dans la campagne sont accessibles.



C'EST PARTI !

Premiers pas

Une fois que vous avez consulté les objectifs et informations de mission, et lorsque vos Ghosts sont sélectionnés et équipés, vous êtes prêt à passer à l'action.

Vous pouvez voir le Ghost que vous contrôlez dans la partie inférieure gauche de l'écran. Tout en bas à gauche se trouvent les indicateurs de position, de conditions d'engagement et de kits de soin. L'indicateur de position affiche votre position actuelle : debout, accroupi ou allongé. Les conditions d'engagement vous indiquent si vous êtes en mode Reconnaissance ou Assaut. Enfin, l'indicateur de kits de soin vous montre le nombre de kits dont vous disposez pour cette mission.

En bas au centre de l'écran se trouve une commande de raccourci que vous pouvez utiliser. En bas à droite, vous pouvez voir des informations sur votre armement : l'arme que vous utilisez et les balles restantes dans votre chargeur. La cadence de tir est indiquée à droite de ce cadre. Plus il y a de balles visibles à l'écran, plus votre cadence de tir est élevée.

En haut à gauche de l'écran se trouve l'indicateur de statut de vos équipiers. Il vous permet de savoir lequel des trois Ghosts vous contrôlez. Cet élément vous donne aussi les classes et les statuts actuels de vos équipiers.

En haut au centre de l'écran se trouve votre indicateur de santé. Cet élément vous montre la quantité de dégâts vous avez subie.

La mini-carte est affichée en haut à droite de l'écran. Elle vous indique votre position, les positions de vos équipiers et celles des objectifs à proximité. Elle vous permet également de voir le statut actuel de vos Ghosts, les abris potentiels ainsi que la direction dans laquelle vous allez.



Réticule

Au centre de l'écran se trouve le réticule. Il s'agit d'un cercle discontinu et de quatre flèches. Plus vous alignez le réticule sur votre cible longtemps, plus les flèches se rapprochent et plus le tir est précis.

Indicateurs

Les indicateurs sont des éléments de l'interface qui vous donnent des informations utiles pour progresser dans vos missions. Ils vous indiquent entre autres vos objectifs ainsi que les unités ennemies et alliées.

- **Indicateur d'objectif** – Un symbole jaune qui marque la position d'un objectif de mission.
- **Indicateur d'ennemi** – Un losange rouge qui marque la position d'une unité ennemie.
- **Indicateur d'élément inconnu** – Un losange blanc qui marque la position d'une unité qui n'a pas encore été identifiée.
- **Indicateur d'allié** – Un losange vert qui marque la position d'une unité alliée.
- **Indicateur de véhicule** – Un losange rouge ou bleu, selon que le véhicule est allié ou non.
- **Indicateur de drone** – Un losange bleu qui marque la position d'un de vos drones.
- **Indicateur de C4** – Un triangle pointant vers le bas qui marque un objectif de mission nécessitant du C4.
- **Indicateur de victime** – Un losange gris qui marque la position d'une unité morte.
- **Indicateur de tir** – Un arc jaune qui montre d'où viennent les tirs ennemis.

Quand vous vous approchez d'un indicateur, des crochets et des chiffres apparaissent autour. Le chiffre en haut à droite représente la santé (si c'est un homme) ou l'état (s'il s'agit d'un objet) de la cible. Le chiffre en bas à droite est la distance qui vous sépare de l'objet indiqué.

Quand vous vous approchez d'un indicateur d'objectif, des crochets et des informations apparaissent autour. Le chiffre en bas à droite est la distance qui vous sépare de l'objet indiqué. Les informations en bas sont des astuces concernant l'objectif.

Les indicateurs de tir apparaissent à l'écran pour vous signaler d'où viennent les tirs ennemis. S'ils sont jaunes, cela signifie que le tir est manqué ; s'ils sont rouges, cela signifie que vous êtes touché.

Déplacement et tir

La configuration des commandes vous permet de vous déplacer vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite au moyen du pad analogique. En appuyant sur la touche , vous pouvez regarder librement autour de vous. Appuyez à nouveau sur la touche  pour quitter la vue libre.

En maintenant la touche  enfoncée et en utilisant le pad analogique, vous vous déplacerez vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite en regardant toujours dans la même direction. Pour tirer, appuyez sur la touche . Pour utiliser une grenade, maintenez la touche  enfoncée et relâchez-la pour lancer le projectile. Plus vous maintenez la pression, plus vous lancerez la grenade loin.

Se mettre à couvert

Vous pouvez utiliser votre environnement pour vous abriter des tirs ennemis. Un message s'affiche à l'écran quand vous pouvez utiliser un objet – un rocher ou un mur, par exemple – pour vous abriter. Il vous suffit de vous approcher de l'objet et d'appuyer sur la touche  pour passer en mode À couvert. Vous serez ainsi mieux protégé et de là, vous pourrez vous exposer très légèrement pour tirer. Appuyez sur la touche  pour jeter un œil et ouvrir le feu. Pour vous remettre à couvert après avoir tiré, appuyez sur la touche . Lors d'un rechargement, vous vous remettez automatiquement à couvert. Pour quitter le mode À couvert, appuyez une nouvelle fois sur la touche .

Positions

Trois positions sont possibles :

- **Debout** – Vous vous déplacez rapidement, mais vous faites une cible plus facile et votre précision est amoindrie.
- **Accroupi** – Vous bénéficiez d'une protection, d'une précision et d'une vitesse moyennes.
- **Allongé** – Vous vous déplacez lentement, mais vous êtes difficile à atteindre et vous disposez d'une meilleure précision.

Vous pouvez passer de la position debout à la position accroupie (et inversement) en appuyant sur la touche . Maintenez cette touche enfoncée pour passer en position allongée ou vous relever.

Cadence de tir

La cadence de tir représente le nombre de balles que vous tirez à chaque fois que vous appuyez sur la gâchette. Les cadences de tir élevées sont plus impressionnantes mais moins précises. Pour changer de cadence de tir, maintenez la touche droite enfoncée. Sélectionnez votre arme et appuyez sur les touches  ou  pour modifier le réglage. Il existe trois cadences de tir possibles :

- **Coup par coup** – Une balle par pression de la gâchette.
- **Rafales courtes** – Trois balles à chaque fois que vous tirez.
- **Automatique** – Tir continu tant que la touche de tir est maintenue enfoncée.

Rechargement

Pour recharger l'arme que vous utilisez, appuyez sur la touche **L**.

Changer d'arme

Une simple pression sur la touche **R** vous permet de changer rapidement d'arme pour reprendre celle que vous avez utilisée précédemment.

Tout en maintenant la touche **R** enfoncée, vous pouvez faire défiler toutes les armes de votre inventaire à l'aide des touches **△**, **○**, **□** et **×**. Relâchez la touche **R** une fois que l'arme que vous voulez utiliser est en surbrillance.

Grenades

La grenade est une de vos armes par défaut. Maintenez la touche **R** enfoncée pour activer le menu de sélection d'arme et utilisez la touche **×** pour choisir les grenades.

Arme

Appuyez sur la touche **R** pour tirer. Appuyez sur la touche bas pour arrêter d'utiliser l'arme.

C4

Le C4 est utile pour détruire les véhicules stationnés ou les objets. Chaque fois que c'est possible, un message vous indique que vous pouvez placer une charge de C4. Approchez-vous de l'objet et appuyez sur la touche **○**. Une fois le C4 posé, éloignez-vous suffisamment pour ne pas vous faire toucher par l'explosion.

Mode Visée

Le mode Visée vous permet de mieux voir l'ennemi, mais il rétrécit votre champ de vision. Vous pouvez faire un zoom avant ou arrière en appuyant sur la touche **×**. Si votre arme dispose d'une lunette, appuyez deux fois sur la touche **×** pour l'utiliser. Maintenez la touche **L** enfoncée pour retenir votre souffle et stabiliser votre visée.

Mode Jumelles

Le mode Jumelles vous permet de mieux voir l'ennemi, mais il rétrécit votre champ de vision. Avec les jumelles, vous pouvez voir plus loin qu'en mode Visée. Vous pouvez faire un zoom avant ou arrière en maintenant la touche  enfoncée. Pour revenir à la vue normale, appuyez à nouveau sur la touche .

Drone

Le drone est un aéronef sans pilote que vous pouvez déployer pour vous aider en cours de mission. Il vous permet de détecter les positions ennemies mais peut aussi être utilisé comme bombe contre vos adversaires.

Utilisez le pad analogique pour déplacer le drone vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite. Activez la bombe en appuyant sur la touche .

Pour que le drone se replie sur votre position, maintenez la touche  enfoncée.

Capteur

Le capteur est un dispositif statique permettant d'observer la position des ennemis. Maintenez la touche  enfoncée pour activer le menu de sélection d'arme et utilisez la touche  pour sélectionner le capteur.

Tactique de jeu

Vous contrôlez une équipe de trois Ghosts. Vous pouvez donner des ordres à vos équipiers et définir leurs conditions d'engagement en fonction de la situation de combat. N'oubliez jamais que le succès dépend du bon usage de votre équipe. Essayez d'élaborer des stratégies appropriées pour accomplir vos missions de la façon la plus efficace possible.

Changer d'unité

Appuyez sur la touche  pour prendre le contrôle d'un Ghost disponible ou du drone (si celui-ci est déployé). Vous pouvez également cibler un Ghost et appuyer sur la touche  pour en prendre le contrôle. Changez d'unité pour bénéficier de davantage de choix tactiques lors des affrontements.

Les ordres

Vous pouvez donner des ordres à vos équipiers ou à votre drone à tout moment pendant la partie. Maintenez la touche  enfoncée pour donner vos instructions et élaborer des tactiques.

- **Aller à** – Ciblez l'endroit de votre choix et appuyez sur la touche  pour y envoyer vos équipiers. Lorsque vous donnez l'ordre « Aller à » à un Ghost, celui-ci quitte l'escouade et arrête de vous suivre. En combinant « Aller à » et « Changer », vous pouvez répartir votre équipe sur trois points stratégiques différents de la carte. Le bon placement de vos hommes est la clé du succès.
- **Regroupement** – Maintenez la touche  enfoncée pour que tous vos équipiers se replient et vous suivent.
- **Attaquer** – Ciblez un ennemi et appuyez sur la touche  pour ordonner à vos équipiers de l'attaquer.

Conditions d'engagement

Vos équipiers peuvent avoir deux types de comportement : Reconnaissance et Assaut. Ils agiront différemment en fonction du mode choisi. Maintenez la touche  enfoncée pour passer d'un mode à l'autre.

- **Reconnaissance** – Vos équipiers attaquent toujours avec la plus grande prudence. Autant que possible, ils essaient de se déplacer accroupis et ne sont pas agressifs envers les ennemis.
- **Assaut** – Vos équipiers essaient toujours d'éliminer tout ennemi à proximité et sont moins soucieux de leur propre sécurité. Par exemple, ils auront tendance à se mettre debout et à tirer sur les adversaires qu'ils rencontrent.

Soin

Si un de vos équipiers est dans un état critique, il ne pourra pas continuer à se battre et restera à terre en attendant que vous veniez le soigner. Quand vous vous approchez d'un Ghost blessé, un message comportant une icône de touche  s'affiche automatiquement. Appuyez sur la touche  pour soigner votre équipier. Cette action prend quelques secondes.

Carte stratégique

Pour afficher la Carte stratégique, appuyez sur la touche **SELECT**. Vous accédez alors à une grande carte du niveau qui vous donne votre position, les positions des unités visibles et celles des objectifs actuels. Vous pouvez faire défiler la Carte stratégique au moyen du pad analogique.

Il est possible de donner des ordres à vos équipiers ou à votre drone depuis cet écran. Pour changer d'unité, appuyez sur la touche **↑**.

Vue Drone

En vue Drone, vous voyez l'environnement depuis la perspective du drone.

Déplacez le drone vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite au moyen du pad analogique. En appuyant sur la touche **ⓧ**, vous pouvez regarder librement autour de vous. Appuyez à nouveau sur la touche **ⓧ** pour quitter la vue libre. Appuyez sur la touche **△** pour prendre le contrôle de vos équipiers.



Menu action

Appuyez sur la touche **START** pour afficher le Menu action. À cet écran, vous pouvez utiliser les touches haut et bas ou le pad analogique pour naviguer dans la liste des options :

- **Sauvegarder** – Sauvegarder la partie.
 - **Charger checkpoint** – Reprendre la partie au dernier checkpoint atteint.
 - **Recommencer niveau** – Recommencer le niveau en cours.
 - **Quitter niveau** – Quitter le niveau en cours pour revenir au Menu principal sans sauvegarder.
 - **Options** – Modifier les paramètres des sous-menus Jeu, Commandes et Audio, entre autres.
- Appuyez sur la touche **ⓧ** pour valider la sélection en surbrillance.

Statistiques de mission

Après chaque mission, vous obtenez un rapport intitulé Statistiques de mission. Cet écran vous indique vos performances sur la mission effectuée. Une fois que vous avez consulté cette page, appuyez sur la touche **ⓧ** pour passer à l'écran suivant.

MULTIJOUEUR COOPÉRATIF

Le Multijoueur coopératif vous permet de jouer à Tom Clancy's Ghost Recon® Predator avec d'autres joueurs. En sélectionnant ce mode, vous accédez à l'écran de configuration de la partie. Vous pouvez choisir d'héberger ou de rejoindre une partie. Utilisez les touches **L** ou **R** pour faire votre sélection.

Héberger

Lorsque vous hébergez une partie, c'est vous qui en choisissez les paramètres. Quatre options sont disponibles pour le type de partie :

- **Nom de la partie** – Modifier le nom de la partie que vous créez.
- **Joueur max.** – Changer le nombre maximum de joueurs autorisés à jouer avec vous.
- **Difficulté** – Modifier la difficulté de la partie.
- **Mission** – Sélectionner la carte sur laquelle vous voulez jouer.

Utilisez les touches directionnelles pour naviguer parmi ces quatre options et appuyez sur la touche **X** pour sélectionner celle que vous voulez modifier.



Salle de jeu

La Salle de jeu est l'écran où vous attendez le début de la partie. Les détails de la partie se trouvent en haut à gauche de l'accueil et la carte s'affiche en haut à droite. La liste des joueurs apparaît sous la carte. Quand vous êtes prêt à lancer la partie, appuyez sur la touche **START** pour accéder à l'écran de briefing.



Rejoindre

Cette option vous permet de rechercher et de rejoindre une partie que quelqu'un a créée. Une partie peut accueillir trois joueurs. Sélectionnez « Rejoindre partie » à l'écran multijoueur et une liste de toutes les parties disponibles s'affichera. Utilisez les touches directionnelles pour en choisir une dans la liste, et appuyez sur la touche **X** pour la rejoindre. Lorsque vous rejoignez une partie, vous accédez à la Salle de jeu. La partie commencera quand l'hôte l'aura lancée.

CRÉDITS

Les crédits vous donnent la liste des membres des équipes du développeur, de l'éditeur et des collaborateurs. Toutes ces personnes ont contribué à la création du jeu.

DEVELOPMENT TEAMS VIRTUOS LTD GAME SOURCE STUDIO

EXECUTIVE PRODUCER C. Gandon

PRODUCTION DIRECTOR F. Pan

TECHNICAL DIRECTOR Y. Chen

GAME DESIGN MANAGER F. Dhesse

PRODUCER ZH. Y. Xu

SENIOR PRODUCER J. Liu

ASSISTANT EXECUTIVE PRODUCER D. Clourel

ASSISTANT PRODUCER

SH. Xia
ART DIRECTOR
A. Supryaga
G. Drouin

ANIMATOR DIRECTOR Y.M. Zhang

LEAD ARTIST X. Zheng

ENVIRONMENT ARTISTS

K. Chen
Y. C. Chen
Y. Ding
B. Guo
B. Huang
D. Li
Y. Li
Q. Lin
Zh. H. Luo
J. W. Yang
SH. Y. Yang
J. L. Wang
X. H. Wu

ASSISTANT ART PRODUCER R.N. Yu

ART DIRECTOR Ch. Zhang J. Stacey L. Wilson

PROPS ARTISTS
F.D. Dai
H.Y. Liu
H. Yuan
B. Peng

Sh. Meng
N. Mo
G.S. Shi
J.J. Sun
W.H. Xu
N. Zhang
X.Y. Cui
Zh.Q. Li
P. Wu
Zh. Qiao
Zh. Gong
Ch.Y. Jin
X. Pang
W.T. Chen
Zh.J. Chen

CHARACTER ARTISTS Y. Zh. Li X. H. Wu

UI ARTIST CH. Qian

LEAD ANIMATOR L. SH. Duan Mu

ANIMATOR Y. Dou Y. Gu W. Jiang

SFX ARTIST SH. L. Song

LEAD DESIGNER R. Pulurian H. T. Jiang

GAME DESIGNER X. X. Li L. B. Luo

X. Shen
LEVEL DESIGNERS
J. Q. Cai
Y. R. Fan
X. Li
X. H. Shen
W. Xia
J. M. Zhu

DESIGN CONSULTING M. Licht

LEAD PROGRAMMER W. P. Zhao

SENIOR PROGRAMMER Y. CH. Shen

PROGRAMMERS
CH. X. Bian
G. Chu
ZH. M. He
W. J. Miao
K. S. Shi
Y. X. Sun
W. F. Wang
Z. H. Wei
X. CH. Zhu

UI DESIGNER ZH. J. Tu

SOUND DESIGN MANAGER J. Yang

SOUND DESIGNER C. ZH. Fang

DATA MANAGER J. Y. Lu

QA TEAM LEADER B. Bao	Executive Director, Worldwide Studios Christine Burgess- Quemard	Process & Methods Director Michel Pierfitte	Edwin Zee
FIRST PARTY CERTIFI- CATION SPECIALIST M. T. Tang Y. Y. Xie Q. Gu	Chief Creative Officer Serge Hascoët	Worldwide Production Coordination Director Anne Blondel-Jouin	Studios Operations Director Pierre Escaich
QA TESTERS L. CH. Xu Y. Cui CH. Tan Y. N. Zhang S. Y. Wang D. H. Gu Q. Gao S. L. Pan Q. Qian Z. B. Dong J. N. Wang L. P. Zhang X. J. Ge L. L. Ni	Worldwide Content Director Lionel Raynaud	Production Coordination Manager(s) Thomas Baillet Mathieu Peyronnet	Games Lab Manager Alexandre Debrousse
	Production Content Director Jean-Marc Geffroy	Transversal Projects Coordinator Alix de Vallois	Games Lab Coordinator Yves Robin
	Pre-production Manager Fred Markus	Certification Manager Etienne Tardieu	Playtest Coordinator Camille Bigata Yohan Cazaux Paola Joyaux Sebastien Odasso
	Game Content Manager(s) Pascal Allançon Marc Pestka	Certification Coordinator - Age Rating Celine Paiva	Game Analysts Joceran Borderie Jean-Baptiste Halle Philippe Pellefigue
SPECIAL THANKS R. N. Yu Y. Huang	Authenticity Coordinator Travis Getz	EMEA Certification Specialists Anis Boujaouane Guillaume Gad	Chief Marketing Officer Anne Gleizes
CONCEPT ARTS Tokkun Studio Benoit Ferrière	Scenario Director Alexis Nolent	US Director Production Planning & Customer Support Brent Wilkinson	International Brand Group Manager Oliver Green
CEO VIRTUOS LTD G. Langourieux	Central Clancy Writer Richard Dansky	US Production Specialist Josh Taillon Adam Zachary	International Brand Manager Rêmi Perrault
Publisher: Ubisoft Entertainment President and CEO Yves Guillemot	Gameplay Engineering & Entertainment Analysis Director Cyril Derouineau	US ESRB Manager Shannon Kokoska US ESRB Coordinator	International Product Manager Julien Quety
	Worldwide LIVE Development Director Cyril Marchal		Worldwide QC Director Eric Tremblay

UBISOFT à votre service...

LE SERVICE CLIENTS :

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse : **www.support.ubi.com**

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 04.88.71.1000 (coût d'un appel local) du lundi au vendredi 10h – 20h.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro : **0.892.70.50.30** (0,34€/ mn)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.

ITALIANO

LA STORIA

Briefing

Quando navi americane autorizzate dal governo indiano a condurre operazioni minerarie a largo dello Sri Lanka vengono attaccate, le tensioni tra gli Stati Uniti e il nuovo governo dell'isola crescono rapidamente. Sebbene lo Sri Lanka neghi ogni responsabilità circa l'assalto, fonti all'interno della nazione sembrano indicare che il governo sappia più di quanto dica.

Con una flotta americana in rotta verso lo Sri Lanka per recuperare le navi, le tensioni e la retorica arrivano a livelli pericolosi. I Fantasmi giungono sul luogo segretamente 72 ore prima della flotta, con l'ordine di fiaccare i nemici in vista dell'invasione americana. Tuttavia, appena arrivati sull'isola, scoprono una serie d'intrighi che rischia di gettare il mondo del caos.

Dovrai condurre la tua squadra attraverso il territorio nemico e un'intricata rete di menzogne, dove i nemici nascosti non mettono a rischio solo la tua vita, ma anche il futuro della nazione.

I Fantasmi

La designazione dei Fantasmi è 5° Gruppo Forze Speciali, 1° Battaglione, Compagnia D dell'Esercito degli Stati Uniti d'America. Sono l'avanguardia delle unità di risposta immediata dell'esercito americano. Sono i primi a scendere in campo nelle situazioni pericolose e gli ultimi ad andarsene quando la situazione si fa spinosa.

È importante ricordare che non sono un'unità antiterrorismo, ninja o supereroi. Sono membri delle forze speciali ben addestrati e ben equipaggiati, che talvolta intraprendono operazioni segrete, ma che agiscono sempre seguendo il regolamento e le direttive dell'Esercito degli Stati Uniti.

MEMORY STICK DUO™

Attenzione! Tieni il Memory Stick Duo™ fuori dalla portata dei bambini piccoli: potrebbe essere accidentalmente inghiottito. Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente salvataggi.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



GIOCO CONDIVISO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifiche caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

PERSONAGGI

Parker

Età: 29 - Nazionalità: americana - Classe: esploratore

Parker è giovane ma molto esperto nell'individuare potenziali nemici. È estremamente prudente in ogni occasione, anche quando non è in battaglia. È abile nel crearsi opportunità; cerca sempre di eliminare da solo il bersaglio se ritiene che sia più sicuro. Questo può a volte metterlo in pericolo. Fortunatamente, però, è rapido e agile e quindi riesce a mettersi in salvo nella maggior parte dei casi.

Stiles

Età: 35 - Nazionalità: americana - Classe: fuciliere

Stiles è una testa calda, ma è un soldato affidabile e coraggioso: è sempre il primo a saltare giù dall'elicottero. Sa anche come difendersi molto bene dai nemici. Sebbene sia più vecchio e con molta esperienza, spesso lascia prendere il sopravvento all'impulsività tipica dei soldati giovani; ma riesce sempre a sopravvivere, anche quando i nemici gli sono molto vicini. La squadra ha bisogno di lui per pianificare a livello tattico gli scontri, così da essere meglio preparati ed eliminare i nemici più facilmente.

Bill

Età: 37 - Nazionalità: americana - Classe: tiratore scelto

Dale di solito spara da molto lontano; è un cecchino dai nervi saldi ed expertissimo dalla distanza. La squadra non potrebbe fare a meno di lui quando incontra una postazione rinforzata con mitragliatrici. È esperto nel marcare nemici, nel riconfigurare i circuiti elettrici e in molte altre cose. Spesso, riesce a calmare gli animi di chi gli sta intorno.

Ramirez

Età: 32 - Nazionalità: americana - Classe: esploratore

Ramirez ha molta esperienza nel celarsi agli occhi dei nemici. Ogni volta osserva attentamente l'ambiente e trova con facilità gli elementi estranei. È anche molto agile nell'attraversare la giungla e sa come sfruttare ripari e nascondigli, tanto che è stato soprannominato "Night Walker" dalla squadra.

Wayland

Età: 40 - Nazionalità: americana - Classe: fuciliere

Spietato e inflessibile, Wayland è il tenente più fidato di Kaye. Abile nel combattere in spazi angusti, gli piace eliminare i nemici con la mitragliatrice e coprire i compagni di squadra in modo che possano uccidere gli avversari più facilmente.

Garcia

Età: 38 - Nazionalità: americana - Classe: tiratore scelto

A Garcia piace guardare il campo di battaglia da un mirino telescopico e specialmente eliminare i nemici senza farsi individuare. Il suo motto è "un colpo, un morto". È molto bravo nel marcare i nemici e nel coprire i compagni di squadra. E le sue conoscenze mediche tornano molto utili.

Jordan

Età: 41 - Nazionalità: americana - Classe: corpo a corpo

A Jordan piace uccidere i nemici da molto vicino e adora sfruttare l'elemento sorpresa. Cerca sempre di essere il primo a entrare in azione e per questo rimane spesso ferito. Comunque, appena finita la convalescenza, è pronto a tornare sul campo di battaglia, come un robot, da qui il soprannome di "Terminator".

John

Età: 35 - Nazionalità: americana - Classe: corpo a corpo

Kaye è molto bravo nel ingaggiare i bersagli a distanza ravvicinata, nel modificare i circuiti elettrici e in molte altre cose. È spietato e inflessibile e ha grande esperienza nei combattimenti nella giungla. È estremamente abile nel trovare il punto migliore da cui uccidere i nemici.

Classi dei Fantasmi

Puoi selezionare diverse classi di Fantasmi:

- **Esploratore:** l'esploratore è il soldato ideale per identificare i bersagli e per avvicinarsi al nemico senza correre troppi rischi.
- **Fuciliere:** il fuciliere è meglio protetto e possiede una maggiore potenza di fuoco dell'esploratore. Può anche neutralizzare mezzi leggermente corazzati.

- **Tiratore scelto:** il tiratore scelto è in grado di sparare da qualsiasi distanza; mostragli un bersaglio lontano e lo neutralizzerà.
- **Corpo a corpo:** lo specialista in corpo a corpo è esperto nei combattimenti ravvicinati. È in grado di iniziare manovre per circondare rapidamente il nemico.

ARMI

Avrai a disposizione diverse armi in base alle classi scelte per i tuoi Fantasmi. Ecco un elenco suddiviso in base alle classi.

TUTTE le classi

- Desert Eagle: una pistola di grande potenza e scarsa stabilità.
- USP Compact: una pistola di discreta potenza e stabilità.
- USP Compact S.: USP Compact con silenziatore.
- M9: una pistola con una certa potenza ma scarsa precisione e stabilità.
- M9 S.: M9 con silenziatore.

Esploratore:

- AKS 74U: un fucile d'assalto di discreta potenza e maneggevolezza a corta distanza.
- AKS 74U S.: AKS 74U con silenziatore.
- AK47: un fucile d'assalto di grande potenza ma scarsa stabilità a distanza ravvicinata.
- SCAR-L: un fucile d'assalto completo di discreta potenza e precisione.
- SCAR-L S.: SCAR-L con silenziatore.
- INSAS: un fucile d'assalto completo ma con minore precisione.
- INSAS S.: INSAS con silenziatore.
- Type 81: un fucile d'assalto cinese con una certa potenza e precisione a distanza ravvicinata.
- Type 81 S.: Type 81 con silenziatore.
- MK 14: un fucile d'assalto utilizzabile anche a distanza. È instabile e impreciso in modalità fuoco automatico.
- MK 14 S.: MK 14 con silenziatore.
- FAL: un fucile d'assalto utilizzabile anche a distanza, ha una certa potenza ma scarsa precisione.
- FAL S.: FAL con silenziatore.
- ACR: un fucile d'assalto di grosso calibro, ha una certa potenza ma scarsa stabilità.
- ACR S.: ACR con silenziatore.
- HK 416: un fucile d'assalto completo.

- HK 416 S.: HK 416 con silenziatore.
- SKS: un fucile d'assalto con cadenza di fuoco singola molto preciso dalla lunga distanza.
- SKS S.: SKS con silenziatore.

Fuciliere:

- Type 56: una mitragliatrice leggera di una certa potenza ma scarsa precisione.
- Stoner: una mitragliatrice leggera di una certa potenza.
- PKMG: una mitragliatrice leggera di eccellente potenza ma dalla cadenza di fuoco e dalla precisione scarse.
- MK 48 Mod 0: una mitragliatrice leggera con eccellente potenza ma di stabilità e precisione scarse.

Tiratore scelto:

- Dragunov SVD: un fucile da cecchino semi-automatico di estrema potenza e buona precisione.
- M-200-C: un fucile da cecchino semi-automatico di estrema potenza e buona precisione.
- SR-25: un fucile da cecchino semi-automatico che rappresenta un buon compromesso tra fucile d'assalto e da cecchino.
- M24 A3: un fucile da cecchino semi-automatico di eccellente potenza e precisione.

Corpo a corpo:

- Kriss: una mitraglietta di grande potenza estremamente stabile a distanza ravvicinata.
- Kriss S.: Kriss con silenziatore.
- MPC: una mitraglietta di discreta potenza.
- MPC S.: MPC con silenziatore.
- MP7: una mitraglietta dall'elevata cadenza di fuoco ma dalla scarsa stabilità.
- MP7 S.: MP7 con silenziatore.
- M870: un fucile di grande potenza dall'ampio raggio d'attacco a distanza ravvicinata.

MENU PRINCIPALE

Nel menu principale sono disponibili quattro opzioni:

- **Campagna:** ti consente di iniziare o riprendere una campagna.
- **Multigiocatore coop:** ti consente di affrontare il gioco con un altro giocatore.
- **Hall of fame:** ti fornisce una panoramica dei punteggi e delle medaglie ottenute.
- **Opzioni:** ti consente di visualizzare o modificare le opzioni di gioco, audio e i comandi.
- **Riconoscimenti:** ti mostra un elenco delle persone che hanno lavorato alla creazione del gioco. Usa i tasti direzionali per scorrere le opzioni e premi il tasto **X** per selezionare quella che desideri.



OPZIONI

Il menu Opzioni ti aiuta a personalizzare la tua esperienza di gioco. Puoi vedere o modificare le seguenti opzioni:

- **Gioco:** ti consente di impostare i parametri di gioco.
- **Comandi:** ti consente di visualizzare lo schema dei comandi.
- **Audio:** ti consente di modificare le singole opzioni audio.
- **Salva profilo:** ti consente di salvare la partita manualmente.

Gioco

In questa sezione potrai modificare le opzioni Mira automatica, Mostra informazioni e Inverti asse Y. Scorri le impostazioni con i tasti direzionali e seleziona quella che vuoi modificare; quindi scorri verso destra e verso sinistra per cambiare quella che desideri. Premi il tasto **X** per confermare le tue scelte o il tasto **O** per tornare al menu Opzioni.

Comandi

Usa i tasti direzionali per scorrere gli schemi dei comandi disponibili per le modalità Campagna e Multigiocatore coop. Comparirà un diagramma sullo schermo con i dettagli relativi ai comandi. Premi il tasto **O** per tornare alla schermata precedente.

Audio

In questa sezione potrai modificare il volume di effetti, musica e dialoghi. Scorri le impostazioni con i tasti direzionali e seleziona quella che vuoi modificare; quindi scorri verso destra e verso sinistra per cambiare il volume. Premi il tasto **X** per confermare le tue scelte o il tasto **○** per tornare al menu Opzioni.

Salva profilo

Quest'opzione ti permette di salvare il tuo profilo tramite i menu. Segui le istruzioni e potrai salvarlo manualmente. Premi il tasto **X** per continuare o il tasto **○** per tornare al menu Opzioni.

Hall of fame

L'Hall of fame ti permette di vedere come te la cavi:

- **Statistiche missione:** ti consente di visualizzare i punteggi conseguiti nelle missioni completate.
- **Medaglie:** ti consente di visualizzare le medaglie ottenute.

Scorri le medaglie usando i tasti direzionali e seleziona quella che desideri. Premi il tasto **X** per continuare o il tasto **○** per tornare al Menu principale.

Statistiche missione

La schermata Statistiche missione ti mostra quali missioni hai sbloccato e il tempo impiegato a completarle. Scorri le missioni con i tasti direzionali e seleziona i dettagli della missione che ti interessano. Premi il tasto **X** per continuare o il tasto **○** per tornare alla Hall of fame.

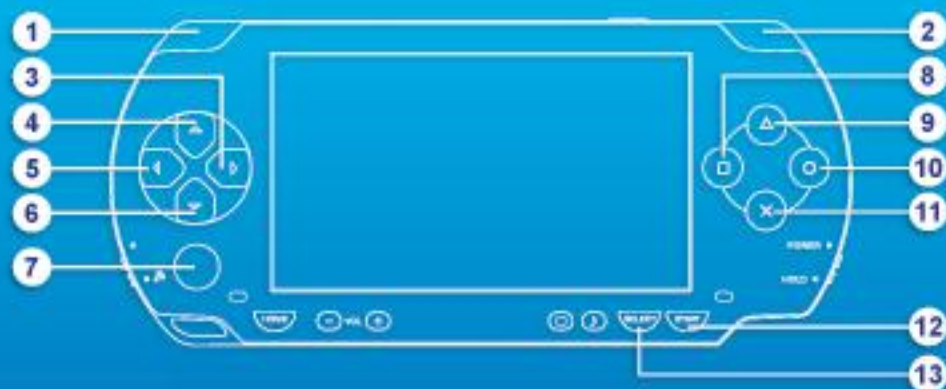
Riconoscimenti

I riconoscimenti mostrano i membri della squadra di produzione e pubblicazione. Premi il tasto **○** per tornare alla schermata precedente.

Schema dei comandi

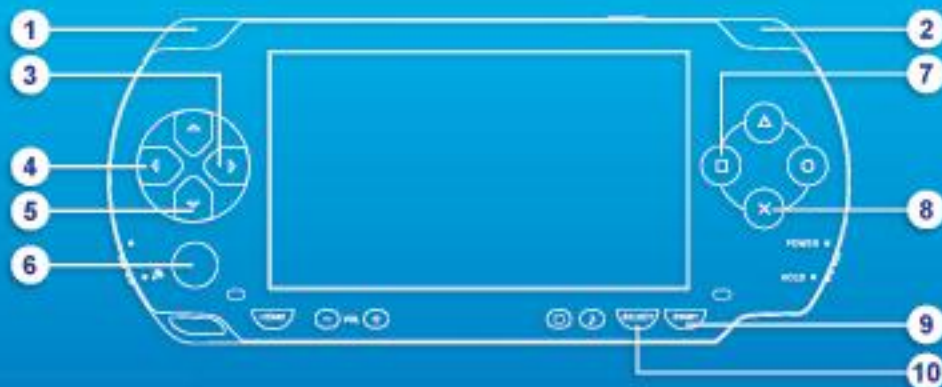
Tasto ↑	Premi per cambiare il gruppo controllato
	Tieni premuto per cambiare le regole d'ingaggio
Tasto ←	Premi per ricaricare
	Tieni premuto per usare un kit medico
Tasto ↓	Premi per accovacciarti o alzarti
	Tieni premuto per stenderti a terra o alzarti
Tasto →	Premi per cambiare velocemente l'arma
	Tieni premuto per aprire l'inventario
Pad analogico	Muovi/Avanza
	Muovi/Spostati lateralmente a sinistra
	Muovi/Indietreggia
	Muovi/Spostati lateralmente a destra
Tasto △	Cambia Fantasma
Tasto ■	Azioni contestuali
Tasto ⊗	Premi per attivare la modalità Mira
	Tieni premuto per usare il binocolo
Tasto ◎	Premi per impartire un ordine contestuale
	Tieni premuto per impartire l'ordine di raggrupparsi
Tasto L	Tieni premuto per spostarti lateralmente/avanzare/indietreggiare
	Tieni premuto per stabilizzare la mira in visuale mirino
Tasto R	Fai fuoco
Tasto SELECT	Apri la mappa tattica
Tasto START	Apri il menu

COMANDI NORMALI



- | | |
|---------------------------|--|
| 1. Tasto L : | Tieni premuto per attivare lo spostamento laterale |
| 2. Tasto R : | Fuoco |
| 3. Tasto → : | Cambio veloce d'arma/Tieni premuto per aprire l'inventario |
| 4. Tasto ↑ : | Cambia regole d'ingaggio |
| 5. Tasto ← : | Ricarica/Tieni premuto per usare il kit medico |
| 6. Tasto ↓ : | Cambia postura |
| 7. Pad analogico: | Muovi/Spostati lateralmente |
| 8. Tasto ⊙ : | Azione contestuale |
| 9. Tasto △ : | Cambia Fantasma |
| 10. Tasto ⊙ : | Ordine contestuale/Tieni premuto per raggruppare |
| 11. Tasto ⊗ : | Visuale automatica/Modalità Mira/Tieni premuto per usare il binocolo |
| 12. Tasto START : | Menu |
| 13. Tasto SELECT : | Mappa tattica |

COMANDI DA RIPARO



- | | |
|---------------------------|--|
| 1. Tasto L : | Tieni premuto per attivare lo spostamento laterale |
| 2. Tasto R : | Fuoco |
| 3. Tasto → : | Cambio veloce d'arma/Tieni premuto per aprire l'inventario |
| 4. Tasto ← : | Cambia postura |
| 5. Tasto ↓ : | Muovi/Spostati lateralmente |
| 6. Pad analogico: | Azione contestuale |
| 7. Tasto ○ : | Visuale automatica/Modalità Mira |
| 8. Tasto X : | Menu |
| 9. Tasto START : | Mappa tattica |
| 10. Tasto SELECT : | |

CAMPAGNA

Selezionando Campagna si aprirà una schermata apposita, dove potrai selezionare una tra queste tre opzioni:

- **Nuova campagna:** inizia una nuova campagna.
- **Continua campagna:** carica una partita salvata e riprendi dall'inizio dell'obiettivo in corso o punto di transizione.
- **Missione veloce:** gioca di nuovo una missione che hai già portato a termine.



Nuova campagna

Selezionando Nuova campagna avvierai una nuova partita con le impostazioni attuali. Sarai trasportato immediatamente alle schermate di briefing per la prima missione. Avanzando nella campagna, il gioco salverà i tuoi progressi dopo ogni missione/obiettivo/punto di transizione completati.



Schermate di briefing

Accederai alle schermate di briefing prima di ogni missione. Ti forniranno tutte le informazioni necessarie a comprendere la storia, completare gli obiettivi, incluse informazioni sulle truppe nemiche e sugli obiettivi da completare. Puoi anche selezionare la squadra e le armi che preferisci usare per affrontare la missione.

Continua campagna

Continua campagna ti consente di riprendere una partita dall'ultimo punto di salvataggio. Selezionando Continua campagna sarai trasportato alla schermata di briefing.

Missione veloce

Quando selezioni Missione veloce, compare un elenco di tutte le missioni sbloccate. Scorri l'elenco usando i tasti direzionali e premi il tasto  per selezionare la missione che vuoi affrontare. Saranno disponibili solo le missioni che hai completato in modalità Campagna.

MUOVERSI!

Primi passi

Dopo aver studiato attentamente l'obiettivo e le informazioni sulla missione e selezionato ed equipaggiato i Fantasma, sei pronto a scendere in campo.

Il Fantasma che stai controllando viene visualizzato nella parte inferiore sinistra dello schermo. Sotto trovi l'indicatore di postura, regole d'ingaggio e kit medici. L'indicatore di postura mostra se sei in piedi, accovacciato o steso a terra. L'indicatore di regole d'ingaggio è usato per informarti se ti trovi in modalità Ricognizione o Assalto. L'indicatore di kit medici è usato per mostrare quanti ne puoi usare nel corso della missione.

Nella parte centrale inferiore dello schermo trovi il comando di scelta rapida utilizzabile. In basso a destra trovi le informazioni sulle armi. Mostra l'arma attualmente utilizzata e i proiettili rimasti nel caricatore. Sulla destra è visualizzato l'indicatore di cadenza di fuoco. Più proiettili sono visibili nell'immagine, maggiore sarà la cadenza di fuoco.

In alto a sinistra trovi l'indicatore di stato dei tuoi compagni di squadra. Ti consente di sapere a quale classe appartengono, il loro stato e quale Fantasma stai controllando.

Nella parte centrale superiore dello schermo viene mostrato l'indicatore di salute che ti consente di sapere quanti danni hai subito.

In alto a destra è mostrata la minimappa. Ti consente di sapere dove ti trovi, dove sono i tuoi compagni e gli obiettivi vicini, lo stato dei tuoi compagni di squadra, la posizione dei ripari e la direzione in cui ti stai muovendo.



Mirino

Al centro dello schermo trovi il mirino. Si tratta di un cerchio e quattro frecce. Più rimani fermo per prendere la mira, più le frecce si avvicinano tra loro e maggiore sarà la precisione.

Indicatori

Gli indicatori riportano sullo schermo le informazioni che ti saranno utili durante le missioni. Indicano obiettivi, unità nemiche e alleate.

- **Indicatore obiettivo:** un quadrato giallo indica un obiettivo della missione.
- **Indicatore nemico:** un rombo rosso indica un'unità nemica.
- **Indicatore non identificato:** un rombo bianco indica un'unità che non è stata ancora identificata.
- **Indicatore alleato:** un rombo verde indica un soldato nemico.
- **Indicatore veicolo:** un rombo rosso o blu indica un veicolo, rispettivamente nemico o alleato.
- **Indicatore drone:** un rombo blu che mostra la posizione del tuo UAV.
- **Indicatore C4:** un triangolo rovesciato che indica un obiettivo che richiede l'uso del C4.
- **Indicatore morto:** un rombo grigio che indica un'unità morta.
- **Indicatore fuoco:** un arco giallo che indica da che direzione proviene il fuoco nemico.

Avvicinandoti a un indicatore, intorno a esso comparirà una parentesi con dei numeri. Il numero in alto a destra indica la salute rimanente al bersaglio (se è un veicolo o un'unità). Il numero in basso a destra indica la distanza dall'oggetto indicato.

Se ti avvicini all'indicatore di un obiettivo, intorno a esso comparirà una parentesi con alcune informazioni. Il numero in basso a destra è la distanza che ti separa dall'obiettivo, mentre, in basso al centro, troverai consigli su di esso.

Inoltre, gli indicatori di fuoco compariranno sullo schermo per farti sapere da che direzione proviene il fuoco nemico. Sono di colore giallo se ti hanno mancato e rosso se ti hanno preso.

Muoversi e sparare

Puoi spostarti in qualsiasi direzione usando il pad analogico. Premendo il tasto  attiverai la modalità Mira. Premendolo di nuovo, uscirai dalla modalità Mira.

Tenendo premuto il tasto  e muovendo il pad analogico, potrai avanzare, indietreggiare e spostarti lateralmente a destra e a sinistra.

Per sparare, premi il tasto . Tieni premuto il tasto  per usare le granate. Rilascialo per lanciarne una. Più tieni premuto, più lontano lancerai la granata.

Ripari

Puoi usare il terreno per ripararti dal fuoco nemico. Quando trovi qualcosa dietro cui è possibile ripararsi (una roccia, un muro o un altro oggetto), comparirà un messaggio per informarti che puoi usarlo come riparo. Continua a muoverti verso l'oggetto e premi il tasto  per metterti al riparo, in modo da essere più protetto. Puoi sporgerti per osservare la situazione e sparare premendo il tasto . Per tornare al riparo, premi di nuovo il tasto . Quando ricarichi, tornerai automaticamente dietro il riparo. Premi il tasto  per uscire dal riparo.

Postura

Ci sono tre posture:

- **In piedi:** ti consente di muoverti velocemente, ma la mira ne risente e offri un bersaglio più grande.
 - **Accovacciato:** riparo, mira e velocità discreti.
 - **Steso a terra:** ti muovi lentamente, ma offri un bersaglio più piccolo e hai una migliore mira.
- Puoi passare tra le posture In piedi e Accovacciato premendo il tasto . Tienilo premuto per stenderti a terra e rialzarti.

Cadenza di fuoco

La cadenza di fuoco è il numero di proiettili che usi ogni volta che premi il grilletto. Le cadenze di fuoco più alte sono di grande effetto ma meno precise.

Per cambiare cadenza di fuoco, tieni premuto il tasto . Seleziona l'arma e usa i tasti  o  per cambiare la cadenza di fuoco. Ci sono tre cadenze di fuoco:

- **Semi auto:** spara un proiettile ogni volta che premi il grilletto.
- **Raffica:** tre proiettili sparati ogni volta che fai fuoco.
- **Automatico:** continui a sparare finché tieni premuto il tasto di fuoco.

Ricaricare

Per ricaricare l'arma che stai utilizzando, premi il tasto .

Cambiare arma

Premi il tasto  per cambiare velocemente l'arma attuale con quella utilizzata precedentemente.

Se tieni premuto il tasto , puoi scorrere tutte le armi dell'inventario usando i tasti , ,  e . Rilascia il tasto  quando hai selezionato l'arma che vuoi usare.

Granate

Le granate sono una delle tue armi predefinite. Tieni premuto il tasto  per accedere al menu di selezione delle armi e usa il tasto  per selezionare le granate.

Arma

Premi il tasto  per sparare con l'arma in uso.

C4

Il C4 è utile per distruggere veicoli parcheggiati od oggetti. Ogni volta che è possibile, un indicatore ti avvertirà di usare il C4. Avvicinati all'oggetto e premi il tasto . Una volta piazzato, assicurati di esserti allontanato abbastanza per evitare di essere ferito.

Modalità Mira

La modalità Mira ti permette di vedere meglio il nemico, ma restringe il campo visivo. Premi il tasto  per zoomare. Se l'arma che usi ha un mirino telescopico, premendo il tasto  due volte attiverai la visuale mirino. Tieni premuto il tasto  per trattenere il fiato e stabilizzare il mirino.

Binocolo

Il binocolo ti permette di vedere meglio il nemico, ma restringe il campo visivo. Riuscirai a vedere più lontano che in modalità Mira. Tieni premuto il tasto  per zoomare. Premendolo di nuovo tornerai alla visuale normale.

Drone

Il drone è un mezzo automatizzato che puoi usare come supporto nelle missioni. Puoi usarlo per individuare le postazioni nemiche o per assaltarle usandolo come una bomba. Usa il pad analogico per muovere il drone avanti/indietro/a destra/a sinistra. Premi il tasto  per attivare la bomba.

Per far tornare alla tua posizione il drone, tieni premuto il tasto .

Sensore

Il sensore è un apparecchio che osserva le postazioni nemiche, ma non è in grado di muoversi. Tieni premuto il tasto  per accedere al menu di selezione delle armi e premi il tasto  per selezionare il sensore.

Giocare tatticamente

Sei al comando di una squadra di tre Fantasmi: puoi impartire ordini e stabilire le regole d'ingaggio dei tuoi compagni in base alla situazione. Non scordarti mai che il successo dipende da come gestisci la tua squadra. Cerca di scoprire le tattiche giuste: questo ti aiuterà a completare le missioni in maniera più efficiente.

Cambiare Fantasma

Premi il tasto  per passare al Fantasma successivo e un drone (dopo che questo è stato schierato). Puoi anche mirare al Fantasma che vuoi usare e premere il tasto  per prenderne il controllo. Cambiare membro ti fornisce maggiori opzioni tattiche quando incontri il nemico.

Ordini di squadra

In qualsiasi momento della partita puoi impartire ordini ai tuoi compagni di squadra o al drone. Per impartire un ordine ed elaborare delle tattiche, tieni premuto il tasto .

- **VAI A:** mira al punto desiderato e premi il tasto  per farlo raggiungere ai tuoi compagni. Una volta impartito l'ordine Vai a, i Fantasmi si separano da te e smettono di seguirti. Usando Vai a e poi cambiando Fantasma, potrai dividere la squadra e posizionarla in 3 punti tattici della mappa. Trovarsi in una posizione favorevole è la chiave del successo.
- **Radunarsi:** tieni premuto il tasto  per far tornare alla tua posizione tutti i Fantasmi e ordinarli di seguirti.
- **Attacca:** mira al nemico e premi il tasto  per ordinare ai Fantasmi di ucciderlo.

Regole d'ingaggio

Esistono due regole d'ingaggio che i tuoi compagni di squadra seguiranno: Ricognizione e Assalto. In base a quella selezionata, si comporteranno in modo diverso. Tieni premuto il tasto  per cambiare le regole d'ingaggio.

- **Ricognizione:** i tuoi compagni di squadra cercheranno sempre di attaccare da posizioni sicure, si muoveranno in posizione accovacciata e aspetteranno di essere attaccati per rispondere al fuoco.
- **Assalto:** i tuoi compagni di squadra cercheranno sempre di uccidere i nemici nelle vicinanze con sprezzo del pericolo. Ad esempio, spesso rimarranno in piedi mentre sparano quando incontrano un nemico.

Curarsi

Quando un compagno di squadra è in pericolo di vita, non sarà in grado di continuare a combattere e rimarrà a terra in attesa che lo curi. Quando ti avvicini a un compagno ferito, compariranno automaticamente un'icona del tasto  e un suggerimento. Premi il tasto  per curarlo. Ci vorranno diversi secondi.

Mappa tattica

Premendo il tasto **SELECT** si aprirà la mappa tattica. Questa ti mostra una mappa del livello in corso, la tua posizione, quella di qualsiasi unità visibile e degli obiettivi. Puoi spostarti sulla mappa tattica usando il pad analogico.

Puoi anche impartire ordini ai tuoi comandi o ai droni tramite la mappa tattica. Per scorrere i Fantasmi e il drone premi il tasto **↑**.

Visuale drone

Quando usi il drone, vedrai il mondo dalla sua prospettiva.

Puoi spostare il drone avanti, indietro a destra e a sinistra usando il pad analogico. Premendo il tasto **X** accederai alla visuale libera. Premilo di nuovo per uscire dalla visuale libera. Premi il tasto **A** per passare agli altri compagni di squadra.



Menu Azioni

Premi il tasto **START** per aprire il menu Azioni. Quindi, potrai usare i tasti direzionali o il pad analogico per scorrere le varie opzioni disponibili:

- **Salva partita:** salva la partita in corso.
- **Carica punto di controllo:** riprendi la partita dall'ultimo punto di controllo.
- **Ricomincia livello:** ricomincia il livello in corso.
- **Abbandona livello:** abbandona il livello in corso e torna al menu principale.
- **Opzioni:** modifica le impostazioni di gioco, comandi e audio.

Premi il tasto **X** per selezionare l'opzione evidenziata.

Statistiche missione

Dopo ogni missione, ti sarà mostrata una schermata con tutte le statistiche relative a essa. Una volta che hai terminato di guardare la pagina dei risultati, premi il tasto **X** per avanzare alla schermata successiva.

MULTIGIOCATORE COOP

La modalità Coop ti consente di affrontare altri giocatori di Tom Clancy's Ghost Recon® Predator. Selezionando Multigiocatore coop, si aprirà la schermata di configurazione. Puoi scegliere tra Ospita partita o Unisciti. Usa i tasti **L** o **R** per decidere.

Ospita partita

Ospitare una partita significa che sarai tu a decidere le impostazioni di gioco. Sono disponibili quattro opzioni per questo tipo di partita:

- **Nome partita:** modifica il nome della partita che stai creando.
- **Limite giocatori:** modifica il limite massimo di giocatori che possono partecipare.
- **Difficoltà:** modifica la difficoltà della partita.
- **Missione:** seleziona la mappa su cui vuoi giocare.

Usa i tasti direzionali per scorrere le quattro opzioni e premi il tasto **X** per selezionare quella che desideri modificare.



Sala partite

La Sala partite è la schermata dove aspetti che l'azione cominci. In alto a sinistra troverai i dettagli della partita, mentre in alto a destra una mappa vista dall'alto. Sotto la mappa viene mostrato l'elenco dei giocatori. Quando sei pronto ad avviare la partita, premi il tasto **START** e accederai alla schermata di briefing.



Unisciti

Quest'opzione ti consente di trovare e unirti a una partita già esistente. A ogni partita possono partecipare tre giocatori. Seleziona Unisciti dal menu Multigiocatore e comparirà un elenco delle partite disponibili. Usa i tasti direzionali per scorrere l'elenco e trovare quella che desideri. A quel punto premi il tasto **X** per unirti alla partita.

Una volta che ti sei unito a una partita, sarai trasportato alla relativa Sala partite. Dovrai aspettare finché l'host non avvierà la partita.

RICONOSCIMENTI

I riconoscimenti includono le squadre di sviluppo, pubblicazione e quelle associate. Sono le persone che hanno contribuito alla creazione del gioco.

DEVELOPMENT TEAMS VIRTUOS LTD GAME SOURCE STUDIO

EXECUTIVE PRODUCER C. Gandon

PRODUCTION DIRECTOR F. Pan

TECHNICAL DIRECTOR Y. Chen

GAME DESIGN MANAGER F. Dhesse

PRODUCER ZH. Y. Xu

SENIOR PRODUCER J. Liu

ASSISTANT EXECUTIVE PRODUCER D. Cicurel

ASSISTANT PRODUCER SH. Xia

ART DIRECTOR A. Supryaga G. Drouin

ANIMATOR DIRECTOR Y.M. Zhang

LEAD ARTIST X. Zheng

ENVIRONMENT ARTISTS K. Chen Y. C. Chen

Y. Ding B. Guo B. Huang

D. Li Y. Li Q. Lin

Zh. H. Luo J. W. Yang SH. Y. Yang J. L. Wang X. H. Wu

ASSISTANT ART PRODUCER R.N. Yu

ART DIRECTOR Ch. Zhang J. Stacey L. Wilson

PROPS ARTISTS F.D. Dai H.Y. Liu H. Yuan

B. Peng Sh. Meng

N. Mo G.S. Shi J.J. Sun W.H. Xu N. Zhang X.Y. Cui Zh.Q. Li P. Wu Zh. Qiao Zh. Gong Ch.Y. Jin X. Pang W.T. Chen Zh.J. Chen

CHARACTER ARTISTS Y. Zh. Li X. H. Wu

UI ARTIST CH. Qian

LEAD ANIMATOR L. SH. Duan Mu

ANIMATOR Y. Dou Y. Gu W. Jiang

SFX ARTIST SH. L. Song

LEAD DESIGNER R. Pularian H. T. Jiang

GAME DESIGNER X. X. Li L. B. Luo X. Shen

LEVEL DESIGNERS J. Q. Cai Y. R. Fan X. Li X. H. Shen W. Xia J. M. Zhu

DESIGN CONSULTING M. Licht

LEAD PROGRAMMER W. P. Zhao

SENIOR PROGRAMMER Y. CH. Shen

PROGRAMMERS CH. X. Bian G. Chu

ZH. M. He W. J. Miao K. S. Shi Y. X. Sun W. F. Wang Z. H. Wei X. CH. Zhu

UI DESIGNER ZH. J. Tu

SOUND DESIGN MANAGER J. Yang

SOUND DESIGNER C. ZH. Fang

DATA MANAGER J. Y. Lu

QA TEAM LEADER B. Bao	Executive Director, Worldwide Studios Christine Burgess- Quemard	Process & Methods Director Michel Pierfitte	Edwin Zee
FIRST PARTY CERTIFI- CATION SPECIALIST M. T. Tang Y. Y. Xie Q. Gu	Chief Creative Officer Serge Hascoët	Worldwide Production Coordination Director Anne Blondel-Jouin	Studios Operations Director Pierre Escaich
QA TESTERS L. CH. Xu Y. Cui CH. Tan Y. N. Zhang S. Y. Wang D. H. Gu Q. Gao S. L. Pan Q. Qian Z. B. Dong J. N. Wang L. P. Zhang X. J. Ge L. L. Ni	Worldwide Content Director Lionel Raynaud	Production Coordination Manager(s) Thomas Baillet Mathieu Peyronnet	Games Lab Manager Alexandre Debrousse
	Production Content Director Jean-Marc Geffroy	Transversal Projects Coordinator Alix de Vallois	Games Lab Coordinator Yves Robin
	Pre-production Manager Fred Markus	Certification Manager Etienne Tardieu	Playtest Coordinator Camille Bigata Yohan Cazaux Paola Joyaux Sebastien Odasso
	Game Content Manager(s) Pascal Allançon Marc Pestka	Certification Coordinator - Age Rating Celine Paiva	Game Analysts Joceran Borderie Jean-Baptiste Halle Philippe Pellefigue
SPECIAL THANKS R. N. Yu Y. Huang	Authenticity Coordinator Travis Getz	EMEA Certification Specialists Anis Boujaouane Guillaume Gad	Chief Marketing Officer Anne Gleizes
CONCEPT ARTS Tokkun Studio Benoit Ferrière	Scenario Director Alexis Nolent	US Director Production Planning & Customer Support Brent Wilkinson	International Brand Group Manager Oliver Green
CEO VIRTUOS LTD G. Langourieux	Central Clancy Writer Richard Dansky	US Production Specialist Josh Taillon Adam Zachary	International Brand Manager Rêmi Perrault
Publisher: Ubisoft Entertainment President and CEO Yves Guillemot	Gameplay Engineering & Entertainment Analysis Director Cyril Derouineau	US ESRB Manager Shannon Kokoska US ESRB Coordinator	International Product Manager Julien Quety
	Worldwide LIVE Development Director Cyril Marchal		Worldwide QC Director Eric Tremblay

SUPPORTO TECNICO

Per offrirvi un miglior servizio, Ubisoft vi fornisce supporto completamente ONLINE. Visitate la sezione "Trova Risposte" del sito di Supporto Tecnico <http://ubisoft-it.custhelp.com>

Nel nostro archivio troverete gli stessi suggerimenti che ricevereste telefonando o inviando una e-mail ai nostri tecnici e il servizio è attivo 24 ore al giorno!

Il collegamento "Invio Domande" per spedire una e-mail ci consentirà di ricevere tutte le informazioni sul vostro sistema e sul problema riscontrato, permettendoci una veloce risoluzione.

Assicuratevi di includere tutte le informazioni sul vostro sistema, il problema e il gioco a cui vi riferite. Vi consigliamo di consultare la "GUIDA" del sito e di allegare, nel caso si trattasse di un gioco pc, il file dxdiag.txt (maggiori informazioni alla domanda "Come trovare il file dxdiag").

Se non avete una casella di posta elettronica, il **NUOVO SERVIZIO TELEFONICO** è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono 02 48 86 71 60, dal Lunedì al Venerdì, escluse feste nazionali. Non vi sono costi aggiuntivi rispetto alla normale tariffa telefonica del vostro operatore. Se possibile, accertatevi di avere il computer a portata di mano prima di contattare il Supporto Tecnico Ubisoft.

HINTS & TIPS

Siamo spiacenti, il Supporto Tecnico Ubisoft non fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per nessuno dei nostri giochi. Recatevi su <http://ubisoft-it.custhelp.com> alla domanda "Soluzioni e trucchi per i giochi" per informazioni su siti correlati.

DEUTSCH

ÜBERBLICK

Einsatzbesprechung

Als US-Bergbauschiffe mit indischer Abbaulizenz vor der Küste Sri Lankas angegriffen werden, erreichen die Spannungen zwischen den Vereinigten Staaten und der neu installierten Regierung von Sri Lanka einen neuen Höhepunkt. Obwohl Sri Lanka jede Verantwortung für den Anschlag von sich weist, gibt es Quellen im Landesinneren, die darauf hindeuten, dass die neue Regierung mehr weiß, als sie vorgibt.

Während eine amerikanische Flugzeugträgergruppe auf dem Weg ist, um die Schiffe zu schützen, eskalieren die regionalen Spannungen und rhetorischen Scharmützel. Die Ghosts beginnen 72 Stunden vor Ankunft der Flotte einen verdeckten Einsatz mit dem Befehl, einige Ziele als Vorbereitung für eine US-Intervention zu schwächen. Aber als sie ankommen, entdecken sie eine weitreichende Verschwörung, die droht, die ganze Welt ins Chaos zu stürzen.

Führen Sie Ihr Team durch den undurchdringlichen Dschungel und ein Netz von Fehlinformationen, wo versteckte Feinde nicht nur Ihr Leben bedrohen, sondern die Zukunft Ihrer ganzen Nation.

Wer sind die Ghosts?

Der Rufname der Ghost-Einheit lautet: U.S. Army, 5. Special Forces Group, 1. Battalion, D Company. Die Ghosts sind die Speerspitze der Schnellen Eingreiftruppen der US-Army. Sie sind die Ersten, die in gefährlichen Situationen eingesetzt werden, und die Letzten, die gehen, wenn es hart auf hart kommt.

Dabei darf nicht vergessen werden, dass sie keine Anti-Terroreinheit sind, keine Ninjas und keine Superhelden. Sie sind gut ausgebildete und gut ausgerüstete US-Truppen, die ab und zu mit verdeckten Operationen betraut werden, aber stets in Übereinstimmung mit den Regeln und Richtlinien der United States Army handeln.

MEMORY STICK DUO™

Warnung! Bewahren Sie Memory Stick Duo™-Medien außerhalb der Reichweite von Kleinkindern auf, da sie versehentlich verschluckt werden könnten. Um Spieleinstellungen und -stände speichern zu können, legen Sie einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz Ihres PSP™-Systems ein. Sie können Daten von diesem oder irgendeinem anderen Memory Stick™ mit zuvor gespeicherten Spielständen laden.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

CHARAKTERE

Parker

Alter: 29 - Nationalität: US-Amerikaner - Klasse: Aufklärer

Parker ist jung, aber erfahren darin, potenzielle Feinde zu observieren. Er ist äußerst bedacht in allen Belangen, nicht nur auf dem Schlachtfeld. Parker ist auch gut darin, günstige Gelegenheiten zu erkennen. Wenn es seiner Meinung nach sicherer ist, versucht er seine Ziele selbst zu erledigen. Das bringt ihn manchmal in Gefahr und macht ihn anfällig für Fehleinschätzungen. Zum Glück ist er beweglich und kann schnell rennen, weshalb er meistens entkommen kann.

Stiles

Alter: 35 - Nationalität: US-Amerikaner - Klasse: MG-Schütze

Stiles ist eine verlässliche Einsatzkraft, ein heißblütiger und tapferer Soldat, der immer als Erster den Helikopter verlässt. Er weiß auch, wie er sich gut gegen seine Gegner verteidigen kann. Obwohl er alt und erfahren ist, legt er oft die Impulsivität eines viel jüngeren Soldaten an den Tag, schafft es aber immer zu überleben, selbst in unmittelbarer Feindesnähe. Die Teamkameraden sind darauf angewiesen, dass er ihnen bei taktischen Gefechten Unterstützung leistet, damit sie besser vorbereitet sind und die Gegner einfacher ausschalten können.

Bill

Alter: 37 - Nationalität: US-Amerikaner - Klasse: Scharfschütze

Bill schießt normalerweise aus großer Entfernung. Er ist ein sehr entspannter Scharfschütze und auf große Distanz sehr schlagkräftig. Das Team würde nicht funktionieren, wenn es ohne Bills Unterstützung auf MG-Unterstände zulaufen müsste. Zu Bills Fachgebiet gehört es, Gegner zu markieren, Feinde auf Entfernung auszuschalten, Strom umzuleiten und viele andere Aufgaben zu bewältigen. Er hat oft eine beruhigende Wirkung auf die anderen Teammitglieder.

Ramirez

Alter: 32 - Nationalität: US-Amerikaner - Klasse: Aufklärer

Ramirez ist sehr erfahren darin, sich zu verstecken. Er sondiert die Umgebung jedes Mal sehr sorgfältig und ihm fällt stets auf, wenn etwas ungewöhnlich erscheint. Im Dschungel bewegt er sich äußerst behände und weiß, wie man Verstecke und Deckungen perfekt nutzen kann. Im Team hat ihm dies den Namen „Night Walker“ eingebracht.

Wayland

Alter: 40 - Nationalität: Briten - Klasse: MG-Schütze

Wayland ist schonungslos und entschlossen und Johns verlässlichster Unteroffizier. Er ist sehr geschickt im Nahkampf und mag es, seinem Team Deckung zu geben und den Gegner mit MG-Sperrfeuer zu belegen, damit seine Kameraden den Feind leichter ausschalten können.

Garcia

Alter: 38 - Nationalität: US-Amerikaner - Klasse: Scharfschütze

Garcia mag es, das Schlachtfeld aus einiger Entfernung zu beobachten und Gegner auszuschalten, ohne selbst bemerkt zu werden. Sein Motto lautet, „Ein Schuss, ein Leben“. Er ist sehr gut darin, Gegner als Ziel zu markieren, Feinde als Scharfschütze auszuschalten und seinem Team Deckung zu geben, außerdem sind seine medizinischen Kenntnisse sehr nützlich.

Jordan

Alter: 41 - Nationalität: US-Amerikaner - Klasse: Nahkämpfer

Jordan bevorzugt es, Gegner im Nahkampf auszuschalten, er vertraut auf das Überraschungsmoment. Jordan versucht immer, der Erste zu sein, der eine Tür durchquert; oft wird er dabei verletzt. Das hält ihn jedoch nicht davon ab, wie eine Kampfmaschine auf das Schlachtfeld zurückzukehren, sobald er genesen ist. Manche nennen ihn den „Terminator“.

John

Alter: 35 - Nationalität: US-Amerikaner - Klasse: Nahkämpfer

John erledigt seine Gegner gern aus nächster Nähe. Er ist sehr geschickt darin, elektrischen Strom umzuleiten und verfügt über viele weitere Fähigkeiten. Er ist ebenso entschlossen wie erbarmungslos und sehr erfahren im Dschungelkampf. John findet immer den besten Ort, von dem aus er seine Gegner töten kann.

Ghost-Klassen

Sie können aus den folgenden Klassen für Ihre Ghosts wählen:

- **Aufklärer** – Der Aufklärer ist der ideale Soldat, um Ziele zu identifizieren und in verhältnismäßiger Sicherheit sehr nah an den Gegner heranzukommen.
- **MG-Schütze** – Der MG-Schütze ist besser geschützt und verfügt über mehr Feuerkraft als der Aufklärer. Er kann außerdem leicht gepanzerte Fahrzeuge ausschalten.

- **Scharfschütze** – Der Scharfschütze verfügt über quasi unbegrenzte Waffenreichweite. Markieren Sie ihm ein entferntes Ziel und er wird es neutralisieren.
- **Nahkämpfer** – Der Nahkämpfer ist besonders für den Kampf in beengter Umgebung geeignet. Er beherrscht Manöver, mit denen er seine Gegner schnell umgehen kann.

WAFFEN

Abhängig von der Klasse, die Sie für Ihren Ghost gewählt haben, stehen Ihnen unterschiedliche Waffen zur Verfügung. Folgende Waffen können von jeder Klasse eingesetzt werden:

ALLE Klassen:

- DE .50 – Eine Pistole mit hoher Schadenswirkung und schlechter Handhabung.
- USP Compact – Eine Pistole mit akzeptabler Schadenswirkung und Handhabung.
- USP Compact S. – Eine USP Compact mit Schalldämpfer.
- M9 – Eine Pistole mit besserer Schadenswirkung, aber schlechterer Zielgenauigkeit und Handhabung.
- M9 S. – Eine M9 mit Schalldämpfer.

Aufklärer:

- AKS 74U – Ein Sturmgewehr mit guter Handhabung und akzeptabler Schadenswirkung auf kurze Distanz.
- AKS 74U S. – AKS 74U mit Schalldämpfer.
- AK47 – Ein Sturmgewehr mit hoher Schadenswirkung bei schlechter Handhabung auf kurze Distanz.
- SCAR-L – Ein Allround-Sturmgewehr mit akzeptabler Schadenswirkung und Zielgenauigkeit.
- SCAR-L S. – SCAR-L mit Schalldämpfer.
- INSAS – Ein Allround-Sturmgewehr mit schlechter Zielgenauigkeit.
- INSAS S. – INSAS mit Schalldämpfer.
- Type 81 – Ein chinesisches Sturmgewehr mit hoher Schadenswirkung und guter Zielgenauigkeit auf kurze Distanz.
- Type 81 S. – Type 81 mit Schalldämpfer.
- MK 14 – Ein Sturmgewehr mit hoher Reichweite. Handhabung und Zielgenauigkeit werden bei Dauerfeuer schlechter.
- MK 14 S. – MK 14 mit Schalldämpfer.
- FAL – Ein Sturmgewehr für große Distanzen, mit guter Schadenswirkung und schlechter Handhabung.
- FAL S. – FAL mit Schalldämpfer.
- ACR – Ein großkalibriges Sturmgewehr mit hoher Schadenswirkung und schlechter Handhabung.

- ACR S. – ACR mit Schalldämpfer.
- 416 – Ein nützliches Allround-Sturmgewehr.
- 416 S. – HK 416 mit Schalldämpfer.
- SKS – Ein Karabiner mit hoher Zielgenauigkeit und großer Reichweite.
- SKS S. – SKS mit Schalldämpfer.

MG-Schütze:

- Type 56 LMG – Ein leichtes Maschinengewehr mit guter Schadenswirkung und schlechter Zielgenauigkeit.
- Stoner LMG – Ein leichtes Maschinengewehr mit guter Schadenswirkung.
- PKMG – Ein leichtes Maschinengewehr mit hervorragender Schadenswirkung bei geringerer Feuerrate und schlechter Handhabung.
- MK 48 Mod 0 – Ein leichtes Maschinengewehr mit hervorragender Schadenswirkung bei geringerer Zielgenauigkeit und schlechter Handhabung.

Scharfschütze:

- Dragunov SVD – Ein halbautomatisches Scharfschützengewehr mit hoher Schadenswirkung und guter Zielgenauigkeit.
- M-200-C – Ein halbautomatisches Scharfschützengewehr mit extrem hoher Schadenswirkung und guter Zielgenauigkeit.
- SR-25 – Ein halbautomatisches Scharfschützengewehr, das eine gute Mischung aus Gewehr und Scharfschützengewehr ist.
- M24 A3 – Ein halbautomatisches Scharfschützengewehr mit ausgezeichneter Schadenswirkung und Zielgenauigkeit.

Nahkämpfer:

- SVK – Eine Maschinenpistole mit hoher Schadenswirkung und guter Handhabung, bei sehr kurzer Reichweite.
- SVK S. – SVK mit Schalldämpfer.
- MPC – Eine Maschinenpistole mit angemessener Schadenswirkung.
- MPC S. – MPC mit Schalldämpfer.
- MP7 – Eine Maschinenpistole mit hoher Schussfolge und schlechter Handhabung.
- MP7 S. – MP7 mit Schalldämpfer.
- M870 – Eine Schrotflinte mit hoher Schadenswirkung auf breiter Front und sehr kurzer Reichweite.

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü gibt es die folgenden vier Optionen:

- **Einzelspielerkampagne** – Eine Kampagne anfangen oder fortsetzen.
- **Mehrspieler-Teammodus** – Ein Spiel mit anderen Spielern gemeinsam spielen.
- **Ruhmeshalle** – Gibt Ihnen einen Überblick über Ihre Punkte und die verliehenen Orden.
- **Optionen** – Hier können Sie die Spiel-, Steuerungs- und Soundoptionen ändern.
- **Mitwirkende** – Zeigt eine Liste mit den Namen aller Personen, die an diesem Spiel mitgearbeitet haben.

Benutzen Sie die Richtungstasten, um nach oben und unten zu scrollen, und drücken Sie auf die **X**-Taste, um die gewünschte Option auszuwählen.



OPTIONEN

Im Optionsmenü können Sie Ihre Spielerfahrung individuell anpassen. Die folgenden Optionen können angesehen oder verändert werden:

- **Spiel** – Hier können Sie die Spieleinstellungen ändern.
- **Steuerung** – Hier können Sie die Steuerungseinstellungen ändern.
- **Sound** – Hier können Sie die verschiedenen Lautstärken einzeln regeln.
- **Profil speichern** – Hier können Sie das Spiel manuell speichern.

Spiel-Einstellungen

Mit diesen Einstellungen stellen Sie das automatische Zielen, die Informationsanzeige und die Umkehr der Y-Achse ein. Scrollen Sie mit den Richtungstasten nach oben oder unten, um die gewünschte Option zu markieren, und dann nach links oder rechts, um die Einstellung zu ändern. Drücken Sie auf die **X**-Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen, oder auf die **O**-Taste, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

Steuerungs-Einstellungen

Benutzen Sie die Richtungstasten, um durch die verfügbaren Einzelspieler- und Mehrspieler-Steuerungseinstellungen nach oben und unten zu scrollen. Ein Diagramm auf dem Bildschirm zeigt die Details der jeweiligen Einstellung an. Drücken Sie die **O**-Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Sound-Einstellungen

Mit diesen Einstellungen bestimmen Sie die Lautstärke der Soundeffekte, der Musik und der Sprachausgabe. Scrollen Sie mit den Richtungstasten nach oben oder unten, um die Option zu markieren, die Sie ändern möchten, und drücken Sie dann die linke oder rechte Richtungstaste, um die Lautstärke zu ändern. Drücken Sie auf die -Taste, um Ihre Auswahl zu bestätigen, oder auf die -Taste, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

Profil speichern

Mit dieser Option können Sie Ihr Spiel im Menü speichern. Befolgen Sie die Anweisungen und speichern Sie Ihr Profil manuell. Drücken Sie auf die -Taste, um fortzufahren, oder auf die -Taste, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

Ruhmeshalle

In der Ruhmeshalle können Sie sehen, was Sie bisher erreicht haben:

- **Statistik** - Zeigt Ihnen Ihre Punktzahl für bereits gespielte Missionen.
- **Orden** - Zeigt Ihnen, welche Orden Sie bisher erhalten haben.

Scrollen Sie mit den Richtungstasten nach oben oder unten, um die gewünschte Option auszuwählen. Drücken Sie auf die -Taste, um fortzufahren, oder auf die -Taste, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Statistik

In der Statistik sehen Sie, welche Missionen Sie bereits freigeschaltet haben und Ihre bisherige Spielzeit für jede Mission. Scrollen Sie mit den Richtungstasten nach oben oder unten, um die Mission zu markieren, für die Sie mehr Details sehen wollen. Drücken Sie auf die -Taste, um fortzufahren, oder auf die -Taste, um zum Ruhmeshalle-Menü zurückzukehren.

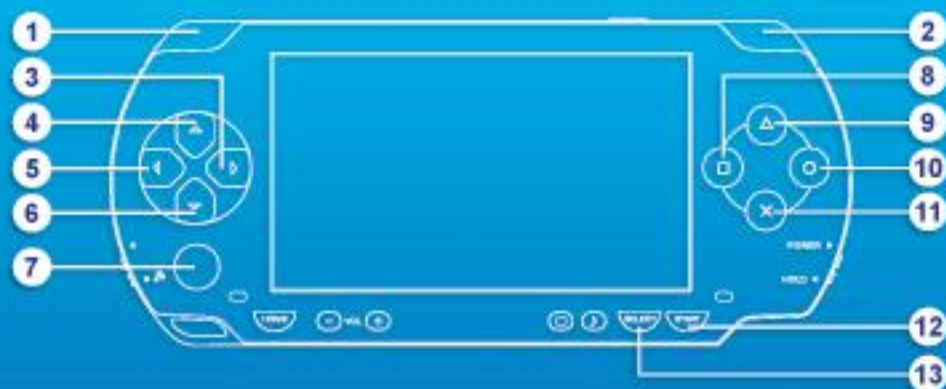
Mitwirkende

Unter Mitwirkende sehen Sie die Namen des Produktionsteams und der Mitarbeiter des Publishers. Drücken Sie auf die -Taste, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

Steuerung

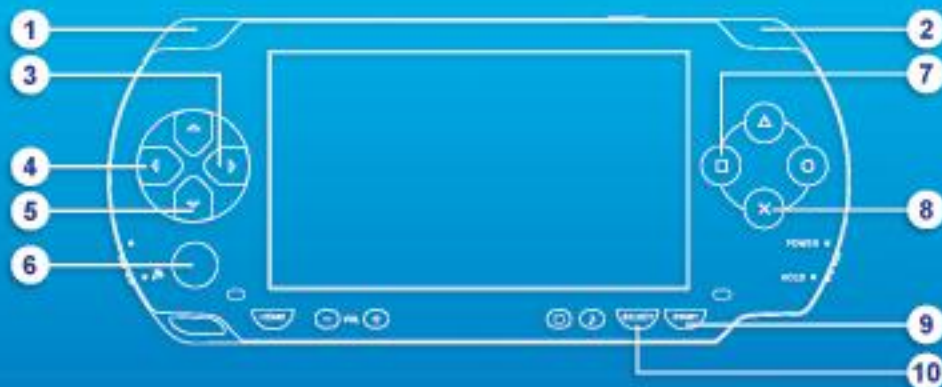
 -Taste	Drücken, um die gesteuerte Gruppe zu ändern
	Halten, um die Einsatzregeln zu ändern
 -Taste	Drücken, um nachzuladen
	Halten, um einen Verbandskasten zu benutzen
 -Taste	Drücken, um zwischen Stand und Hocke umzuschalten
	Halten, um zwischen Stand und Bauchlage umzuschalten
 -Taste	Drücken, um schnell die Waffe zu wechseln
	Halten, um das Inventar zu öffnen
 -Pad	Vorwärts bewegen / ausweichen
	Nach links bewegen / ausweichen
	Rückwärts bewegen / ausweichen
	Nach rechts bewegen / ausweichen
 -Taste	Gesteuerten Ghost wechseln
 -Taste	Kontextabhängige Aktion
 -Taste	Drücken, um den Zielmodus zu aktivieren
	Halten, um das Fernglas zu benutzen
 -Taste	Drücken, um einen kontextabhängigen Befehl zu geben
	Halten, um den Neu-gruppieren-Befehl zu geben
 -Taste	Halten, um die Seitwärtsbewegung zu aktivieren
	Halten, um in der Scharfschützenansicht ruhiger zu zielen
 -Taste	Ein Waffe abfeuern
SELECT-Taste	Die Kommandokarte öffnen
START-Taste	Menü öffnen

NORMALE STEUERUNG



- | | |
|---------------------------|--|
| 1. L -Taste: | Halten für Seitwärtsbewegung |
| 2. R -Taste: | Waffe abfeuern |
| 3. → -Taste: | Schneller Waffenwechsel / Halten für Inventarzugriff |
| 4. ↑ -Taste: | Einsatzregel ändern |
| 5. ← -Taste: | Nachladen / Halten für Verbandskasteneinsatz |
| 6. ↓ -Taste: | Körperhaltung ändern |
| 7. Analog-Pad: | Gehen / Seitwärtsbewegung |
| 8. ○ -Taste: | Situationsabhängige Aktion |
| 9. △ -Taste: | Gesteuerten Ghost wechseln |
| 10. □ -Taste: | Situationsabhängiger Befehl / Halten für Neu-gruppieren-Befehl |
| 11. × -Taste: | Autom. Sicht / Zielmodus / Halten für Fernglaseinsatz |
| 12. START -Taste: | Menü |
| 13. SELECT -Taste: | Kommandokarte |

STEUERUNG IN DECKUNG



- | | |
|---------------------------|--|
| 1. L -Taste: | Halten für Seitwärtsbewegung |
| 2. R -Taste: | Waffe abfeuern |
| 3. → -Taste: | Schneller Waffenwechsel / Halten für Inventarzugriff |
| 4. ← -Taste: | Nachladen / Halten für Verbandkasteneinsatz |
| 5. ↓ -Taste: | Körperhaltung ändern |
| 6. Analog-Pad: | Gehen / Seitwärtsbewegung |
| 7. ○ -Taste: | Situationsabhängige Aktion |
| 8. × -Taste: | Autom. Sicht / Zielmodus |
| 9. START -Taste: | Menü |
| 10. SELECT -Taste: | Kommandokarte |

EINZELSPIELER-KAMPAGNE

Wenn Sie die Kampagne auswählen, erscheint der Kampagnen-Bildschirm. Hier können Sie eine der drei folgenden Optionen wählen:

- **Neue Kampagne** – Startet eine neue Kampagne.
- **Kampagne fortsetzen** – Lädt ein gespeichertes Spiel und beginnt am Anfang des aktuellen Missionsziels oder Übergangs.
- **Schnelles Spiel** – Eine Mission erneut spielen, die Sie bereits beendet haben.

Neue Kampagne

Wenn Sie die Option „Neue Kampagne“ wählen, beginnt eine neue Kampagne mit den aktuellen Spieleinstellungen. Sie beginnen direkt auf den Missionsbeschreibungsbildschirmen vor der ersten Mission. Wenn Sie im Spiel vorankommen, wird Ihr Fortschritt automatisch nach jeder Mission und jedem erfolgreich beendeten Missionsziel / Übergang gespeichert.

Missionsbeschreibungen

Vor jeder Mission erscheinen die Missionsbeschreibungen. Hier erhalten Sie alle Informationen zur Situation und zu den Missionszielen, die Sie benötigen, um den Einsatz zu erfüllen. Dazu gehören Aufklärungsdaten zu feindlichen Truppen und eine Liste mit zu erreichenden Zielen. Außerdem können Sie Ihr Team und die Bewaffnung für die Mission wählen.

Kampagne fortsetzen

Wenn Sie die Option „Kampagne fortsetzen“ wählen, laden Sie einen gespeicherten Spielstand und beginnen das Spiel dort, wo Sie es zuletzt gespeichert haben. Wenn Sie diese Option wählen, gelangen Sie direkt zur Einsatzbesprechung.

Schnelles Spiel

Wenn Sie die Option „Schnelles Spiel“ wählen, erscheint eine Liste mit allen Missionen, die Sie bereits freigeschaltet haben. Scrollen Sie mit den Richtungstasten durch diese Liste und drücken Sie auf die -Taste, um die Mission auszuwählen, die Sie spielen möchten. Es stehen nur die Missionen zur Verfügung, die Sie bereits in der Kampagne erfolgreich beendet haben.



LOS GEHT'S

Erste Bewegungen

Nachdem Sie die gegebenen Missionsziele und Informationen sorgfältig studiert und Ihre Ghosts ausgewählt und ausgerüstet haben, sind Sie bereit, die Mission zu beginnen.

Am unteren linken Bildrand sehen Sie die Ghosts, mit denen Sie zurzeit spielen. Unten links befinden sich außerdem die Anzeigen für Ihre Haltung, die Einsatzregeln und den Verbandskasten. Die Haltungs-Anzeige gibt an, ob Sie stehen, hocken oder liegen. Die Einsatzregeln-Anzeige informiert Sie, ob Sie sich im Aufklärungs- oder Angriffsmodus befinden. Die Verbandskasten-Anzeige informiert Sie, wie viele Verbandskästen Sie in dieser Mission einsetzen können.

Unten in der Mitte des Bildschirms sehen Sie einen Schnellbefehl, den Sie benutzen können. Am unteren rechten Bildrand sehen Sie Ihre Waffenanzeige. Sie zeigt Ihre aktuelle Waffe und die verbleibenden Kugeln pro Magazin. Rechts davon wird die Feuerrate angezeigt. Je mehr Kugeln dargestellt werden, desto höher ist Ihre Feuerrate.

Oben links auf dem Bildschirm sehen Sie die Statusanzeige für Ihre Teammitglieder. Hier erfahren Sie, welchen der drei Ghosts aus Ihrem Team sie zurzeit steuern, welcher Klasse Ihre Kameraden angehören sowie ihren aktuellen Status.

Oben in der Mitte des Bildschirms befindet sich Ihre Gesundheitsanzeige. Sie zeigt Ihnen, wie viel Schaden Sie bisher erlitten haben.

Am oberen rechten Bildrand befindet sich die Minikarte. Hier sehen Sie, wo Sie und Ihre Kameraden sich aufhalten, den Zustand Ihrer Teammitglieder, die Positionen von möglichen Deckungsobjekten und die Richtung, in die Sie blicken.



Fadenkreuz

In der Mitte des Bildschirms befindet sich Ihr Zielkreuz. Es besteht aus einem Kreis und einigen Dreiecken. Je länger Sie stillhalten, um zu zielen, desto näher kommen sich die Dreiecke und desto präziser wird Ihr Schuss treffen.

Indikatoren

Die Indikatoren sind auf dem Bildschirm eingeblendete Informationen, die Ihnen helfen, während Sie sich durch das Einsatzgebiet bewegen. Sie zeigen Ihnen Missionsziele, Feindeinheiten und Verbündete.

- **Missionsziel-Indikator** – Ein gelbes Quadrat, das ein Missionsziel anzeigt.
- **Feind-Indikator** – Eine rote Raute, die eine Feindeinheit anzeigt.
- **Unbekannt-Indikator** – Eine weiße Raute, die eine Einheit anzeigt, die noch nicht identifiziert wurde.
- **Verbündete-Indikator** – Eine grüne Raute, die eine verbündete Einheit anzeigt.
- **Fahrzeug-Indikator** – Eine rote oder blaue Raute, abhängig davon, ob es sich um ein gegnerisches Fahrzeug handelt oder nicht.
- **Drohne-Indikator** – Eine blaue Raute, die den Standort Ihrer Drohne anzeigt.
- **C4-Indikator** – Ein umgedrehtes Dreieck, das ein Missionsziel anzeigt, für das C4 benötigt wird.
- **Todes-Indikator** – Eine graue Raute, die eine tote Einheit anzeigt.
- **Feuer-Indikator** – Ein gelber Bogen, der anzeigt, aus welcher Richtung feindliches Feuer kommt.

Wenn Sie sich einem Indikator nähern, erscheinen eine Klammer um den Indikator und einige Zahlen. Die Zahlen oben rechts zeigen die Gesundheit des Ziels (falls es sich um eine Person oder ein Fahrzeug handelt). Die Zahl unten links zeigt die Entfernung zum gewählten Ziel.

Wenn sie sich einem Missionsziel-Indikator nähern, erscheinen eine Klammer um den Indikator und einige andere Informationen. Die Zahl unten rechts zeigt die Entfernung zum gewählten Ziel. Die unten angezeigten Informationen sind kurze Tipps zum Missionsziel. Außerdem erscheinen Feuer-Indikatoren auf dem Bildschirm, um Ihnen zu zeigen, aus welcher Richtung feindliches Feuer kommt. Gelb bedeutet, dass Sie verfehlt wurden, ist der Indikator rot, wurden Sie getroffen.

Bewegen und schießen

In der Standard-Konfiguration können Sie sich nach vorne, hinten, links und rechts bewegen, indem Sie das Analog-Pad benutzen. Wenn sie auf die -Taste drücken, aktivieren Sie den Modus Freies Umsehen. Drücken Sie erneut auf die -Taste, um den Modus wieder zu verlassen.

Halten Sie die -Taste gedrückt und bewegen Sie das Analog-Pad, um sich direkt nach vorne, hinten, links oder rechts zu bewegen.

Drücken Sie auf die -Taste, um Ihre Waffe abzufeuern. Für Granaten müssen Sie die -Taste drücken und festhalten. Lassen Sie die Taste los, um die Granate zu werfen. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto weiter werfen Sie.

Deckung

Sie können die Umgebung als Deckung vor feindlichem Feuer benutzen. Wenn Sie etwas als Deckung benutzen können, einen Fels, eine Mauer oder ein anderes Objekt, erscheint eine entsprechende Nachricht auf dem Bildschirm. Gehen Sie weiter auf das Objekt zu und drücken Sie auf die -Taste, um den Deckungs-Modus zu aktivieren, in dem Sie besser geschützt sind und sich zum Feuern aus der Deckung hinauslehnen können. Drücken Sie auf die -Taste, um aus der Deckung zu spähen und zu zielen. Um nach dem Schießen wieder in Deckung zu gehen, drücken Sie erneut auf die -Taste. Beim Nachladen gehen Sie automatisch wieder in Deckung. Um den Deckungs-Modus zu verlassen, drücken Sie erneut auf die -Taste.

Haltung

Es gibt drei Haltungen:

- **Stand** – So bewegen Sie sich am schnellsten, aber Ihre Genauigkeit ist geringer und Sie geben ein größeres Ziel ab.
- **Hocke** – Bietet mittelmäßige Deckung bei mittlerer Geschwindigkeit und Genauigkeit.
- **Liegen** – Sie bewegen sich langsam, bieten aber nur ein kleines Ziel und schießen genauer. Sie können zwischen dem Stand und der Hocke umschalten, indem Sie kurz auf die -Taste drücken. Drücken und halten Sie die -Taste, um sich hinzulegen und wieder aufzustehen.

Feuerrate

Als Feuerrate wird die Anzahl Kugeln bezeichnet, die verschossen wird, wenn Sie ein Mal den Abzug betätigen. Höhere Feuerraten sind beeindruckender, aber weniger präzise. Um die Feuerrate umzuschalten, drücken und halten Sie die -Taste. Wählen Sie Ihre Waffe und benutzen Sie die -Taste und -Taste, um die Feuerrate zu ändern. Es gibt drei Feuerraten:

- **Einzelschuss**– Eine Kugel pro Schuss.
- **Dreifach-Feuerstoß** – Jedes Mal, wenn sie den Abzug betätigen, werden drei Kugeln verschossen.
- **Vollautomatik**– Feuert so lange, wie Sie die Taste gedrückt halten.

Nachladen

Drücken Sie auf die **L**-Taste, um Ihre aktuelle Waffe nachzuladen.

Waffe wechseln

Wenn sie schnell auf die **R**-Taste drücken, wechseln Sie schnell von der aktuellen Waffe zum zuletzt benutzten Waffentyp.

Wenn Sie die **←**-Taste drücken und gedrückt halten, können Sie mit der **△**-Taste, **○**-Taste, **⊙**-Taste, und **⊗**-Taste die verfügbaren Waffen durchschalten. Lassen Sie die **R**-Taste los, wenn die Waffe markiert ist, die Sie benutzen möchten.

Granaten

Granaten gehören zu Ihren Standardwaffen. Halten Sie die **R**-Taste gedrückt, um das Waffenauswahlmenü zu öffnen, und drücken Sie auf die **⊗**-Taste, um die Granaten auszuwählen.

Waffe

Drücken Sie auf die **R**-Taste, um Ihre aktuelle Waffe abzufeuern.

C4

C4 ist nützlich, um geparkte Fahrzeuge oder andere Objekte zu zerstören. Wenn C4 benutzt werden kann, weist Sie ein Indikator darauf hin. Bewegen Sie sich zu dem Objekt und drücken Sie auf die **⊙**-Taste. Nachdem das C4 gelegt wurde, begeben Sie sich in sichere Entfernung, damit Sie nicht verletzt werden.

Zielmodus

Der Zielmodus bietet Ihnen eine bessere Sicht auf Ihren Gegner, schränkt aber Ihr Sichtfeld ein. Drücken Sie auf die **⊗**-Taste, um ein- oder auszuzoomen. Wenn Ihre aktuelle Waffe über ein Zielfernrohr verfügt, drücken Sie zwei Mal auf die **⊗**-Taste, um es zu benutzen. Halten Sie die **L**-Taste gedrückt, um den Atem anzuhalten und genauer zu zielen.

Fernglas

Der Fernglasmodus bietet Ihnen eine bessere Sicht auf Ihren Gegner, schränkt aber Ihr Sichtfeld ein. Sie können damit weiter sehen als mit dem Zielmodus. Halten Sie die -Taste gedrückt, um ein- oder auszuzoomen. Drücken Sie erneut auf die -Taste, um zur normalen Ansicht zurückzukehren.

Drohne

Die Drohne ist ein unbemanntes Fahrzeug, das Ihnen bei Ihren Missionen hilft. Sie kann die Position des Feindes auskundschaften oder als Bombe eingesetzt werden.

Um die Drohne auf dem Aktionsbildschirm zu steuern, bewegen Sie das Analog-Pad, nach links, rechts, vorne oder hinten. Aktivieren Sie die Bombe, indem Sie auf die -Taste drücken.

Halten Sie die -Taste gedrückt, damit die Drohne zu Ihnen zurückkehrt.

Sensor

Der Sensor ist ein Gerät, das die Positionen der Gegner überwacht, sich selbst aber nicht bewegen kann. Halten Sie die -Taste gedrückt, um das Waffenauswahlmenü zu öffnen, und drücken Sie auf die -Taste, um den Sensor auszuwählen.

Taktisches Gameplay

Sie operieren mit einem Team von drei Ghosts. Sie können Befehle geben und die Einsatzregeln für jede Gefechtsart einstellen. Vergessen Sie nicht, dass Sie nur Erfolg haben können, wenn Sie Ihr Team gut einsetzen. Versuchen Sie, die richtige Taktik auszuarbeiten, da Ihnen dies hilft, Ihre Missionen effektiver auszuführen.

Wechseln

Drücken Sie auf die -Taste, um zu einem der verfügbaren Ghosts oder der Drohne zu wechseln (nachdem die Drohne eingesetzt wurde). Sie können auch den gewünschten Ghost anvisieren und auf die -Taste drücken, um ihn auszuwählen, oder durch alle Ghosts schalten, indem Sie auf die -Taste drücken. Durch den Einheitenwechsel haben Sie mehr taktische Möglichkeiten, wenn Sie auf Gegner treffen.

Team-Befehle

Sie können jederzeit während des Spiels Ihrem Team oder der Drohne Befehle erteilen. Drücken und halten Sie die -Taste, um taktische Befehle zu erteilen.

- **Gehen zu** – Zielen Sie auf den gewünschten Ort und drücken Sie auf die -Taste, damit Ihre Teammitglieder dorthin gehen. Wenn Sie einen GEHEN-ZU-Befehl erteilen, trennen sich die Ghosts von Ihnen und folgen Ihnen nicht länger. Kombinieren Sie den GEHEN-ZU-Befehl mit einem WECHSELN-Befehl, um Ihre Ghosts an bis zu drei strategisch wichtigen Positionen auf dem Schlachtfeld aufzustellen. Solche Positionen sind der Schlüssel zum Erfolg.
- **Neu gruppieren** - Halten Sie die -Taste gedrückt, damit sich alle Ihre Teammitglieder bei Ihnen sammeln und Ihnen folgen.
- **Angreifen** – Zielen Sie auf einen Feind und drücken Sie auf die -Taste, um Ihren Teammitgliedern den Befehl zu geben, diesen Feind zu töten.

Einsatzregeln

Ihre Teammitglieder kennen zwei Vorgehensweisen: Aufklärung und Angriff. Sie verhalten sich unterschiedlich, abhängig davon, in welchem Modus sie sich befinden. Halten Sie die -Taste gedrückt, um zwischen diesen beiden Modi umzuschalten.

- **Aufklärung** – Ihre Teammitglieder versuchen immer, gesichert vorzugehen. Soweit möglich, rücken sie geduckt vor und greifen Gegner nicht selbstständig an.
- **Angriff** – Ihre Teammitglieder versuchen, alle Gegner in der Nähe zu töten, und nehmen dabei weniger Rücksicht auf die eigene Sicherheit. Bei einem Feuergefecht können sie beispielsweise im Stehen kämpfen.

Heilen

Wenn ein Teammitglied sich in einem kritischen Zustand befindet, kann es nicht weiter gegen Feinde kämpfen, sondern legt sich hin und wartet darauf, geheilt zu werden. Wenn Sie sich einem verletzten Teammitglied nähern, erscheint automatisch eine Anzeige mit der -Taste und einem Tipp. Drücken Sie auf die -Taste, um Ihren Kameraden zu heilen. Die Heilung kann mehrere Sekunden dauern.

Kommandokarte

Drücken Sie auf die SELECT-Taste, um die Kommandokarte anzuzeigen. Hier erhalten Sie einen Blick aus der Vogelperspektive auf den aktuellen Level sowie Ihren Standort, die Standorte sichtbarer Einheiten und die Standorte von Missionszielen. Sie können die Kommandokarte verschieben, indem Sie das Analog-Pad benutzen.

Auf der Kommandokarte können Sie auch Ihren Teamkameraden und Drohnen Befehle geben. Um zwischen Kameraden und Drohnen umzuschalten, drücken Sie auf die ↑-Taste.

Drohnenansicht

In der Drohnenansicht sehen Sie die Welt aus dem Blickwinkel der Drohne.

Um die Drohne zu steuern, bewegen Sie sie mithilfe des Analog-Pads vorwärts, rückwärts, nach links oder rechts. Wenn sie auf die ⊗-Taste drücken, aktivieren Sie den freien Sichtmodus. Drücken Sie erneut auf die ⊗-Taste, um den Modus wieder zu verlassen. Drücken Sie auf die △-Taste, um zu Ihren Teamkameraden umzuschalten.



Aktionsmenü

Drücken Sie auf die START-Taste, um das Aktionsmenü zu öffnen. Hier können Sie mit den Richtungstasten oder dem Analog-Pad eine der verfügbaren Optionen wählen:

- **Spiel speichern** – Speichert das Spiel.
- **Kontrollpunkt laden** – Startet Ihr Spiel vom letzten Checkpoint aus neu.
- **Level Neustart** – Startet den aktuellen Level neu.
- **Level verlassen** – Beendet den aktuellen Level und kehrt, ohne zu speichern, zum Hauptmenü zurück.
- **Optionen** – Richten Sie Ihr Spiel ein, dazu gehören die Spieleinstellungen, die Steuerung und der Sound.

Drücken Sie auf die ⊗-Taste, um die markierte Option auszuwählen.

Missions-Statistik

Nach jeder Mission erscheint eine Missions-Statistik. Auf diesem Bildschirm sehen Sie Ihre Statistiken für diese Mission. Nachdem Sie sich die Ergebnisse angesehen haben, drücken Sie auf die ⊗-Taste, um zum nächsten Bildschirm zu gelangen.

MEHRSPIELER-TEAMMODUS

Im Mehrspieler-Teammodus können Sie mit anderen Spielern zusammen Tom Clancy's Ghost Recon® Predator spielen. Wenn Sie die Option Mehrspieler-Teammodus wählen, erscheint zunächst ein Setup-Bildschirm. Sie können entweder ein Spiel erstellen oder einem Spiel beitreten. Benutzen Sie die **L**-Taste und die **R**-Taste, um Ihre Wahl zu treffen.

Gastgeber

Als Gastgeber nehmen Sie die Spieleinstellungen vor. Für diesen Spieltyp stehen vier Optionen zur Auswahl:

- **Spielname** – Ändern Sie den Namen des Spiels, das Sie erstellen.
- **Max. Spieler** – Ändern Sie die maximale Anzahl Spieler, die mit Ihnen spielen darf.
- **Schwierigkeit** – Ändern Sie die Schwierigkeitsstufe des Spiels.
- **Mission** – Wählen Sie die Karte, auf der Sie spielen möchten.

Benutzen Sie die Richtungstasten, um eine dieser vier Optionen auszuwählen, und drücken Sie auf die **X**-Taste, um die Einstellung für die markierte Option zu ändern.



Spiellobby

Die Spiellobby ist der Ort, an dem Sie darauf warten, dass die Action endlich losgeht. Oben links in der Lobby werden Informationen zum Spiel angezeigt, oben rechts sehen Sie die Karte aus der Vogelperspektive. Am unteren Bildrand befindet sich eine Liste der Mitspieler. Wenn sie bereit sind, das Spiel zu starten, drücken Sie auf die **START**-Taste und es erscheint der Bildschirm mit der Missionsbeschreibung.

Beitreten

Mit der Option „Beitreten“ können Sie bereits gestartete Spiele finden und ihnen beitreten. Drei Spieler können an einem Spiel teilnehmen. Wählen Sie im Mehrspieler-Menü die Option „Beitreten“ und es erscheint eine Liste mit allen verfügbaren Spielen. Scrollen Sie mit den Richtungstasten durch diese Liste und suchen Sie das Spiel, dem Sie beitreten möchten. Drücken Sie dann auf die **X**-Taste, um dem Spiel beizutreten. Wenn Sie einem Spiel beigetreten sind, erscheint die Spiellobby für dieses Spiel. Wenn der Gastgeber das Spiel startet, geht es los.

MITWIRKENDE

Zu den Mitwirkenden gehören das Entwicklerteam, der Herausgeber und alle ihre Partner. Das sind die Leute, die an der Erschaffung dieses Spiels mitgearbeitet haben.

DEVELOPMENT TEAMS VIRTUOS LTD GAME SOURCE STUDIO

EXECUTIVE PRODUCER C. Gandon

PRODUCTION DIRECTOR F. Pan

TECHNICAL DIRECTOR Y. Chen

GAME DESIGN MANAGER F. Dhesse

PRODUCER ZH. Y. Xu

SENIOR PRODUCER J. Liu

ASSISTANT EXECUTIVE PRODUCER D. Clourel

ASSISTANT PRODUCER

SH. Xia
ART DIRECTOR
A. Supryaga
G. Drouin

ANIMATOR DIRECTOR Y.M. Zhang

LEAD ARTIST X. Zheng

ENVIRONMENT ARTISTS

K. Chen
Y. C. Chen
Y. Ding
B. Guo
B. Huang
D. Li
Y. Li
Q. Lin
Zh. H. Luo
J. W. Yang
SH. Y. Yang
J. L. Wang
X. H. Wu

ASSISTANT ART PRODUCER R.N. Yu

ART DIRECTOR Ch. Zhang J. Stacey L. Wilson

PROPS ARTISTS F.D. Dai H.Y. Liu H. Yuan B. Peng

Sh. Meng
N. Mo
G.S. Shi
J.J. Sun
W.H. Xu
N. Zhang
X.Y. Cui
Zh.Q. Li
P. Wu
Zh. Qiao
Zh. Gong
Ch.Y. Jin
X. Pang
W.T. Chen
Zh.J. Chen

CHARACTER ARTISTS Y. Zh. Li X. H. Wu

UI ARTIST CH. Qian

LEAD ANIMATOR L. SH. Duan Mu

ANIMATOR Y. Dou Y. Gu W. Jiang

SFX ARTIST SH. L. Song

LEAD DESIGNER R. Pulurian H. T. Jiang

GAME DESIGNER X. X. Li L. B. Luo

X. Shen
LEVEL DESIGNERS
J. Q. Cai
Y. R. Fan
X. Li
X. H. Shen
W. Xia
J. M. Zhu

DESIGN CONSULTING M. Licht

LEAD PROGRAMMER W. P. Zhao

SENIOR PROGRAMMER Y. CH. Shen

PROGRAMMERS CH. X. Bian G. Chu ZH. M. He W. J. Miao K. S. Shi Y. X. Sun W. F. Wang Z. H. Wei X. CH. Zhu

UI DESIGNER ZH. J. Tu

SOUND DESIGN MANAGER J. Yang

SOUND DESIGNER C. ZH. Fang

DATA MANAGER

J. Y. Lu QA TEAM LEADER B. Bao	Executive Director, Worldwide Studios Christine Burgess- Quemard	Cyril Marchal Process & Methods Director Michel Pierfitte	US ESRB Coordinator Edwin Zee
FIRST PARTY CERTIFI- CATION SPECIALIST M. T. Tang Y. Y. Xie Q. Gu	Chief Creative Officer Serge Hascoët	Worldwide Production Coordination Director Anne Blondel-Jouin	Studios Operations Director Pierre Escaich
QA TESTERS L. CH. Xu Y. Cui CH. Tan Y. N. Zhang S. Y. Wang D. H. Gu Q. Gao S. L. Pan Q. Qian Z. B. Dong J. N. Wang L. P. Zhang X. J. Ge L. L. Ni	Worldwide Content Director Lionel Raynaud	Production Coordination Manager(s) Thomas Baillet Mathieu Peyronnet	Games Lab Manager Alexandre Debrousse
	Production Content Director Jean-Marc Geffroy	Transversal Projects Coordinator Alix de Vallois	Games Lab Coordinator Yves Robin
	Pre-production Manager Fred Markus	Certification Manager Etienne Tardieu	Playtest Coordinator Camille Bigata Yohan Cazaux Paola Joyaux Sebastien Odasso
	Game Content Manager(s) Pascal Allançon Marc Pestka	Certification Coordinator - Age Rating Celine Paiva	Game Analysts Joceran Borderie Jean-Baptiste Halle Philippe Pellefigue
SPECIAL THANKS R. N. Yu Y. Huang	Authenticity Coordinator Travis Getz	EMEA Certification Specialists Anis Boujaouane Guillaume Gad	Chief Marketing Officer Anne Gleizes
CONCEPT ARTS Tokkun Studio Benoit Ferrière	Scenario Director Alexis Nolent	US Director Production Planning & Customer Support Brent Wilkinson	International Brand Group Manager Oliver Green
CEO VIRTUOS LTD G. Langourieux	Central Clancy Writer Richard Dansky	US Production Specialist Josh Taillon Adam Zachary	International Brand Manager Rémi Perrault
Publisher: Ubisoft Entertainment President and CEO Yves Guillemot	Gameplay Engineering & Entertainment Analysis Director Cyril Derouineau	US ESRB Manager Shannon Kokoska	International Product Manager Julien Quety
	Worldwide LIVE Development Director		Worldwide QC Director Eric Tremblay

Ubisoft-Kundendienst

Kostenloser Kundenservice

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/>

Sollten Sie Fragen oder Probleme mit einem unserer Produkte haben, bieten wir Ihnen hier einfach und kostenlos Antworten bzw. Lösungen auf die meistgestellten Fragen.

Persönliche Unterstützung

Sollten Sie wider Erwarten keine Lösung in unserem Solution Center (unserer Wissensdatenbank) für Ihr Problem gefunden haben, können Sie gerne eine kostenlose Anfrage an unser Supportteam stellen. Nutzen Sie dazu bitte die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche im Solution-Center unter: <http://support.ubisoft.de/>

Kostenpflichtiger Kundenservice

Unsere Kundendienst-Mitarbeiter stehen Ihnen von Mo-Fr 12:00 – 21:00 Uhr unter der kostenpflichtigen Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem Festnetz der deutschen Telekom) hilfreich zur Seite. (Die Hotline-Nummer kann nicht aus dem Mobilfunknetz erreicht werden oder wenn eine Sperre für 0900er Nummern aktiviert ist!)

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

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

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

Natürlich sollten Sie bei Ihrem Anruf möglichst Zugang zu Ihrer Konsole haben, um etwaige Lösungsvorschläge sofort überprüfen zu können.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Bei Hardwaredefekten müssen Sie sich an den Hersteller der Konsole oder der Peripherie-Geräte (Festplatten, Speicherkarten etc.) wenden.

Grundsätzlich empfehlen wir Ihnen - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr Problem bei uns zu überprüfen und dementsprechend nachzuvollziehen.

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.

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- Wir können Ihnen den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

Ihr Ubisoft-Team

ESPAÑOL

RESUMEN

Sesión informativa

Cuando unos barcos norteamericanos de actividad minera en fondo marino con bandera India fueron atacados en la costa de Sri Lanka, estalló la tensión entre los Estados Unidos y el gobierno ceilandés recientemente instaurado. Aunque Sri Lanka niega la autoría del ataque, las fuentes del país aportan información que sugiere que el nuevo régimen sabe más de lo que dice.

Con la agrupación americana de portaaviones en camino para asegurar los barcos, las tensiones regionales y la retórica alcanzan niveles peligrosos. Los Ghosts se infiltran 72 horas antes de la llegada de la flota con órdenes de aplacar a los objetivos en preparación para una invasión de los EE. UU. Pero cuando llegan a tierra, destapan una trama de gran repercusión que amenaza con sumir el mundo en el caos.

Debes dirigir a tu equipo a través de una telaraña de información y del territorio hostil de la selva. Los enemigos ocultos no solo amenazan vuestras vidas, sino también el futuro de tu nación.

¿Quiénes son los Ghosts?

La unidad de los Ghosts es: ejército de los EE. UU., 5º grupo de las fuerzas especiales, primer batallón, compañía D. Los Ghosts son los líderes en respuesta rápida del ejército de los EE. UU. Su unidad es la primera desplegada en situaciones peligrosas y la última en abandonar cuando las cosas se complican.

Es importante recordar que no son agentes antiterroristas, ninjas ni superhéroes. Son tropas bien entrenadas y equipadas de las fuerzas especiales de los EE. UU. a las que se les suelen encomendar operaciones encubiertas, pero siempre actuando de acuerdo con las reglas y las pautas del ejército de los Estados Unidos.

MEMORY STICK DUO™

¡Atención! Mantenga el Memory Stick Duo™ fuera del alcance de niños pequeños, ya que éstos podrían ingerirlo por accidente. Para guardar ajustes y progresos, inserte un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ de su sistema PSP™. Puede cargar partidas guardadas desde la misma Memory Stick™, o desde una distinta que contenga partidas guardadas con anterioridad.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN) permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



GAME SHARING

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a Internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

PERSONAJES

Parker

Edad: 29 - Nacionalidad: americana - Clase: explorador

Parker es joven, pero experto en la detección de enemigos potenciales. Es extremadamente prudente con todo, incluso fuera del campo de batalla. Parker sabe sacar provecho de cada situación; intenta matar al blanco sin ayuda si cree que es más seguro. Esta actitud a veces puede ponerlo en peligro y hace que sea propenso a sufrir accidentes.

Afortunadamente, corre muy rápido y es ágil, así que casi siempre consigue escapar.

Stiles

Edad: 35 - Nacionalidad: americana - Clase: fusilero

Stiles es un agente responsable, un soldado impetuoso y valiente, y siempre es el primero en llegar. Sabe protegerse bien de los enemigos. Aunque es mayor y sumamente experimentado, a veces se deja llevar por impulsos propios de un soldado joven. A pesar de todo, siempre consigue sobrevivir, incluso cuando los enemigos están muy cerca. El equipo necesita su ayuda en encuentros tácticos para estar mejor preparado y eliminar a sus enemigos más fácilmente.

Bill

Edad: 37 - Nacionalidad: americana - Clase: tirador

Bill suele disparar desde lejos; es un francotirador muy tranquilo y efectivo a distancia. El equipo estaría perdido sin él cuando se topa con fortines de ametralladoras. Bill es experto localizando enemigos, disparando a hostiles y desviando la corriente eléctrica, entre otras muchas habilidades. Suele ser un bálsamo tranquilizador para los demás.

Ramírez

Edad: 32 - Nacionalidad: americana - Clase: explorador

Ramírez es experto en ocultación. Siempre explora el entorno cuidadosamente y detecta fácilmente cualquier anomalía. También es muy ágil cruzando la selva y sabe sacar partido a los escondrijos, lo que le ha valido el apodo de "el sonámbulo".

Wayland

Edad: 40 - Nacionalidad: americana - Clase: fusilero

Wayland, el teniente despiadado y disciplinado, es la mano derecha de Kaye. Es hábil luchando en espacios reducidos y le gusta eliminar al enemigo con la ametralladora, así como cubrir a sus compañeros de equipo para que puedan acabar con los enemigos fácilmente.

García

Edad: 38 - Nacionalidad: americana - Clase: tirador

A García le gusta observar el campo de batalla desde la distancia y disfruta especialmente matando enemigos sin que lo detecten. Su lema es "un disparo, una vida". Es muy bueno identificando y atacando a los enemigos, y también cubriendo a compañeros de equipo. Sus conocimientos médicos también resultan muy útiles.

Jordan

Edad: 41 - Nacionalidad: americana - Clase: especialista cuerpo a cuerpo

A Jordan le gusta matar a los enemigos muy de cerca porque disfruta del elemento sorpresa. Siempre intenta ser el primero en llegar, así que a veces resulta herido. Sin embargo, vuelve al campo de batalla en cuanto se recupera, como un robot. De hecho, algunos lo llaman "Terminator".

John

Edad: 35 - Nacionalidad: americana - Clase: especialista cuerpo a cuerpo

John es muy bueno en los combates a corto alcance y desviando la corriente eléctrica. Además tiene muchas otras habilidades. Es despiadado y entregado, con mucha experiencia en guerra en la selva. A John se le da bien dar con el lugar adecuado desde donde eliminar a sus objetivos.

Clases de Ghost

Puedes seleccionar varias clases para tus Ghosts:

- **Explorador:** es el soldado ideal para identificar blancos y acercarse al enemigo con cierto grado de seguridad.
- **Fusilero:** está mejor protegido y dispara fuego más pesado que el explorador. Puede neutralizar vehículos blindados ligeros.

- **Tirador:** su arma tiene un alcance prácticamente ilimitado, neutralizará cualquier objetivo a distancia.
- **Especialista cuerpo a cuerpo:** es el experto en combate cuerpo a cuerpo. Puede iniciar maniobras para rodear a enemigos rápidamente.

ARMAS

Tendrás diferentes armas dependiendo de la clase que selecciones para tus Ghosts. Éstas son las armas que se pueden utilizar por cada clase:

Todas las clases:

- DE .50: pistola muy potente y poco estable.
- USP Compact: pistola razonablemente potente y estable.
- USP Compact S.: USP Compact con silenciador.
- M9: pistola más potente pero de escasas precisión y estabilidad.
- M9 S.: M9 con silenciador.

Explorador:

- AKS 74U: fusil de asalto razonablemente potente y maniobrable en corto alcance.
- AKS 74U S.: AKS 74U con silenciador.
- AK47: fusil de asalto muy potente, pero poco estable a corto alcance.
- SCAR-L: fusil de asalto polivalente, de potencia y precisión razonables.
- SCAR-L S.: SCAR-L con silenciador.
- INSAS: fusil de asalto polivalente pero poco preciso.
- INSAS S.: INSAS con silenciador.
- Type 81: fusil de asalto chino muy potente y bastante preciso a corto alcance.
- Type 81 S.: Type 81 con silenciador.
- MK 14: fusil de asalto de largo alcance, pero inestable y poco preciso en modo automático.
- MK 14 S.: MK 14 con silenciador.
- FAL: fusil de asalto de largo alcance, potente y poco estable.
- FAL S.: FAL con silenciador.
- ACR: fusil de asalto pesado muy potente y poco estable.
- ACR S.: ACR con silenciador.
- 416: fusil de asalto polivalente.
- 416 S.: HK 416 con silenciador.
- SKS: fusil de asalto tiro a tiro muy preciso a largo alcance.
- SKS S.: SKS con silenciador.

Fusilero:

- Type 56 LMG: ametralladora ligera potente pero poco precisa.
- Stoner LMG: ametralladora ligera potente.
- PKMG: ametralladora ligera muy potente pero con escasa cadencia de fuego y poca estabilidad.
- MK 48 Mod 0: ametralladora ligera de gran potencia pero poco precisa y estable.

Tirador:

- Dragunov SVD: fusil de precisión semiautomático muy potente y preciso.
- M-200-C: fusil de precisión semiautomático muy potente y preciso.
- SR-25: fusil de precisión semiautomático tremendamente potente y bastante preciso.
- M24 A3: fusil de precisión semiautomático de gran potencia y precisión.

Especialista cuerpo a cuerpo:

- SVK: subfusil muy potente. Tremendamente estable a cortísimo alcance.
- SVK S.: SVK con silenciador.
- MPC: subfusil de potencia razonable.
- MPC S.: MPC con silenciador.
- MP7: subfusil de gran cadencia de fuego pero escasa estabilidad.
- MP7 S.: MP7 con silenciador.
- M870: escopeta muy potente y destructiva a cortísimo alcance.

MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal encontrarás estas opciones:

- **Campaña individual:** te permite comenzar o retomar una campaña.
- **Multijugador cooperativo:** te permite jugar contra otro jugador.
- **Salón de la fama:** te permite ver las medallas que has obtenido y tu puntuación.
- **Opciones:** te permite cambiar o ver las opciones del juego, control y sonido.
- **Créditos:** te muestra una lista de la gente que ha trabajado en el juego.

Utiliza los botones de dirección para desplazarte arriba y abajo, y pulsa el botón  para seleccionar.



OPCIONES

El menú de opciones te permite personalizar tu experiencia de juego. Puedes ver o modificar las siguientes opciones:

- **Opciones del juego:** permite modificar los ajustes del juego.
- **Opciones de control:** permite ver la disposición de los controles.
- **Ajustes de sonido:** permite ajustar el volumen individualmente.
- **Guardar perfil:** permite guardar el juego manualmente.

Opciones del juego

Son los ajustes de la ayuda de tiro, la pantalla de información y la inversión del eje Y. Desplázate arriba y abajo con los botones de dirección para seleccionar el parámetro que quieras cambiar y después desplázate a izquierda y derecha para cambiar la selección. Pulsa el botón  para confirmar tu elección o el botón  para volver a la pantalla de ajustes.

Opciones de control

Utiliza los botones de dirección para desplazarte arriba y abajo por los esquemas de control individual y multijugador disponibles. Aparecerá un diagrama en pantalla con los detalles de cada esquema. Pulsa el botón  para volver a la pantalla anterior.

Ajustes de sonido

Estos ajustes determinan el volumen de los efectos y de la música, además de las opciones del volumen de la voz. Desplázate arriba y abajo con los botones de dirección para seleccionar el parámetro que quieras cambiar y después desplázate a izquierda y derecha para ajustar el volumen. Pulsa el botón  para confirmar tu elección o el botón  para volver a la pantalla de ajustes.

Guardar perfil

Esta opción te permite guardar tu perfil. Sigue las instrucciones y podrás guardar tu perfil manualmente. Pulsa el botón  para continuar o el botón  para volver a la pantalla de ajustes.

Salón de la fama

Aquí podrás consultar lo que has conseguido hasta el momento:

- **Estadísticas de la misión:** puedes ver la puntuación que has obtenido en una misión desbloqueada.
- **Medallas:** echa un vistazo a las medallas que has logrado.

Desplázate arriba o abajo con los botones de dirección para seleccionar la que quieras.

Pulsa el botón  para continuar, o el botón  para volver al menú principal.

Estadísticas

Aquí puedes ver las misiones que has desbloqueado y el tiempo total que has jugado en cada una de ellas. Desplázate arriba o abajo con los botones de dirección para seleccionar los detalles de la misión que quieras. Pulsa el botón  para continuar, o el botón  para volver al menú del salón de la fama.

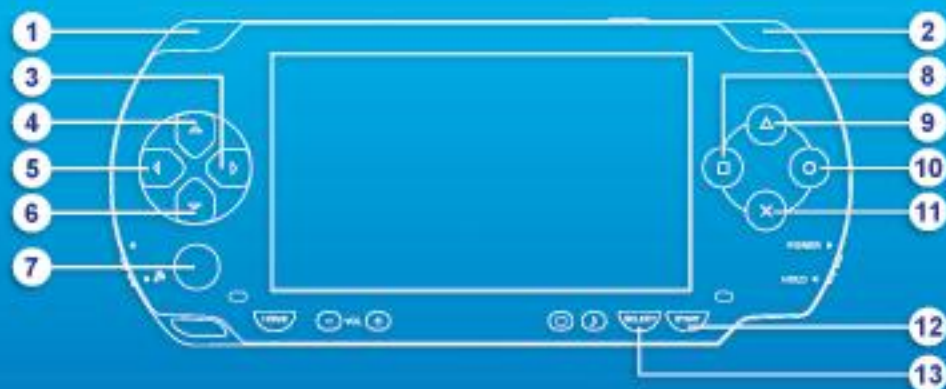
Créditos

Aquí verás los créditos del equipo de producción y del editor. Pulsa el botón  para volver a la pantalla anterior.

Mapa de controles

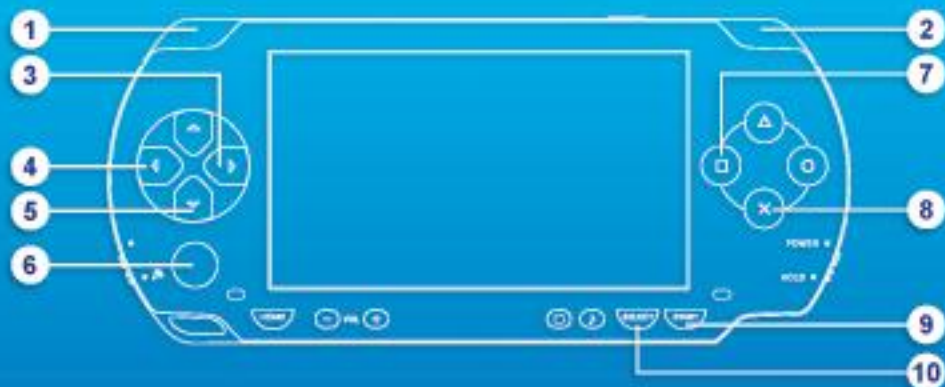
Botón ↑	Pulsa para cambiar el grupo controlado
	Mantén pulsado para cambiar las reglas de enfrentamiento
Botón ←	Pulsa para recargar
	Mantén pulsado para utilizar el botiquín
Botón ↓	Pulsa para levantarte y agacharte
	Mantén pulsado para levantarte o tumbarte boca abajo
Botón →	Pulsa para cambiar rápido de arma
	Mantén pulsado para abrir el inventario
Pad analógico	Moverse/Avanzar
	Moverse/Desplazarse a la izquierda
	Moverse/Retroceder
	Moverse/Desplazarse a la derecha
Botón △	Cambiar de Ghost
Botón ◻	Acciones contextuales
Botón ⊗	Pulsa para acceder al modo de tiro
	Mantén pulsado para usar prismáticos
Botón ⊙	Pulsa para dar orden contextual
	Mantén pulsado para dar orden de reagrupar
Botón L	Mantén pulsado para permitir el desplazamiento lateral
	Mantén pulsado para activar la puntería estable en la vista de francotirador
Botón R	Disparar arma
Botón SELECT	Abrir mapa de mando
Botón START	Abrir menú

CONTROLES NORMALES



- | | |
|---------------------------|--|
| 1. Botón L : | mantener pulsado para permitir el desplazamiento lateral |
| 2. Botón R : | disparar |
| 3. Botón → : | cambio rápido de arma/mantener pulsado para abrir el inventario |
| 4. Botón ↑ : | cambiar las reglas de enfrentamiento |
| 5. Botón ← : | recargar/mantener pulsado para utilizar el botiquín |
| 6. Botón ↓ : | cambiar postura |
| 7. Pad analógico: | moverse/desplazamiento lateral |
| 8. Botón Ⓢ : | acción contextual |
| 9. Botón △ : | cambiar de Ghost |
| 10. Botón ◯ : | orden contextual/mantener pulsado para dar orden de reagrupar |
| 11. Botón ✕ : | mirar automáticamente/apuntar/mantener pulsado para usar prismáticos |
| 12. Botón START : | menú |
| 13. Botón SELECT : | mapa de mando |

CONTROLES DE COBERTURA



- | | |
|---------------------------|--|
| 1. Botón L : | mantener pulsado para permitir el desplazamiento lateral |
| 2. Botón R : | disparar |
| 3. Botón → : | cambio rápido de arma/mantener pulsado para abrir el inventario |
| 4. Botón ← : | recargar/mantener pulsado para utilizar el botiquín |
| 5. Botón ↓ : | cambiar postura |
| 6. Pad analógico: | moverse/desplazamiento lateral |
| 7. Botón △ : | acción contextual |
| 8. Botón X : | mirar automáticamente/apuntar/mantener pulsado para usar prismáticos |
| 9. Botón START : | menú |
| 10. Botón SELECT : | mapa de mando |

CAMPAÑA INDIVIDUAL

Al seleccionar Campaña individual irás a la pantalla de la campaña. Aquí puedes seleccionar una de estas tres opciones:

- **Nueva campaña:** comienza una campaña nueva.
- **Continuar campaña:** carga una partida guardada y comienza desde el objetivo o la transición actual.
- **Misiones rápidas:** vuelve a enfrentarte a una misión que ya hayas completado.



Nueva campaña

Al seleccionar esta opción comienza una nueva campaña con tus ajustes actuales. A continuación, aparecerán las pantallas de la sesión informativa para la primera misión. Conforme avances por la campaña, el juego guardará tu progreso después de cada misión/objetivo/transición que completes.



Pantallas de la sesión informativa

Estas pantallas aparecerán antes de cada misión. Te proporcionarán toda la información necesaria para entender la historia y completar los objetivos, incluidas la información sobre las tropas enemigas y una lista de objetivos a completar. También puedes seleccionar un equipo y las armas para esta misión.

Continuar campaña

Esta opción te permite elegir una partida guardada y comenzar a jugar desde donde guardaste por última vez. Al seleccionarla, aparecerá la pantalla de la sesión informativa.

Misiones rápidas

Cuando selecciones esta opción, aparecerá una lista con todas las misiones que has desbloqueado. Desplázate por la lista con los botones de dirección y pulsa el botón  para seleccionar la misión a la que quieras jugar. Solo estarán disponibles las misiones que hayas desbloqueado en el modo de campaña.

ADELANTE

Primeros movimientos

Cuando hayas estudiado el objetivo y la información de la misión detenidamente, y hayas seleccionado y equipado a tus Ghosts, podrás incorporar a la misión.

Puedes ver el Ghost con el que estás jugando en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Ahí también está el indicador de postura, las reglas de enfrentamiento y el botiquín. El indicador de postura muestra si estás de pie, agachado o tumbado. El indicador de reglas de enfrentamiento te informa de si estás en modo de reconocimiento o de asalto. El indicador del botiquín muestra cuántos botiquines puedes utilizar en esta misión.

En el centro de la parte inferior hay un atajo que puedes utilizar. En la parte inferior derecha se encuentra la información sobre tu arma. Verás tu arma actual y las balas que quedan por cargar. A la derecha está el indicador de cadencia de fuego. Cuantas más balas veas en la imagen, mayor será la cadencia.

En la parte superior izquierda está el indicador de estado de tu compañero. Gracias a él sabrás con cuál de los tres Ghosts estás jugando, las clases de tus compañeros y su estado actual.

Arriba en el centro está el indicador de salud. Te permitirá saber cuánto daño has recibido.

Arriba a la derecha está el minimapa. Muestra tu posición, la de tus compañeros, la de tus objetivos cercanos, el estado actual de tus compañeros y dónde hay cobertura, así como tu dirección.



Reticula

En el centro de la pantalla está la retícula. Está formada por un círculo y unos guiones. Cuanto más quieto estés al apuntar, más cerca estarán los guiones y más preciso será el disparo.

Indicadores

Son las manifestaciones en pantalla de la información que necesitarás en las misiones. Señalan objetivos, unidades enemigas y aliados.

- **Indicador de objetivo:** un cuadrado amarillo que indica un objetivo de misión.
- **Indicador de enemigo:** un diamante rojo que indica una unidad enemiga.
- **Indicador desconocido:** un diamante blanco que indica una unidad sin identificar.
- **Indicador de aliado:** un diamante verde que indica un soldado aliado.
- **Indicador de vehículo:** un diamante rojo o azul, dependiendo de si el vehículo es aliado o no.
- **Indicador de UAV:** un diamante azul que marca la posición de tu UAV.
- **Indicador de C4:** un triángulo invertido que indica un objetivo de misión que requiere C4.
- **Indicador de muerte:** un diamante gris que indica una unidad muerta.
- **Indicador de fuego:** un arco amarillo que indica la dirección de procedencia del fuego enemigo.

Conforme te acercas a un indicador, aparecerá un paréntesis a su alrededor con algunos números. El número de arriba a la derecha es la cantidad de salud que le queda al blanco (si es una persona o un vehículo). El número de abajo a la derecha es la distancia al objeto indicado.

Si te acercas a un indicador de objetivo, aparecerá un paréntesis a su alrededor con información. El número de abajo a la derecha es la distancia al objeto indicado. La información de la parte inferior ofrece un consejo rápido sobre el objetivo.

Además, aparecerán indicadores de fuego en pantalla indicando la dirección de procedencia del fuego enemigo. Si estos indicadores aparecen en color amarillo, el tiro es errado pero, si te alcanzan, serán de color rojo.

Moverse y disparar

En la configuración de control, puedes avanzar, retroceder, desplazarte a la izquierda y a la derecha con el pad analógico. Pulsa el botón  para usar la vista libre. Púlsalo de nuevo para salir del modo vista libre.

Si mantienes pulsado el botón  y mueves el pad analógico, podrás desplazarte adelante, atrás, a izquierda y a derecha.

Para disparar tu arma, pulsa el botón . Mantén pulsado el botón  para lanzar las granadas. Suéltalo para lanzar la granada. Cuanto más tiempo lo mantengas pulsado, más lejos lanzarás.

Cobertura

Puedes utilizar el entorno para protegerte del fuego enemigo. Aparecerá un mensaje en pantalla cuando puedas utilizar algo (una roca, una pared u otro objeto) para cubrirte. Camina hacia el elemento y pulsa el botón  para acceder al modo de cobertura, que te proporcionará una mejor protección y te permitirá asomarte para disparar. Pulsa el botón  para asomarte y apuntar. Púlsalo de nuevo para ponerte a cubierto de nuevo después de disparar. Al recargar, te pondrás a cubierto automáticamente. Para abandonar el modo de cobertura, pulsa el botón  de nuevo.

Postura

Hay tres posturas:

- **De pie:** te mueves más rápido pero disminuye la precisión y es más fácil que te disparen.
- **Agachado:** cobertura, precisión y velocidad moderadas.
- **Tumbado:** tus movimientos son lentos, pero es difícil que te disparen y tu precisión aumenta.

Puedes levantarte o agacharte pulsando el botón . Mantenlo pulsado para tumbarte boca abajo o levantarte.

Cadencia de fuego

La cadencia de fuego es el número de balas que utilizas cada vez que aprietas el gatillo. Una cadencia alta resulta más espectacular, pero menos precisa.

Para cambiar la cadencia, mantén pulsado el botón . Selecciona un arma y utiliza el botón  o el botón  para cambiar la cadencia de fuego. Hay tres cadencias de fuego y otras dos opciones principales:

- **Un solo disparo:** dispara una bala cada vez que aprietas el gatillo.
- **Ráfaga de tres disparos:** dispara tres balas cada vez que disparas.
- **Automático:** sigues disparando hasta que levantes el dedo del botón de disparo.

Recargar

Pulsa el botón  para recargar tu arma actual.

Intercambiar armas

Pulsa rápidamente el botón  para cambiar rápido tu arma actual por el último tipo de arma usado.

Si mantienes pulsado el botón , podrás ver todas las armas del inventario con el botón , el botón , el botón  y el botón . Suelta el botón  hayas resaltado el arma que quieres utilizar.

Granadas

Las granadas son una de tus armas por defecto. Mantén pulsado el botón  para activar el menú de selección de arma y utiliza el botón  para seleccionar las granadas.

Arma

Pulsa el botón  para disparar con el arma actual. Pulsa el botón  para soltar el arma.

C4

El C4 es útil para destruir vehículos aparcados y objetos. Cuando sea posible, aparecerá un indicador para informarte de que puedes utilizar el C4. Acércate al objeto y pulsa el botón . Cuando hayas colocado el C4, sitúate a una distancia de seguridad para evitar daños.

Vista de tiro

Esta vista te ofrece una visión mejor del enemigo, pero limita tu campo visual. Pulsa el botón  para enfocar. Si tu arma actual tiene mira telescópica, pulsa el botón  dos veces para mostrarla. Mantén pulsado el botón  para contener la respiración y estabilizar tu puntería.

Vista de prismáticos

Esta vista te ofrece una visión mejor del enemigo, pero limita tu campo visual. Te permite ver a mayor distancia que la vista de tiro. Pulsa el botón  para enfocar. Púlsalo de nuevo para volver a la visión normal.

UAV

El UAV es un vehículo sin tripulación que puede ayudarte en las misiones. Puedes usarlo para descubrir las posiciones enemigas o para asaltar al enemigo lanzando bombas. Utiliza el pad analógico para mover el UAV en la pantalla de acción en las cuatro direcciones. Activa la bomba pulsando el botón . Para que el UAV vuelva a tu posición, mantén pulsado el botón .

Sensor

El sensor es una unidad que observa la posición de los enemigos pero no puede moverse. Mantén pulsado el botón  para activar el menú de selección de arma y utiliza el botón  para seleccionar el sensor.

Juego táctico

Juegas con un equipo de tres Ghosts. Puedes dar órdenes y establecer las reglas de enfrentamiento de tus compañeros dependiendo del tipo de enfrentamiento. No olvides que el éxito depende de la buena gestión de tu equipo. Intenta dar con las tácticas adecuadas, ya que te ayudará a completar misiones más eficazmente.

Cambiar

Pulsa el botón  para cambiar a cualquier Ghost o UAV disponible (una vez haya sido desplegado). También puedes apuntar a un Ghost y pulsar el botón  para cambiar a él o activar la opción de ver todos los Ghosts pulsando el botón . Cambiar te ofrece más opciones tácticas en un enfrentamiento.

Orden de equipo

Puedes dar órdenes a tus compañeros o a un UAV en cualquier momento. Mantén pulsado el botón  para dar órdenes y elaborar tácticas.

- **Ir a:** apunta y pulsa el botón  para desplazar a tus compañeros allí. Cuando des una orden de IR A a un Ghost, tus compañeros se separarán y dejarán de seguirte. Combina IR A con CAMBIAR para repartir a tu equipo entre los diferentes puntos tácticos del mapa. Las posiciones favorables son la clave del éxito.
- **Reagrupar:** mantén pulsado el botón  para acercar a todos tus compañeros y que te sigan.
- **Atacar:** apunta a un enemigo y pulsa el botón  para dar la orden a tus compañeros de matar al enemigo.

Reglas de enfrentamiento

Tus compañeros tienen dos tipos de comportamiento: reconocimiento y asalto, y actúan de forma diferente en cada modo. Mantén pulsado el botón  para cambiar de modo.

- **Reconocimiento:** tus compañeros intentarán atacar siempre con seguridad. Siempre que sea posible, intentarán moverse agachados y no atacarán activamente al enemigo.
- **Asalto:** tus compañeros intentarán matar a todos los enemigos cercanos reparando menos en su seguridad personal. Por ejemplo, se levantarán para disparar cuando encuentren enemigos.

Curación

Cuando un compañero esté en peligro, no podrá continuar luchando y se tumbará hasta que lo cures. Al acercarte a un compañero herido aparecerán un icono del botón  y un consejo. Pulsa el botón  para curarlo. Esto llevará varios segundos.

Mapa de mando

Pulsa el botón **SELECT** (selección) para que aparezca el mapa de mando. Te ofrece un esquema jerárquico del nivel actual junto con tu posición, la de cualquier unidad visible y la de los objetivos actuales. Puedes desplazarte por el mapa de mando con el pad analógico. También puedes dar órdenes a tus compañeros o a los UAV. Para cambiar de compañero o UAV, pulsa el botón **↑**.

Vista de UAV

En esta vista observas el mundo desde la perspectiva del UAV.

Utiliza el pad analógico para mover el UAV en las cuatro direcciones. Pulsa el botón **X** para usar la vista libre. Púlsalo de nuevo para salir del modo vista libre. Pulsa el botón **A** para cambiar de compañero.



Menú de acción

Pulsa el botón **START** (inicio) para mostrar el menú de acción. Utiliza los botones de dirección o el pad analógico para desplazarte por las opciones:

- **Guardar partida:** guarda la partida.
 - **Cargar punto de control:** reinicia la partida desde el último punto de control.
 - **Reiniciar nivel:** comienza de nuevo el nivel actual.
 - **Abandonar nivel:** sal del nivel actual y vuelve al menú principal sin guardar.
 - **Opciones:** ajusta las opciones del juego, control y sonido.
- Pulsa el botón **X** para seleccionar la opción resaltada.

Estadísticas de la misión

Después de cada misión, recibirás un informe con las estadísticas de la misión. Cuando hayas terminado de ver los resultados, pulsa el botón **X** para pasar a la pantalla siguiente.

MULTIJUGADOR COOPERATIVO

Este modo te permite enfrentarte a otros jugadores en Tom Clancy's Ghost Recon® Predator. Al seleccionar esta opción pasarás a la pantalla de configuración. Puedes organizar una partida o unirse a una ya creada. Selecciona con el botón **L** o el botón **R**.

Servidor

Tú decides los ajustes de la partida. Tienes cuatro opciones para el tipo de partida:

- **Nombre de la partida:** modifica el nombre de la partida que estás creando.
- **Máximo de jugadores:** cambia el máximo de jugadores permitidos.
- **Dificultad:** cambia la dificultad del juego.
- **Misión:** selecciona el mapa en el que jugar.

Utiliza los botones de dirección para desplazarte por estas cuatro opciones y pulsa el botón **X** para seleccionar la que quieras cambiar.



Sala de juego

La sala de juego es la pantalla en la que esperas a que comience la acción. En la parte superior izquierda del vestibulo están los detalles del juego y en la derecha hay un mapa jerárquico. Bajo el mapa hay una lista de jugadores. Cuando estés listo para comenzar a jugar, pulsa el botón START (inicio) y pasarás a la pantalla de la sesión informativa.



Unirse

Puedes buscar y unirse a una partida que ha iniciado otro jugador. En una partida pueden participar tres jugadores. Selecciona Unirse a una partida en la pantalla multijugador y aparecerá una lista de partidas disponibles. Utiliza los botones de dirección para desplazarte por la lista y pulsa el botón **X** cuando encuentres una a la que quieras unirse.

Cuando te unas a ella, aparecerás en la sala de juego de esa partida. Comenzará cuando el servidor dé inicio a la partida.

CRÉDITOS

Los créditos incluyen al equipo de desarrollo, al editor y a los equipos asociados. Son los creadores de este juego.

DEVELOPMENT TEAMS VIRTUOS LTD GAME SOURCE STUDIO

EXECUTIVE PRODUCER C. Gandon

PRODUCTION DIRECTOR F. Pan

TECHNICAL DIRECTOR Y. Chen

GAME DESIGN MANAGER F. Dhesse

PRODUCER ZH. Y. Xu

SENIOR PRODUCER J. Liu

ASSISTANT EXECUTIVE PRODUCER D. Cicurel

ASSISTANT PRODUCER SH. Xia

ART DIRECTOR A. Supryaga G. Drouin

ANIMATOR DIRECTOR Y.M. Zhang

LEAD ARTIST X. Zheng

ENVIRONMENT ARTISTS K. Chen Y. C. Chen Y. Ding B. Guo B. Huang D. Li Y. Li Q. Lin Zh. H. Luo J. W. Yang SH. Y. Yang J. L. Wang X. H. Wu

ASSISTANT ART PRODUCER R.N. Yu

ART DIRECTOR Ch. Zhang J. Stacey L. Wilson

PROPS ARTISTS F.D. Dai H.Y. Liu H. Yuan B. Peng Sh. Meng

N. Mo G.S. Shi J.J. Sun W.H. Xu N. Zhang X.Y. Cui Zh.Q. Li P. Wu Zh. Qiao Zh. Gong Ch.Y. Jin X. Pang W.T. Chen Zh.J. Chen

CHARACTER ARTISTS Y. Zh. Li X. H. Wu

UI ARTIST CH. Qian

LEAD ANIMATOR L. SH. Duan Mu

ANIMATOR Y. Dou Y. Gu W. Jiang

SFX ARTIST SH. L. Song

LEAD DESIGNER R. Pulurian H. T. Jiang

GAME DESIGNER X. X. Li L. B. Luo X. Shen

LEVEL DESIGNERS J. Q. Cai Y. R. Fan X. Li X. H. Shen W. Xia J. M. Zhu

DESIGN CONSULTING M. Licht

LEAD PROGRAMMER W. P. Zhao

SENIOR PROGRAMMER Y. CH. Shen

PROGRAMMERS CH. X. Bian G. Chu ZH. M. He W. J. Miao K. S. Shi Y. X. Sun W. F. Wang Z. H. Wei X. CH. Zhu

UI DESIGNER ZH. J. Tu

SOUND DESIGN MANAGER J. Yang

SOUND DESIGNER C. ZH. Fang

DATA MANAGER J. Y. Lu

QA TEAM LEADER B. Bao	Executive Director, Worldwide Studios Christine Burgess- Quemard	Process & Methods Director Michel Pierfitte	US ESRB Coordinator Edwin Zee
FIRST PARTY CERTIFI- CATION SPECIALIST M. T. Tang Y. Y. Xie Q. Gu	Chief Creative Officer Serge Hascoët	Worldwide Production Coordination Director Anne Blondel-Jouin	Studios Operations Director Pierre Escaich
QA TESTERS L. CH. Xu Y. Cui CH. Tan Y. N. Zhang S. Y. Wang D. H. Gu Q. Gao S. L. Pan Q. Qian Z. B. Dong J. N. Wang L. P. Zhang X. J. Ge L. L. Ni	Worldwide Content Director Lionel Raynaud Production Content Director Jean-Marc Geffroy Pre-production Manager Fred Markus Game Content Manager(s) Pascal Allançon Marc Pestka Authenticity Coordinator Travis Getz Scenario Director Alexis Nolent Central Clancy Writer Richard Dansky Gameplay Engineering & Entertainment Analysis Director Cyril Derouineau Worldwide LIVE Development Director Cyril Marchal	Production Coordination Manager(s) Thomas Baillet Mathieu Peyronnet Transversal Projects Coordinator Alix de Vallois Certification Manager Etienne Tardieu Certification Coordinator - Age Rating Celine Paiva EMEA Certification Specialists Anis Boujaouane Guillaume Gad US Director Production Planning & Customer Support Brent Wilkinson US Production Specialist Josh Taillon Adam Zachary US ESRB Manager Shannon Kokoska	Games Lab Manager Alexandre Debrousse Games Lab Coordinator Yves Robin Playtest Coordinator Camille Bigata Yohan Cazaux Paola Joyaux Sebastien Odasso Game Analysts Joceran Borderie Jean-Baptiste Halle Philippe Pellefigue Chief Marketing Officer Anne Gleizes International Brand Group Manager Oliver Green International Brand Manager Rémi Perrault International Product Manager Julien Quety Worldwide QC Director Eric Tremblay
SPECIAL THANKS R. N. Yu Y. Huang			
CONCEPT ARTS Tokkun Studio Benoit Ferrière			
CEO VIRTUOS LTD G. Langourieux			
Publisher: Ubisoft Entertainment President and CEO Yves Guillemot			

SERVICIO TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio, Ubisoft ofrece servicio técnico en Internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de **Soporte**. Si consultas el **Centro de Soluciones**, obtendrás las mismas respuestas que si llamaras por teléfono a nuestro personal del servicio técnico. Además, el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas del día.

Si usas la opción de **Formular pregunta**, dentro del **Centro de Soluciones**, te aseguras de que obtenemos toda la información importante que necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título al que estás jugando.

Si no tienes acceso a Internet, nuestro personal del servicio técnico puede ayudarte si llamas al 902 117 803, de lunes a viernes de 12:00 a 20:00 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el servicio técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestra web, en ella encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

NEDERLAND

OVERZICHT

Briefing

Als Amerikaanse diepzeevissers met een Indiase vergunning vanaf de kust van Sri Lanka worden aangevallen, loopt de spanning tussen de Verenigde Staten en de recent geformeerde regering van Sri Lanka hoog op. Hoewel Sri Lanka alle betrokkenheid bij de aanval ontkent, suggereren bronnen in het land dat de nieuwe leiders meer weten dan ze doen voorkomen.

Een groep Amerikaanse vliegdekschepen is onderweg om de vissersboten veilig te stellen, en de regionale spanningen en discussies escaleren tot een gevaarlijk niveau. De Ghosts worden 72 uur voor aankomst van de vloot in het geheim op het eiland gedropt om ter voorbereiding op de Amerikaanse invasie de doelwitten te verzwakken. Maar zodra ze landen, ontdekken ze een verstrekkend complot, dat de wereld in chaos dreigt te dompelen. Je leidt jouw team door vijandelijke jungles en een netwerk van misleidende informatie, waar verborgen vijanden niet alleen jullie levens bedreigen, maar ook de toekomst van jullie land.

Wat is Ghost?

De volledige benaming van de Ghosts eenheid is: U.S. Army, 5th Special Forces Group, 1st Battalion, D Company. De Ghosts zijn het speerpunt van de snelle respons van het Amerikaanse leger. Zij worden als eerste gevaarlijke situaties ingestuurd en vertrekken als laatste als de boel uit de hand loopt.

Het is belangrijk om te onthouden dat het geen antiterreur specialisten, ninja's of superhelden zijn. Het gaat hier om goedgepaste, uitstekend uitgeruste Amerikaanse commandotroepen die weliswaar zwarte operaties worden toevertrouwd, maar die zich altijd aan de regels en voorschriften van het Amerikaanse leger houden.

MEMORY STICK DUO™

Waarschuwing! Houd de Memory Stick Duo™ buiten het bereik van kleine kinderen omwille van het gevaar van inslikken.

Om spelinstellingen en je voortgang op te slaan moet je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™-systeem steken. Je kunt opgeslagen spelgegevens van dezelfde memory stick of elke andere Memory Stick™ die opgeslagen spelbestanden voor dit spel bevat, laden.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).

Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

PERSONAGES

Parker

Leeftijd: 29 - Nationaliteit: Amerikaans - Klasse: Scout

Parker is jong, maar ervaren in het observeren van potentiële vijanden. Hij is in alles extreem voorzichtig, zelfs als hij zich niet in het strijdperk bevindt. Parker kan daarnaast uitstekend kansen inschatten; hij probeert altijd zelf het doel te doden als hij dat veiliger acht. Dit brengt hem soms in gevaar en maakt hem vatbaar voor ongelukken. Gelukkig is hij snel en lenig, waardoor hij meestal in staat is om te vluchten.

Stiles

Leeftijd: 35 - Nationaliteit: Amerikaans - Klasse: Autorifleman

Stiles is een betrouwbare veldofficier, een licht ontvlambare en dappere soldaat, die altijd als eerste uit de helikopter springt. Hij weet zich ook uitstekend tegen vijanden te weren. Hoewel hij wat ouder en zeer ervaren is, laat Stiles regelmatig de jonge hond in zich los, maar hij slaagt er steeds in om te overleven, zelfs in directe confrontaties met vijanden. Hij geeft steun aan tactische confrontaties, waardoor het team beter voorbereid is en vijanden gemakkelijker worden uitgeschakeld.

Bill

Leeftijd: 37 - Nationaliteit: Amerikaans - Klasse: Marksman

Bill schiet normaal gesproken van een afstandje. Hij is een uiterst kalme scherpschutter en zeer effectief op grote afstand. Het team kan niet zonder hem als ze tegen versterkte machinegeweren oplopen. Onder Bill's expertise vallen onder andere het taggen van vijanden, het elimineren van tegenstanders en het verleggen van elektrische stroom. Hij heeft vaak een kalmerende invloed op anderen.

Ramirez

Leeftijd: 32 - Nationaliteit: Amerikaans - Klasse: Scout

Ramirez is erg goed in zich schuilhouden. Hij verkent de omgeving altijd zeer nauwkeurig en ontdekt gemakkelijk verdachte situaties. Hij is daarnaast erg handig in het door de jungle sluipen en weet perfect hoe hij dekking en schuilplaatsen moet gebruiken. Daarom luidt zijn bijnaam binnen het team: "Night Walker".

Wayland

Leeftijd: 40 - Nationaliteit: Amerikaans - Klasse: Autorifleman

Wayland is meedogenloos en toegewijd en daarom Johns meest betrouwbare luitenant. Hij is op zijn best in een gevecht in kleine ruimtes en vindt het leuk om tegenstanders met zijn machinegeweer onder druk te zetten. Zo dekt hij zijn teamgenoten waardoor deze kunnen gemakkelijker vijanden kunnen doden.

Garcia

Leeftijd: 38 - Nationaliteit: Amerikaans - Klasse: Marksman

Garcia houdt ervan om het strijdperk van een afstandje te bekijken en geniet vooral van het doden van een vijanden zonder dat iemand hem ziet. Zijn motto luidt: "één schot, één leven". Hij is erg goed in het taggen van vijanden, het elimineren van vijanden en het dekken van teamgenoten. Ook zijn medische kennis komt regelmatig van pas.

Jordan

Leeftijd: 41 - Nationaliteit: Amerikaans - Klasse: CQC Specialist

Jordan doodt zijn vijanden bij voorkeur van dichtbij en het liefst totaal onverwachts. Hij probeert altijd als eerste ter plekke te zijn, waarbij hij vaak gewond raakt. En zodra hij weer op zijn benen kan staan, wil hij zo snel mogelijk weer naar het strijdperk terug. Hij wordt daarom ook wel de "Terminator" genoemd.

John

Leeftijd: 35 - Nationaliteit: Amerikaans - Klasse: CQC Specialist

John is erg goed in vechten op de korte afstand en het verleggen van elektrische stroom. Daarnaast heeft hij nog allerlei andere kwaliteiten. Hij is meedogenloos en toegewijd, en zeer ervaren in oorlogsvoering in de jungle. John weet altijd het beste punt te vinden van waaruit hij de vijand kan doden.

Ghostklasse

Je kunt verschillende klassen voor je Ghosts kiezen:

- **Scout (verkenners)**– De scout is de ideale soldaat om doelen te identificeren en in betrekkelijke veiligheid bij de vijand in de buurt te komen.
- **Autorifleman (machinegeweerschutter)**– De machinegeweerschutter is beter beschermd en kan zwaardere salvo's afvuren dan de verkenners. Hij kan ook licht gepantserde voertuigen neutraliseren.

- **Marksman (scherpschutter)**– De scherpschutter heeft met zijn wapen een bijna ongelimiteerd bereik; wijs een doel op afstand aan en hij schakelt het uit.
- **CQC Specialist** – De CQC Specialist is de expert in man-tegen-man gevechten. Hij is in staat om vijanden snel te omsingelen en is nauwkeurig en effectief in man-tegen-man gevechten.

WAPENS

Afhankelijk van de voor jouw Ghosts gekozen klasse heb je de beschikking over verschillende wapens:

ALLE klassen:

- **DE .50** – Een pistool met een matige stabiliteit, dat echter grote schade aanricht.
- **USP Compact** – Een pistool met een redelijke stabiliteit, dat redelijke schade aanricht.
- **USP Compact S.** – USP Compact met geluiddemper.
- **M9** – Een pistool dat meer schade aanricht, maar een lagere precisie en stabiliteit heeft.
- **M9 S.** – M9 met geluiddemper.

Scout:

- **AKS 74U** – Een aanvalsgeweer dat redelijke schade aanricht en op korte afstand goed hanteerbaar is.
- **AKS 74U S.** – AKS 74U met geluiddemper.
- **AK47** – Een aanvalsgeweer met een matige stabiliteit op korte afstand, dat echter grote schade aanricht.
- **SCAR-L** – Een multifunctioneel aanvalsgeweer met een redelijke precisie, en dat redelijke schade aanricht.
- **SCAR-L S.** – SCAR-L met geluiddemper.
- **INSAS** – Een multifunctioneel aanvalsgeweer met minder precisie.
- **INSAS S.** – INSAS met geluiddemper.
- **Type 81** – Een Chinees aanvalsgeweer met een goede precisie op korte afstand, dat grote schade aanricht.
- **Type 81 S.** – Type 81 met geluiddemper.
- **MK 14** – Een voor lange afstanden geschikt aanvalsgeweer dat in volautomatische stand onstabiel en niet nauwkeurig is.
- **MK 14 S.** – MK 14 met geluiddemper.
- **FAL** – Een voor lange afstanden geschikt aanvalsgeweer met een matige stabiliteit, dat flinke schade aanricht.

- FAL S. – FAL met geluiddemper.
- ACR – Een zwaar kaliber aanvalsgeweer met een nog slechtere stabiliteit, dat echter grote schade aanricht.
- ACR S. – ACR met geluiddemper.
- 416 – Een nuttig multifunctioneel aanvalsgeweer.
- 416 S. – HK 416 met geluiddemper.
- SKS – Een enkelschots aanvalsgeweer met hoge precisie op grote afstand.
- SKS S. – SKS met geluiddemper.

Autorifleman:

- Type 56 LMG – Een licht machinegeweer met een matige precisie, dat flinke schade aanricht.
- Stoner LMG – Een licht machinegeweer dat flinke schade aanricht.
- PKMG – Een licht machinegeweer met matige vuursnelheid en stabiliteit, dat echter enorme schade aanricht.
- MK 48 Mod 0 – Een licht machinegeweer met matige precisie en stabiliteit, dat echter enorme schade aanricht.

Marksman:

- Dragunov SVD – Een halfautomatisch scherpschuttergeweer met een goede precisie, dat grote schade aanricht.
- M-200-C – Een halfautomatisch scherpschuttergeweer met een goede precisie, dat extreme schade aanricht.
- SR-25 – Een halfautomatisch scherpschuttergeweer, dat een uitstekende mix is van een geweer en een scherpschuttergeweer.
- M24 A3 – Een halfautomatisch scherpschuttergeweer met een uitstekende precisie, dat enorme schade aanricht.

CQC Specialist:

- SVK – Een machinepistool dat grote schade aanricht. Extreem stabiel op hele korte afstand.
- SVK S. – SVK met geluiddemper.
- MPC – Een machinepistool, dat redelijke schade aanricht.
- MPC S. – MPC met geluiddemper.
- MP7 – Een machinepistool met hoge vuursnelheid, maar een matige stabiliteit.
- MP7 S. – MP7 met geluiddemper.
- M870 – Een jachtgeweer met grote spreiding op hele korte afstand, dat grote schade aanricht.

HOOFDMENU

Je kunt in het Main Menu (Hoofdmenu) uit vier opties kiezen:

- **Solo Campaign (solo campagne)** – Hier kun je een campagne starten of hervatten.
- **Co-op Multiplayer (coöperatieve multiplayer)** – Hier kun je een spel samen met andere spelers spelen.
- **Hall of Fame (eregalerij)** – Hier vind je een overzicht van je score en de door jou gewonnen onderscheidingen.
- **Options (opties)** – Hier kun je spel-, besturings- en geluidsinstellingen bekijken of wijzigen.
- **Credits** – Hier vind je een lijst van iedereen die aan dit spel heeft bijgedragen.

Gebruik de richtingstoetsen om naar boven en beneden te scrollen en druk op de **X**-toets om de geselecteerde optie te kiezen.



OPTIES

In het menu "Options" kun je het spel helemaal naar jouw wensen aanpassen:

- **Gameplay Settings (spelinstellingen)** – Hier kun je de verschillende spelparameters instellen.
- **Control Options (besturingsopties)** – Hier kun je de besturingsschema's bekijken en wijzigen.
- **Sound Settings (geluidsinstellingen)** – Hier kun je het volume van de verschillende geluidseffecten aanpassen.
- **Save Profile (profiel opslaan)** – Hier kun je een spel handmatig opslaan.

Gameplay Settings

Hier kun je de opties voor automatisch richten, weergave van de verkregen informatie over de vijand (Intel) en het omkeren van de Y-as instellen. Met de richtingstoetsen kun je naar boven en beneden scrollen om een instelling te kiezen die je wilt wijzigen. Door naar rechts en links te scrollen, kun je een optie aanpassen. Druk op de **X**-toets om je instellingen te bevestigen of op de **Y**-toets om naar het instellingenscherf terug te gaan.

Control Options

Met de richtingstoetsen kun je naar boven en beneden door de beschikbare besturingsschema's voor solo- en multiplayer-spellen scrollen. Een diagram toont de details van elk schema. Druk op de **Y**-toets om naar het vorige scherm terug te gaan.

Sound Settings

Hier kun je verschillende volumeopties instellen. Met de richtingstoetsen kun je naar boven en beneden scrollen om een instelling te kiezen die je wilt wijzigen. Door naar rechts en links te scrollen, kun je het betreffende volume aanpassen. Druk op de -toets om je instellingen te bevestigen of op de -toets om naar het instellingscherm terug te gaan.

Save Profile

Deze optie geeft je de mogelijkheid om je profiel handmatig op te slaan. Volg de instructies. Druk op de -toets om verder te gaan of op de -toets om naar het instellingscherm terug te gaan.

Hall of Fame Menu

De Hall of Fame geeft een overzicht van wat je tot nu toe hebt bereikt:

- **Statistics (Statistieken)** – Toont de score die je in de gespeelde missies hebt behaald.
- **Medals (Onderscheidingen)** – Laat zien welke onderscheidingen je tot nu toe hebt ontvangen.

Met de richtingstoetsen kun je door het menu scrollen en je keuze maken. Druk op de -toets om verder te gaan of op de -toets om naar het hoofdmenu terug te gaan.

Statistics

De statistieken laten je zien welke missies je hebt vrijgespeeld en hoeveel tijd je in totaal aan elke missie hebt besteed. Met de richtingstoetsen kun je door het menu scrollen en kiezen van welke missie je de gegevens wilt zien. Druk op de -toets om verder te gaan of op de -toets om naar de Hall of Fame terug te gaan.

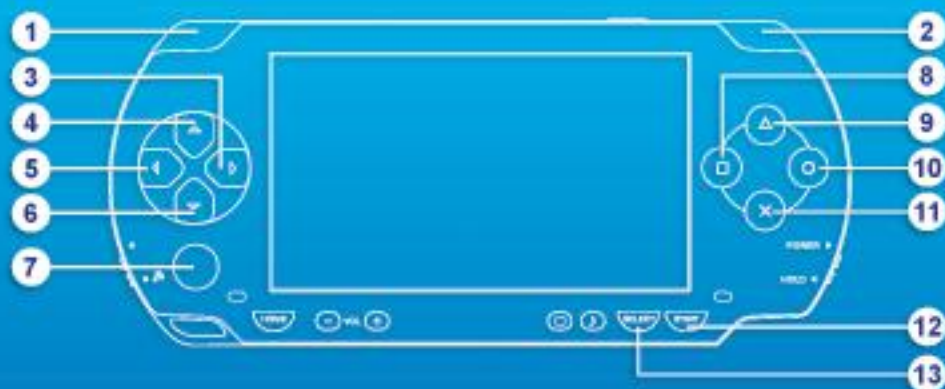
Credits

In de credits zie je wie er allemaal aan het spel hebben meegewerkt. Druk op de -toets om naar het vorige scherm terug te gaan.

Besturingsoverzicht

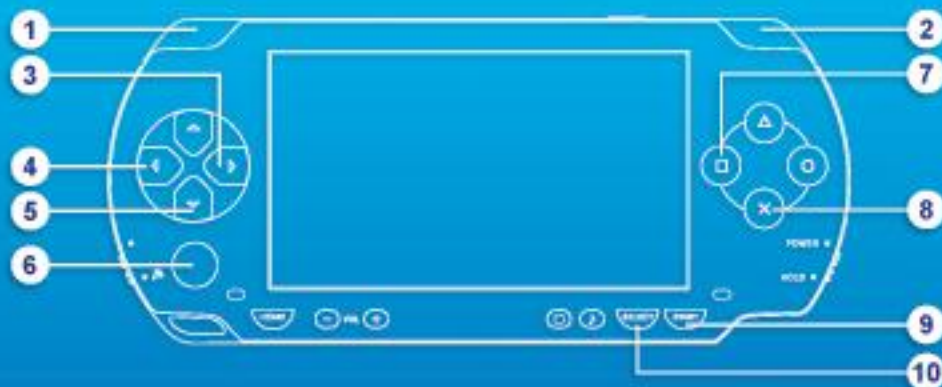
 -toets	Indrukken om de te besturen groep te wijzigen
	Ingedrukt houden om geweldsinstructies aan te passen
 -toets	Indrukken om te herladen
	Ingedrukt houden om verbanddoos te gebruiken
 -toets	Indrukken om tussen staan en hurken te switchen
	Ingedrukt houden om tussen staan en liggen te switchen
 -toets	Indrukken om snel van wapen te wisselen
	Ingedrukt houden om je bezittingen te bekijken
Analoge joystick	Bewegen/Recht vooruit lopen
	Bewegen/Zijwaarts naar links bewegen
	Bewegen/Recht achteruit lopen
	Bewegen/Zijwaarts naar rechts bewegen
 -toets	Andere Ghost
 -toets	Situatieafhankelijke acties
 -toets	Indrukken om richtmodus te openen
	Ingedrukt houden om verrekijker te gebruiken
 -toets	Indrukken om een situatieafhankelijk bevel te geven
	Ingedrukt houden om een hergroepeerbevel te geven
 -toets	Ingedrukt houden om lopend schieten aan te zetten
	Ingedrukt houden om op je doel te blijven richten terwijl je in de scherpschuttermodus bent
 -toets	Schiet met een wapen
SELECT-toets	Open commando-overzicht
START-toets	Open menu

NORMALE BESTURING



- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. L -toets: | Ingedrukt houden om zijwaarts te bewegen |
| 2. R -toets: | Schieten |
| 3. → -toets: | Snelle wapenwissel / Ingedrukt houden: bezittingen |
| 4. ↑ -toets: | Wijzig geweldinstructies |
| 5. ← -toets: | Herladen / Ingedrukt houden: gebruik verbanddoos |
| 6. ↓ -toets: | Andere houding |
| 7. Analoge joystick: | Bewegen / Zijwaarts bewegen |
| 8. ○ -toets: | Situatieafhankelijke actie |
| 9. △ -toets: | Andere Ghost |
| 10. □ -toets: | Situatieafhankelijk bevel / Ingedrukt houden: hergroeperen |
| 11. × -toets: | Auto kijken / Richten / Ingedrukt houden: verrekijker |
| 12. START -toets: | Menu |
| 13. SELECT -toets: | Commando-overzicht |

BESCHUTTINGSBESTURING



- | | |
|-----------------------------|---|
| 1. L -toets: | Ingedrukt houden om zijwaarts te bewegen |
| 2. R -toets: | Schieten |
| 3. → -toets: | Snelle wapenwissel / Ingedrukt houden: bezittingen |
| 4. ← -toets: | Herladen / Ingedrukt houden: gebruik verbanddoos |
| 5. ↓ -toets: | Andere houding |
| 6. Analoge joystick: | Bewegen / Zijwaarts bewegen |
| 7. Share -toets: | Situatieafhankelijke actie |
| 8. Options -toets: | Auto kijken / Richten / Ingedrukt houden: verrekijker |
| 9. START -toets: | Menu |
| 10. SELECT -toets: | Commando-overzicht |

SOLOCAMPAGNE

Het kiezen van "Solo Campaign" brengt je naar het campagneschermb, waar je drie opties hebt:

- **New Campaign** – Start een nieuwe campagne.
- **Continue Campaign** – Laad een opgeslagen spel en ga verder waar je was gebleven.
- **Quick Mission** – Speel een al met succes afgeronde missie opnieuw.



New Campaign

Kies deze optie om een nieuwe campagne met je huidige instellingen te starten. Je krijgt dan meteen de Briefing schermen voor de eerste missie te zien. Na elk(e) afgesloten missie/doel/overgangsperiode tijdens de campagne wordt het spel automatisch opgeslagen.



Briefing schermen

Vóór elke missie krijg je een Briefing scherm te zien. Hier krijg je alle informatie die je nodig hebt om het verhaal te begrijpen en de doelstellingen te behalen. Je krijgt informatie over de vijandelijke troepen en een overzicht van de doelstellingen die je moet behalen. Hier kun je ook je team kiezen en aangeven aan welke wapens je de voorkeur geeft in de missie.

Continue Campaign

Met deze optie kun je een spel voortzetten vanaf het moment dat je dit voor het laatst hebt opgeslagen. Als je "Continue Campaign" kiest, word je naar het briefingscherm gebracht.

Quick Mission

Als je deze optie kiest, krijg je een lijst met alle vrijgespeelde missies te zien. Met de richtingstoetsen kun je door de lijst scrollen. Druk op de -toets om een missie te kiezen. Uitsluitend missies die je in de campagnemodus met succes hebt afgerond, zijn beschikbaar.

AAN DE SLAG

Eerste acties

Nadat je het doel en alle gegevens voor de missie nauwkeurig hebt doorgelezen en je je Ghosts hebt gekozen en uitrust, kun je met de missie starten.

De Ghost waarmee je op dit moment speelt, is linksonder op je scherm afgebeeld. Verder zie je linksonder op het scherm indicatoren voor je houding, de geweldsinstructies en verbanddozen. De houdingindicator geeft aan of je staat, hurkt of ligt. De indicator voor de geweldsinstructies laat zien of je in passieve of aanvalsmodus bent. De verbanddoosindicator toont hoeveel verbanddozen je in deze missie mag gebruiken.

Onderaan in het midden van het scherm zie je een snelcommando, dat je kunt gebruiken. Rechtsonder vind je informatie over je wapen. Je ziet welke wapen je momenteel gebruikt en wat het aantal resterende kogels per magazijn is. Helemaal rechts zie je een vuursnelheidsindicator (RoF – Rate of Fire). Hoe meer kogels je ziet, des te hoger je vuursnelheid.

Linksboven op het scherm zie je een overzicht van de status van je team. Hier kun je zien met welke Ghost je nu speelt, tot welke klasse een teamlid behoort en wat diens status is.

Bovenaan in het midden van het scherm vind je een gezondheidsindicator. Deze geeft aan hoeveel schade je hebt opgelopen.

Rechtsboven op het scherm zie je een kleine plattegrond, die aangeeft waar je bent, waar je teamgenoten zijn, waar dichtbij zijnde doelen zich bevinden, de huidige status van je teamleden, de positie van beschuttingen en de richting waarin je staat.



Vizier

In het midden van het scherm bevindt zich je vizier. Dit bestaat uit een cirkel en een paar pijltjes. Hoe langer je het vizier stilhoudt om je schot aan te leggen, des te dichtter komen de pijltjes naar elkaar toe, waarmee je schot steeds preciezer wordt.

Indicatoren

Indicatoren zijn symbolen op het scherm, die je tijdens de missies goed kunt gebruiken. Deze geven doelen, vijandelijke eenheden en bondgenoten aan.

- **Doel indicator** – Een geel vierkantje dat een missiedoel aangeeft.
- **Vijand indicator** – Een rode diamant die een vijandelijke eenheid aangeeft.
- **Onbekend indicator** – Een witte diamant die een nog niet geïdentificeerde eenheid aangeeft.
- **Bondgenoot indicator** – Een groene diamant die een geallieerde soldaat aangeeft.
- **Voertuig indicator** – Een rode of blauwe diamant, afhankelijk van of het een bondgenoot is of niet.
- **Drone indicator** – Een blauwe diamant die de locatie van jouw UAV (onbemand, op afstand bestuurd vliegtuig) aangeeft.
- **C4 indicator** – Een omgekeerde driehoek die een missiedoel aangeeft waar C4 voor nodig is.
- **Dood indicator** – Een grijze diamant die een dode eenheid aangeeft.
- **Vuur indicator** – Een gele boog die aangeeft waar vijandelijk vuur vandaan komt.

Zodra je een indicator nadert, verschijnen ernaast haakjes met getallen. Het getal rechtsboven geeft de status qua schade van het doel aan (als het om een voertuig of een persoon gaat). Het getal rechtsonder geeft de afstand tot het aangegeven object aan.

De informatie onderaan geeft tips over het doel.

Daarnaast verschijnen er vuur indicatoren op het scherm om aan te geven waar vijandelijk vuur vandaan komt. Geel betekent een misser, rood betekent dat je geraakt bent.

Bewegen en schieten

Met de normale besturing kun je met de analoge joystick naar voren, achteren, links en rechts bewegen. Als je op de -toets drukt, kom je in de Free Look (vrij kijken) modus. Druk nog een keer op de -toets om deze modus te verlaten.

Als je tijdens het gebruik van de analoge joystick de -toets ingedrukt houdt, beweeg je recht naar voren, achteren, links of rechts.

Druk op de -toets om te schieten. Om een granaat te werpen, houd je de -toets een tijdje ingedrukt en laat je hem daarna los. Hoe langer je de toets ingedrukt houdt, des te verder je gooit.

Beschutting

Je kunt het terrein als dekking tegen vijandelijk vuur gebruiken. Er verschijnt een bericht op het scherm zodra je iets (een rots, een muur of een ander object) als beschutting kunt gebruiken. Loop naar het object toe en druk op de -toets om in beschuttingsmodus te gaan. Dit geeft je betere bescherming en staat je toe om beschut te vuren. Druk op de -toets om te spieken en te richten. Om na het schieten naar de beschutting terug te keren, druk je kort op de -toets. Je gaat automatisch terug naar je beschutting als je aan het herladen bent. Druk op de -toets om de beschuttingsmodus te verlaten.

Houding

Er zijn drie verschillende houdingen:

- **Staan** – Je beweegt het snelst, maar je mist precisie en je bent een makkelijk doelwit.
- **Gehurkt** – Gemiddelde beschutting, precisie en snelheid.
- **Liggen** – Je beweegt langzaam, maar je bent een moeilijk doelwit en hebt een betere precisie.

Je kunt door op de -toets te drukken tussen staan en hurken variëren. Door deze toets ingedrukt te houden of los te laten kun je in en uit de lighouding komen.

Vuursnelheid

Vuursnelheid is het aantal kogels dat je afvuurt als je de trekker overhaalt. Hogere vuursnelheden zijn indrukwekkender, maar minder nauwkeurig.

Om van vuursnelheid te veranderen, houd je de -toets ingedrukt. Kies je wapen en gebruik de - en -toetsen om de vuursnelheid aan te passen. Er zijn drie verschillende vuursnelheden:

- **Enkel schot** – Eén kogel per overgehaalde trekker.
- **Drie rondes** – Drie kogels per overgehaalde trekker.
- **Volautomatisch** – Blijft schieten zolang de vuurtoets ingedrukt is.

Herladen

Druk op de **L**-toets om je huidige wapen te herladen.

Van wapen wisselen

Een snelle druk op de **R**-toets zorgt voor een snelle wisseling van je huidige wapen naar het laatst gebruikte wapentype.

Als je deze toets ingedrukt houdt, kun je met de **△**-, **○**-, **□**- en **×**-toetsen door alle wapens in je bezit scrollen. Laat de **R**-toets los als het wapen dat je wilt gebruiken, oplicht.

Granaten

Granaten heb je standaard in je bezit. Houd de **R**-toets ingedrukt om in het wapenwissel-menu te komen en gebruik de **×**-toets om granaten te kiezen.

Wapen

Druk op de **R**-toets om met je huidige wapen te schieten.

C4

C4 is zeer geschikt om geparkeerde voertuigen of objecten mee te vernietigen. Elke keer dat het mogelijk is om C4 te gebruiken, wordt dat met een indicator aangegeven. Beweeg naar het object en druk op de **Ⓢ**-toets. Zorg er na het plaatsen van de C4 voor dat je op veilige afstand staat om te voorkomen dat je gewond raakt.

Richtmodus

De richtmodus geeft je een beter zicht op de vijand, maar verkleint je gezichtsveld. Met de **×**-toets kun je in- en uitzoomen. Als je huidige wapen over telescoopfuncties beschikt, kun je deze activeren door twee keer op de **×**-toets te drukken. Houd de **L**-toets ingedrukt om je adem in te houden en daarmee beter te kunnen richten.

Verrekijker

Met de verrekijker heb je een beter zicht op de vijand, maar het verkleint je gezichtsveld. Je kunt er verder mee kijken dan met de richtmodus. Houd de -toets ingedrukt om in- en uit te zoomen. Druk nog een keer op de -toets om naar normaal zicht terug te keren.

Drone

De drone is een onbemand, op afstand bestuurd vliegtuig dat je tijdens je missies kunt gebruiken. Het kan worden ingezet om de posities van de vijand te ontdekken of je kunt hem als bom op een doelwit afsturen.

Gebruik je analoge joystick om de drone in het actiescherm naar voren, achteren, links of rechts te bewegen. Druk op de -toets om de bom te activeren.

Als je de -toets ingedrukt houdt, komt de drone naar je terug.

Sensor

De sensor is een eenheid die de posities van de vijand verkent en observeert, maar hij kan niet bewegen. Houd de -toets ingedrukt om in het wapenwisselmenu te komen en druk op de -toets om de sensor te kiezen.

Tactisch spel

Je hebt een team van drie Ghosts tot je beschikking. Je kunt afhankelijk van de situatie aan ieder van deze Ghosts bevelen geven of zijn/haar geweldsinstructies instellen. Vergeet nooit dat succes een gevolg is van goed gebruik maken van de mogelijkheden van het team. Probeer uit te vinden wat de juiste tactieken zijn, want die helpen je om missies effectiever af te ronden.

Switch

Druk op de -toets om naar een beschikbare Ghost of drone te switchen (nadat deze is ingezet). Je kunt ook op de betreffende Ghost richten en op de -toets drukken om naar hem/haar te switchen. Tot slot kun je ook met de -toets verschillende Ghosts kiezen. Switchen geeft je meer tactische mogelijkheden tijdens vijandelijke confrontaties.

Teambevelen

Op elk moment tijdens het spel kun je bevelen geven aan je teamgenoten of een drone. Houd de -toets ingedrukt om bevelen te geven en je tactieken uit te werken.

- **GO TO (ga naar)** – Richt op de gewenste locatie en druk op de -toets om teamgenoten naar de betreffende locatie te sturen. Vanaf dat moment volgen ze jou niet meer. Door het commando SWITCH en GA NAAR te combineren kun je jouw team maximaal in drieën opsplitsen. Het bezetten van strategische locaties is één van de sleutels voor succes.
- **Regroup (hergroeperen)** – Houd de -toets ingedrukt om al je teamgenoten naar je toe te halen en te zorgen dat ze jou weer volgen.
- **Attack (aanvallen)** – Richt op een vijand en druk op de -toets om je teamgenoten opdracht te geven de betreffende vijand te doden.

Rules of Engagement (geweldinstructies)

Je teamgenoten kunnen zich in een passieve of een aanvalsmodus bevinden. Afhankelijk van deze modus gedraagt een teamgenoot zich anders. Houd de -toets ingedrukt om tussen de twee modi te wisselen.

- **Recon (Passief)** – Je teamgenoten proberen altijd veilig aan te vallen. Ze verplaatsen zich zoveel mogelijk gehurkt en vallen niet actief vijanden aan.
- **Assault (Aanval)** – Je teamgenoten proberen altijd dichtbij zijnde vijanden te doden, waarbij ze minder aandacht aan hun persoonlijke veiligheid schenken. Zo zullen ze bijvoorbeeld vaak staand schieten als ze vijanden tegenkomen.

Genezen

Als een teamgenoot in kritieke staat is, kan hij niet meer tegen vijanden vechten en blijft hij liggen totdat jij hem geneest. Als je in de buurt van een gewonde teamgenoot komt, krijg je automatisch de -toets en een tip in beeld. Druk op de -toets om je teamgenoot te genezen. Dit neemt enkele seconden in beslag.

Commando-overzicht

Druk op de Select-toets om het commando-overzicht te openen. Je ziet nu een kaart van het huidige level met jouw locatie, die van zichtbare eenheden en die van actuele doelen. Je kunt met de analoge joystick door het commando-overzicht navigeren. Je kunt ook via het commando-overzicht bevelen geven aan je teamleden of een drone. Met de ↑-toets kun je een teamlid of drone kiezen.

Dronemodus

In deze optie zie je de wereld vanuit het perspectief van de drone.

Gebruik de analoge joystick om de drone naar voren, achteren, links of rechts te bewegen. Druk op de X-toets om de vrije kijkmodus te starten. Druk opnieuw op de X-toets om deze modus weer te verlaten. Druk op de A-toets om naar teamleden te switchen.



Action Menu (Actiemenu)

Druk op de START-toets om het actiemenu te openen. Met de richtingstoetsen of de analoge joystick kun je door de keuzemogelijkheden scrollen:

- **Save Game** – Sla het spel op.
 - **Load Checkpoint** – Start het spel vanaf het laatste checkpoint.
 - **Restart level** – Begin opnieuw met het huidige level.
 - **Quit level** – Breek het huidige level af en ga terug naar het hoofdmenu zonder het spel op te slaan.
 - **Options** – Pas de spel-, besturings- en/of geluidsinstellingen aan.
- Druk op de X-toets om de opgelichte keuze te kiezen.

Missiestatistieken

Na elke missie ontvang je een rapport met statistieken van de zojuist afgeronde missie. Druk, nadat je de resultaten hebt bekeken, op de X-toets om naar het volgende scherm te gaan.

CO-OP MULTIPLAYER

Co-op Multiplayer geeft jou en een andere speler de mogelijkheid om Tom Clancy's Ghost Recon® Predator samen te spelen.

Als je deze optie kiest, zie je een Instellingenscherf. Je kunt met de **L**- en **R**-toetsen kiezen tussen "Host Game" en "Join Game".

Host Game

Als je een spel host, mag jij de spelinstellingen bepalen. Er zijn vier opties:

- **Game Name** – Pas de naam van het door jou aangemaakte spel aan.
- **Max Players** – Wijzig het maximale aantal spelers waarmee je wilt spelen.
- **Difficulty** – Wijzig de moeilijkheidsgraad.
- **Mission** – Kies een plattegrond.

Met de richtingstoetsen kun je door de opties scrollen. Druk op de **X**-toets om er één te kiezen.



Game Room

De Game Room is het scherm waar je wacht tot de actie van start gaat. Linksboven zie je de gegevens van het spel. Rechtsboven zie je de kaart. Onderaan bevindt zich een lijst met spelers. Druk op de **START**-toets om het spel te beginnen en naar het Briefing scherm te gaan.



Join Game

Deze optie geeft je de mogelijkheid om door anderen aangemaakte spellen te zoeken en eraan mee te doen. Er kunnen maximaal drie spelers aan één spel meedoen. Kies "Join Game" in het multiplayer-scherf en er verschijnt een lijst met beschikbare spellen. Met de richtingstoetsen kun je door de lijst scrollen. Druk op de **X**-toets om aan het betreffende spel mee te doen.

Zodra je voor een spel hebt gekozen, verschijnt de Game Room van dat spel. Het spel begint als de host deze start.

CREDITS

In de credits vind je wie er allemaal meegewerkt hebben aan dit spel: het ontwikkelteam, de uitgever en bijbehorende teams.

DEVELOPMENT TEAMS VIRTUOS LTD GAME SOURCE STUDIO

EXECUTIVE PRODUCER C. Gandon

PRODUCTION DIRECTOR F. Pan

TECHNICAL DIRECTOR Y. Chen

GAME DESIGN MANAGER F. Dhesse

PRODUCER ZH. Y. Xu

SENIOR PRODUCER J. Liu

ASSISTANT EXECUTIVE PRODUCER D. Cicurel

ASSISTANT PRODUCER SH. Xia

ART DIRECTOR A. Supryaga G. Drouin

ANIMATOR DIRECTOR Y.M. Zhang

LEAD ARTIST X. Zheng

ENVIRONMENT ARTISTS

K. Chen
Y. C. Chen
Y. Ding
B. Guo
B. Huang
D. Li
Y. Li
Q. Lin
Zh. H. Luo
J. W. Yang
SH. Y. Yang
J. L. Wang
X. H. Wu

ASSISTANT ART PRODUCER R.N. Yu

ART DIRECTOR Ch. Zhang J. Stacey L. Wilson

PROPS ARTISTS

F.D. Dai
H.Y. Liu
H. Yuan
B. Peng
Sh. Meng

N. Mo
G.S. Shi
J.J. Sun
W.H. Xu
N. Zhang
X.Y. Cui
Zh.Q. Li
P. Wu
Zh. Qiao
Zh. Gong
Ch.Y. Jin
X. Pang
W.T. Chen
Zh.J. Chen

CHARACTER ARTISTS

Y. Zh. Li
X. H. Wu

UI ARTIST CH. Qian

LEAD ANIMATOR L. SH. Duan Mu

ANIMATOR Y. Dou Y. Gu W. Jiang

SFX ARTIST SH. L. Song

LEAD DESIGNER R. Pulurian H. T. Jiang

GAME DESIGNER X. X. Li L. B. Luo X. Shen

LEVEL DESIGNERS

J. Q. Cai
Y. R. Fan
X. Li
X. H. Shen
W. Xia
J. M. Zhu

DESIGN CONSULTING M. Licht

LEAD PROGRAMMER W. P. Zhao

SENIOR PROGRAMMER Y. CH. Shen

PROGRAMMERS

CH. X. Bian
G. Chu
ZH. M. He
W. J. Miao
K. S. Shi
Y. X. Sun
W. F. Wang
Z. H. Wei
X. CH. Zhu

UI DESIGNER ZH. J. Tu

SOUND DESIGN MANAGER J. Yang

SOUND DESIGNER C. ZH. Fang

DATA MANAGER J. Y. Lu

QA TEAM LEADER B. Bao	Executive Director, Worldwide Studios Christine Burgess- Quemard	Process & Methods Director Michel Pierfitte	Edwin Zee
FIRST PARTY CERTIFI- CATION SPECIALIST M. T. Tang Y. Y. Xie Q. Gu	Chief Creative Officer Serge Hascoët	Worldwide Production Coordination Director Anne Blondel-Jouin	Studios Operations Director Pierre Escaich
QA TESTERS L. CH. Xu Y. Cui CH. Tan Y. N. Zhang S. Y. Wang D. H. Gu Q. Gao S. L. Pan Q. Qian Z. B. Dong J. N. Wang L. P. Zhang X. J. Ge L. L. Ni	Worldwide Content Director Lionel Raynaud	Production Coordination Manager(s) Thomas Baillet Mathieu Peyronnet	Games Lab Manager Alexandre Debrousse
	Production Content Director Jean-Marc Geffroy	Transversal Projects Coordinator Alix de Vallois	Games Lab Coordinator Yves Robin
	Pre-production Manager Fred Markus	Certification Manager Etienne Tardieu	Playtest Coordinator Camille Bigata Yohan Cazaux Paola Joyaux Sebastien Odasso
	Game Content Manager(s) Pascal Allançon Marc Pestka	Certification Coordinator - Age Rating Celine Paiva	Game Analysts Joceran Borderie Jean-Baptiste Halle Philippe Pellefigue
SPECIAL THANKS R. N. Yu Y. Huang	Authenticity Coordinator Travis Getz	EMEA Certification Specialists Anis Boujaouane Guillaume Gad	Chief Marketing Officer Anne Gleizes
CONCEPT ARTS Tokkun Studio Benoit Ferrière	Scenario Director Alexis Nolent	US Director Production Planning & Customer Support Brent Wilkinson	International Brand Group Manager Oliver Green
CEO VIRTUOS LTD G. Langourieux	Central Clancy Writer Richard Dansky	US Production Specialist Josh Taillon Adam Zachary	International Brand Manager Rêmi Perrault
Publisher: Ubisoft Entertainment President and CEO Yves Guillemot	Gameplay Engineering & Entertainment Analysis Director Cyril Derouineau	US ESRB Manager Shannon Kokoska US ESRB Coordinator	International Product Manager Julien Quety
	Worldwide LIVE Development Director Cyril Marchal		Worldwide QC Director Eric Tremblay

Technische ondersteuning

Lees altijd goed de handleiding van je game. In deze handleiding staat belangrijke informatie over het product, hoe je het product opstart en de bediening ervan.

Het kan voorkomen dat je problemen hebt met de game. Dit betekent niet direct dat de game defect is.

1. Let op:

- Ga zorgvuldig om met de disc, deze beschadigt snel (zoals krassen en vlekken). Schade veroorzaakt door de gebruiker na aankoop van de game is voor je eigen risico.
- Beweeg de spelcomputer nooit als deze aan staat. Dit kan permanente schade opleveren aan de disc.

2. Hieronder vind je een kort overzicht van de meest voorkomende vragen en de mogelijke oplossingen voor spelcomputers die gebruik maken van een CD of DVD disc.

De disc wordt niet herkend door de CD/DVD speler

- Controleer of er geen krassen of vlekken op de disc aanwezig zijn.
- Licht de disc in de CD/DVD speler met de bedrukking naar boven?

De disc is beschadigd tijdens het afspelen

- Verplaats of beweeg nooit de spelcomputer terwijl deze aanstaat, hierdoor kan de disc permanent beschadigd worden. Deze schade valt niet onder de garantie van Ubisoft.

Het spel slaat de voortgang niet op

- Heb je een memory card of voldoende opslagcapaciteit beschikbaar op de spelcomputer? Zonder deze kan je voortgang niet opgeslagen worden.
- Controleer of de memory card of het interne geheugen van de spelcomputer niet vol is.

Wanneer is een game defect?

- Softwarematige fouten: dit is bekend bij de winkel waar je de game gekocht hebt of bij onze technische ondersteuning (zie verder bij punt 3).
- Productiefouten: de disc is bijvoorbeeld op verschillende spelcomputers niet leesbaar maar heeft geen zichtbare beschadigingen.
- Manco: ontbrekende inhoud van het product (bijv. handleiding en eventuele andere fysieke toevoegingen bij de game).

Indien je van mening bent dat de game defect is, neem dan altijd eerst contact op met de winkel waar je de game gekocht hebt. Het verkooppunt is verplicht je aankoop om te ruilen voor een nieuwe game binnen de door de winkel gestelde garantietermijn. Daarna kun je contact opnemen met de technische ondersteuning van Ubisoft.

3. Contact

Ubisoft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over hulp en technische ondersteuning. Eén van deze manieren is via onze Engelstalige website: support.ubi.com.

Op deze website is een grote database beschikbaar van vragen en antwoorden.

Je kunt ook telefonisch contact opnemen met de Nederlandse of Belgische technische ondersteuning.

Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem.

Telefoonnummer Nederland: 0909-ubisoft (0909-8247638) (80 ecpm.)

Telefoonnummer België: 0900-35 900 (50 ecpm.)

Openingstijden: maandag tot en met vrijdag van 12:00 tot 20:00 uur.