



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

PlayStation® Classic



OVERVIEW

You are the commander of a counter-terrorist team made up of operatives from around the world. Your team will be called on to perform a number of covert operations from hostage rescue to intelligence gathering.

Each mission can be broken down into two main parts: Planning and Execution. Much of your time will be spent planning the mission by reviewing the objectives and selecting a team from a roster of operatives. You can also equip your team with the appropriate weapons and gear, then take a look at the mission area and decide where you want each team member to begin.

After the planning is complete, you lead your team into the mission, taking control of each operative in turn, one at a time.

The mission ends when you have completed all your objectives or all of your operatives are out of action. Just as in real life, a single hit will often incapacitate if not kill.

If you fail to complete a mission, you will get to try it again until you get it right with no penalty. You must successfully complete each mission in order to advance to the next. It's possible to complete a mission despite losing some of your team members. However; if you continue on instead of replaying the mission, these valuable operatives will not be available to you for future missions.

GETTING STARTED

From the Main Menu screen, you can choose from six options:

New Campaign

Start a new series of linked missions. You must complete all of the objectives for each mission in order to advance to the next.

Continue Campaign

If you ever return to the Main Menu during a campaign which is in play, you can return to the campaign by selecting this option.

Options

Access the Options Screen.

Load Campaign

Load a previously saved campaign.

Save Campaign

Save the current campaign.

Training Level

The Training Level is where you can practise controlling an operative in a non-threatening environment. It is a good idea to spend some time training here before beginning an operational campaign.

When you first begin the Training Level, you start out in a small room with three different exit routes. The centre door leads to the Assault Course, the right door leads to the Shooting Range and the left route leads to the Training Mission, where you'll need to swap to another operative.

The Assault Course is where you practise moving your operative. During the campaign, it is vital for you to be able to move forwards, backwards and sideways while keeping your weapon aimed at a target. As a part of the course, you must walk across a ditch on planks, jump, crouch, climb and run. The Assault Course is timed. At the end, you will be given your time and informed if you have set a new record or not.

The Shooting Range is where you can practise using your weapons. There are two different ranges. In each, targets pop up for a few seconds and then lower. Try to hit as many as possible. To start the targets, walk over to the adjacent post and select "Operate" to throw the switch. At the far end of the Shooting Range is the armoury. Here you can change your primary and secondary weapons. Aim at the weapon you wish to use, then press the L1 button and the CIRCLE button. When you select a new weapon, you also receive a full load of ammunition.

The Training Mission lets you practise in an operational setting. Inside the kill house, you must locate and disarm a bomb and then rescue a hostage and escort him out of the building. Pay attention to the text boxes as they will instruct you what to do. Press the SELECT button to bring up the map screen and from there you can switch to another operative. The Training Mission is timed. As soon as the bomb is disarmed and the hostage walks out the door, the timer is stopped. You will then be given the time and informed if you set a new record.

Good performance in the Training Level will calibrate the unnamed rookie attributes to higher settings in the main game.

CAMPAIGN GAME

If you select "New Campaign", you will be asked to select a difficulty level. In Easy level, you need only complete the Primary Mission Objective and the terrorists are less numerous and alert. In Medium and Hard levels, you must complete both Primary and Secondary Objectives. There are usually more terrorists in these levels and they are more alert and deadly. If you choose "Continue Campaign" or "Load Campaign", or after selecting a difficulty level, you will be taken to the Briefing Screen for the current mission. There are five screens from which you set up your mission before entering the action phase.

Briefing: This screen provides information on the current mission including the objectives, background, and purpose.

Intel: This screen lets you access information on people and organizations you encounter during the campaign.

Roster: Here is where you can browse through the capabilities of all of your operatives and then select three of the most qualified for the current mission.

Kit Selection: This screen is where you kit out your team for the mission. While a default kit is already set up, you can change the uniform, weapons and equipment for each of your selected operatives.

Insertion: This screen is where you determine where each of your operatives will begin the mission.

Action

Once you have completed your planning, the action phase is where you take control of one of the operatives and go through the mission to complete your objectives. Remember, your mission is to save the lives of the hostages – you must prioritize their safety as well as that of your operatives.

During a campaign, you will receive a variety of different missions. For each mission, you will go through the same steps. As an example of mission planning, this section will take you through Mission 1: Steel Wind.

PLAYING THE GAME

Briefing

Once a mission has been assigned to you, go first to the Briefing Screen where you will receive your orders as well as the background to the mission.

Control offers the background to the mission. Here you can find out who the terrorists are and a little about the location and environment of the mission.

Command consists of John Clark. Also known as Rainbow Six, Clark is your commander. He will always offer valuable advice about the mission. Advisors are people brought in to provide additional information applicable to the mission. There are no advisors for the first mission.

Intel

After going over the purpose of your mission, it is a good idea to go to the Intel Screen and get extra information that may pertain to the mission.

Roster

When you have learned about the mission, it is time to get the ball rolling. At the Roster Screen, you can look at the dossiers of all of your operatives and then select three of them for the current mission. Each operative is rated for health and five skills: demolitions, electronics, firearms, grenades and stealth. All of these are used during the mission. Next to the health and skills are bar graphs. The longer the bar, the healthier or better the operative is at that skill.

Each team member carries a primary weapon (usually a submachine gun), a pistol as a backup weapon, some flashbangs and frag grenades or other equipment. They also carry a few spare magazines and wear a uniform with some type of body armour. You can select both primary and secondary weapons and then fill the two slots with additional magazines for your weapons, grenades, kits, door charges or heartbeat sensors. Finally, select an appropriate uniform. After choosing the right style, decide on how much body armour each operative will need for their role in the mission.

Insertion

Your next step is to assign each operative an entry point for the mission. When you are all set to start the mission, return to the menu bar at the top and press the CROSS button to deploy.

DEFAULT CONTROLS

directional buttons	move
SQUARE button	use weapon
L1 button + SQUARE button	reload weapon
CROSS button	jump
TRIANGLE button	crouch
CIRCLE button + LEFT or RIGHT	strafe/sidestep
L1 button + CIRCLE button	talk to hostages/interact with objects such as doors and switches
L2 button	turn Autorun on/off
L1 button + L2 button	activate Sniper Mode
R1 button	look up
R2 button	look down
SELECT button	access the Map Screen
START button	pause/resume mission/abort mission

WEAPONS AND EQUIPMENT

Equip your operatives with a range of primary and secondary weapons including shotguns and pistols.

Different missions will have varying conditions and requirements, so always be sure to take along the appropriate kit.

Each operative has two slots for additional gear such as grenades and ammo and the following items:

Heartbeat Sensor

The Heartbeat Sensor is capable of tracking a human heartbeat even through thick layers of concrete. It works by detecting the characteristic ultra-low-frequency electric field given off by a beating heart.

Lockpick Kit

This kit speeds up the picking of locks. Its primary component is a highly sophisticated auto-pick capable of opening most mechanical locks in a few seconds. Electrical keycard or swipe locks are handled using a classified system containing presets for all major keycard variations.

Demolitions Kit

This kit speeds both the placing and disarming of explosives. It contains basic electrical diagnostic equipment along with the essential mechanical tools needed to perform the job.

Door Charges

Breaching charges are used to explosively remove doors for rapid entry. Flashbangs do not need to be used in conjunction with a breaching charge as they stun, wound or even kill anyone nearby.

UNIFORMS

Choosing the correct uniform is just as important as choosing your weapons. Each mission takes place in different terrain and lighting conditions. In addition, some operatives will need more protection than others. For example, recon operatives will favour a light uniform while those breaching will need a heavy uniform.

Uniforms come in several different styles and each style is available in three classes.

Light

This class is perfect for night-time missions and recon specialists. It consists of a lightweight Level II tactical vest capable of stopping low-powered pistol rounds and is rounded off with standard soft-soled rubber boots, Nomex balaclava and Nomex/Kevlar gloves.

Medium

This class consists of a Level II waist-length tactical vest and a Kevlar helmet, soft-soled rubber boots, Nomex balaclava and Nomex/Kevlar gloves. The vest is capable of stopping most pistol fire and some submachine gunfire.

Heavy

This class consists of Level III body armour extending to the groin and is capable of stopping all but the most high-powered of rifle rounds. This is the preferred uniform of demolitions experts, as the faceplate on the Kevlar helmet offers excellent protection from flying debris.



APERÇU GÉNÉRAL

Vous dirigez une équipe antiterroriste constituée d'agents du monde entier. Votre équipe sera appelée pour effectuer différentes opérations secrètes, du sauvetage d'otages à la collecte d'informations.

Chaque mission s'articule autour de deux points principaux : la planification et l'exécution. Vous passerez la majeure partie de votre temps à planifier la mission en consultant les objectifs et en sélectionnant une équipe issue de votre écurie d'agents. Vous pouvez également équiper vos agents avec les armes et équipements appropriés, puis inspecter la zone de mission et décider où chaque membre doit commencer.

Une fois la planification terminée, vous conduisez votre équipe sur le terrain et incarnez chaque agent l'un après l'autre.

La mission prend fin lorsque vous avez rempli tous les objectifs ou que tous vos agents ont été neutralisés. Comme dans la vraie vie, un seul coup peut immobiliser, voire tuer.

Si vous échouez à terminer la mission, vous pourrez la recommencer jusqu'à la réussite sans aucune pénalité. Vous devez clore chaque mission pour atteindre la suivante. Il est possible de terminer une mission même en perdant des membres de l'équipe. Toutefois, si vous continuez au lieu de rejouer la mission, ces précieux agents ne seront pas disponibles pour les missions suivantes.

DÉMARRAGE

Six options s'offrent à vous depuis l'écran du menu principal :

Nouvelle campagne

Lancez une nouvelle série de missions connectées. Vous devez atteindre tous les objectifs de chaque mission avant de pouvoir progresser vers la suivante.

Poursuivre la campagne

Si vous retournez au menu principal pendant la campagne en cours, vous pouvez rejoindre la campagne en sélectionnant cette option.

Options

Accéder à l'écran des options.

Charger une campagne

Charger une campagne sauvegardée.

Sauvegarder la campagne

Sauvegarder la campagne en cours.

Niveau Entraînement

Le niveau Entraînement permet de vous entraîner à incarner un agent dans un environnement sécurisé. Prendre le temps de vous faire la main ici est primordial avant de vous lancer dans une campagne.

Lors de votre première expérience du niveau Entraînement, vous commencez dans une petite pièce dotée de trois issues. La porte centrale mène au Circuit de mobilité (Assault Course), la porte de droite au Stand de tir (Shooting Range) et l'issue de gauche mène à la Mission d'entraînement (Training Mission), où vous devrez incarner un autre agent.

Le Circuit de mobilité est l'endroit où vous vous entraînez à déplacer votre agent. Pendant la campagne, il est vital que vous sachiez vous mouvoir tout en gardant votre cible en ligne de mire. L'entraînement consiste à franchir un fossé sur des planches, sauter, s'accroupir, escalader et courir. Le circuit est chronométré. En fin d'épreuve, votre chrono vous sera communiqué et vous saurez si vous avez établi un nouveau record.

Le stand de tir est le lieu d'entraînement au tir. Il existe deux stands différents. Chacun fait apparaître des cibles pendant quelques secondes. Essayez d'en toucher un maximum. Pour activer les cibles, dirigez-vous vers le poste adjacent et sélectionnez "Activer" pour activer l'interrupteur. L'armurerie se trouve tout au fond du stand de tir. Vous pouvez y changer vos armes primaires et secondaires. Visez l'arme que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur les touches L1 et CIRCLE. Pour chaque nouvelle arme sélectionnée, vous recevez également une recharge complète de munitions.

La mission d'entraînement vous permet de vous familiariser avec les paramètres opérationnels. Au sein de cette simulation, vous devez localiser et désamorcer une bombe, puis sauver un otage et l'escorter hors du bâtiment. Faites bien attention aux fenêtres de texte qui vous indiqueront quoi faire. Appuyez sur la touche SELECT pour faire apparaître la carte et passer à un autre agent. La mission d'entraînement est chronométrée. Dès que la bombe est désamorcée et que l'otage franchit la porte, le chronomètre est arrêté. Votre chrono vous sera alors communiqué et vous saurez si vous avez établi un nouveau record.

Une bonne performance dans le niveau Entraînement améliorera les paramètres d'attributs du bleu anonyme que vous êtes dans le jeu.

CAMPAGNE

Si vous sélectionnez "Nouvelle campagne", vous devrez sélectionner un niveau de difficulté. En niveau facile, vous ne devez réaliser que l'Objectif de mission principal et les terroristes sont moins nombreux et alertes. En niveau moyen et difficile, vous devez terminer les objectifs primaire et secondaire. Ces niveaux contiennent généralement plus de terroristes, qui sont plus alertes et plus dangereux. Si vous choisissez "Poursuivre la campagne" ou "Charger une campagne", ou après avoir sélectionné un niveau de difficulté, vous rejoindrez l'écran de briefing de la mission en cours. La planification de votre mission compte cinq écrans distincts.

Briefing : Cet écran fournit les informations de la mission en cours (objectifs, contexte et finalité).

Infos (Intel) : Cet écran vous permet d'accéder aux informations sur les individus et organisations rencontrés durant la campagne.

Agents (Roster) : Vous pouvez consulter toutes les compétences de tous vos agents, puis sélectionner les trois plus qualifiés pour la mission en cours.

Sélection des kits (Kit Selection) : Cet écran vous permet d'équiper votre équipe pour la mission. Un kit d'équipement par défaut vous est proposé, mais vous pouvez changer l'uniforme, les armes et l'équipement de chacun des agents sélectionnés.

Insertion : Cet écran vous permet de déterminer où placer chacun de vos agents en début de mission.

Action

Une fois la planification terminée, la phase d'action consiste à prendre le contrôle de l'un des agents et à terminer la mission pour atteindre vos objectifs. N'oubliez pas, votre mission consiste à sauver la vie des otages ; leur sécurité et celle de vos agents sont votre priorité.

Au cours d'une campagne, vous recevrez une variété de missions. Pour chacune d'elles, vous suivrez les mêmes étapes. Pour l'exemple en matière de planification de mission, cette section vous conduit à Mission 1 : Steel Wind.

JOUER AU JEU

Briefing

Une fois qu'une mission vous est assignée, rendez-vous d'abord dans l'écran de briefing où vous recevrez vos ordres, ainsi que les différentes données de la mission.

Contrôle (Control) vous indique le contexte de la mission. C'est ici que vous découvrez qui sont les terroristes et que vous en apprenez plus sur le lieu et l'environnement de la mission.

Le Commandant (Command) n'est autre que John Clark. Également connu sous le sobriquet de Rainbow Six, Clark est votre commandant. Il vous donnera toujours des conseils avisés concernant la mission. Les Conseillers (Advisors) sont des éléments extérieurs apportant des informations supplémentaires sur la mission. Les conseillers ne sont pas disponibles pour la première mission.

Infos

Après avoir consulté l'objectif de votre mission, pensez à consulter l'écran Infos pour recueillir des informations complémentaires en rapport avec la mission.

Agents

Une fois les données de mission intégrées, il est temps de passer aux choses sérieuses. Sur l'écran des agents, vous pouvez inspecter les dossiers de tous vos agents et sélectionner les trois plus qualifiés pour la mission en cours. Chacun se voit attribuer une note de santé et une note par compétence : démolition, électronique, armes à feu, grenades et discrétion. Toutes ces compétences sont utiles à la mission. Ces notes prennent la forme de jauges. Plus la jauge est longue, plus l'agent est en bonne santé ou doué dans une certaine compétence.

Chaque équipier porte une arme principale (généralement une mitrailleuse), un pistolet de secours, des grenades incapacitantes et à fragmentation ou d'autres équipements. Chacun transporte également quelques chargeurs et porte un uniforme doté de protections. Vous pouvez sélectionner les armes principale et secondaire, puis remplir les deux emplacements restants de chargeurs supplémentaires pour vos armes, grenades, kits, explosifs pour portes ou capteurs de pulsation cardiaque. Enfin, choisissez un uniforme approprié. Après avoir déterminé le style adéquat, décidez du degré de protection dont chaque agent aura besoin suivant son rôle au sein de la mission.

Insertion

La prochaine étape consiste à assigner à chaque agent un point d'entrée dans la mission. Lorsque vous êtes fin prêt, retournez dans la barre de menu en haut de l'écran et appuyez sur CROSS pour vous déployer.

COMMANDES PAR DÉFAUT

touches directionnelles	se déplacer
touche SQUARE	utiliser l'arme
touches L1 + SQUARE	recharger l'arme
touche CROSS	sauter
touche TRIANGLE	s'accroupir
touche CIRCLE + LEFT ou RIGHT	mitrailler / pas de côté
touches L1 + CIRCLE	parler aux otages/interagir avec les objets (portes, interrupteurs)
touche L2	activer / désactiver l'exécution automatique
touches L1 + L2	activer le mode Sniper
touche R1	lever la tête
touche R2	baissier la tête
touche SELECT	accéder à la carte
touche START	pause / reprendre mission / abandonner la mission

ARMES ET ÉQUIPEMENT

Équipez vos agents d'un arsenal d'armes principales et secondaires, comme des fusils à pompe et des pistolets.

Les conditions et prérequis des différentes missions varient. Assurez-vous donc de choisir le kit le plus approprié.

Chaque agent dispose de deux emplacements d'équipement supplémentaire, pour les grenades et munitions, ainsi que les éléments suivants :

Capteur de pulsation cardiaque

Le capteur de pulsation cardiaque est capable de traquer les battements de cœur humain même à travers des épaisseurs de béton. Il détecte le champ électrique d'ultra basse fréquence caractéristique émis par un cœur qui bat.

Kit de crochetage

Ce kit accélère le crochetage des portes. Il est principalement composé d'un crochet automatisé très sophistiqué, capable d'ouvrir la plupart des serrures mécaniques en quelques secondes. Vous ouvrez les serrures à cartes ou pistes magnétiques grâce à un système secret contenant les codes prédéfinis de toutes les grandes variantes de cartes d'accès.

Kit de démolition

Ce kit accélère le placement et le désamorçage des explosifs. Il contient un équipement de diagnostic électronique simple ainsi que des outils mécaniques essentiels pour la tâche à accomplir.

Explosifs pour portes

Les explosifs d'effraction permettent de faire sauter des portes pour entrer rapidement. Inutile de coupler des grenades incapacitantes à un explosif d'effraction, qui étourdit, blesse, voire tue tout ennemi à proximité.

UNIFORMES

Choisir l'uniforme adéquat est aussi important que choisir vos armes. Chaque mission vous plonge dans des conditions de terrain et d'éclairage différentes. Certains agents auront également besoin d'être mieux protégés que d'autres. Les agents de reconnaissance préfèrent un uniforme léger, tandis que les agents utilisant des explosifs préfèrent un uniforme lourd.

Les uniformes offrent plusieurs styles, eux-mêmes disponibles en trois classes.

Léger (Light)

Cette classe est parfaite pour les missions nocturnes et les spécialistes de la reconnaissance. Elle consiste en un gilet tactique léger de niveau II capable d'arrêter des munitions d'armes peu lourdes, de bottes à semelle souple, d'une cagoule en Nomex et de gants en Nomex/Kevlar.

Moyen (Medium)

Cette classe offre un gilet tactique de niveau II allant jusqu'à la taille et d'un casque en Kevlar, de bottes à semelle souple, d'une cagoule en Nomex et de gants en Nomex/Kevlar. Le gilet est capable d'arrêter la plupart des munitions de pistolets et de mitrailleuses.

Lourd

Cette classe est constituée d'une protection de niveau III descendant jusqu'à l'entrejambe et capable d'arrêter les munitions les plus lourdes. C'est l'uniforme préféré des experts en démolition, car la plaque frontale du casque en Kevlar offre une excellente protection contre les débris projetés.



RIASSUNTO

Sei al comando di una squadra antiterrorismo composta da operatori provenienti da ogni parte del mondo. La tua squadra verrà chiamata per portare a termine una serie di missioni segrete, dal salvataggio di ostaggi al recupero di informazioni.

Ogni missione si divide in due fasi principali: Pianificazione ed esecuzione. Trascorrerai la maggior parte del tempo a pianificare la missione esaminando gli obiettivi e selezionando una squadra da una rosa di operatori. Puoi anche equipaggiare la tua squadra con le armi e dotazioni più adatte, per poi esaminare l'area della missione e decidere dove vuoi posizionare ogni membro della squadra.

Una volta completata la pianificazione, condurrà la squadra in missione, assumendo il controllo di ciascun operatore, a turno.

La missione termina una volta completati tutti gli obiettivi, o nel caso tutti i tuoi operatori siano stati eliminati. Proprio come nella vita reale, anche un singolo colpo può mettere fuori combattimento, se non addirittura uccidere.

Se fallisci la missione, potrai riprovare finché non riuscirai a completarla senza penalità. Devi completare ogni missione per poter passare alla successiva. Puoi completare una missione anche se dovessi perdere alcuni dei tuoi operatori. Tuttavia, se decidi di continuare invece di rigiocare la missione, quegli operatori non saranno disponibili per le missioni future.

PER INIZIARE

Dalla schermata del Menu principale puoi accedere a sei opzioni:

Nuova campagna

Inizia una nuova serie di missioni collegate. Devi aver completato tutti gli obiettivi di ogni missione per poter passare alla successiva.

Continua campagna

Se per qualche motivo dovessi tornare al Menu principale mentre una campagna è in corso, puoi ritornare alla campagna selezionando questa opzione.

Opzioni

Accedi alla schermata Opzioni.

Ricarica campagna

Carica una campagna precedentemente salvata.

Salva campagna

Salva la campagna attuale.

Livello di addestramento

Nel Livello di addestramento potrai esercitarti con un operatore in un ambiente privo di pericoli. È sempre una buona idea trascorrere un po' di tempo a fare pratica in questo livello prima di affrontare una campagna operativa.

All'inizio del Livello di addestramento, partirai da una piccola stanza con tre diverse vie d'uscita. La porta centrale conduce al Percorso d'assalto, quella di destra al Poligono di tiro e quella di sinistra alla Missione di addestramento, dove dovrai cambiare operatore.

Il Percorso d'assalto ti consentirà di esercitarti nel controllo dei movimenti del tuo operatore. Durante una campagna, è fondamentale sapersi muovere in avanti, all'indietro e lateralmente mantenendo sempre l'arma puntata sul bersaglio. Il percorso prevede l'attraversamento di una trincea camminando su delle assi di legno, saltare, accovacciarsi, arrampicarsi e correre. Il Percorso d'assalto è cronometrato. Al termine, ti verrà comunicato il tuo tempo e saprai se hai stabilito un nuovo record o no.

Nel Poligono di tiro potrai esercitarti nell'uso delle armi. Ci sono due diversi poligoni. In ognuno di essi, i bersagli si sollevano per pochi secondi e poi si abbassano. Cerca di colpirne il maggior numero possibile. Per avviare i bersagli, dirigiti alla postazione apposita e seleziona "Usa" per utilizzare l'interruttore. All'estremità opposta del Poligono di tiro troverai l'armeria. Qui potrai cambiare le tue armi principali e secondarie. Punta l'arma che vorresti usare, poi premi i tasti L1 e CIRCLE. Selezionando una nuova arma, riceverai anche una scorta di munizioni.

La Missione di addestramento ti consente di esercitarti nello scenario di un'operazione. All'interno della Killing house, devi individuare e disinnescare una bomba, quindi liberare un ostaggio e scortarlo fuori dall'edificio. Presta attenzione alle finestrelle di testo, e alle istruzioni che contengono. Premi il tasto SELECT per richiamare la mappa e selezionare un altro operatore. La Missione di addestramento è cronometrata. Non appena avrai disinnescato la bomba e l'ostaggio sarà uscito dall'edificio, il cronometro si fermerà. Ti verrà comunicato il tuo tempo e saprai se hai stabilito un nuovo record o no.

Una buona prestazione nel Livello di addestramento calibrerà gli attributi della recluta senza nome su valori più alti, nel gioco principale.

CAMPAGNA

Selezionando "Nuova campagna", ti verrà chiesto di scegliere un livello di difficoltà. Nel livello Facile, dovrai completare l'obiettivo principale della missione e i terroristi saranno poco numerosi e reattivi. Nei livelli Normale e Difficile, dovrai completare sia gli obiettivi principali che quelli secondari. In questi livelli i terroristi sono solitamente più numerosi, più reattivi e letali. Selezionando "Continua campagna" or "Ricarica campagna", o dopo aver selezionato un livello di difficoltà, visualizzerai la schermata Briefing della missione attuale. Ci sono cinque schermate di impostazione della missione, prima di accedere alla fase di azione.

Briefing: Questa schermata fornisce informazioni sulla missione attuale, inclusi gli obiettivi, dettagli, e scopo.

Informazioni: Questa schermata contiene informazioni sulle persone e le organizzazioni che incontrerai durante la campagna.

Roster: Da qui potrai passare in rassegna le varie abilità dei tuoi operatori, e selezionare i tre più qualificati per la missione attuale.

Selezione dotazione: In questa schermata potrai scegliere la dotazione della tua squadra per la missione. Gli operatori sono già forniti di una dotazione predefinita, ma puoi modificare a tuo piacimento uniforme, armi ed equipaggiamento per ciascuno degli operatori selezionati.

Ingresso: In questa schermata puoi decidere il punto da cui ciascun operatore inizierà la missione.

Azione

Una volta completata la pianificazione, nella fase d'azione assumerai il controllo di uno degli operatori e affronterai la missione per completare gli obiettivi. Non dimenticare che la tua missione consiste nel salvare gli ostaggi: la loro sicurezza deve rappresentare una priorità sia per te che per i tuoi operatori.

Nel corso di una campagna, riceverai una serie di missioni. Per ciascuna di esse, dovrai affrontare i medesimi passaggi. Per fornirti un esempio di pianificazione di una missione, questa sezione ti condurrà attraverso la Missione 1: Vento d'acciaio.

COME SI GIOCA

Briefing

Quando ti viene assegnata una missione, vai alla schermata Briefing dove riceverai i tuoi ordini e i dettagli della missione.

Controllo presenta i dettagli della missione. Qui puoi scoprire chi sono i terroristi, nonché luogo e ambiente della missione.

Comando è John Clark. Altrimenti noto come Rainbow Six, Clark è il tuo comandante. Ti fornirà sempre preziosi consigli sulla missione. Consiglieri hanno il compito di fornire informazioni e dettagli aggiuntivi sulla missione. Non ci sono consiglieri per la prima missione.

Informazioni

Dopo aver verificato lo scopo della tua missione, è sempre bene controllare la schermata Informazioni per ottenere ulteriori dettagli rilevanti per la missione.

Roster

Una volta assunte tutte le informazioni sulla missione, è il momento di entrare in azione. Nella schermata Roster potrai passare in rassegna i dossier dei tuoi operatori, e selezionare i tre più qualificati per la missione attuale. Ogni operatore viene valutato in base alla salute e a cinque abilità: demolizioni, dispositivi elettronici, armi da fuoco, granate e furtività. Tutto ciò viene impiegato in missione. Accanto alla salute e alle abilità ci sono dei grafici a barre. Più lunga è la barra, maggiore è la salute o la competenza dell'operatore sulla specifica abilità.

Ciascun membro della squadra è dotato di un'arma principale (generalmente una mitraglietta), una pistola come arma di riserva, alcune granate flashbang e a frammentazione o eventuale altro equipaggiamento. Gli operatori sono dotati inoltre di alcuni caricatori di riserva, e indossano un'uniforme con un determinato tipo di armatura. Puoi selezionare sia l'arma principale che quella secondaria,

e successivamente riempire i due slot con caricatori aggiuntivi, granate, kit, cariche da irruzione o sensori cardiaci. Infine, seleziona un'uniforme adatta alla situazione. Dopo aver scelto lo stile, decidi il quantitativo di armatura che ciascun operatore dovrà utilizzare in base al proprio ruolo nella missione.

Ingresso

Il passaggio successivo consiste nell'assegnare a ciascun operatore un punto d'ingresso per la missione. Quando avrai ultimato tutti i preparativi per la missione, torna alla barra dei menu in alto e premi il tasto CROSS per entrare in azione.

COMANDI PREDEFINITI

tasti direzionali	movimento
tasto SQUARE	usa l'arma
tasti L1 + SQUARE	ricarica l'arma
tasto CROSS	salta
tasto TRIANGLE	accovacciati
tasto CIRCLE + tasti LEFT o RIGHT	movimento laterale
tasti L1 + CIRCLE	parla con gli ostaggi/interagisci con gli oggetti come porte e interruttori
tasto L2	attiva/disattiva corsa automatica
tasti L1 + L2	attiva modalità cecchino
tasto R1	guarda su
tasto R2	guarda giù
tasto SELECT	accedi alla mappa
tasto START	pausa/riprendi missione/annulla missione

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggia i tuoi operatori con una varietà di armi principali e secondarie, tra cui shotgun e pistole.

Le varie missioni hanno condizioni e requisiti diversi, quindi accertati di portare con te il kit più adatto.

Ogni operatore dispone di due slot per l'equipaggiamento aggiuntivo, come granate, munizioni e i seguenti oggetti:

Sensore cardiaco

Il sensore cardiaco è in grado di rilevare il battito del cuore umano anche attraverso spessi strati di cemento. Funziona rilevando il caratteristico campo elettrico a bassissima frequenza emesso dal battito del cuore.

Kit da scassinatore

Questo kit rende più e semplice e rapido scassinare le serrature. Il componente principale è costituito da un sofisticatissimo grimaldello automatico in grado di aprire la maggior parte delle serrature meccaniche in pochi secondi. Le serrature con tessera magnetica vengono forzate utilizzando un sistema top secret contenente le combinazioni e variazioni predefinite di tutti i principali tipi di tessere magnetiche.

Kit da demolizione

Questo kit velocizza il piazzamento e il disinnescamento di esplosivi. Contiene un equipaggiamento di diagnostica elettrica di base, insieme agli strumenti meccanici essenziali per lo scopo.

Cariche da irruzione

Le cariche da irruzione sono usate per far saltare in aria le porte. Le flashbang non richiedono di essere usate in combinazione con una carica da irruzione, poiché sono in grado di stordire, ferire e anche uccidere chiunque si trovi nelle vicinanze.

UNIFORMI

Scegliere l'uniforme giusta è importante tanto quanto scegliere le armi. Ogni missione si svolge in diverse condizioni ambientali e di illuminazione. Inoltre, alcuni operatori hanno bisogno di maggiore protezione rispetto agli altri. Ad esempio, gli operatori ricognitori prediligono uniformi leggere mentre quelli specializzati nell'irruzione necessiteranno di un'uniforme pesante.

Le uniformi sono disponibili in diversi stili e ciascuno stile è a sua volta disponibile in tre classi.

Leggera

Perfetta per le missioni notturne e per gli specialisti della ricognizione. Consiste in un giubbotto tattico leggero di Livello II, in grado di assorbire le munizioni di piccolo calibro, corredato da stivali standard di gomma con suola morbida, passamontagna in Nomex e guanti in Nomex/Kevlar.

Media

Consiste in un giubbotto tattico di Livello II lungo fino alla vita, stivali di gomma con suola morbida, passamontagna in Nomex e guanti in Nomex/Kevlar. Il giubbotto è in grado di assorbire i colpi della maggior parte delle pistole e di alcune mitragliette.

Pesante

Consiste in un'armatura di Livello III che copre anche l'inguine ed è in grado di assorbire tutti i colpi d'arma da fuoco ad eccezione dei proiettili di fucile di calibro più grosso. È l'uniforme preferita dagli specialisti della demolizione, in quanto la visiera del casco Kevlar offre un'eccellente protezione dalle schegge e dalle esplosioni.



ÜBERSICHT

Du übernimmst das Kommando über ein internationales Team von Antiterror Spezialisten. Deine Einheit wird für eine Reihe von verdeckten Operationen, von Geiselnbefreiungen bis hin zu Aufklärungseinsätzen, herangezogen.

Jede Mission kann in zwei Phasen unterteilt werden: Die Planungsphase und die Ausführungsphase. Einen Großteil deiner Zeit verbringst du mit der Planung der Missionsziele und der Zusammenstellung deiner Gruppe, aus einem Team von Spezialisten. Außerdem kannst du Waffen und Ausrüstung deines Teams festlegen, das Einsatzgebiet studieren sowie die Position jedes Teammitglieds zu Beginn der Mission bestimmen.

Nach der Planungsphase führst du dein Team durch die Mission und übernimmst abwechselnd die Kontrolle über einen deiner Spezialisten.

Die Mission endet, wenn du alle Missionsziele abgeschlossen hast oder alle Teammitglieder kampfunfähig sind. Wie im echten Leben auch reicht oft schon ein einziger Treffer, um einen Gegner oder eines deiner Teammitglieder außer Gefecht zu setzen.

Sollte deine Mission fehlschlagen, kannst du sie ohne Konsequenzen erneut versuchen, bis du sie abgeschlossen hast. Du musst jede Mission erfolgreich absolvieren, um zur nächsten Mission fortzuschreiten. Eine Mission kann auch erfolgreich abgeschlossen werden, wenn du einen Teil deines Teams verlierst. Allerdings werden diese wertvollen Spezialisten in zukünftigen Missionen nicht mehr zur Verfügung stehen, sofern du die Mission nicht neu startest.

ERSTE SCHRITTE

Im Hauptmenü stehen dir sechs Optionen zur Auswahl:

Neue Kampagne

Startet eine Reihe von zusammenhängenden Missionen. Du musst jeweils alle Missionsziele abschließen, um zur nächsten Mission fortzuschreiten.

Kampagne fortsetzen

Für den Fall, dass du während einer laufenden Kampagne zum Hauptmenü zurückkehrst, kannst du mit dieser Option die Kampagne fortsetzen.

Optionen

Öffnet das Optionsmenü.

Kampagne laden

Lädt eine zuvor abgespeicherte Kampagne.

Kampagne speichern

Speichert die aktuelle Kampagne.

Trainingslevel

Im Trainingslevel kannst du dich in einer gefahrlosen Umgebung mit der Steuerung deiner Spezialisten vertraut machen. Es ist ratsam, einige Zeit im Trainingslevel zu verbringen, bevor du dich an die Kampagne wagst.

Zu Beginn des Trainingslevels startest du in einem kleinen Raum mit drei verschiedenen Ausgängen. Die mittlere Tür führt zum Hindernisparcours, die rechte Tür bringt dich zum Schießstand und der linke Weg führt zur Trainingsmission, in der du zu einem anderen Spezialisten wechseln musst.

Der Hindernisparcours macht dich mit der Bewegung deines Spezialisten vertraut.

Während der Kampagne musst du dich vorwärts, rückwärts und seitwärts bewegen können, ohne dass dein Fadenkreuz von seinem Ziel abweicht. Der Parcours umfasst das Laufen über Planken, Springen, Kriechen, Klettern und Rennen. Während des Hindernisparcours läuft ein Timer. Nach Abschluss des Parcours erfährst du deine Zeit und ob du einen neuen Rekord aufgestellt hast.

Auf dem Schießstand kannst du den Umgang mit deinen Waffen üben. Es gibt zwei verschiedene Stände. Auf beiden Ständen erscheinen die Ziele für ein paar Sekunden und verschwinden dann wieder. Versuche so viele Ziele wie möglich zu treffen. Begib dich zum anliegenden Posten und betätige den Schalter, um die Ziele auszulösen. Das Waffenlager befindet sich am hinteren Ende des Schießstands. Dort kannst du deine Primär- und Sekundärwaffen wechseln. Ziele einfach auf die Waffe, die du gern benutzen würdest, und drücke dann die L1-Taste und die CIRCLE-Taste. Wenn du eine neue Waffe auswählst, erhältst du automatisch eine volle Ladung Munition.

Die Trainingsmission simuliert einen echten Kampfeinsatz. Deine Aufgabe ist es, eine Bombe zu lokalisieren und zu entschärfen sowie eine Geisel zu retten und aus dem Gebäude zu eskortieren. Achte auf die Textboxen mit weiteren Anweisungen. Drücke die SELECT-Taste, um den Kartenbildschirm zu öffnen und von dort aus zu einem anderen Spezialisten zu wechseln. Während der Trainingsmission läuft ein Timer. Die Zeit wird gestoppt, sobald die Bombe entschärft und die Geisel aus dem Gebäude befreit wurde. Anschließend erfährst du deine Zeit und ob du einen neuen Rekord aufgestellt hast.

Herausragende Leistungen im Trainingslevel führen zu höheren Schwierigkeitseinstellungen im Hauptspiel.

KAMPAGNENMODUS

Wenn du „Neue Kampagne“ auswählst, kannst du im Anschluss einen Schwierigkeitsgrad wählen. Auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad musst du lediglich die primären Missionsziele erfüllen, und die Terroristen sind weniger zahlreich und aufmerksam. Auf dem mittleren und schweren Schwierigkeitsgrad musst du sowohl primäre als auch sekundäre Ziele abschließen. Außerdem gibt es für gewöhnlich mehr Terroristen in den Levels, welche zusätzlich aufmerksamer und gefährlicher sind. Wenn du „Kampagne fortsetzen“ oder „Kampagne laden“ auswählst, oder eine Schwierigkeit ausgewählt hast, gelangst du zur Einsatzbesprechung für die anstehende Mission. Dort gibt es fünf Bildschirme, auf denen du deine Mission vorbereiten kannst, bevor du die Ausführungsphase startest.

Einsatzbesprechung: Dieser Bildschirm liefert Informationen zur anstehenden Mission, wie Missionsziele, Hintergründe und Einsatzzweck.

Aufklärung: Dieser Bildschirm enthält Informationen über Personen und Organisationen, die dir während der Kampagne begegnen.

Team: Hier kannst du dir die Fähigkeiten deiner Spezialisten ansehen und dann die drei qualifiziertesten unter ihnen für die anstehende Mission auswählen.

Ausrüstung: Auf diesem Bildschirm kannst du deine Teammitglieder für die anstehende Mission ausrüsten. Du kannst die vorausgewählte Standardausrüstung deiner Spezialisten durch andere Uniformen, Waffen und Zubehör anpassen.

Startpunkt: Auf diesem Bildschirm kannst du festlegen, an welcher Position deine Spezialisten die Mission beginnen sollen.

Ausführen

Sobald du deine Planung abgeschlossen hast, beginnt die Ausführungsphase, in der du die Kontrolle über einen deiner Spezialisten übernehmen und die Missionsziele abschließen kannst. Deine primäre Aufgabe ist es, die Leben der Geiseln zu retten – ihre Sicherheit und die Sicherheit deines Teams steht also an erster Stelle.

Während der Kampagne erhältst du eine Reihe von unterschiedlichen Missionen. Für jede Mission gelten die gleichen Schritte. Als Beispiel für die Planung einer Mission führen wir dich in diesem Abschnitt durch Mission 1: Steel Wind.

SPIELBLAUF

Einsatzbesprechung

Sobald dir eine Mission zugeteilt wurde, solltest du dich zunächst zur Einsatzbesprechung begeben, wo du nicht nur über deine Befehle sondern auch die Hintergründe der Mission in Kenntnis gesetzt wirst.

Die Einsatzleitung bietet Hintergrundinformationen zur Mission. Hier findest du heraus, mit welchen Terroristen du es zu tun hast, und erhältst einige Informationen zum Einsatzgebiet.

Das Kommando besteht aus John Clark. Clark, auch bekannt als Rainbow Six, übernimmt die Koordination des Teams. Er bietet stets nützliche Ratschläge zur anstehenden Mission. Berater sind externe Personen, die zusätzliche Informationen zur Mission beisteuern können. Für die erste Missionen stehen keine Berater zur Verfügung.

Aufklärung

Nachdem du dich über die Rahmendaten deiner Mission informiert hast, solltest du dir auf dem Aufklärungsbildschirm einige weitere Informationen zu deinem Einsatz ansehen.

Team

Sobald dir alle nötigen Informationen vorliegen, ist es an der Zeit, den Ball ins Rollen zu bringen. Auf dem Teambildschirm kannst du dir die Akten deiner Spezialisten ansehen und drei von ihnen für die anstehende Mission auswählen. Jeder Spezialist verfügt über einen Wert für Kondition sowie die fünf Fähigkeiten: Sprengung, Elektronik, Feuerwaffen, Granaten und Tarnung. All diese Fähigkeiten sind für die Mission relevant. Für die Kondition und die Fähigkeiten werden jeweils Balken angezeigt. Je länger die Balken, desto gesünder ist ein Spezialist oder desto besser beherrscht er die jeweilige Fähigkeit.

Jedes Teammitglied trägt eine Primärwaffe (für gewöhnlich eine Maschinenpistole), eine Pistole als Sekundärwaffe sowie einige Blend- und Splittergranaten oder weitere Ausrüstungsgegenstände. Außerdem führen sie einige zusätzliche Magazine mit sich und tragen eine Uniform mit Körperpanzerung. Du kannst sowohl die Primär- als auch die Sekundärwaffe wechseln und die beiden freien Plätze mit zusätzlichen Magazinen für deine Waffen, Granaten, Ausrüstungssets, Sprengladungen oder Herzschlagsensoren füllen. Zu guter Letzt solltest du eine passende Uniform auswählen. Nachdem du dich für den richtigen Stil entschieden hast, solltest du dir Gedanken darüber machen, wie viel Körperpanzerung jeder deiner Spezialisten für seine Rolle in der Mission benötigt.

Startpunkt

Dein nächster Schritt ist es, jedem Spezialisten eine Position für die Mission zuzuweisen. Wenn alles bereit für die Mission ist, kehre zurück zur oberen Menüleiste und drücke die CROSS-Taste, um den Einsatz zu starten.

STEUERUNG (STANDARD)

Richtungstasten	Bewegen
SQUARE-Taste	Waffe nutzen
L1-Taste + SQUARE-Taste	Waffe nachladen
CROSS-Taste	Springen
TRIANGLE-Taste	Kriechen
CIRCLE-Taste + LEFT oder RIGHT	Seitwärts bewegen
L1-Taste + CIRCLE-Taste	Mit Geiseln reden/Mit Objekten interagieren (Türen, Schalter, etc.)
L2-Taste	Autom. Rennen ein-/ausschalten
L1-Taste + L2-Taste	Scharfschützenmodus aktivieren
R1-Taste	Nach oben schauen
R2-Taste	Nach unten schauen
SELECT-Taste	Kartenbildschirm öffnen
START-Taste	Pausieren/Mission fortsetzen/ Mission abbrechen

WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Deine Spezialisten haben Zugriff auf ein ganzes Arsenal an Primär- und Sekundärwaffen, von Pistolen bis hin zu Schrotflinten.

Die verschiedenen Missionen bringen unterschiedliche Anforderungen mit sich, also überlege dir immer gut, welche Ausrüstung du mitführst.

Jeder Spezialist verfügt über zwei Plätze für zusätzliche Ausrüstung, wie zum Beispiel Granaten, Munition oder folgende Gegenstände:

Herzschlagsensor

Mit dem Herzschlagsensor lässt sich der menschliche Herzschlag selbst durch dickste Betonwände aufspüren. Seine Funktionsweise basiert auf dem charakteristischen ultraniedrigfrequenten elektrischen Feld des schlagenden Herzens.

Entriegelungsset

Dieses Set beschleunigt das Öffnen von Schlössern. Die primäre Komponente ist ein hochentwickelter automatischer Dietrich, der die meisten mechanischen Schlösser innerhalb kürzester Zeit knackt. Elektrische Schlösser werden mithilfe eines streng geheimen Systems mit Voreinstellungen für alle gängigen Schlüsselkarten umgangen.

Sprengungsset

Dieses Set beschleunigt sowohl die Platzierung als auch die Entschärfung von Sprengladungen. Es enthält eine Grundausrüstung zur elektronischen Diagnose sowie die wichtigsten mechanischen Werkzeuge.

Türladungen

Diese Ladungen werden genutzt, um Türen für einen schnellen Zugriff aufzusprengen. Der Einsatz von Blendgranaten ist dabei überflüssig. Die Ladung selbst kann jeden Feind in der Nähe betäuben, verwunden oder sogar töten.

UNIFORMEN

Die Wahl der korrekten Uniform ist genauso wichtig wie die Wahl der korrekten Waffe. Jede Mission findet in einer anderen Umgebung und unter anderen Umständen statt. Außerdem benötigen einige Spezialisten mehr Schutz als andere. Ein Aufklärungsspezialist wird beispielsweise eine leichte Uniform bevorzugen, während ein Sprengungsexperte eine schwere Uniform benötigt.

Es gibt verschiedene Arten von Uniformen, und für jeden Stil stehen drei Klassen zur Verfügung.

Leicht

Diese Klasse eignet sich perfekt für nächtliche Missionen und Aufklärungsspezialisten. Sie besteht aus einer leichtgewichtigen taktischen Level-II-Weste, welche mühelos leichte Pistolenprojekte abhalten kann, und wird durch Standardstiefel mit weichen Gummisohlen, einer Nomex-Balacklava sowie Nomex-/Kevlar-Handschuhen abgerundet.

Mittel

Diese Klasse besteht aus einer taillenlangen taktischen Level-II-Weste, einem Kevlar-Helm, Stiefeln mit weicher Gummisohle, einer Nomex-Balacklava sowie Nomex-/Kevlar-Handschuhen. Die Weste schützt vor den meisten Pistolen und sogar einigen Maschinenpistolen.

Schwer

Diese Klasse besteht aus einer Level-III-Körperpanzerung bis zum Lendenbereich und kann alles bis auf die schwersten Gewehrprojekte abwehren. Der Gesichtsschutz des Kevlar-Helms schützt vor umherfliegenden Trümmerteilen, wodurch diese Uniform für Sprengungsexperten prädestiniert ist.



DESCRIPCIÓN

Eres el comandante de un equipo antiterrorista formado por agentes de todo el mundo. El equipo tendrá que enfrentarse a diversas operaciones encubiertas, que van desde el rescate de rehenes hasta la obtención de datos de inteligencia.

Cada misión se puede dividir en dos partes principales: planificación y ejecución. Dedicarás gran parte del tiempo a planificar la misión. Tendrás que examinar los objetivos y elegir a un equipo de agentes de entre todos los disponibles. También puedes asignarles las armas y el equipamiento adecuado, echar un vistazo al entorno de la misión y decidir dónde quieres situar a cada miembro del equipo para empezar.

Una vez completada la planificación, dirigirás a tu equipo en la misión y tendrás que ir controlando a cada agente por turnos, de uno en uno.

La misión terminará cuando hayas completado todos los objetivos o cuando todos los agentes hayan quedado fuera de combate. Al igual que en la vida real, a menudo un único disparo basta para incapacitar o matar.

Si no terminas una misión, podrás intentarlo de nuevo hasta que lo consigas sin penalizaciones. Tendrás que completar cada misión para poder pasar a la siguiente. Las misiones se pueden completar aunque pierdas a algunos miembros del equipo. Sin embargo, si decides seguir adelante en lugar de repetir la misión, los agentes perdidos no estarán disponibles en misiones futuras.

INICIO

En la pantalla del menú principal dispones de seis opciones:

Nueva campaña (New Campaign)

Comienza una serie nueva de misiones encadenadas. Tendrás que completar todos los objetivos de cada misión para poder pasar a la siguiente.

Continuar campaña (Continue Campaign)

Si regresas al menú principal durante una campaña en curso, esta opción te permite volver a ella.

Opciones (Options)

Accede a la pantalla de opciones.

Cargar campaña (Load Campaign)

Carga una campaña previamente guardada.

Guardar campaña (Save Campaign)

Guarda la campaña actual.

Nivel de entrenamiento (Training Level)

En el nivel de entrenamiento puedes practicar el control de un agente en un entorno sin peligros. Conviene dedicar un tiempo a entrenarse aquí antes de iniciar una campaña.

Al empezar el nivel de entrenamiento, estarás en una sala pequeña con tres salidas. La puerta central lleva al circuito de asalto, la de la derecha lleva a la galería de tiro y la de la izquierda lleva a la misión de entrenamiento, en la que tendrás que cambiar de agente.

En el circuito de asalto practicarás el movimiento del agente. Durante la campaña, será vital para ti poder moverte en todas las direcciones mientras mantienes el arma apuntada hacia un blanco. En el circuito tendrás que caminar sobre planchas para sortear un foso, saltar, agacharte, trepar y correr. El circuito de asalto está cronometrado. Cuando lo termines, se te notificará el tiempo y si has marcado un nuevo récord o no.

En la galería de tiro podrás practicar con tus armas. Hay dos galerías distintas. En cada una de ellas, los blancos asomarán durante unos segundos y luego se ocultarán. Intenta dar a todos los que puedas. Para activar los blancos, camina hacia el puesto adyacente y selecciona Activar (Operate) para mover el interruptor. Al otro lado de la galería de tiro encontrarás la armería. Allí podrás cambiar tus armas principal y secundaria. Apunta al arma que quieras usar y pulsa el botón L1 y el botón CIRCLE. Al elegir un arma nueva, también recibirás la munición correspondiente.

La misión de entrenamiento te permite practicar en un entorno operativo. Tendrás que encontrar y desactivar una bomba dentro de la casa de entrenamiento, y luego rescatar a un rehén y escoltarlo fuera del edificio. Presta atención a los cuadros de texto que te irán indicando lo que debes hacer. Pulsa el botón SELECT para mostrar la pantalla del mapa. Desde allí podrás pasar a otro agente. La misión de entrenamiento está cronometrada. El reloj se detendrá en cuanto desactives la bomba y el rehén salga por la puerta. Cuando termines, se te notificará el tiempo y si has marcado un nuevo récord.

Un buen rendimiento en el nivel de entrenamiento hará que el novato sin nombre tenga unos atributos superiores en el juego principal.

LA CAMPAÑA

Al seleccionar Nueva campaña (New Campaign), tendrás que elegir un nivel de dificultad. En el nivel Fácil (Easy) solo tendrás que completar el objetivo principal de la misión, los terroristas serán menos numerosos y estarán menos alerta. En los niveles Intermedio (Medium) y Difícil (Hard) tendrás que completar los objetivos principales y los secundarios. En estos niveles suele haber más terroristas, están más alerta y son más peligrosos. Si seleccionas Continuar campaña (Continue Campaign), Cargar campaña (Load Campaign) o después de elegir el nivel de dificultad, pasarás a la pantalla de informe de la misión actual. Hay cinco pantallas en las que se prepara la misión antes de pasar a la acción.

Informe (Briefing): esta pantalla ofrece información relacionada con la misión actual, como los objetivos, el trasfondo y el propósito.

Inteligencia (Intel): esta pantalla muestra información sobre la gente y las organizaciones con las que te encontrarás durante la campaña.

Plantilla (Roster): aquí puedes examinar las habilidades de tus agentes y elegir a los tres mejor cualificados para la misión actual.

Selección de kit (Kit Selection): en esta pantalla puedes elegir el kit que utilizará tu equipo en la misión. Aunque se ofrece un kit predeterminado, puedes cambiar el uniforme, las armas y el equipamiento de los agentes seleccionados.

Inserción (Insertion): aquí puedes elegir dónde comenzará la misión cada uno de los agentes.

Acción

Una vez terminada la planificación, en la fase de acción tendrás que tomar el control de uno de los agentes e intentar cumplir los objetivos para completar la misión. Recuerda que la misión consiste en salvar la vida de los rehenes, así que lo prioritario es su seguridad y la de tus agentes.

Durante una campaña, recibirás diversas misiones. En cada una de ellas tendrás que seguir los mismos pasos. Como ejemplo de planificación, esta sección hará un recorrido por la misión 1: Viento acerado (Steel Wind).

EL JUEGO

Informe (Briefing)

Cuando se te asigne una misión, dirígete a la pantalla de informe para conocer los órdenes y el trasfondo de la misión.

Control ofrece el trasfondo de la misión. Aquí conocerás quiénes son los terroristas y algunos detalles sobre la ubicación y el entorno de la misión.

El mando (Command) es John Clark. Clark, también conocido como Rainbow Six, es tu comandante. Se encargará de ofrecerte consejos útiles para el desarrollo de la misión. Los consejeros (Advisors) son personas que aportan información adicional relacionada con la misión. En la primera misión no hay ningún consejero.

Inteligencia (Intel)

Cuando hayas repasado el propósito de la misión, se recomienda visitar la pantalla de inteligencia para conocer cualquier información adicional relacionada.

Plantilla (Roster)

Cuando conozcas bien la misión, será el momento de ponerte manos a la obra. En la pantalla de la plantilla podrás examinar los dosieres de tus agentes y elegir a tres de ellos para la misión actual. Cada agente tiene una calificación de salud (health) y de cinco habilidades: demolición (demolitions), electrónica (electronics), armas de fuego (firearms), granadas (grenades) y sigilo (stealth). Todos estos aspectos se utilizan durante la misión. Junto a la salud y a las habilidades verás unas barras. Cuanto mayor sea la barra, más salud tendrá el agente o más apto será en esa faceta.

Cada miembro del equipo lleva un arma principal (normalmente, un subfusil), una pistola como arma de apoyo, varias granadas cegadoras y de fragmentación y otros objetos. También llevan cargadores de repuesto y un uniforme con algún tipo de blindaje corporal. Puedes elegir el arma principal y la secundaria, y ocupar los dos espacios con cargadores adicionales, granadas, kits, cargas para abrir puertas o sensores de pulso. Por último, elige un uniforme. Tras escoger el estilo adecuado, decide cuánto blindaje corporal necesitará cada agente para cumplir su papel en la misión.

Inserción (Insertion)

El siguiente paso es asignar a cada agente un punto de entrada. Cuando tengas todo listo para comenzar la misión, vuelve a la barra de menú de la parte superior y pulsa el botón CROSS para empezar.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botones de dirección	moverse
Botón SQUARE	usar arma
Botón L1 + botón SQUARE	recargar arma
Botón CROSS	saltar
Botón TRIANGLE	agacharse
Botón CIRCLE + LEFT o RIGHT	movimiento/paso lateral
Botón L1 + botón CIRCLE	hablar con rehenes/interactuar con objetos como puertas o interruptores
Botón L2	activar/desactivar correr automáticamente
Botón L1 + botón L2	activar modo francotirador
Botón R1	mirar hacia arriba
Botón R2	mirar hacia abajo
Botón SELECT	acceder a la pantalla del mapa
Botón START	pausa/continuar misión/abortar misión

ARMAS Y EQUIPAMIENTO

Equipa a tus agentes con diversas armas, tanto principales como secundarias, que incluyen escopetas y pistolas.

Las condiciones y los requisitos irán cambiando en cada misión, así que asegúrate de llevar siempre las herramientas adecuadas.

Cada agente dispone de dos espacios para equipamiento adicional, como granadas, munición o los siguientes objetos:

Sensor de pulso (Heartbeat Sensor)

El sensor de pulso es capaz de detectar latidos de corazón humanos incluso a través de gruesas capas de hormigón. Funciona rastreando el campo eléctrico de frecuencia ultrabaja característico del latido de un corazón.

Kit de ganzúas (Lockpick Kit)

Este kit acelera el forzado de cerraduras. Su componente principal es una ganzúa automática sumamente sofisticada que es capaz de abrir la mayoría de las cerraduras mecánicas en cuestión de segundos. Para las cerraduras electrónicas con tarjeta se utiliza un sistema clasificado que dispone de configuraciones estándar para la mayoría de las variantes del mercado.

Kit de demolición (Demolitions Kit)

Este kit acelera la colocación de explosivos y su desactivación. Contiene un equipo de diagnóstico eléctrico básico, así como las herramientas esenciales para llevar a cabo el trabajo.

Cargas para abrir puertas (Door Charges)

Estas cargas explosivas se usan para volar puertas y acceder rápidamente a sitios cerrados. No es necesario usar granadas cegadoras junto con las cargas explosivas, ya que estas aturden, hieren o incluso matan a cualquiera que esté cerca.

UNIFORMES

Elegir el uniforme correcto es casi tan importante como elegir las armas. Cada misión se desarrolla en un entorno distinto con una iluminación diferente. Además, algunos agentes necesitarán más protección que otros. Por ejemplo, los agentes de reconocimiento preferirán un uniforme ligero, mientras que los encargados de la irrupción necesitarán uno pesado.

Hay distintos estilos de uniforme, y cada uno está disponible en tres categorías.

Ligero (Light)

Esta categoría es perfecta para misiones nocturnas y para especialistas en reconocimiento. Consta de un chaleco táctico ligero de nivel II, capaz de detener balas de pistola de baja potencia. Se completa con botas estándar con suela de goma suave, pasamontañas de nomex y guantes de nomex/kevlar.

Intermedio (Medium)

Esta categoría consta de un chaleco táctico de nivel II hasta la cintura, casco de kevlar, botas con suela de goma suave, pasamontañas de nomex y guantes de nomex/kevlar. El chaleco puede detener la mayoría de los disparos de pistola y algunos de subfusil.

Pesado (Heavy)

Esta categoría consta de un blindaje corporal de nivel III que cubre la ingle y que es capaz de detener todos los disparos menos los de los fusiles de alta potencia. Este es el uniforme preferido por los expertos en demolición, ya que la visera del casco de kevlar ofrece una protección excelente frente a la metralla.



ОБЗОР

Вы – командир контртеррористического спецподразделения, собранного из оперативников со всего мира для выполнения ряда тайных операций, от спасения заложников до сбора разведывательных данных.

Все задания состоят из двух основных частей: планирование и исполнение. Большую часть времени вы составляете план, изучая цели и собирая отряд из оперативников своей команды. Вы можете оснастить свой отряд оружием и снаряжением, а затем изучить территорию и решить, откуда каждый член команды будет начинать операцию.

Как только планирование будет завершено, вы отправляетесь на выполнение задания, управляя каждым из оперативников по очереди.

Операция завершится, когда вы выполните все цели или все оперативники погибнут. Как и в реальной жизни, одного выстрела вполне может быть достаточно, чтобы вывести вашего бойца из строя, если не убить его.

Если вы провалили задание, вы можете сколько угодно раз попробовать выполнить его снова. Вы должны успешно выполнять задания, чтобы получить доступ к следующим операциям. Вы сможете выполнить задание, даже если потеряете нескольких бойцов во время его выполнения. Но обратите внимание: если некоторые из ваших солдат погибнут, а вы продолжите игру вместо повторного прохождения задания, то эти оперативники не будут доступны вам в ваших будущих операциях.

НАЧАЛО

На экране главного меню вам доступны шесть параметров:

Новая кампания

Начните новую серию связанных между собой заданий.
Вы должны выполнить все цели задания, чтобы перейти к следующему.

Продолжить кампанию

Если вы откроете экран главного меню во время прохождения кампании, то вы сможете вернуться к игре, выбрав этот параметр.

Настройки

Здесь вы можете получить доступ к экрану настроек.

Загрузить кампанию

Загрузка ранее сохраненной кампании.

Сохранить кампанию

Сохранение текущей кампании.

Тренировка

В режиме тренировки вы можете попрактиковаться в управлении оперативниками в безопасной обстановке. Советуем вам так и сделать перед тем, как начинать кампанию.

Начиная тренировку, вы окажетесь в небольшой комнате с тремя дверьми. Центральная дверь ведет на полосу препятствий, правая – на полигон, а левая – на тренировочное задание, где вы должны будете переключиться на другого оперативника.

Полоса препятствий – то место, где вы можете потренироваться в управлении перемещением вашего оперативника. Во время прохождения кампании очень важно, чтобы вы могли двигаться вперед, назад и вбок, не сводя прицел с цели. В рамках тренировки вы должны преодолевать препятствия, для чего вам придется прыгать, красться, подниматься на высоту и бегать. Прохождение полосы препятствий ограничено по времени. В конце тренировки вы сможете увидеть свое время прохождения полосы и узнать, удалось ли установить новый рекорд.

Полигон – то место, где вы можете потренироваться в использовании оружия на двух дистанциях. На каждой из них цели появляются из укрытия на несколько секунд (затем на еще более короткий промежуток времени), затем сразу же исчезают. Попробуйте поразить как можно больше целей. Чтобы активировать цели, подойдите к ближайшему столбу и нажмите «Включить», чтобы нажать на переключатель. На дальнем конце полигона находится арсенал, где вы сможете выбрать свое основное и дополнительное оружие. Наведите прицел на оружие, которое вы хотите использовать, затем нажмите кнопки L1 и CIRCLE. Выбрав оружие, вы также получите полный комплект боеприпасов для него.

Тренировочное задание позволит ощутить себя в условиях выполнения операции. Внутри тактического домика вы должны обнаружить и обезвредить бомбу, а затем спасти заложника и вывести его из здания. Обращайте внимания на возникающий на экране текст – в нем содержится инструкция. Нажмите кнопку SELECT, чтобы открыть экран карты – здесь вы можете переключиться на другого оперативника. Прохождение тренировочного задания ограничено по времени. Как только бомба будет обезврежена, а заложник выведен из здания, таймер остановится. После этого вы сможете увидеть свое время прохождения тренировочного задания и узнать, удалось ли установить новый рекорд.

В случае хороших результатов при выполнении тренировочного задания, уровень сложности основной игры будет переключен на более сложный.

КАМПАНИЯ

После выбора параметра «Новая кампания» вам будет предложено выбрать уровень сложности кампании. На легком уровне сложности необходимо выполнить только основную цель задания, а террористы малочисленны и невнимательны. На среднем и сложном уровнях сложности вы должны выполнить как основные, так и дополнительные цели. На этих уровнях террористы более многочисленны, внимательны и опасны. После выбора параметров «Продолжить кампанию» или «Загрузить кампанию» или после выбора уровня сложности вы попадете на экран брифинга текущего задания. Здесь вам доступно пять экранов, где вы можете подготовиться к выполнению задания, прежде чем начать операцию.

Брифинг: на этом экране представлена информация о текущем задании, а также о его целях, предыстории и задачах.

Разведывательные данные: на этом экране представлена информация о людях и организациях, с которыми вам предстоит встретиться во время прохождения кампании.

Составление списка: здесь вы можете изучить возможности всех ваших оперативников и выбрать трех наиболее подходящих для текущего задания.

Выбор экипировки: на этом экране вы можете выбрать снаряжение вашей команды для выполнения задания. Комплекты снаряжения уже установлены по умолчанию, но здесь вы можете выбрать другую униформу, оружие и снаряжение для своих оперативников.

Десантирование: на этом экране вы сможете выбрать, откуда каждый из ваших оперативников будет начинать операцию.

Выполнение задания

Как только планирование будет завершено, начнется этап выполнения задания, во время которого вы должны достигать целей, играя одним из оперативников. Помните, ваша основная цель – спасти заложников, так что в первую очередь вы должны думать об их безопасности, но все же старайтесь не пренебрегать жизнями ваших оперативников.

Во время кампании вам будет предложено большое количество разных заданий. Выполнение каждого задания состоит из нескольких шагов. Чтобы помочь вам разобраться в планировании заданий, ниже мы разберем первое задание «Стальной ветер».

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Брифинг

Выбрав задание, первым делом вы переходите на экран брифинга, где кратко изложены задачи и предыстория задания.

Штаб знакомит вас с сутью задания. Здесь вы можете узнать подробности о террористах, территории и условиях задания.

Ваш командир – Джон Кларк, также известный как Радуга Шесть. Он будет давать ценные советы для вашего задания. Другие инструкторы также будут делиться дополнительной информацией об операции, однако для первого задания их нет.

Разведывательные данные

Ознакомившись с целью задания, перейдите на экран разведывательных данных, где изложена дополнительная информация, которая может быть полезна.

Составление списка

Изучив всю информацию о задании, пора приступить к его выполнению.

На экране составления списка вы сможете просмотреть досье всех оперативников, а затем выбрать трех наиболее подходящих для текущей операции. Каждый оперативник обладает своими показателями здоровья и пятью навыками: подрывная деятельность, электроника, стрельба, гранаты и разведка. Эти параметры имеют важное значение для задания. Рядом со здоровьем и навыками расположены шкалы. Чем длиннее шкала, тем более здоровый ваш оперативник или тем сильнее развит его навык.

У каждого члена команды есть основное оружие (как правило, автомат), пистолет в качестве дополнительного оружия, несколько светошумовых и осколочных гранат, а также другое снаряжение. Также они имеют при себе несколько запасных боеприпасов и защитную форму. Вы можете выбрать основное и дополнительное оружие, а также заполнить две доступные ячейки дополнительными боеприпасами, гранатами, экипировкой, пробивными зарядами и датчиками сердцебиения. После этого вы сможете выбрать наиболее подходящую униформу. Определившись со стилем формы, нужно решить, сколько брони понадобится оперативнику для выполнения задания.

Десантирование

Следующий шаг – выбор точки десантирования для каждого оперативника. Когда вся подготовка будет завершена, вернитесь к верхнему параметру меню и нажмите кнопку CROSS, чтобы начать десантирование.

УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ

кнопки направлений	движение
кнопка SQUARE	использовать оружие
кнопка L1 + кнопка SQUARE	перезарядить оружие
кнопка CROSS	прыжок
кнопка TRIANGLE	красться
кнопка CIRCLE + ВЛЕВО или ВПРАВО	движение вбок
кнопка L1 + кнопка CIRCLE	говорить с заложниками/ взаимодействовать с объектами, например дверьми и переключателями
кнопка L2	включить/выключить функцию автоматического бега
кнопка L1 + кнопка L2	активировать режим снайпера
кнопка R1	посмотреть вверх
кнопка R2	посмотреть вниз
кнопка SELECT	доступ к экрану карты
кнопка START	пауза/возобновить задание/ прервать задание

ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ

Оснастите своих оперативников основным и дополнительным оружием, в числе которых автоматы и пистолеты.

Разные операции будут проходить в разных условиях и обстановке, поэтому старайтесь подобрать наиболее подходящее снаряжение.

Каждому оперативнику доступны две ячейки для дополнительных единиц снаряжения, например гранат, боеприпасов и всего, что перечислено ниже:

Датчики сердцебиения

Датчики сердцебиения позволяют уловить сердцебиение человека даже через толстые бетонные стены. Он отслеживает характерное ультранизкочастотное электрическое поле, образуемое биением человеческого сердца.

Набор отмычек

Этот набор позволяет отворять даже запертые двери всего за несколько секунд. Кроме того, в наборе есть специальная сложная система, позволяющая взламывать двери, для прохода через которые необходимы электрические или магнитные карты.

Комплект подрывника

Этот комплект позволяет быстрее устанавливать и обезвреживать взрывчатки. Он содержит базовое оборудование электрической диагностики и механические инструменты, необходимые для выполнения такой работы.

Пробивные заряды

Используйте подрывные заряды, чтобы взорвать двери, когда вам нужно поскорее оказаться за ними. Избегайте одновременного использования подрывных зарядов и светошумовых гранат, иначе вы можете оглушить, ранить или даже убить всех, кто находится рядом.

УНИФОРМЫ

Выбор правильной формы так же важен, как выбор оружия. Каждое задание проходит в разных условиях местности и при разном освещении.

Кроме того, некоторые оперативники нуждаются в дополнительных мерах защиты. К примеру, разведчикам больше подходит легкая униформа, а саперам – тяжелая.

Униформы доступны в нескольких разных стилях, и каждый стиль доступен в трех классах.

Легкий комплект униформы

Этот класс идеально подходит для ночных миссий и разведчиков. Он состоит из легкого бронежилета II уровня, который может уберечь вас от выстрела из малоомощного пистолета, стандартных резиновых сапог с мягкой подошвой, номексовой балаклавы и номексовых/кевларовых перчаток.

Средний комплект униформы

Этот класс состоит из защищающего корпус бронежилета II уровня, кевларового шлема, стандартных резиновых сапог с мягкой подошвой, номексовой балаклавы и номексовых/кевларовых перчаток. Бронежилет может уберечь вас от большинства выстрелов из пистолета и слабо защищает от выстрелов из автомата.

Тяжелый комплект униформы

Этот класс состоит из защищающего корпус и пах бронежилета III уровня, который может уберечь вас от любых выстрелов, кроме мощных выстрелов из винтовки. Такая униформа лучше всего подходит для саперов, так как лицевая часть кевларового шлема надежно защищает от осколков.



OVERZICHT

Jij bent de commandant van een antiterreureenheid met agenten van over de hele wereld. Jouw team wordt ingeschakeld om een aantal geheime missies uit te voeren, van het bevrijden van gijzelaars tot het verzamelen van informatie.

Elke missie bestaat uit twee hoofddelen: planning en uitvoering. Je bent veel bezig met het plannen van de missie door je doelen te bekijken en een team samen te stellen uit alle beschikbare agenten. Je kunt je team ook uitrusten met de nodige wapens en andere spullen, het missiegebied bekijken en beslissen waar elk teamlid begint.

Nadat je planning klaar is, leid je je team door de missie heen. Je bestuurt elke agent om beurten.

De missie is voorbij als je al je doelen hebt voltooid of al je agenten zijn uitgeschakeld. Net als in het echte leven kan één kogel het einde van je missie betekenen, als je het al overleeft.

Als een missie mislukt, kun je hem straffeloos opnieuw proberen totdat het gelukt is. Je moet een missie volbrengen voordat je door kunt gaan naar de volgende. Zelfs als je een paar van je teamleden verliest, is het nog mogelijk om een missie te voltooien. Als je dan doorspeelt in plaats van de missie herstart, zijn deze waardevolle agenten niet meer beschikbaar in toekomstige missies.

OM TE BEGINNEN

Vanuit het hoofdmenu kun je zes opties kiezen.

New Campaign (Nieuw spel)

Begin een serie missies. Je moet alle doelen in een missie volbrengen voordat je door kunt gaan naar de volgende.

Continue Campaign (Verdergaan)

Als je ooit teruggaat naar het hoofdmenu terwijl je met een spel bezig bent, kun je met deze optie weer verdergaan.

Options (Opties)

Het optiesmenu bekijken.

Load Campaign (Spel laden)

Een opgeslagen spel laden.

Save Campaign (Spel opslaan)

Het huidige spel opslaan.

Training Level (Trainingslevel)

In het trainingslevel kun je in een veilige situatie oefenen met het besturen van een agent. Het is handig om hier even te oefenen voordat je aan de missies begint.

Je begint het trainingslevel in een kleine kamer met drie verschillende uitgangen. De middelste deur leidt naar de Assault Course (stormbaan), de rechterdeur naar de Shooting Range (schietbaan) en de linkerdeur naar de Training Mission (trainingsmissie), waar je moet wisselen naar een andere agent.

Op de stormbaan oefen je met het bewegen van je agent. Tijdens missies is het belangrijk dat je naar voren, naar achteren en zijwaarts kunt bewegen terwijl je met je wapen blijft mikken op een doelwit. Op de stormbaan moet je via planken over een greppel lopen, springen, bukken, klimmen en rennen. De stormbaan werkt met een timer. Aan het einde krijg je je tijd te zien en hoor je of je een nieuw record hebt gevestigd.

Op de schietbaan kun je met je wapens oefenen. Er zijn twee verschillende schietbanen. Op elke baan komen doelwitten een paar seconden omhoog en gaan ze daarna weer omlaag. Probeer er zoveel mogelijk te raken. Om de doelwitten te activeren, loop je naar de juiste paal en selecteer je "Operate" (activeren) om de knop te gebruiken. Aan het einde van de schietbaan vind je de wapenkamer. Hier kun je je primaire en secundaire wapens wisselen. Mik op het wapen dat je wilt gebruiken en druk op de L1-toets en de CIRCLE-toets. Als je een nieuw wapen selecteert, krijg je ook een volledige lading munitie.

In de trainingsmissie kun je een echte missie oefenen. In het schiethuis moet je een bom vinden en ontmantelen, en daarna een gijzelaar bevrijden en hem naar de uitgang leiden. Let op de tekstvensters die je vertellen wat je moet doen. Druk op de SELECT-toets om de kaart op te roepen. Daar kun je wisselen naar een andere agent. De trainingsmissie werkt met een timer. Zodra de bom is ontmanteld en de gijzelaar de deur uit is, wordt de timer gestopt. Je krijgt dan je tijd te zien en hoort of je een nieuw record hebt gevestigd.

Door goed te presteren in de trainingsmissie worden de instellingen van de naamloze nieuweling hoger ingesteld in de hoofdgame.

HOOFDGAME

Als je "New Campaign" (Nieuw spel) kiest, moet je een moeilijkheidsgraad selecteren. Op Easy (makkelijk) hoef je alleen het primaire doel te voltooien en zijn er minder terroristen, die ook minder goed opletten. Op Medium (normaal) of Hard (moeilijk) moet je zowel de primaire als de secundaire doelen voltooien. Er zijn meestal meer terroristen in de levels, ze letten beter op en zijn dodelijker. Als je "Continue Campaign" (Verdergaan) of "Load Campaign" (Spel laden) kiest, of nadat je een moeilijkheidsgraad hebt gekozen, ga je naar het briefingscherm voor de huidige missie. Er zijn vijf schermen waarin je je voorbereidt op je missie, voordat je naar de actiefase gaat.

Briefing: In dit scherm krijg je informatie over de huidige missie, waaronder de doelen, achtergrond en motivatie.

Intel (Info): In dit scherm krijg je informatie over mensen en organisaties die je tegenkomt tijdens de missie.

Roster (Team): Hier kun je de vaardigheden van al je agenten bekijken en de drie meest geschikte agenten kiezen voor de huidige missie.

Kit Selection (Uitrusting): In dit scherm selecteer je de uitrusting van je team. Er wordt al een standaarduitrusting gekozen, maar je kunt het uniform, de wapens en de rest van de uitrusting van elk van je agenten aanpassen.

Insertion (Plaatsing): In dit scherm bepaal je waar elk van je agenten de missie begint.

Actie

Zodra je planning is voltooid, begint de actiefase. Hierin bestuur je een van de agenten en speel je de missie om je doelen te voltooien. Onthoud: het is jouw taak om de levens van gijzelaars te redden. Hun veiligheid, en die van je agenten, heeft je hoogste prioriteit.

Tijdens het verhaal krijg je veel verschillende missies. Voor elke missie doorloop je dezelfde stappen. Als voorbeeld van zo'n planning leiden we je in deze sectie door Missie 1: Steel Wind.

DE GAME SPELEN

Briefing

Zodra je een missie hebt gekregen, ga je naar het briefingscherm, waar je je opdrachten en de achtergrond van de missie te zien krijgt.

Control (Leiding) geeft je achtergrond bij je missie. Hier kun je zien wie de terroristen zijn en lees je iets over de locatie en de omgeving van de missie.

Command (Commandant) is John Clark. Clark staat ook bekend als Rainbow Six en is jouw commandant. Hij geeft je altijd waardevol advies over de missie. Advisors (Adviseurs) zijn mensen die je extra informatie geven over de missie. In de eerste missie zijn er geen adviseurs.

Intel (Info)

Als je het doel van je missie hebt bestudeerd, is het handig om naar het infoscherm te gaan voor extra informatie over de missie.

Roster (Team)

Als je alles weet over de missie, is het tijd om aan de slag te gaan. In het teamscherm kun je de dossiers van al je agenten bekijken en er drie uitkiezen voor de huidige missie. Elke agent wordt beoordeeld op zijn of haar gezondheid en vijf vaardigheden: demolitions (explosieven), electronics (elektronica), firearms (vuurwapens), grenades (granaten) en stealth (sluipen). Deze heb je allemaal nodig tijdens de missie. Naast de gezondheid en vaardigheden vind je staafgrafieken. Hoe langer de staaf, hoe gezonder of beter in de vaardigheid de agent is.

Elk teamlid heeft een primair wapen (meestal een machinepistool), een pistool als back-up en wat flitsgranaten, gewone granaten of andere spullen. Ze kunnen ook een paar reservemagazijnen meenemen en een uniform met een pantser dragen. Je kunt zowel het primaire als secundaire wapen kiezen en de twee plekken vullen met extra magazijnen voor je wapens, granaten, kits, doorbraakexplosieven of hartslagsensoren. Tot slot selecteer je een uniform. Als je de juiste stijl hebt gekozen, moet je beslissen hoeveel pantser elke agent nodig heeft voor zijn of haar rol in de missie.

Insertion (Plaatsing)

Tot slot moet je kiezen waar elke agent de missie begint. Als je klaar bent om de missie te beginnen, ga je terug naar de menubalk bovenin en druk je op de CROSS-toets om te beginnen.

STANDAARDBESTURING

richtingstoetsen	bewegen
SQUARE-toets	wapen gebruiken
L1-toets + SQUARE-toets	wapen herladen
CROSS-toets	springen
TRIANGLE-toets	bukken
CIRCLE-toets + LEFT of RIGHT	zijwaarts lopen
L1-toets + CIRCLE-toets	praten met gijzelaars/voorwerpen als deuren en knoppen gebruiken
L2-toets	automatisch rennen aan/uit
L1-toets + L2-toets	sluipschuttermodus activeren
R1-toets	omhoog kijken
R2-toets	omlaag kijken
SELECT-toets	kaart openen
START-toets	pauzeren/missie voortzetten/missie afsluiten

WAPENS EN UITRUSTING

Rust je agenten uit met primaire en secundaire wapens, waaronder shotguns en pistolen.

De missies hebben verschillende omstandigheden en vereisten, dus neem altijd de juiste uitrusting mee.

Elke agent heeft twee plekken voor extra spullen, zoals granaten, munitie en de volgende voorwerpen:

Heartbeat Sensor (hartslagsensor)

De hartslagsensor kan de hartslag van een mens zien, zelfs door een dikke laag beton. Het apparaat detecteert het unieke elektrische veld met een extreem lage frequentie dat van een kloppend hart komt.

Lockpick Kit (loperkit)

Hiermee kun je sloten sneller openen. Het belangrijkste onderdeel is een hightech automatische loper die de meeste mechanische sloten in een paar seconden kan openen. Sloten met elektronische keycards gebruiken een geheim systeem met aparte instellingen voor alle verschillende keycards.

Demolitions Kit (explosievenkit)

Hiermee kun je sneller explosieven plaatsen en ontmantelen. Het bevat simpele spullen om elektronica mee in kaart te brengen en het mechanische gereedschap dat je nodig hebt om je taak uit te voeren.

Door Charges (doorbraakexplosieven)

Met doorbraakexplosieven kun je deuren opblazen om ergens snel binnen te komen. Je hoeft geen flitsgranaten te gebruiken met doorbraakexplosieven, omdat die al iedereen in de buurt verdoven, verwonden of zelfs doden.

UNIFORMEN

Het juiste uniform kiezen is net zo belangrijk als je wapens. Elke missie speelt zich af op een ander soort terrein, met andere belichting. Daarnaast hebben sommige agenten meer bescherming nodig dan andere. Verkenners hebben bijvoorbeeld liever een licht uniform, terwijl agenten met doorbraakexplosieven een zwaar pantser nodig hebben.

Uniformen hebben verschillende stijlen, die elk in drie klassen beschikbaar zijn.

Light (licht)

Deze klasse is perfect voor nachtmissies en verkeners. Het bestaat uit een lichtgewicht tactisch vest van Niveau II dat kogels van een minder krachtig pistool kan tegenhouden. Daarbij horen ook rubberen schoenen met zachte zolen, een Nomex-bivakmuts en Nomex/Kevlar-handschoenen.

Medium (normaal)

Deze klasse bestaat uit een Niveau II-vest die tot je taille komt en een Kevlar-helm, rubberen schoenen met zachte zolen, Nomex-bivakmuts en Nomex/Kevlar-handschoenen. Het vest kan kogels van de meeste pistolen en sommige machinepistolen tegenhouden.

Heavy (zwaar)

Deze klasse bestaat uit een pantser van Niveau III dat tot het kruis komt en bijna alle kogels kan tegenhouden, behalve van de meest krachtige geweren. Vooral explosievenexperts kiezen voor dit uniform, omdat de plaat op de Kevlar-helm ze goed beschermt tegen rondvliegend puin.



INFORMACJE OGÓLNE

Jesteś dowódcą oddziału antyterrorystycznego, w skład którego wchodzi agenci z całego świata. Twój oddział będzie wzywany do licznych tajnych misji - od odbijania zakładników po zbieranie danych wywiadowczych.

Każdą misję można podzielić na dwie fazy: Planowanie i wykonanie. Większość czasu spędzisz na planowaniu misji, sprawdzaniu celów i wybieraniu członków oddziału spośród dostępnych agentów. Możesz też wyposażać oddział w stosowne uzbrojenie i sprzęt, a następnie przejrzeć obszar misji i zdecydować, gdzie każdy agent ma rozpocząć działania.

Po zakończeniu planowania, poprowadzisz drużynę do akcji i przejmiesz kontrolę kolejno nad każdym agentem.

Misja zakończy się, gdy wszystkie cele zostaną osiągnięte albo wszyscy agenci zostaną wyeliminowani. Tak jak w rzeczywistości, pojedynczy strzał może poważnie ranić albo nawet zabić.

Jeśli nie uda ci się zaliczyć misji, możliwe będzie jej ponowienie bez żadnej kary, aż do zaliczenia. Aby przejść do kolejnej misji, musisz z powodzeniem zaliczyć poprzednią. Możesz zaliczyć misję nawet po straceniu niektórych członków oddziału. W przypadku kontynuacji, a nie ponownego rozpoczęcia misji, ci cenni agenci nie będą dostępni w kolejnych zadaniach.

ROZPOCZĘCIE

Na ekranie menu głównego możesz wybrać jedną z sześciu opcji:

New Campaign (Nowa kampania)

Rozpocznij nową serię połączonych misji. Aby przejść do kolejnej misji, musisz z powodzeniem zaliczyć wszystkie cele poprzedniej.

Continue Campaign (Kontynuuj kampanię)

Jeśli wrócisz do menu głównego podczas toczącej się kampanii, możesz ją kontynuować, wybierając tę opcję.

Options (Opcje)

Dostęp do ekranu opcji.

Load Campaign (Wczytaj kampanię)

Wczytaj uprzednio zapisaną kampanię.

Save Campaign (Zapisz kampanię)

Zapisz obecną kampanię.

Training Level (Poziom szkoleniowy)

Na poziomie szkoleniowym możesz poćwiczyć sterowanie agentem w bezpiecznym otoczeniu. Warto spędzić tu trochę czasu przed rozpoczęciem kampanii operacyjnej.

Gdy po raz pierwszy zaczniesz poziom szkoleniowy, zaczniesz w małym pomieszczeniu z trzema wyjściami. Środkowe drzwi prowadzą do Assault Course (Kursu szturmowego), prawe na Shooting Range (Strzelnicę), a lewe do Training Mission (Misji szkoleniowej), gdzie trzeba będzie przełączyć na innego agenta.

Na Assault Course (Kursie szturmowym) poćwiczysz poruszanie się agentem. Podczas kampanii poruszanie się naprzód, do tyłu i na boki jest niezmiernie ważne. Musisz przy tym trzymać cel na muszce. W ramach tego kursu musisz przekroczyć rów kładce z desek, skakać, pochylać się, wspinać i biegać. Assault Course (Kurs szturmowy) przeprowadzany jest na czas. Na koniec poznasz swój czas i otrzymasz informację, czy udało ci się pobić rekord.

Na Shooting Range (Strzelnicy) możesz poćwiczyć obsługę uzbrojenia. Dostępne są dwie strzelnice. Na każdej z nich cele pojawiają się na kilka sekund, a następnie obniżają się. Postaraj się trafić ich jak najwięcej. Aby uruchomić cele, podejdź do słupka i wybierz „Operate” („Włącz”), aby przerzucić przełącznik. Po drugiej stronie strzelnicy znajduje się zbrojownia. Tu możesz zmienić broń główną i dodatkową. Wyceluj bronią, której chcesz użyć, a następnie naciśnij przycisk L1 oraz przycisk CIRCLE. Po wyborze nowej broni otrzymasz też pełen zapas amunicji.

Training Mission (Misja szkoleniowa) pozwoli ci poćwiczyć w warunkach operacyjnych. W domku musisz znaleźć i rozbroić bombę oraz ocalić zakładnika oraz eskortować go na zewnątrz. Zwróć uwagę na pola tekstowe, które poinstruują cię, co masz robić. Naciśnij przycisk SELECT, aby wyświetlić ekran mapy. Możesz na nim przełączyć na innego agenta. Misja szkoleniowa przeprowadzana jest na czas. Gdy tylko bomba zostanie rozbrojona, a zakładnik wyjdzie przez drzwi, stoper zatrzyma się. Otrzymasz informację o czasie i ewentualnym pobiciu rekordu.

Dobry wynik na poziomie szkoleniowym wykalibruje atrybuty bezimiennego żółtodzioba na wyższe w głównej rozgrywce.

ROZGRYWKA W KAMPANII

Jeśli wybierzesz opcję „New Campaign” (Nowa kampania), pojawi się pytanie o poziom trudności. Na poziomie Easy (łatwym) musisz jedynie zaliczyć główny cel misji. Terrorysty są mniej liczni i uważni. Na poziomach Medium (średnim) i Hard (trudnym), musisz zaliczyć zarówno główne, jak i dodatkowe cele misji. Na tych poziomach jest zwykle więcej terrorystów, są bardziej uważni i zabójczy. Jeśli wybierzesz „Continue Campaign” (Kontynuuj kampanię) lub „Load Campaign” (Wczytaj kampanię) lub po wybraniu poziomu trudności, przejdziesz na ekran odprawy dla obecnej misji. Istnieje pięć ekranów, na których skonfigurujesz misję przed rozpoczęciem fazy akcji.

Briefing (Odprawa): Ten ekran zawiera informacje o obecnej misji, w tym cele, tło i powód.

Intel (Wywiad): Ten ekran pozwala ci uzyskać informacje o ludziach i organizacjach, które napotkasz w trakcie kampanii.

Roster (Oddział): Tutaj możesz przejrzeć umiejętności wszystkich swoich agentów i wybrać trójkę najlepiej nadającą się do obecnej misji.

Kit Selection (Wybór wyposażenia): Na tym ekranie wyposażasz swój oddział do misji. Domyślne wyposażenie jest już wybrane, ale możesz zmienić mundur, uzbrojenie i sprzęt dla każdego z wybranych agentów.

Insertion (Rozpoczęcie): Na tym ekranie określisz, gdzie każdy z twoich agentów rozpocznie misję.

Akcja

Po zakończeniu planowania, rozpoczyna się faza akcji, w której przejmujesz kontrolę nad jednym z agentów i przechodzisz przez misję, aby zaliczyć cele. Pamiętaj, twoją misją jest ocalenie życia zakładników - priorytetem jest ich bezpieczeństwo, a także bezpieczeństwo agentów.

W trakcie kampanii pojawi się wiele różnych misji. W każdej misji musisz przejść przez te same kroki. W ramach przykładu planowania misji, opiszemy Misję 1: Steel Wind.

ROZGRYWKA

Briefing (Odprawa)

Po przydzieleniu ci misji, przechodzisz na ekran odprawy, gdzie otrzymujesz rozkazy oraz informacje dodatkowe.

Control (Agent prowadzący) przedstawia tło misji. Możesz się tu dowiedzieć, kim są terroryści, gdzie i w jakich warunkach przeprowadzana będzie misje.

Agentem prowadzącym jest John Clark. Zwany także Tęczą Sześć, Clark jest twoim dowódcą. Zawsze służy pomocnymi radami dotyczącymi misji. Advisors (Doradcy) to ludzie, którzy dostarczają dodatkowych informacji na temat misji. W pierwszej misji nie ma doradców.

Intel (Wywiad)

Po poznaniu celów misji, warto zajrzeć na ekran wywiadu i zyskać dodatkowe informacje, które mogą ci się przydać.

Roster (Oddział)

Po zapoznaniu się z misją, czas zaczynać. Na ekranie oddziału możesz przejrzeć dossier wszystkich swoich agentów i wybrać trójkę do obecnej misji. Każdy agent oceniany jest pod kątem health (zdrowia) i pięciu umiejętności: demolitions (materiały wybuchowe), electronics (elektronika), firearms (broń palna), grenades (granaty) i stealth (działanie po cichu). Każda z nich jest przydatna w trakcie misji. Obok zdrowia i umiejętności znajdują się wskaźniki w formie pasków. Im dłuższy pasek, tym lepsze zdrowie lub dana umiejętność.

Każdy członek oddziału posiada broń główną (zwykle pistolet maszynowy) i broń zapasową (zwykły pistolet). Do tego granaty hukowe, granaty odłamkowe lub inny sprzęt. Agenci posiadają też kilka zapasowych magazynków oraz noszą mundur z jakąś formą kamizelki kuloodpornej. Możesz wybrać broń główną i dodatkową oraz wypełnić dwa pola dodatkowymi magazynkami, granatami, apteczkami, ładunkami do wysadzania drzwi czy czujnikami tężna. Na koniec należy wybrać odpowiedni mundur. Po wyborze właściwego stylu, zdecyduj, jak ciężką kamizelkę kuloodporną zabierze ze sobą każdy agent, aby spełnić swoją rolę podczas misji.

Insertion (Rozpoczęcie)

Kolejnym krokiem jest przydzielenie każdemu agentowi miejsca rozpoczęcia misji. Kiedy zyskasz gotowość do przeprowadzenia misji, wróć do paska menu na górze i naciśnij przycisk CROSS, aby rozpocząć.

DOMYŚLNE STEROWANIE

przyciski kierunku	ruch
przycisk SQUARE	użyj broni
przycisk L1 + przycisk SQUARE	przeładuj broń
przycisk CROSS	skok
przycisk TRIANGLE	przykucnięcie
przycisk CIRCLE + LEFT lub RIGHT	krok w bok
przycisk L1 + przycisk CIRCLE	rozmowa z zakładnikami/interakcja z takimi obiektami jak drzwi czy przełączniki
przycisk L2	włącz/wyłącz automatyczny bieg
przycisk L1 + przycisk L2	aktywuj tryb snajperski
przycisk R1	spójrz w górę
przycisk R2	spójrz w dół
przycisk SELECT	dostęp do ekranu mapy
przycisk START	pauza/wznów misję/przerwij misję

UZBROJENIE I SPRZĘT

Wyposaż agentów w różnego rodzaju broń główną i dodatkową, w tym strzelby i pistolety.

W różnych misjach pojawiać się będą różne warunki i wymagania, a więc zawsze dobrać odpowiednie wyposażenie.

Każdy agent posiada dwa pola na sprzęt dodatkowy, taki jak granaty, amunicja i następujące przedmioty:

Heartbeat Sensor (Czujnik tętna)

Czujnik tętna potrafi śledzić bicie ludzkiego serca nawet przez grube warstwy betonu. Działa poprzez wykrywanie charakterystycznego pola elektrycznego o niezwykle niskiej częstotliwości, wytwarzanego przez bijące serce.

Lockpick Kit (Zestaw wytrychów)

Ten zestaw przyspiesza wyłamywanie zamków. Jego głównym komponentem jest niezwykle zaawansowany automatyczny wytrych, który jest w stanie otworzyć większość zamków mechanicznych w kilka sekund. Zamki elektryczne na kartę otwierane są tajnym systemem, zawierającym szyfry dla większości kart.

Demolitions Kit (Zestaw saperski)

Zestaw ten przyspiesza podkładanie i rozbrajanie materiałów wybuchowych. Zawiera podstawowy elektryczny sprzęt diagnostyczny oraz wszystkie mechaniczne narzędzia, potrzebne do załatwienia sprawy.

Door Charges (Ładunki na drzwi)

Ładunki wyważające drzwi są używane do szybkiego rozprawiania się z zamkniętymi pomieszczeniami. Nie trzeba dodatkowo używać granatów hukowych, gdyż ładunki na drzwi ogłuszają, ranią albo nawet zabijają wszystkich wokół.

MUNDURY

Dobór mundury jest równie ważny jak dobór broni. Każda misja toczy się w innych warunkach terenowych i oświetlenia. Dodatkowo, niektórzy agenci potrzebować będą więcej ochrony niż inni. Przykładowo, agenci zwiadu wybiorą lekki mundur, a ci od wyburzania wybiorą mundur ciężki.

Mundury dostępne są w różnych stylach, a każdy styl dostępny jest w trzech klasach.

Light (Lekka)

Ta klasa jest idealna do misji nocnych i dla specjalistów zwiadu. Zawiera lekką kamizelkę taktyczną II poziomu, zdolną do zatrzymania niewielkich pocisków pistoletowych. Do tego standardowe buty na miękkiej podeszwie, kominiarka Nomex i rękawice Nomex/Kevlar.

Medium (Średnia)

Zawiera kamizelkę taktyczną II poziomu do pasa, hełm kevlarowy, standardowe buty na miękkiej podeszwie, kominiaarkę Nomex i rękawice Nomex/Kevlar. Kamizelka ta zatrzymuje większość ostrzału z pistoletów i część ostrzału z pistoletów maszynowych.

Heavy (Ciężka)

Zawiera pancerz osobisty poziomu III aż do pachwin i powstrzymuje wszystkie pociski, z wyjątkiem potężnych pocisków karabinowych. To preferowany mundur ekspertów od wyburzeń, gdyż osłona twarzy w hełmie kevlarowym zapewnia doskonałą ochronę przed odłamkami.



DESCRIÇÃO GERAL

Tu és o comandante de uma unidade antiterrorista composta por operacionais de todo o mundo. A tua equipa será chamada para executar várias operações confidenciais que vão desde salvamento de reféns a recolha de informações.

Cada missão pode ser dividida em duas grandes fases: planeamento e execução. Grande parte do teu tempo será passada a planear a missão ao rever os objetivos e selecionando uma equipa a partir da lista de operacionais. Também podes atribuir o armamento e o equipamento apropriado à tua equipa e de seguida olhar para a área da missão e decidir onde cada membro da equipa iniciará a operação.

Depois de completares o planeamento, irás liderar a tua equipa durante a missão, controlando cada um dos operacionais à vez.

A missão termina depois de completares todos os teus objetivos ou quando todos os teus operacionais forem eliminados. Tal como na vida real, uma única bala será muitas vezes suficiente para incapacitar e até matar.

Se falhares uma missão, poderás tentá-la de novo até a terminares, sem sofrer qualquer penalização. Terás de completar uma missão de modo a avançar para a seguinte. É possível perder alguns membros da equipa e ainda assim terminar a missão. Contudo, se continuares o jogo ao invés de repetires a missão, estes importantes operacionais deixarão de estar disponíveis nas próximas missões.

PRIMEIROS PASSOS

A partir do ecrã do menu principal podes escolher uma de seis opções:

Nova campanha (New Campaign)

Começa uma nova série de missões em sequência. Terás de completar todos os objetivos em cada missão de modo a avançares para a seguinte.

Continuar campanha (Continue Campaign)

Se alguma vez regressares ao menu principal durante uma campanha em curso, poderás retomar a campanha através desta opção.

Opções (Options)

Acede ao ecrã das opções.

Carregar campanha (Load Campaign)

Carrega uma campanha guardada previamente.

Guardar campanha (Save Campaign)

Guarda a campanha atual.

Nível de treino (Training Level)

No nível de treino poderás praticar como controlar um operacional num ambiente seguro. Será boa ideia passares algum tempo a treinar aqui antes de dares início a uma campanha.

Quando inicias o nível de treino pela primeira vez, encontras-te numa pequena divisão com três saídas diferentes. A porta central leva ao percurso de assalto (Assault Course), a porta à direita leva à galeria de tiro (Shooting Range) e a porta à esquerda leva à missão de treino (Training Mission), onde precisarás de trocar para outro operacional.

No percurso de assalto irás praticar os movimentos do teu operacional. Durante a campanha é vital que saibas como andar em frente, para trás e para os lados enquanto manténs a tua arma apontada a um alvo. Como parte do percurso, terás de caminhar sobre pranchas por cima de uma vala, saltar, agachares-te, trepar e correr. O percurso de assalto é cronometrado. No final serás informado do teu tempo e se estabeleceste um novo recorde ou não.

A galeria de tiro é onde praticas o manejo de armas. Existem duas galerias diferentes. Em ambas, os alvos mostram-se durante alguns segundos e depois desaparecem. Tenta atingir o máximo de alvos possível. Para iniciares os alvos, caminha até ao poste adjacente e seleciona "Operate" (utilizar) para ativar o interruptor. No extremo oposto da galeria de tiro encontra-se o arsenal. Aqui podes mudar as tuas armas primária e secundária. Aponta à arma que desejas usar e de seguida prime o botão L1 e o botão CIRCLE. Quando selecionares uma nova arma, também receberás munição completa para a mesma.

A missão de treino permite-te praticar num cenário operacional. Dentro da casa, terás de localizar e desarmar uma bomba e de seguida salvar um refém e escotá-lo para fora do edifício. Presta atenção às caixas de texto que te instruirão sobre o que tens de fazer. Prime o botão SELECT para abrir o ecrã do mapa e a partir daqui poderás trocar para outro operacional. A missão de treino é cronometrada. Assim que a bomba for desarmada e o refém sair pela porta, o relógio para. De seguida, serás informado do teu tempo e se estabeleceste um novo recorde ou não.

Um bom desempenho no nível de treino irá calibrar os atributos do novato anónimo no jogo principal para valores mais elevados.

JOGO DE CAMPANHA

Se selecionares "Nova campanha" (New Campaign), ser-te-á pedido que seleções um nível de dificuldade. No nível fácil (Easy), apenas necessitarás de completar um objetivo de missão principal e os terroristas apresentam-se em menor número e menos alerta. Nos níveis médio (Medium) e difícil (Hard), terás de completar os objetivos principais e secundários. Estes níveis normalmente apresentam um maior número de terroristas num estado de alerta superior. Se escolheres "Continuar campanha" (Continue Campaign) ou "Carregar campanha" (Load Campaign), ou após selecionares um nível de dificuldade, serás levado para o ecrã do briefing da missão atual. Existem cinco ecrãs que servem para configurares a tua missão antes de entrares na fase da ação.

Briefing: este ecrã providencia informações acerca dos objetivos, do contexto e da finalidade da missão atual.

Informações (Intel): este ecrã permite-te aceder a informações acerca das pessoas e das organizações que encontras durante a campanha.

Equipa (Roster): aqui podes consultar as capacidades de todos os teus operacionais e selecionar os três mais qualificados para a missão atual.

Seleção de equipamento (Kit Selection): neste ecrã podes selecionar o conjunto de ferramentas que a tua equipa usará na próxima missão. Já existe um conjunto selecionado por defeito, mas podes mudar o uniforme, as armas e o equipamento para cada um dos operacionais que selecionaste.

Inserção (Insertion): neste ecrã determinas onde cada um dos teus operacionais dará início à missão.

Ação

Depois de completares o planeamento, será na fase de ação que controlarás um dos teus operacionais e cumprirás a missão para completares os teus objetivos. Lembra-te, a tua missão é salvar as vidas dos reféns – tens de dar prioridade à sua segurança, bem como à segurança dos teus operacionais.

Durante uma campanha receberás várias missões diferentes. Seguirás exatamente os mesmos passos para cada missão. Para exemplificar o planeamento de uma missão, esta secção conduzir-te-á através da Missão 1: Steel Wind.

JOGAR O JOGO

Briefing

Antes de mais, quando receberes uma missão, visita o ecrã do briefing para ficares a conhecer as tuas ordens e o contexto da missão.

O Controlo (Control) proporciona o contexto da missão. Aqui podes descobrir quem são os terroristas e também ficar a conhecer melhor o local e o cenário da missão.

O Comando (Command) é composto por John Clark. Também conhecido como Rainbow Six, Clark é o teu comandante. Ele apresentará sempre conselhos úteis acerca da missão. Os Conselheiros (Advisors) são pessoas abordadas para providenciar informações adicionais aplicáveis à missão. Na primeira missão não existem conselheiros.

Informações

Depois de consultares o objetivo da tua missão, será boa ideia visitares o ecrã das informações (Intel) para receberes alguns dados extra.

Equipa

Depois de ficares a conhecer a missão, está na hora de dar o pontapé de saída. No ecrã da equipa (Roster) podes consultar os dossiers de todos os teus operacionais e selecionar três para a missão atual. Cada operacional tem uma classificação relativa à sua saúde e a cinco capacidades: demolição, eletrónica, armas de fogo, granadas e dissimulação. Todas estas são usadas durante a missão. Junto à saúde e às capacidades existem gráficos com barras. Quanto maior for a barra, mais saudável ou apto é o operacional na capacidade em questão.

Cada membro da equipa transporta uma arma principal (normalmente, uma submetralhadora), uma pistola como arma de apoio, várias granadas de atordoamento e fragmentação ou outros equipamentos. Também transportam alguns carregadores extra e usam um uniforme com algum tipo de proteção. Podes selecionar as armas principal e secundária e depois preencher as duas vagas com carregadores adicionais para as tuas armas, granadas, kits, explosivos para abrir portas ou sensores de batimento cardíaco. Por fim, seleciona um uniforme adequado. Depois de selecionares o estilo certo, decide o nível de proteção que cada operacional necessitará para a sua função.

Inserção

O próximo passo é definir um ponto de entrada na missão para cada operacional. Quando estiveres pronto para começar a missão, regressa à barra do menu no topo e prime o botão CROSS para entrar em ação.

CONTROLOS PREDEFINIDOS

botões de direções	movimento
botão SQUARE	usar arma
botão L1 + botão SQUARE	recarregar arma
botão CROSS	saltar
botão TRIANGLE	agachar
botão CIRCLE + LEFT ou RIGHT	deslocação/passo lateral
botão L1 + botão CIRCLE	falar com reféns/interagir com objetos como portas e interruptores
botão L2	ativar/desativar a corrida automática
botão L1 + botão L2	ativar o modo sniper
botão R1	olhar para cima
botão R2	olhar para baixo
botão SELECT	aceder ao ecrã do mapa
botão START	pausa/retomar missão/abortar missão

ARMAS E EQUIPAMENTOS

Equipa os teus operacionais com um diverso leque de armas primárias e secundárias incluindo caçadeiras e pistolas.

Cada missão terá as suas próprias condições e requisitos diferentes, por isso assegura-te de que levas sempre o equipamento apropriado.

Cada operacional tem duas vagas para equipamento adicional, como granadas e munição, bem como para os seguintes itens:

Sensor de batimentos cardíacos (Heartbeat Sensor)

O sensor de batimentos cardíacos é capaz de detetar um batimento cardíaco humano até mesmo através de espessas camadas de cimento. Funciona através da deteção do característico campo elétrico de frequência ultrabaixa emitido pelos batimentos cardíacos.

Kit de gazuas (Lockpick Kit)

Este kit acelera o arrombamento de fechaduras. O seu principal componente é uma gazua automática altamente sofisticada capaz de abrir a maior parte das fechaduras mecânicas em poucos segundos. As fechaduras eletrónicas ou de cartão são abertas através de um sistema confidencial que contém pré-configurações para a maior parte das fechaduras eletrónicas.

Kit de demolição (Demolitions Kit)

Este kit acelera a colocação e o desarmamento de explosivos. Contém equipamento de diagnóstico elétrico básico juntamente com as ferramentas mecânicas essenciais para efetuar a tarefa.

Explosivos para abrir portas (Door Charges)

Estes explosivos são utilizados para remover portas de modo a possibilitar uma entrada rápida. Não é necessário usar granadas de atordoamento em conjunção com os explosivos para abrir portas já que estes atordoam, ferem ou até matam quem se encontrar por perto.

UNIFORMES

Escolher o uniforme correto é tão importante como escolher as armas. Cada missão decorre em diferentes condições em termos de terreno e iluminação. Além disso, alguns operacionais necessitam de mais proteção do que outros. Por exemplo, os operacionais de reconhecimento preferem um uniforme mais leve, enquanto que os operacionais dedicados ao confronto direto precisam de um uniforme mais pesado.

Os uniformes têm vários estilos e cada estilo está disponível em três classes.

Leve

Esta classe é perfeita para missões noturnas e especialistas em reconhecimento. É composta por um colete tático leveiro de nível II capaz de travar disparos de pistola de baixo calibre e inclui ainda botas de borracha com sola mole, uma balaclava de Nomex e luvas de Nomex/Kevlar.

Média

Esta classe é composta por um colete tático de nível II que se estende até à cintura e um capacete de Kevlar, botas de borracha com sola mole, uma balaclava de Nomex e luvas de Nomex/Kevlar. Este colete é capaz de travar a maior parte dos disparos de pistola e alguns disparos de submetralhadora.

Pesada

Esta classe é composta por uma proteção corporal de nível III que se estende até à virilha e é capaz de travar disparos de espingarda até calibres bastante elevados. Este é o uniforme eleito pelos peritos em demolições, já que o painel frontal no capacete de Kevlar proporciona excelente proteção contra estilhaços.



OVERSIGT

Du er leder af en kontraterorisme enhed bestående af agenter fra hele verden. Din enhed vil blive bedt om at udføre en række hemmelige missioner, alt fra gidselredninger til efterretningsindsamling.

Hver mission kan deles i to hovedsektioner: Planlægning og udførelse. Meget af din tid vil gå med planlægning af missionen ved at gennemgå missionens mål og udvælge et hold fra din agentliste. Du kan også udstyre din enhed med det rette udstyr og våben, og derefter tage et kig på missionsområdet og beslutte dig for, hvor du ønsker, hvert holdmedlem skal begynde.

Når planlægningen er fuldført, fører du din enhed ud på mission og tager kontrol over hver enkelt agent, en af gangen.

Missionen slutter, når du har opfyldt alle dine mål, eller hvis alle dine agenter er ukampdygtige. Præcis som i det virkelige liv, er en enkelt kugle ofte nok til at invalidere, hvis ikke dræbe.

Hvis du mislykkes med en mission, får du lov til at prøve igen uden straf, indtil du gennemfører. Du skal gennemføre en mission for at avancere til den næste. Det er muligt at gennemføre en mission, selvom du mister nogle i din enhed. Men hvis du fortsætter i stedet for at genspille missionen, vil disse værdifulde agenter ikke længere være tilgængelige i fremtidige missioner.

SÅDAN KOMMER DU I GANG

I hovedmenuen kan du vælge mellem seks muligheder:

Ny kampagne (New Campaign)

Begynd på en ny serie af sammenhængende missioner. Du skal opfylde alle mål i en mission for at avancere til den næste.

Fortsæt kampagne (Continue Campaign)

Hvis du nogensinde vender tilbage til hovedmenuen midt under en kampagne, kan du vende tilbage til kampagnen med denne mulighed.

Indstillinger (Options)

Få adgang til indstillinger.

Indlæs kampagne (Load Campaign)

Indlæs en gemt kampagne.

Gem kampagne (Save Campaign)

Gem den aktuelle kampagne.

Træningsniveau (Training Level)

I træningsniveauet kan du øve dig i at kontrollere en agent i et sikkert miljø. Det er en god idé at bruge tid på træning, inden du begynder på en mission.

Til at begynde med i træningsniveauet befinder du dig i et lille rum med tre forskellige udgangsruter. Midterdøren fører dig til angrebsbanen (Assault Course), døren til højre fører dig til skydebanen (Shooting Range), og døren til venstre fører dig til en træningsmission (Training Mission), hvor du skal skifte til en anden agent.

På angrebsbanen øver du dig i at bevæge din agent. I løbet af en kampagne er det væsentligt, at du kan bevæge dig forlæns, baglæns og til siden, mens du sigter mod målet med dit våben. Som en del af banen skal du krydse en grøft via træplanker, hoppe, krybe og løbe. Angrebsbanen gennemføres på tid. Til slut får du oplyst din tid og finder ud af, om du har sat en ny rekord eller ej.

På skydebanen øver du dig i at bruge dine våben. Der findes to forskellige baner. I hver af dem dukker skydeskiver op i et par sekunder og sænkes igen. Prøv at ramme så mange som muligt. For at tænde for skydeskiverne skal du gå over til den nærliggende post og vælge "Operate" for at tænde for kontakten. For enden af skydebanen findes arsenalet. Her kan du udskifte dine primære og sekundære våben. Sigt mod det våben, du ønsker at bruge, og tryk så på L1-knappen og CIRCLE knappen. Når du vælger et nyt våben, modtager du også en fuld ammunitionsladung.

Træningsmissionen lader dig øve i et missionstilsvarende miljø. I dræberhuset skal du finde og afmontere en bombe og derefter redde et gidsel og følge ham ud af bygningen. Vær opmærksom på infokasserne, da de giver dig dine instrukser. Tryk på [SELECT] knappen for at åbne kortskærmen, hvorfra du kan skifte til en anden agent. Træningsmissionen gennemføres på tid. Så snart bomben er afmonteret og gidslen er ude af døren, stopper timeren. Du vil herefter få oplyst din tid og finde ud af, om du har sat en ny rekord.

Gode præstationer i træningsniveauet tilpasser den unavngivede rekruts egenskaber til en højere indstilling i hovedspillet.

KAMPAGNE

Hvis du vælger "Ny kampagne" (New Campaign), vil du blive bedt om at vælge en sværhedsgrad. På det nemme niveau (Easy) skal du kun opfylde det primære missionsmål, og terroristerne er færre og mindre årvågne. På de mellemsvære og svære niveauer (Medium og Hard) skal du opfylde både primære og sekundære mål. Der er normalt flere terrorister på disse niveauer, og de er mere årvågne og farlige. Hvis du vælger "Fortsæt kampagne" (Continue Campaign) eller "Indlæs kampagne" (Load Campaign), eller efter du har valgt et sværhedsniveau, vil du blive ført til orienteringsskærmen (Briefing Screen) for den aktuelle mission. Der findes fem skærme, hvor du forbereder din mission, inden du tager hul på actionfasen.

Orientering (Briefing): Denne skærm indeholder information om den aktuelle mission, herunder mål, baggrundsinformation og formål.

Efterretning (Intel): På denne skærm kan du få adgang til information om de mennesker og organisationer, som du støder på i kampagnen.

Agentliste (Roster): Her kan du finde oplysninger om alle dine agenteres evner og vælge de tre mest kvalificerede til den aktuelle mission.

Udstyrvalg (Kit Selection): På denne skærm forsyner du din enhed med udstyr. Dine agenter er altid forsynet med et standardsæt, men du kan udskifte uniform, våben og udstyr på hver enkelt af dine udvalgte agenter.

Udsendelse (Insertion): Denne skærm er stedet, hvor du bestemmer, hvorfra hver af dine agenter skal starte deres mission.

Action

Når du er færdig med din planlægning, indledes actionfasen, hvor du tager kontrol over en af dine agenter og gennemgår missionen for at opfylde dine mål. Husk, at missionen går ud på at redde gidslernes liv – du skal prioritere deres sikkerhed, såvel som dine agenteres.

I løbet af en kampagne modtager du et udvalg af forskellige missioner. For hver mission gennemgår du de samme trin. Som et eksempel på missionsplanlægning vil dette afsnit føre dig igennem Mission 1: Steel Wind.

SÅDAN SPILLER DU

Orientering (Briefing)

Når du har fået tildelt en mission, skal du først tage til orienteringsskærmen (Briefing Screen), hvor du får dine ordrer såvel som baggrundsinformation om missionen.

Kontrol (Control) giver dig baggrundsinformation om missionen. Her kan du blive klogere på, hvem terroristerne er og få lidt at vide om missionens lokation og miljø.

Komandoen (Command) består af John Clark. Også kendt som Rainbow Six, Clark er din kommandør. Han vil altid komme med værdifulde råd om missionen. Konsulenter (Advisors) hentes ind for at supplere yderligere oplysninger, der er relevante for missionen. Der er ingen konsulenter i den første mission.

Efterretning (Intel)

Når du har gennemgået formålet med din mission, er det en god idé at tage til efterretningsskærmen (Intel Screen) og få yderligere informationer vedrørende missionen.

Agentliste (Roster)

Når du har fået oplyst alt om missionen, er det tid til at komme i gang. På skærmen med agentlisten (Roster) kan du gennemgå dossiererne på alle dine agenter og vælge de tre mest kvalificerede til den aktuelle mission. Hver agent bedømmes på deres helbred og fem færdigheder: sprængningsarbejde, elektronik, skydevåben, granater og list. Alle færdigheder skal bruges i missionen. Ved siden af helbredet og færdighederne ses en bjælke. Des længere bjælken er, des sundere eller bedre er agenten til den færdighed.

Hvert medlem i enheden bærer et primært våben (for det meste et maskingevær), en pistol som reservevåben, nogle flashbangs og frag-granater eller andet udstyr. De bærer også på et par ekstra magasiner og en uniform med en form for skudsikker vest. Du kan vælge både primære og sekundære våben og derefter fylde de to pladser med yderligere magasiner til dine våben, granater, uniformer, dørladninger eller hjertelydssensorer. Vælg til sidst en passende uniform. Når du har valgt den rigtige stil, skal du beslutte dig for, hvor meget beskyttelse den enkelte agent har brug for til deres rolle i missionen.

Udsendelse (Insertion)

Det næste skridt er at udsende hver agent til et startpunkt i missionen. Når du er klar til at starte missionen, vender du tilbage til menubjælken på toppen og trykker på CROSS knappen for at udsende.

STANDARDSTYRING

retningsknapper	bevægelse
SQUARE knappen	brug våben
L1-knappen + SQUARE knappen	lad våben
CROSS knappen	spring
TRIANGLE knappen	kryb
CIRCLE knappen + LEFT eller RIGHT	gå sidelæns/undgå
L1-knappen + CIRCLE knappen	tal til gidsler/interager med genstande som døre og kontakter
L2-knappen	slå autoløb til/fra
L1-knappen + L2-knappen	aktiver snigskyttilstand
R1-knappen	kig op
R2-knappen	kig ned
SELECT knappen	åbn kortet
START knappen	pause/genoptag mission/ afbryd mission

VÅBEN OG UDSTYR

Udstyr dine agenter med et udvalg af primære og sekundære våben, herunder hagleværer og pistoler.

Forskellige missioner har forskellige forhold og krav, så sørg for at tage passende udstyr med dig.

Hver agent har to pladser til ekstra udstyr såsom granater, ammunition og de følgende genstande:

Hjertelydssensor (Heartbeat Sensor)

Hjertelydssensoren kan spore et menneskes hjerteslag gennem tykke lag af beton. Den virker ved, at den opfanger det karakteristiske ultralav-frekvens elektriske felt, som et hjerteslag udsender.

Dirkesæt (Lockpick Kit)

Dette sæt gør det hurtigere at dirke låse op. Den består primært af en yderst sofistikeret auto-dirkemekanisme, der er i stand til at åbne selv de mest mekaniske låse på et par sekunder. Elektroniske nøglekort eller låse brydes ved brug af et fortroligt system, der indeholder faste indstillinger til alle de store nøglekortsvariationer.

Sprængladningssæt (Demolitions Kit)

Dette sæt gør det hurtigere at placere og afvæbne sprængstof. Den indeholder det basale elektriske diagnoseudstyr såvel som de essentielle mekaniske værktøjer, der kræves til at udføre jobbet.

Dørladninger (Door Charges)

Dørladninger bruges til at fjerne døre ved brug af en eksplosion for hurtig adgang. Flashbangs behøver ikke at blive brugt i forbindelse med en dørladning, da de lamslår, sårer eller endda dræber dem i nærheden.

UNIFORMER

At vælge den rette uniform er mindst lige så vigtigt som at vælge dine våben. Hver mission finder sted i forskelligt terræn og lysforhold. Dertil kommer, at nogle agenter har brug for mere beskyttelse end andre. Rekognosceringsagenter foretrækker for eksempel en let uniform, mens de, der arbejder med sprængladninger, får brug for en tung uniform.

Uniformer findes i flere forskellige stilarter, og hver stil er tilgængelig i tre klasser.

Let (Light)

Denne klasse er perfekt til natmissioner og rekognosceringsspecialister. Den består af en letvægts niveau I taktisk vest, der er i stand til at standse laveffektspistolskud og fuldendes med et par standard gummistøvler med bløde såle, Nomex balaclava og Nomex/Kevlar-handsker.

Medium

Denne klasse består af en niveau II taktisk vest, der går ned til livet og en Kevlar-hjelm, et par gummistøvler med bløde såle, Nomex balaclava og Nomex/Kevlar-handsker. Denne vest er i stand til at standse de fleste pistolskud og noget maskingeværild.

Tung (Heavy)

Denne klasse består af niveau III skudsikker vest, der dækker lysken og er i stand til at standse alle bortset fra de allermest kraftfulde geværskud. Dette er den foretrukne uniform for sprængladningseksperter, da ansigtsskærmen på Kevlar-hjelmene tilbyder fremragende beskyttelse mod murbrokker og andre vragstykker.



OVERSIKT

Du har kommandoen over en anti-terrorisme-styrke bestående av agenter fra hele verden. Styrken din blir utkalt for å utføre en rekke hemmelige oppdrag – fra å redde gisler til å samle etterretning.

Hvert oppdrag kan deles inn i to hoveddeler: Planlegging og utførelse. Mye av tiden vil gå med til å planlegge oppdraget. Det gjør du ved å gjennomgå målene og velge et lag fra de tilgjengelige agentene. Du kan også utruste laget med nødvendige våpen og utstyr, før du tar en titt på oppdragsområdet og avgjør hvor hvert lagmedlem skal begynne.

Når planleggingen er fullført, leder du teamet ut på oppdrag. Du tar kontrollen over hver agent etter tur.

Oppdraget avsluttes når du har klart alle målene dine, eller alle agentene er satt ut av spill. Akkurat som i virkeligheten kan ett treff være nok til uskadeliggjøre eller drepe.

Hvis du mislykkes i å utføre et oppdrag, får du prøve igjen uten straff til du klarer det. Du må klare et oppdrag før du får fortsette til det neste. Et oppdrag kan utføres selv om du mister noen av lagmedlemmene underveis. Men hvis du fortsetter i stedet for å spille oppdraget en gang til, vil disse verdifulle agentene ikke være tilgjengelige i fremtidige oppdrag.

KOMME I GANG

På hovedmenyen har du fem alternativer å velge mellom.

New Campaign (Ny historie)

Starter en ny serie med relaterte oppdrag. Du må klare alle målene i hvert oppdrag før du får fortsette til det neste.

Continue Campaign (Fortsett på historien)

Hvis du går tilbake til hovedmenyen mens du holder på med en historie, kan du velge dette for å fortsette på historien.

Options (Alternativer)

Her finner du alternativer for spillet.

Load Campaign (Last inn en historie)

Her kan du laste inn en lagret historie.

Save Campaign (Lagre historien)

For lagring av den pågående historien.

Training Level (Trening)

Her kan du øve deg på å kontrollere en agent i ufarlige omgivelser. Det er lurt å tilbringe litt tid her før du prøver deg på en historie med ekte oppdrag.

I starten av treningen befinner du deg i et lite rom med tre ulike rømningsveier. Døren i midten leder til «Assault Course», den høyre til «Shooting Range» og den venstre til «Training Mission», hvor du må bytte til en annen agent.

I «Assault Course» trener du på å styre en agent. Når alvoret begynner, er det avgjørende at du klarer å bevege deg fremover, bakover og sidelengs mens du fortsetter å sikte på et mål. Som en del av treningen må du gå over en grøft på en planke, hoppe, krype sammen, klatre og løpe. I «Assault Course» går stoppeklokken. Når treningen er over, får du vite tiden din, og om du har satt ny rekord eller ikke.

På «Shooting Range» – skytebanen – kan du trene på å bruke våpnene dine. Det er to ulike baner. Skyteskivene dukker opp i noen sekunder, så forsvinner de igjen. Prøv å treffe så mange som mulig. For å begynne går du bort til stolpen og velger «Operate». I enden av skytebanen er våpenlageret. Her kan du endre både primærvåpenet ditt og sekundære våpen. Sikt på våpenet du ønsker å bruke, så trykker du på L1-knappen og CIRCLE-knappen. Når du velger et nytt våpen, får du også fullt opp med ammunisjon.

i «Training Mission» får du øve deg på oppdrag. Inne i huset må du finne og desarmere en bombe, før du må redde et gissel og hjelpe ham ut av bygningen. Følg med på tekstboksene, siden de forteller deg hva du skal gjøre. Trykk på SELECT-knappen for å hente frem kartet. Derfra kan du bytte til en annen agent. Treningsoppdraget har stoppeklokke. Så snart bomben er desarmert, og gisselet har gått ut døren, stopper tidtakeren. Da får du vite tiden og om du har satt ny rekord.

En bra prestasjon i «Training Level» vil gi deg høyere skjulte egenskaper som nybegynner i hovedspillet.

SPILE EN HISTORIE

Hvis du valgte «New Campaign», blir du bedt om å velge en vanskelighetsgrad. På «Easy» må du bare fullføre det primære oppdragsmålet, og terroristene er færre og ikke like oppmerksomme. På «Medium» og «Hard» må du fullføre både det primære og de sekundære målene. På disse nivåene er det vanligvis flere terrorister, og de er farligere og mer oppmerksomme. Hvis du velger å fortsette på eller laste inn en historie, eller hvis du velger en annen vanskelighetsgrad, tas du med til Briefing-skjermen for det pågående oppdraget. Det er fem skjermer hvor du kan planlegge oppdraget ditt før du setter i gang.

Briefing: Her får du informasjon om det pågående oppdraget, inkludert mål, bakgrunn og hensikt.

Intel (Etterretning): Her finner du informasjon om personer og organisasjoner du kan treffe på i løpet av historien.

Roster (Stall): Her kan du studere agentenes ferdigheter, og du kan velge de tre som passer best til det neste oppdraget ditt.

Kit Selection (Valg av utrustning): Her velger du utrustning til oppdraget. En standardutrustning er allerede gjort klar, men du kan endre uniform, våpen og utstyr for hver av de valgte agentene dine.

Insertion (Innrykning): Her velger du hvor hver av agentene skal begynne oppdraget.

Utføre oppdraget

Når du har fullført planleggingen, er det tid for å utføre oppdraget. Da tar du kontroll over en av agentene og tar deg gjennom oppdraget for å fullføre målene dine. Husk at oppdraget ditt er å redde gislene. Du må prioritere deres sikkerhet i tillegg til sikkerheten til agentene dine.

I løpet av en historie får du flere ulike typer oppdrag. For hvert oppdrag går du gjennom de samme trinnene. For å gi deg et eksempel på hvordan du planlegger et oppdrag, skal vi nå gjennomgå oppdrag 1: Steel Wind.

SLIK SPILLER DU

Briefing

Så snart du er blitt tildelt et oppdrag, åpnes Briefing-skjermen. Der mottar du instruksene dine samt bakgrunnen for oppdraget.

I kontrollsenteret finner du bakgrunnen for oppdraget. Her finner du ut hvem terroristene er, og litt om stedet der oppdraget skal finne sted.

Kommandosenteret består av John Clark. Clark, også kjent som Rainbow Six, er din kommandant. Han vil alltid komme med nyttige råd om oppdraget. Rådgivere er folk som hentes inn for å komme med ekstra informasjon som kan brukes i oppdraget. Det er ingen rådgivere i det første oppdraget.

Intel (Etterretning)

Når du har gått gjennom oppdragets formål, er det lurt å stikke innom Intel-skjermen for å se etter ekstra informasjon som kan komme godt med i oppdraget.

Roster (Stall)

Når du har lært alt om oppdraget, er det på tide å sette i gang. På Roster-skjermen finner du en mappe for hver agent. Når du har sett på mappene, velger du tre agenter til det neste oppdraget. Hver agent er vurdert for helse og fem ferdigheter: sprengning, elektronikk, skytevåpen, granater og sniking. Alle ferdighetene vil være nødvendige i oppdraget. Ved siden av helsen og ferdighetene ser du en måler. Lengden på måleren viser hvor gode agentens ferdigheter er.

Hvert lagmedlem bærer et primærvåpen (vanligvis en maskinpistol), en pistol i reserve, noen håndgranater eller annet utstyr. De har også med seg noen ekstra magasiner og har på seg en uniform med en eller annen form for kroppspansring. Du kan velge både primærvåpen og sekundære våpen, så fyller du de to plassene med ekstra magasiner for våpen, granater, utstyrsett, dørladninger eller hjerteslagsensorer. Til slutt velger du en passende uniform. Når du har valgt den rette stilen, velger du hvor mye kroppspansring hver agent trenger til oppdraget.

Insertion (Innrykning)

Det neste trinnet er å tilordne hver agent et innrykkingspunkt for oppdraget. Når du er klar for å begynne, går du tilbake til menyen øverst på skjermen og trykker på CROSS-knappen for å bringe i stilling.

STANDARDKONTROLLER

Retningsknapper	Bevege deg
SQUARE-knapp	Bruke våpen
L1-knapp + SQUARE-knapp	Lade om våpen
CROSS-knapp	Hoppe
TRIANGLE-knapp	Krype sammen
CIRCLE-knapp + LEFT eller RIGHT	Skritte til siden
L1-knapp + CIRCLE-knapp	Snakke til gisler / Samhandle med objekter som dører og brytere
L2-knapp	Slå på/av automatisk løping
L1-knapp + L2-knapp	Aktivere snikskyttermodus
R1-knapp	Se opp
R2-knapp	Se ned
SELECT-knapp	Åpne kartet
START-knapp	Pause / Fortsette på oppdraget / Avbryte oppdraget

VÅPEN OG UTSTYR

Agentene dine kan utrustes med et utvalg primær- og sekundærvåpen, inkludert hagler og pistoler.

De ulike oppdragene har ulike vilkår og krav. Sørg for at du alltid har med deg passende utstyr.

Hver agent har to plasser for ekstra utstyr slik som granater og ammunisjon, samt for følgende gjenstander:

Hjerteslagsensor

Hjerteslagsensoren oppdager et menneskes hjerteslag selv gjennom tykke lag med betong. Den fungerer slik at den oppdager de karakteristiske lavfrekvente elektriske feltene som avgis av et dunkende hjerte.

Sett med utstyr for å dirke opp låser

Dette utstyret gjør det raskere å dirke opp låser. Utstyrets primære komponent er en svært sofistikert automatisk dirk som åpner de fleste mekaniske låser på noen sekunder. Låser med elektroniske nøkkelkort åpnes ved hjelp av et klassifisert system som inneholder forhåndsinnstillinger for alle kjente nøkkelkortvarianter.

Sett med sprengningsutstyr

Dette settet gjør det raskere å både rigge opp og desarmere sprengstoff. Settet inneholder grunnleggende elektronisk diagnostikkutstyr i tillegg til de nødvendige mekaniske verktøyene du trenger til å utføre jobben.

Sprengladninger

Disse brukes til å sprengne opp dører slik at det går raskere å komme seg inn. Du trenger ikke bruke flashgranater sammen med en sprengladning, siden disse vil svimeslå, såre eller til og med drepe alle som er i nærheten.

UNIFORMER

Det er like viktig å velge rett uniform som det er å velge våpen. Oppdragene foregår i ulike terreng og lysforhold. I tillegg er det noen agenter som trenger mer beskyttelse enn andre. Rekognoseringsagenter har for eksempel bruk for en lett uniform, mens sprengningsansvarlige trenger en tung.

Uniformer er å få i ulike stiler, og hver stil er tilgjengelig i tre typer.

Lett

Denne uniformtypen er perfekt for nattoppdrag og rekognosering. Den består av en lett taktisk nivå II-vest som kan stoppe mindre kraftige pistolskudd. I tillegg har den vanlige gummistøvler med myke såler, nomex-balaklava og nomex/kevlar-hansker.

Medium

Denne uniformtypen består av en taktisk nivå II-vest som går ned til hoften, en kevlar-hjelm, vanlige gummistøvler med myke såler, nomex-balaklava og nomex/kevlar-hansker. Vesten kan stoppe de fleste pistolskudd og noen skudd fra maskinpistoler.

Tung

Denne uniformtypen har kroppspansring på nivå III som går ned til lysken og stopper alt bortsett fra de aller kraftigste riflekalibrene. Dette er sprengningseksperternes foretrukne uniform, siden kevlarhjelmens ansiktsplate gir utmerket beskyttelse mot skrot som kommer flyvende.



YLEISTÄ

Olet terrorisminvastaisen ryhmän johtaja, ja ryhmässäsi on operaattoreita kaikkialta maailmasta. Ryhmäsi komennetaan suorittamaan salaisia tehtäviä panttivankien pelastamisesta tietojen keräämiseen.

Jokainen tehtävä voidaan jakaa kahteen vaiheeseen: suunnitteluun ja suorittamiseen. Tehtävien suunnitteluvaiheessa kannattaa käyttää paljon aikaa mm. tavoitteeseen tutustumiseen ja operaattoreiden valitsemiseen. Samalla voit valita kuhunkin tehtävään sopivat aseet ja varusteet, tutkia tehtäväaluetta ja päättää, mistä haluat kunkin operaattorin aloittavan.

Kun suunnitelma on valmis, johdat ryhmääsi kentällä ja ohjaat jokaista operaattoria vuorotellen.

Tehtävä päättyy, kun kaikki tavoitteet on saavutettu tai kun kaikki operaattorisi ovat kaatuneet. Kuten oikeassa elämässäkin, yksikin osuma haavoittaa ja voi myös tappa.

Jos epäonnistut tehtävässä, voit yrittää uudelleen, kunnes onnistut. Sinun on onnistuttava kussakin tehtävässä, ennen kuin voit siirtyä seuraavaan. Tehtävän onnistuminen ei edellytä kaikkien operaattoreidesi selviytymistä. Jos kuitenkin menetät operaattoreitasi ja jatkat, et saa heitä mukaan seuraavalle tehtävälle.

PELIN ALOITTAMINEN

Voit valita pelin päävalikosta jonkin kuudesta vaihtoehdosta:

New Campaign (uusi kampanja)

Aloita uusi tehtävien sarja. Voit siirtyä seuraavaan tehtävään vasta, kun olet saavuttanut kunkin tehtävän kaikki tavoitteet.

Continue Campaign (jatka kampanjaa)

Jos palaat päävalikkoon kampanjan aikana, voit palata kampanjaan valitsemalla Continue Campaign.

Options (asetukset)

Siirry asetusvalikkoon.

Load Campaign (lataa kampanja)

Lataa aiemmin tallennettu kampanja.

Save Campaign (tallenna kampanja)

Tallenna käynnissä oleva kampanja.

Training Level (harjoittelu)

Training Levelissä voit harjoitella operaattorin ohjaamista turvallisessa ympäristössä. Kannattaa hyödyntää tilaisuus ja harjoitella ennen kampanjan aloittamista.

Training Level alkaa pienestä huoneesta, jossa on kolme uloskäyntiä. Keskimmäisen oven takana on Assault Course, oikeanpuoleisen oven takana Shooting Range ja vasemmanpuoleisen oven takana Training Mission, jossa sinun on vaihdettava operaattoriasi.

Assault Course -alueella voit harjoitella operaattorisi liikuttamista. Kampanjan aikana sinun on kyettävä liikkumaan eteenpäin, taaksepäin ja sivuttain ja pitämään samalla aseesi tähdätyinä. Alueella pääset kävelemään lankkuja pitkin, hyppimään, kyykistymään, kiipeilemään ja juoksemaan. Assault Course -alueella on aikaraja. Lopuksi saat aikasi ja näet, teitkö uuden ennätyksen.

Shooting Range -alueella voit harjoitella aseidesi käyttöä.

Ampumaharjoittelualueita on kaksi erilaista. Molemmilla alueilla on maalitauluja, jotka nousevat näkyviin muutaman sekunnin ajaksi. Yritä osua mahdollisimman

moneen. Aloita harjoittelu siirtymällä haluamasi alueen kohdalle ja kääntämällä kytkimestä. Shooting Range -alueen reunassa on asevarikko. Siellä voit vaihtaa pää- ja vara-asettasi. Tähtää asetta, jota haluat käyttää, ja paina L1-näppäintä sekä CIRCLE-näppäintä. Kun valitset uuden ase, myös ammuksesi täydennetään.

Training Mission -osiossa voit harjoitella operaatioympäristössä. Sinun on löydettävä ja purettava talossa oleva pommi, löydettävä panttivanki ja saatava hänet turvallisesti ulos. Kiinnitä huomiota tekstiruutuihin, joissa kerrotaan, mitä sinun täytyy tehdä. Voit avata kartan painamalla SELECT-näppäintä. Karttanäytön kautta voit vaihtaa ohjattavaa operaattoria. Training Mission -osiossa on aikaraja. Aika päättyy, kun pommi on purettu ja panttivanki on ulkona talosta. Lopuksi saat aikasi ja näet, teitkö uuden ennätyksen.

Kun menestyt Training Levelissä, nimettömän alokkaan arvot kasvavat pääpelissä.

KAMPANJA

Kun käynnistät uuden kampanjan, voit valita haluamasi vaikeustason. Easy-tasolla sinun on suoritettava vain tehtävän ensisijainen tavoite, terroristeja on vähemmän ja he eivät ole niin tarkkaavaisia. Medium- ja Hard-tasoilla sinun on suoritettava sekä ensisijainen että toissijainen tavoite. Lisäksi terroristeja on enemmän, ja he ovat tarkkaavaisempia ja vaarallisempia. Jos valitset Continue Campaign tai Load Campaign tai kun olet valinnut haluamasi vaikeustason, siirryt suunnitteluvaiheeseen. Ennen kuin siiryt tehtävän suoritusvaiheeseen, käyt läpi viisi suunnitteluvaiheen kohtaa.

Briefing (tehtävänanto): Tästä näytöstä saat tietoa tehtävästä: taustatiedot, tavoitteet ja tarkoituksen.

Intel (tiedot): Tästä näytöstä voit lukea lisätietoja kampanjan aikana kohtaamistasi ihmisistä ja organisaatioista.

Roster (kokoonpano): Tässä osiossa voit perehtyä operaattoreidesi kykyihin ja valita kolme tehtävään parhaiten sopivaa operaattoria.

Kit Selection (varusteiden valinta): Tässä näytössä voit valita tehtävällä käytettävät aseet ja varusteet. Oletusvarustus on valittuna automaattisesti, mutta voit halutessasi vaihtaa valitsemiesi operaattoreiden univormuja, aseita ja varusteita.

Insertion (aloitusjainnit): Tässä näytössä voit valita, mistä kukin operaattorisi aloittaa tehtävän.

Suoritusvaihe

Kun suunnittelu on valmis, siirryt tehtävän suoritusvaiheeseen. Ohjaat operaattoreitasi yksi kerrallaan ja täytät tehtäväsi tavoitteet. Muista, että tehtäväsi on pelastaa panttivangit – heidän turvallisuutensa on ryhmäsi ensimmäinen prioriteetti.

Kampanjasi aikana pääset suorittamaan monenlaisia tehtäviä. Jokaisessa tehtävässä käydään läpi samat vaiheet. Seuraavassa on esimerkki tehtävän suunnittelusta. Esimerkissä käytetään ensimmäistä tehtävää nimeltään Steel Wind.

PELIN PELAAMINEN

Briefing (tehtävänanto)

Kun sinulle on määrätty tehtävä, siirryt ensin tehtävänantonäyttöön, jossa saat käskysi ja voit lukea lisätietoja tehtävästä.

Control-osioista voit lukea taustatietoa tehtävästä. Tässä kohdassa voit selvittää, keitä terroristit ovat, ja lukea lisätietoja tehtävän sijainnista ja ympäristöstä.

Command-osiossa näet John Clarkin. Clark – joka tunnetaan myös nimellä Rainbow Six – on komentajasi. Hän antaa aina arvokkaita neuvoja tehtävistä. Advisors (neuvonantajat) ovat asiantuntijoita, jotka antavat tärkeitä lisätietoja tehtävästä. Ensimmäisellä tehtävällä ei ole neuvonantajia.

Intel (tiedot)

Kun olet tutustunut tehtäväsi tarkoitukseen, kannattaa tutustua Intel-näytöllä tehtävään liittyviin lisätietoihin.

Roster (kokoonpano)

Kun olet perehtynyt tehtävään, on aika ryhtyä tositoimiin. Roster-näytöllä voit perehtyä operaattoreihisi ja valita kolme heistä suorittamaan tehtävää. Näet tiedot jokaisen operaattorin elinvoimasta sekä viidestä taidosta: räjähteet, sähkötyöt, tuliaseet, kranaatit ja hiiviskely. Tehtävillä käytetään kaikkia näistä taitoja. Elinvoiman ja taitojen vieressä näkyy palkkeja. Mitä pidempiä palkit ovat, sitä parempi kyseinen taito on.

Jokaisella operaattorilla on pääase (yleensä konepistooli), pistooli vara-aseena, muutama tainnutuskranaatti ja sirpalekranaatti ja/tai muita varusteita. Operaattoreilla on myös muutama varalipas sekä suojaava univormu. Voit valita sekä pääaseen että vara-aseen ja valita kahteen muuhun paikkaan joko varalippaita, kranaatteja, tarvikkeita, oviräjähteitä tai sykesensoreita. Lopuksi valitaan univormu. Kun olet valinnut tehtävään sopivan univormun, päättää, kuinka paljon kukin operaattori tarvitsee suojausta tehtävälle.

Insertion (aloitus sijainnit)

Seuraavaksi valitset kullekin operaattorille aloituspaikan tehtävälle. Kun olet valmis aloittamaan tehtävän suorittamisen, palaa yläreunassa olevaan valikkopalkkiin ja paina CROSS-näppäintä.

OLETUSOHJAUSKOMENNOT

suuntanäppäimet	liiku
SQUARE-näppäin	käytä asetta
L1-näppäin + SQUARE-näppäin	lataa ase
CROSS-näppäin	hyppää
TRIANGLE-näppäin	kyykisty
CIRCLE-näppäin + LEFT tai RIGHT	iiku sivuttain
L1-näppäin + CIRCLE-näppäin	puhu panttivangeille, avaa ovia, paina kytkimiä jne.
L2-näppäin	juoksu päälle/pois
L1-näppäin + L2-näppäin	siirry tarkkuusammuntatilaan
R1-näppäin	katso ylös
R2-näppäin	katso alas
SELECT-näppäin	siirry karttanäytölle
START-näppäin	tauko / jatka tehtävää / keskeytä tehtävä

ASEET JA VARUSTEET

Voit valita operaattoreillesi kullekin tehtävälle pääaseen ja vara-aseen laajasta valikoimasta, joka sisältää mm. erilaisia kiväärejä, haulikkoja ja pistooleja.

Jokaisessa tehtävässä on omanlaisensa olosuhteet ja vaatimukset, joten valitse varustus aina tehtävän mukaan.

Jokaisella operaattorilla on kaksi lisävarustepaikkaa, joihin voi lisätä esimerkiksi kranaatteja, varalippaita ja seuraavia tarvikkeita:

Sykesensori

Sykesensori havaitsee ihmisen sykkeen jopa paksun betoniseinän lävitse. Se toimii seuraamalla sydämen sykkeestä syntyviä hyvin matalan taajuuden sähkösignaaleja.

Tiirikkasetti

Tämä tarvike nopeuttaa lukkojen tiirikoimista. Sen pääkomponentti on tekninen automaattitiirikka, joka avaa useimmat mekaaniset lukot muutamassa sekunnissa. Sähköiset avainkorttilukot avataan salaisella järjestelmällä, johon kuuluu esi asetuksia kaikista suurista avainkorttivariaatioista.

Räjähdesetti

Tämä setti nopeuttaa sekä räjähteiden sijoittamista että purkamista. Se sisältää perustason sähködiagnostiikkavälineitä sekä tärkeimpiä mekaanisia työkaluja.

Oviräjähteet

Oviräjähteillä voi räjäyttää ovia, jotta niistä pääsee nopeasti läpi. Oviräjähteiden kanssa ei tarvitse käyttää tainnutuskranaatteja, sillä ne tainnuttavat, haavoittavat ja voivat jopa tappaa lähellä olevat ihmiset.

UNIVORMUT

Oikeanlaisen univormun valitseminen on yhtä tärkeää kuin aseiden valitseminen. Jokainen tehtävä sijoittuu erilaiseen ympäristöön ja valaistukseen. Lisäksi toiset operaattorit tarvitsevat enemmän suojausta kuin toiset. Esimerkiksi tiedustelijat suosivat kevyttä univormua, ja räjähdetehtäviä suorittavat tarvitsevat paljon suojausta.

Univormuja on eri tyyliä, ja jokaisesta tyylistä on saatavana kolme luokkaa.

Light (kevyt)

Tämä luokka sopii täydellisesti yöllä suoritettaviin tehtäviin sekä tiedustelijoille. Siihen kuuluu kevyt tason II taktinen liivi, joka pysäyttää matalatehoisten pistoolien laukaukset, sekä kevytpohjaiset saappaat, Nomex-kypärämyssy ja Nomex-/Kevlar-käsineet.

Medium (keskiraskas)

Tähän luokkaan kuuluu tason II vyötärönpituisen taktinen liivi sekä Kevlar-kypärä, kevytpohjaiset saappaat, Nomex-kypärämyssy ja Nomex-/Kevlar-käsineet. Tämä liivi pysäyttää useimpien pistoolien laukaukset ja lisäksi joidenkin konepistoolien laukaukset.

Heavy (raskas)

Tähän luokkaan kuuluu tason III vartalosuoja, joka ylittää nivusiin asti ja pysäyttää kaikki paitsi kaikista tehokkaimpien aseiden laukaukset. Tämä on räjähd-
eksperttien suosima suoja-asu, sillä Kevlar-kypärän kasvosuojus suoja-
erinomaisesti lentäviltä sirpaleilta ja muilta esineiltä.



ÖVERSIKT

Du är befälhavare för en antiterroriststyrka med operatörer från hela världen. Tillsammans kommer ni att utföra en rad olika hemliga operationer med allt från att rädda gisslan till att säkra underrättelser.

Varje uppdrag består av två huvuddelar: Planering och utförande. Mycket av din tid kommer att gå till att planera uppdrag genom att granska uppgifterna och sätta ihop en insatsstyrka. Utrusta den med rätt vapen och utrustning, granska sedan uppdragsområdet och bestäm utgångspositioner för de olika medlemmarna.

När planeringen är klar tar du kontroll över insatsstyrkan, en operatör åt gången.

Uppdraget avslutas när du har slutfört alla uppgifter eller om dina operatörer blir utslagna. Precis som i verkliga livet räcker det oftast med en träff för att oskadliggöras eller till och med dödas.

Om du misslyckas med ett uppdrag får du försöka igen tills du lyckas utan någon form av straff. Du måste slutföra ett uppdrag för att kunna gå vidare till nästa. Det går att slutföra uppdrag trots att du förlorar medlemmar i insatsstyrkan, men om du fortsätter utan att spela om uppdraget kommer de här värdefulla medlemmarna inte att vara tillgängliga i framtida uppdrag.

KOM IGÅNG

Från huvudmenyn kan du välja bland sex alternativ:

Ny kampanj (New Campaign)

Starta en ny serie sammankopplade uppdrag. Du måste slutföra alla uppgifter i varje uppdrag för att kunna gå vidare till nästa.

Fortsätt kampanj (Continue Campaign)

Om du går tillbaka till huvudmenyn medan du spelar en kampanj kan du återvända till kampanjen genom att välja det här alternativet.

Alternativ (Options)

Öppnar alternativmenyn.

Ladda kampanj (Load Campaign)

Ladda en sparad kampanj.

Spara kampanj (Save Campaign)

Spara den pågående kampanjen.

Träningsbana (Training Level)

På träningsbanan kan du kontrollera en operatör i en ofarlig miljö. Det kan vara en bra idé att tillbringa lite tid här innan du påbörjar kampanjen.

Du börjar i ett litet rum med tre olika utgångar på träningsnivån. Den mellersta dörren leder till övningsområdet (Assault Course), den högra dörren till skjutbanan (Shooting Range) och den vänstra dörren till träningsuppdraget (Training Mission), där du byter till en annan operatör.

I övningsområdet tränar du på att förflytta din operatör. Under kampanjen är det viktigt att du kan flytta dig framåt, bakåt och i sidled samtidigt som du har siktet inställt på fienden. Som en del av övningen måste du ta dig över ett dike på plankor, hoppa, huka dig, klättra och springa. Övningsområdet går på tid. I slutet får du reda på din tid och om du slog rekordet.

På skjutbanan kan du öva med olika vapen. Det finns två olika skjutbanor, och på dem dyker det upp måltavlor som visas i några sekunder. Försök träffa så många som möjligt. För att sätta igång måltavlorna går du till den intelligande pelaren och väljer "Operate" för att använda knappen. Längst bort på skjutbanan hittar du vapenförrådet; här kan du byta ut ditt primära och sekundära vapen. Sikta på vapnet du vill använda och tryck på L1-knappen och CIRCLE-knappen. När du väljer ett nytt vapen får du även full ammunition.

Träningsuppdraget låter dig öva i en realistisk miljö. Inuti huset måste du hitta och desarmera en bomb och sedan rädda och eskortera ut en gisslan ur byggnaden. Var uppmärksam på textrutorna med information om vad du behöver göra. Tryck på SELECT-knappen för att öppna kartan. Härifrån kan du välja att byta till en annan operatör. Träningsuppdraget går på tid. Så fort bomben är desarmerad och gisslan kliver ut genom dörren stoppas timern. Du får reda på din tid och om du slog rekordet.

Bra prestationer på träningsnivån förbättrar den namnlösa rookie's attribut i huvudspelet.

KAMPANJLÄGE (CAMPAIGN GAME)

Du blir ombedd att välja en svårighetsnivå när du väljer "New Campaign". På Easy (Lätt) behöver du endast slutföra uppdragets huvuduppgift och terroristerna är färre till antalet och inte lika fokuserade. På Medium och Hard (Svårt) måste du även slutföra uppdragets sekundära uppgifter utöver huvuduppgiften. Det finns vanligtvis fler terrorister på banorna och de är fokuserade och dödliga. Om du väljer "Continue Campaign" eller "Load Campaign", eller väljer en svårighetsnivå, skickas du vidare till avrapporteringsskärmen för det nuvarande uppdraget. Det finns fem skärmar som du kan förbereda ditt uppdrag på innan du sätter igång.

Avrapportering (Briefing): Den här skärmen har information om det nuvarande uppdraget, inklusive uppgifter, bakgrund och syfte.

Underrättelse (Intel): Den här skärmen har information om de personer och organisationer du stöter på under kampanjen.

Uppställning (Roster): Här kan du granska dina operatörers förmågor och välja de tre du anser bäst lämpade för det nuvarande uppdraget.

Val av utrustning (Kit Selection): På den här skärmen väljer du utrustning till din styrka. En standardutrustning finns alltid vald från början, men du kan byta uniform, vapen och redskap för var och en av dina operatörer.

Infiltration (Insertion): På den här skärmen väljer du var dina operatörer ska påbörja uppdraget.

Utförande

När du har planerat färdigt är det dags för utförandet. Här tar du kontroll över dina operatörer och försöker slutföra dina uppgifter. Kom ihåg: ditt uppdrag är att rädda livet på gisslan. Högsta prioritet är deras och dina operatörers säkerhet.

Under kampanjens gång får du en rad olika uppdrag, och du går igenom samma steg varje gång. Det här avsnittet visar hur planeringen fungerar med första uppdraget, Mission 1: Steel Wind, som exempel.

SPELA SPELET

Avrapportering

När du har blivit tilldelad ett uppdrag, går du först till avrapporteringsskärmen för att ta emot dina uppgifter och uppdragets bakgrund.

Centralen (Control) visar uppdragets bakgrund. Här får du reda på vilka terroristerna är och lite om platsen för uppdraget.

Befäl (Command) är John Clark. Clark är din befälhavare och även känd som Rainbow Six. Han har alltid värdefulla tips kring uppdraget. Rådgivare (Advisors) är personer som tagits in för att tillhandahålla ytterligare information för uppdraget. Det finns inga rådgivare för det första uppdraget.

Underrättelse

Efter att ha gått igenom uppdragets bakgrund är det alltid en bra idé att gå till underrättelseskärmen för att få extra information inför uppdraget.

Uppställning

När du har fått information om uppdraget är det dags att sätta igång. På uppställningsskärmen kan du bläddra igenom dossiererna för dina operatörer och sedan välja de tre du anser bäst lämpade för det nuvarande uppdraget. Varje operatör är betygsatt för sin hälsa (Health) och fem färdigheter: sprängämnen (Demolitions), elektronik (Electronics), handledvapen (Firearms), granater (Grenades) och smygförmåga (Stealth). Alla de här parametrarna används under uppdraget. Bredvid hälsan och färdigheterna visas mätare. Ju längre mätare, desto bättre är den operatören på det området.

Varje operatör har ett primärt vapen (vanligtvis en kpist), en pistol som reservvapen, några chockgranater och splittergranater eller annan utrustning. De bär även med sig några extra magasin samt klär sig i en uniform med någon form av kroppspansar. Du kan välja både primära och sekundära vapen och sedan fylla i två platser med extra magasin, granater, satser, sprängladdningar för dörrar eller hjärtslagssensorer. Välj slutligen en passande uniform. När du har valt stil är det dags att avgöra hur mycket kroppspansar varje operatör behöver för sin roll i uppdraget.

Infiltration

Nästa steg är att välja var dina operatörer ska påbörja uppdraget. När du är redo att påbörja uppdraget, återvänd till menyn längst upp och tryck på CROSS-knappen för att sätta igång.

STANDARDKONTROLLER

riktningsknapparna	styr
SQUARE-knappen	använd vapen
L1-knappen + SQUARE-knappen	ladda om vapen
CROSS-knappen	hoppa
TRIANGLE-knappen	huka
CIRCLE-knappen + LEFT eller RIGHT	gå i sidled
L1-knappen + CIRCLE-knappen	prata med gisslan/interagera med saker (t.ex. dörrar och knappar)
L2-knappen	spring automatiskt (av/på)
L1-knappen + L2-knappen	aktivera prickskytteläget
R1-knappen	titta upp
R2-knappen	titta ner
SELECT-knappen	öppna kartan
START-knappen	pausa/återuppta uppdraget/avbryt uppdraget

VAPEN OCH REDSKAP

Utrusta dina operatörer med en rad olika primära och sekundära vapen som hagelgevär och pistoler.

Olika uppdrag har varierande villkor och krav, så se alltid till att välja bästa möjliga utrustning.

Varje operatör har två platser för extra redskap som granater, magasin och följande föremål:

Hjärtslagssensor (Heartbeat Sensor)

Hjärtslagssensorn kan snappa upp en människas hjärtslag, till och med genom tjock betong. Den registrerar det lågfrekventa elektriska fält som hjärtat utstrålar.

Dyrksats (Lockpick Kit)

Den här dyrksatsen gör det lättare att dyrka lås. Den består av en avancerad automatisk upplåsningmekanism som klarar av att öppna de allra flesta mekaniska låsen på några sekunder. Elektroniska nyckelkort och kortläsare hanteras med ett hemligstämplat system med förinställningar för alla större nyckelkortsvarianter.

Sprängämnessats (Demolitions Kit)

Den här sprängämnessatsen gör det lättare att placera och desarmera sprängämnen. Den består av grundläggande utrustning för elektrisk diagnostik och alla nödvändiga verktyg för att utföra jobbet.

Sprängladdningar för dörrar (Door Charges)

De här sprängladdningarna används för att snabbt få bort dörrar och säkra tillträde. Chockgranater behöver inte användas i samband med sprängladdningar, eftersom de lamslår, skadar eller till och med dödar personer i närheten.

UNIFORMER

Att välja rätt uniform är lika viktigt som att välja vapen. Varje uppdrag utspelar sig i olika typer av terräng och ljusförhållanden, dessutom behöver vissa operatörer mer skydd än andra. Rekognoseringsoperatörer föredrar exempelvis en lätt uniform medan de som använder sprängladdningar föredrar en tyngre.

Uniformer finns i olika stilar och varje stil finns tillgängliga i tre klasser.

Lätt (Light)

Den här klassen är perfekt för nattuppdrag och rekognoseringsoperatörer. Den består av en taktisk lättviktsväst och kan stoppa vanliga pistolskott. Den har även gummikängor med mjuka sulor, Nomex-balaklava och Nomex/Kevlar-handskar.

Medium

Den består av en taktisk väst och Kevlar-hjälm, gummikängor med mjuka sulor, Nomex-balaklava och Nomex/Kevlar-handskar. Västen kan stoppa de allra flesta pistolskott och även skott från vissa kpistar.

Tung (Heavy)

Den består av ett kroppsskydd som sträcker sig till ner till skrevet och kan stoppa allt utom de allra kraftigaste ammunitionstyperna. Det här är den föredragna uniformen för sprängämnesexperter, eftersom ansiktsmasken på Kevlar-hjälmen skyddar mot splitter.



ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

Είσαι ο διοικητής μία αντιτρομοκρατικής ομάδας που αποτελείται από πράκτορες από όλον τον κόσμο. Η ομάδα σου θα κληθεί να φέρει εις πέρας μια σειρά από μυστικές αποστολές, από διάσωση ομήρων έως συγκέντρωση πληροφοριών.

Κάθε αποστολή μπορεί να χωριστεί σε δύο βασικά τμήματα: Σχεδιασμός και Εκτέλεση. Θα περάσεις αρκετό χρόνο σχεδιάζοντας την αποστολή, εξετάζοντας τους στόχους και επιλέγοντας την ομάδα σου από μια ομάδα πρακτόρων. Μπορείς επίσης να εξοπλίσεις την ομάδα σου με τα κατάλληλα όπλα κι εξοπλισμό, μετά να ρίξεις μια ματιά στην περιοχή της αποστολής σου και να αποφασίσεις από πού θέλεις να ξεκινήσει κάθε μέλος της ομάδας σου.

Αφού ολοκληρωθεί ο σχεδιασμός, οδήγησε την ομάδα σου στην αποστολή παίρνοντας υπό τον έλεγχό σου έναν πράκτορα τη φορά.

Η αποστολή τελειώνει όταν έχεις ολοκληρώσει όλους τους στόχους σου ή όταν έχουν εξοντωθεί οι πράκτορές σου. Όπως και στην πραγματική ζωή, ένα και μόνο χτύπημα μπορεί να εξουδετερώσει ή ακόμα και να σκοτώσει.

Εάν αποτύχεις να ολοκληρώσεις μια αποστολή, θα μπορέσεις να δοκιμάσεις ξανά μέχρι να το πετύχεις χωρίς κάποια ποινή. Για να προχωρήσεις στην επόμενη αποστολή πρέπει να ολοκληρώσεις με επιτυχία την προηγούμενη. Μπορείς να ολοκληρώσεις μια αποστολή ακόμα και αν χάσεις στην πορεία κάποια μέλη της ομάδας σου. Ωστόσο, αν συνεχίσεις αντί να αναλάβεις ξανά την αποστολή, οι πολύτιμοι αυτοί πράκτορες δεν θα είναι διαθέσιμοι για τις μελλοντικές αποστολές σου.

ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ

Από την οθόνη Main Menu (Κεντρικό Μενού), μπορείς να διαλέξεις μέσα από έξι επιλογές:

New Campaign (Νέα Ιστορία)

Ξεκίνα μια νέα σειρά αποστολών που συνδέονται μεταξύ τους. Για να προχωρήσεις στην επόμενη πρέπει να ολοκληρώσεις όλους τους στόχους κάθε αποστολής.

Continue Campaign (Συνέχιση Ιστορίας)

Εάν επιστρέψεις στο Main Menu (Κεντρικό Μενού), ενώ παίζεις μια ιστορία που συνεχίζεται, μπορείς να παίζεις από εκεί που σταμάτησες με αυτήν την επιλογή.

Options (Επιλογές)

Μπες στην Οθόνη Options (Επιλογές).

Load Campaign (Φόρτωση Ιστορίας)

Φόρτωσε μια ιστορία που είχες αποθηκεύσει.

Save Campaign (Αποθήκευση Ιστορίας)

Αποθήκευσε την τρέχουσα ιστορία.

Training Level (Επίπεδο Εξάσκησης)

Στη λειτουργία Training Level (Επίπεδο Εξάσκησης) μπορείς να κάνεις εξάσκηση στον έλεγχο ενός πράκτορα σε μη εχθρικό περιβάλλον. Δεν είναι κακή ιδέα να εξασκηθείς λιγάκι εδώ πριν ξεκινήσεις μια κανονική ιστορία.

Όταν ξεκινάς για πρώτη φορά το Training Level (Επίπεδο Εξάσκησης), ξεκινάς σε ένα μικρό δωμάτιο με τρεις διαφορετικές εξόδους. Η κεντρική πόρτα οδηγεί στο Assault Course (Πίστα Επίθεσης), η δεξιά στο Shooting Range (Σκοπευτήριο) και η αριστερή στο Training Mission (Επίπεδο Εξάσκησης), όπου θα πρέπει να αλλάξεις πράκτορα.

Στο Assault Course (Πίστα Επίθεσης) μαθαίνεις να κινείς τον πράκτορά σου. Στη διάρκεια της ιστορίας, είναι πολύ σημαντικό να μπορείς να κινείσαι μπροστά, πίσω και πλαγίως, ενώ σημαδεύεις με το όπλο σου τον στόχο. Σε αυτήν την πίστα, πρέπει να περπατήσεις σε σανίδες πάνω από μια τάφρο, να κάνεις άλμα, να σκύψεις, να σκαρφαλώσεις και να τρέξεις. Το Assault Course (Πίστα Επίθεσης) χρονομετρείται. Στο τέλος, θα μάθεις τον χρόνο σου και θα δεις αν έκανες ρεκόρ.

Το Shooting Range (Σκοπευτήριο) είναι το μέρος όπου κάνεις εξάσκηση με τα όπλα σου. Υπάρχουν δύο διαφορετικά σκοπευτήρια. Στο καθένα από αυτά, οι στόχοι εμφανίζονται για λίγο και μετά χάνονται. Προσπάθησε να χτυπήσεις όσο πιο πολλούς μπορείς. Για να πυροδοτήσεις τους στόχους, περπάτησε ως την ανάλογη θέση και επέλεξε «Operate» (Χειρισμός) για να ανοίξει ο διακόπτης. Στην άλλη άκρη του Shooting Range (Σκοπευτηρίου) είναι το οπλοστάσιο. Εδώ μπορείς να αλλάξεις το βασικό και το δευτερεύον όπλο σου. Σημάδεψε το όπλο που θέλεις και πάτα το κουμπί L1 και το κουμπί CIRCLE. Όταν επιλέγεις ένα νέο όπλο, αυτό είναι γεμάτο με πυρομαχικά.

Στο Training Mission (Αποστολή Εξάσκησης) μπορείς να εξασκηθείς σε περιβάλλον αποστολής. Μέσα στο λεγόμενο kill house, πρέπει να βρεις και να εξουδετερώσεις μια βόμβα και μετά να σώσεις έναν όμηρο και να τον συνοδεύσεις έξω από το κτίριο. Έχε τον νου σου στα πλαίσια κειμένου που σου δίνουν οδηγίες για το τι πρέπει να κάνεις. Πάτα το κουμπί SELECT για να δεις την οθόνη του χάρτη και από εκεί μπορείς να αλλάξεις και τον πράκτορά σου. Το Training Mission (Αποστολή Εξάσκησης) χρονομετρείται. Μόλις εξουδετερωθεί η βόμβα και ο όμηρος βγει από την πόρτα, το χρονόμετρο σταματάει. Τότε θα μάθεις τον χρόνο σου και θα δεις αν έκανες ρεκόρ.

Οι καλές επιδόσεις στο Training Level (Επίπεδο Εξάσκησης) θα ρυθμίσουν ανάλογα τις ικανότητες του ανώνυμου αρχάριου σε πιο υψηλή δυσκολία στο κυρίως παιχνίδι.

CAMPAIGN GAME (ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΙΣΤΟΡΙΑΣ)

Εάν επιλέξεις «New Campaign» (Νέα Ιστορία), θα σου ζητηθεί να διαλέξεις επίπεδο δυσκολίας. Στο επίπεδο Easy (Εύκολο), θα πρέπει να ολοκληρώσεις μόνο το Primary Mission Objective (Βασικό Στόχο Αποστολής), όπου οι τρομοκράτες είναι πιο λίγοι και λιγότερο ικανοί. Στα επίπεδα δυσκολίας Medium (Μεσαίο) και Hard (Δύσκολο), πρέπει να ολοκληρώσεις τον Primary (Βασικό) και τον Secondary (Δευτερεύοντα) στόχο σου. Σε αυτά τα επίπεδα υπάρχουν συνήθως περισσότεροι τρομοκράτες και είναι πιο ικανοί και φονικοί. Εάν επιλέξεις «Continue Campaign» (Συνέχιση Ιστορίας) ή «Load Campaign» (Φόρτωση Ιστορίας), ή αφού επιλέξεις επίπεδο δυσκολίας, θα μεταφερθείς στο Briefing Screen (Οθόνη Ενημέρωσης) για την τρέχουσα αποστολή. Υπάρχουν πέντε οθόνες από τις οποίες μπορείς να ρυθμίσεις την αποστολή σου πριν μπεις στη φάση της δράσης.

Briefing (Ενημέρωση): Αυτή η οθόνη παρέχει πληροφορίες για την τρέχουσα αποστολή, συμπεριλαμβανομένων των στόχων, του πλαισίου και του σκοπού.

Intel (Πληροφορίες): Αυτή η οθόνη σου δίνει πληροφορίες για ανθρώπους και οργανώσεις που θα συναντήσεις κατά τη διάρκεια της ιστορίας.

Roster (Ομάδα): Εδώ μπορείς να δεις τις ικανότητες όλων των πρακτόρων σου και μετά να επιλέξεις τους τρεις πιο κατάλληλους για την τρέχουσα αποστολή.

Kit Selection (Επιλογή Εξοπλισμού): Σε αυτήν την οθόνη επιλέγεις τον εξοπλισμό της ομάδας σου για την αποστολή. Αν και ήδη υπάρχει έτοιμο ένα προεπιλεγμένο κιτ, μπορείς να αλλάξεις τη στολή, τα όπλα και τον εξοπλισμό για κάθε έναν από τους πράκτορες που έχεις επιλέξει.

Insertion (Τοποθέτηση): Σε αυτήν την οθόνη καθορίζεις από πού θα ξεκινήσει κάθε πράκτοράς σου την αποστολή.

Action (Δράση)

Μόλις τελειώσεις τον προγραμματισμό σου, στη φάση της δράσης παίρνεις τον έλεγχο ενός από τους πράκτορές σου και ξεκινάς την αποστολή για να ολοκληρώσεις τους στόχους σου. Μην ξεχνάς, η αποστολή σου είναι να σώσεις τις ζωές των ομήρων – προτεραιότητά σου είναι η ασφάλεια αυτών, αλλά και των πρακτόρων σου.

Στη διάρκεια της ιστορίας, θα αναλάβεις αρκετές διαφορετικές αποστολές. Για κάθε αποστολή, θα περάσεις τα ίδια στάδια. Ως παράδειγμα σχεδιασμού αποστολής σε αυτό το κεφάλαιο θα εξετάσουμε την Mission 1: (1η αποστολή) Steel Wind.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Briefing (Ενημέρωση)

Μόλις σου ανατεθεί μια αποστολή, μεταφέρσου πρώτα στο Briefing Screen (Οθόνη Ενημέρωσης) όπου θα πληροφορηθείς για τις εντολές σου και για το πλαίσιο της αποστολής.

Το Control (Έλεγχος) σου δίνει το πλαίσιο της αποστολής. Εδώ μπορείς να μάθεις ποιοι είναι οι τρομοκράτες και ορισμένες πληροφορίες σχετικά με την τοποθεσία και το περιβάλλον της αποστολής.

Το Command (Διοίκηση) αποτελείται από τον John Clark. Γνωστός και ως Rainbow Six, ο Clark είναι ο διοικητής σου. Θα σου δίνει πάντα πολύτιμες συμβουλές για την αποστολή. Οι Advisors (Σύμβουλοι) είναι άνθρωποι που σου δίνουν πρόσθετες πληροφορίες για την αποστολή. Στην πρώτη αποστολή δεν υπάρχουν σύμβουλοι.

Intel (Πληροφορίες)

Αφού ενημερωθείς για τον σκοπό της αποστολής σου, είναι καλή ιδέα να πας στο Intel Screen (Οθόνη Πληροφοριών) για να μάθεις επιπλέον στοιχεία που ίσως αφορούν στην αποστολή.

Roster (Ομάδα)

Όταν έχεις μάθει για την αποστολή σου, είναι ώρα να ξεκινήσεις. Στο Roster Screen (Οθόνη Ομάδας) μπορείς να δεις τους φακέλους όλων των πρακτόρων σου και να επιλέξεις τους τρεις πιο κατάλληλους για την τρέχουσα αποστολή. Κάθε πράκτορας βαθμολογείται ανάλογα με το health (ζωή) του και πέντε άλλες ικανότητες: demolitions (κατεδαφίσεις), electronics (ηλεκτρονικά), firearms (όπλα), grenades (χειροβομβίδες) και stealth (απόκρυψη). Όλα τα παραπάνω χρησιμοποιούνται στην αποστολή. Δίπλα στη ζωή και τις ικανότητες υπάρχουν μπάρες. Όσο πιο μεγάλη είναι η μπάρα, τόσο περισσότερη ζωή έχει ο πράκτορας ή είναι καλύτερος στη συγκεκριμένη ικανότητα.

Κάθε μέλος της ομάδας έχει ένα βασικό όπλο (συνήθως κάποιος σπλοπολυβόλο), ένα πιστόλι ως εφεδρικό, μερικές χειροβομβίδες κρότου-λάμψης και κανονικές ή άλλο εξοπλισμό. Έχει επίσης μερικούς επιπλέον γεμιστήρες και φοράει στολή με θωράκιση σώματος. Μπορείς να επιλέξεις και βασικό και δευτερεύον όπλο και μετά να συμπληρώσεις τις δύο θέσεις με επιπλέον γεμιστήρες για τα όπλα σου, χειροβομβίδες, κιτ, εκρηκτικά για πόρτες ή αισθητήρες χτύπου καρδιάς. Τέλος, διάλεξε μια κατάλληλη στολή. Αφού επιλέξεις το σωστό στιλ, αποφάσισε πόση θωράκιση σώματος χρειάζεται κάθε πράκτοράς σου για την αποστολή.

Insertion (Τοποθέτηση)

Το επόμενο βήμα σου είναι να τοποθετήσεις τον κάθε πράκτορά σου στο σημείο που θα ξεκινήσει την αποστολή του. Όταν είναι όλα έτοιμα για να ξεκινήσει η αποστολή, γύρνα στη μπάρα του μενού στο πάνω μέρος και πάτα το κουμπί CROSS για να αρχίσεις.

ΠΡΟΚΑΘΟΡΙΣΜΕΝΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

κατευθυντικά κουμπιά	κίνηση
κουμπί SQUARE	χρήση όπλου
κουμπί L1 + κουμπί SQUARE	γέμισμα όπλου
κουμπί CROSS	άλμα
κουμπί TRIANGLE	σκύψιμο
κουμπί CIRCLE+ LEFT ή RIGHT	αποφυγή/πλάγιο βήμα
κουμπί L1 + κουμπί CIRCLE	ομιλία με ομήρους/αλληλεπίδραση με αντικείμενα όπως πόρτες και διακόπτες
κουμπί L2	ενεργοποίηση/απενεργοποίηση AutoGun (Αυτόματο Τρέξιμο)
κουμπί L1 + κουμπί L2	ενεργοποίηση Sniper Mode (Λειτουργία Ελεύθερου Σκοπευτή)
κουμπί R1	όραση προς τα πάνω
κουμπί R2	όραση προς τα κάτω
κουμπί SELECT	πρόσβαση στο Map Screen (Οθόνη Χάρτη)
κουμπί START	παύση/συνέχιση αποστολής/εγκατάλειψη αποστολής

ΟΠΛΑ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Εξόπλισε τους πράκτορές σου με μια γκάμα από βασικά και δευτερεύοντα όπλα που περιλαμβάνουν καραμπίνες και πιστόλια.

Οι διαφορετικές αποστολές θα έχουν ποικίλες συνθήκες και απαιτήσεις, οπότε να παίρνεις πάντα το ανάλογο kit.

Κάθε πράκτορας έχει δύο θέσεις για πρόσθετο εξοπλισμό, όπως χειροβομβίδες και πυρομαχικά, καθώς και τα ακόλουθα αντικείμενα:

Heartbeat Sensor (Αισθητήρας Χτύπου Καρδιάς)

Το Heartbeat Sensor (Αισθητήρας Χτύπου Καρδιάς) μπορεί να εντοπίσει τον χτύπο της καρδιάς ενός ανθρώπου ακόμα και μέσα από χοντρούς, τσιμεντένιους τοίχους. Λειτουργεί ανιχνεύοντας το εξαιρετικά χαμηλής συχνότητας ηλεκτρικό πεδίο που παράγει η ανθρώπινη καρδιά.

Lockpick Kit (Κιτ Ανοίγματος Πόρτας)

Αυτό το κιτ βοηθάει να ανοίξεις πιο εύκολα τις κλειδαριές. Το βασικό του στοιχείο είναι ένα πολύ προηγμένο αυτόματο αντικλειδί που ανοίγει σε λίγα δευτερόλεπτα σχεδόν όλες τις μηχανικές κλειδαριές. Τις κλειδαριές με ηλεκτρική κάρτα ή σάρωση τις αναλαμβάνει έναν απόρρητο σύστημα που περιέχει προεπιλογές για όλες τις βασικές ποικιλίες κλειδιού-κάρτας.

Demolitions Kit (Κιτ Κατεδαφίσεων)

Αυτό το κιτ επιταχύνει την τοποθέτηση και την εξουδετέρωση εκρηκτικών. Περιέχει έναν βασικό ηλεκτρικό, διαγνωστικό εξοπλισμό μαζί με τα απαραίτητα μηχανικά εργαλεία για να επιτευχθεί η δουλειά.

Door Charges (Εκρηκτικά για Πόρτες)

Τα εκρηκτικά παραβίασης χρησιμοποιούνται στην αφαίρεση πορτών για γρήγορη πρόσβαση. Οι χειροβομβίδες κρότου-λάμψης δεν πρέπει να χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με εκρηκτικά παραβίασης, καθώς ακινητοποιούν, τραυματίζουν ή ακόμα και σκοτώνουν όποιον βρίσκεται κοντά τους.

ΣΤΟΛΕΣ

Η επιλογή της σωστής στολής είναι εξίσου σημαντική με την επιλογή των όπλων. Κάθε αποστολή λαμβάνει χώρα σε διαφορετικό έδαφος και φωτισμό. Επιπροσθέτως, κάποιιο πράκτορες θα χρειάζονται περισσότερη προστασία από τους άλλους. Για παράδειγμα, οι πράκτορες αναγνώρισης θα προτιμήσουν μια ελαφριά στολή, ενώ αυτοί που πρόκειται να εισβάλλουν μια πιο βαριά.

Οι στολές έχουν πολλά διαφορετικά στιλ και καθένα από αυτά είναι διαθέσιμο σε τρεις κλάσεις.

Light (Ελαφριά)

Αυτή η κλάση είναι ιδανική για νυχτερινές αποστολές και ειδικούς στην αναγνώριση. Αποτελείται από ένα lightweight Level II tactical vest (γιλέκο επιχειρήσεων ελαφρών βαρών Επιπέδου II) που μπορεί να σταματήσει σφαίρες από πιστόλι με μικρή ισχύ και συνοδεύεται από κλασικές μπότες με μαλακή, λαστιχένια σόλα, κουκούλα από Nomex και γάντια από Nomex/Kevlar.

Medium (Μεσαία)

Αυτή η κλάση αποτελείται από ένα Level II waist-length tactical vest (γιλέκο επιχειρήσεων μέχρι τη μέση Επιπέδου II) και ένα κράνος από Kevlar, μπότες με μαλακή, λαστιχένια σόλα, κουκούλα από Nomex και γάντια από Nomex/Kevlar. Το γιλέκο μπορεί να σταματήσει τα περισσότερα πιστόλια και κάποια οπλοπολυβόλα.

Heavy (Ισχυρή)

Αυτή η κλάση αποτελείται από μία θωράκιση σώματος Level III (Επιπέδου III) που φτάνει ως την κοιλιά και μπορεί να σταματήσει σχεδόν όλες τις σφαίρες, εκτός από τις πολύ ισχυρές. Αυτή είναι η στολή που προτιμούν οι ειδικοί στις κατεδαφίσεις, αφού το κάλυμμα του κράνους από Kevlar προσφέρει ιδανική προστασία από θραύσματα που εκσφενδονίζονται.



GENEL BAKIŐ

Dünyanın dört bir yanından gelen operatörlerden oluşan bir terörle mücadele timinin liderisin. Timin rehine kurtarmaktan istihbarat toplamaya kadar deęişen birçok farklı gizli operasyonu gerçekleřtirmek üzere yardıma çağırılacaktır.

Her görev iki başlık altında incelenebilir: Planlama ve Uygulama (Planning and Execution). Zamanının büyük bir kısmı görevi planlamakla, yani görev hedeflerini inceleyip operatör kadrosunda seçeceęin operatörlerle kendine bir tim oluşturmakla geçecek. Ayrıca tim elemanlarını uygun silahlar ve gereçlerle donatabilir, görev bölgesine bir göz atabilir ve hangi tim elemanının göreve nerede başlayacağına karar verebilirsin.

Planlama safhası sona erdiğinde takımına görevde liderlik eder, tek seferde sadece bir operatör olmak kaydıyla her operatörünü sırayla kontrol edersin.

Görev tüm hedeflerini tamamladığında veya tüm operatörlerin saf dışı kaldığında sona erer. Tıpkı gerçek hayatta olduđu gibi, operatörün tek bir vuruřta ölmese bile etkisiz hale gelebilir.

Bir görevi tamamlayamazsan, hiçbir dezavantajın olmaksızın istedięin kadar sayıda tekrar deneme hakkın vardır. Bir sonraki göreve geçmek için bir görevi başarıyla tamamlaman gerekir. Takım elemanlarından bir kısmını kaybetseñ dahi bir görevi tamamlayabilirsin. Ne var ki, görevi tekrar oynamak yerine bir sonraki göreve ilerlersen, kaybettięin deęerli operatörlerini sonraki görevlerde kullanamazsın.

BAŐLARKEN

Ana Menü (Main Menu) ekranında, altı seçenekten birini seçebilirsiniz:

Yeni Senaryo (New Campaign)

Birbiriyle bağlantılı yeni bir görev serisine başla. Bir sonraki göreve geçebilmek için bir görevin tüm hedeflerini başarıyla tamamlaman gerekir.

Senaryoya Devam Et (Continue Campaign)

Oynamakta olduđun bir senaryo sırasında Ana Menüye dönersen, bu seçeneđi seçerek senaryoya geri dönebilirsin.

Seçenekler (Options)

Seçenekler Ekranı'na eriş.

Senaryo Yükle (Load Scenario)

Daha önceden kaydedilmiş bir senaryoyu yükle.

Senaryoyu Kaydet (Save Campaign)

Oynamakta olduđun senaryoyu kaydet.

Eđitim Alanı (Training Level)

Eđitim Alanı, tehlikesiz bir ortamda bir operatörü nasıl kontrol edeceđini çalışabileceđin yerdir. Bir operasyon senaryosuna başlamadan önce burada eğitim için biraz zaman harcamak iyi bir fikir olabilir.

Eđitim Alanı'na ilk olarak, üç farklı çıkış kapısı olan küçük bir odada başlarsın. Ortadaki kapı Saldırı Kursu'na (Assault Course), sağdaki kapı Atış Poligonu'na (Shooting Range) ve soldaki oda da, başka bir operatöre geçmeni gerektiren Eğitim Görevi'ne (Training Mission) gider.

Saldırı Kursu operatörünle nasıl hareket edeceđini çalıştıđın yerdir. Campaign süresince, silahını hedefe doğrultmuş haldeyken öne, arkaya ve yanlara hareket edebilmeyen hayatı öneme sahiptir. Bu kurs kapsamında uzun kalaslar üzerinde hendeklerin üstünden geçmen, zıplaman, çömelmen, tırmanman ve koşman gerekecektir. Saldırı Kursunda süre tutulur. Kursu tamamladıđında tamamlama süren verilir ve yeni bir rekor kırıp kırmadıđın konusunda bilgilendirilirsin.

Atış Poligonu silahlarını kullanarak talim yapabileceğin yerdir. İki farklı poligon vardır. İkisinde de hedefler birkaç saniye boyunca gösterilir, sonra kaybolur. Mümkün olduğunca çok hedefi vurmaya çalış. Hedefleri başlatmak için, yakınlarına git ve düğmeye basmak için “Çalıştır” (Operate) seçeneğini seç. Atış Poligonunun uzak ucunda cephanelik vardır. Burada birincil ve ikincil silahlarını değiştirebilirsin. Kullanmak istediğin silaha doğru bak, ardından L1 düğmesine ve CIRCLE düğmesine bas. Yeni bir silah seçtiğinde, yanında tam dolu bir şarjör de almış olursun.

Eğitim Görevi operasyonel bir ortamda talim yapmana olanak sağlar. Talim parkurunda, bir bombanın yerini tespit edip etkisiz hale getirmeli, ardından bir rehineyi kurtarıp ona binanın dışına kadar eşlik etmelisin. Sana ne yapacağını belirten yazılı kutulara dikkat et. Harita ekranına ulaşmak için SELECT düğmesine bas, buradan başka bir operatöre de geçebilirsin. Eğitim Görevinde süre tutulur. Bomba etkisiz hale getirilip rehine kapıdan dışarı çıktığı anda süre durdurulur. Bu aşamada tamamlama süren verilir ve yeni bir rekor kırıp kırmadığın konusunda bilgilendirilirsin.

Eğitim Alanı’nda iyi performans gösterirsen, ana oyundaki isimlendirilmemiş çaylak özellikleri daha yüksek ayarlara sabitlenir.

SENARYO OYUNU

“Yeni Senaryo” seçeneğini seçersen, bir zorluk seviyesi belirlemen istenir. Kolay seviyede, yalnızca Ana Görev Hedefini (Primary Mission Objective) tamamlaman beklenir ve teröristler de daha az sayıda ve daha dikkatsizdir. Orta ve Zor seviyelerde, hem Ana hem de Yan Görev Hedeflerini (Primary and Secondary Objectives) tamamlaman gerekir. Bu seviyelerde genellikle daha fazla sayıda terörist vardır ve bunlar da daha tetikte, daha ölümcüldür. “Senaryoya Devam Et” veya “Senaryo Yükle” seçeneklerini seçersen, ya da zorluk seviyesi seçtikten hemen sonra, mevcut görev için Bilgilendirme Ekranına (Briefing Screen) aktarılırsın. Aksiyon aşamasına girmeden önce görevin için hazırlık yapabileceğin beş ekran vardır.

Bilgilendirme (Briefing): Bu ekran hedefler, arkaplan ve görevin amacı gibi detaylar dahil olmak üzere mevcut görev hakkında bilgi sağlar.

İstihbarat (Intel): Bu ekran, senaryo boyunca karşılaştığın insanlar ve organizasyonlar hakkındaki bilgilere ulaşmanı sağlar.

Kadro (Roster): Bu ekrandan tüm operatörlerinin kabiliyetlerini görüntüleyebilir ve mevcut görev için en uygun üç tanesini seçebilirsin.

Donanım Seçimi (Kit Selection): Bu ekrandan timin için görevde kullanacağı donanımları belirlersin. Varsayılan bir donanım zaten belirlenmiş olsa da seçtiğin operatörlerin uniformalarını, silahlarını ve ekipmanlarını değiştirebilirsin.

Yerleştirme (Insertion): Bu ekran hangi operatörünün göreve nerede başlayacağını belirlediğin ekrandır.

Aksiyon (Action)

Planlamayı tamamladığında aksiyon aşaması başlar, bu operatörlerinden birinin kontrolünü ele alıp görev hedeflerini tamamlamaya çalıştığın aşamadır. Unutma, görevin rehinerin hayatını kurtarmak – operatörlerinin can güvenliğine önem gösterdiğin kadar rehinerin can güvenliğine de dikkat etmelisin.

Bir senaryo sırasında birçok farklı görev alacaksın. Her görev için aynı adımları tekrarlayan gerekecek. Görev planlamasına örnek olarak, bu bölümde Görev 1: Çelik Rüzgar (Mission 1: Steel Wind) ele alınacak.

OYUNU OYNARKEN

Bilgilendirme

Bir göreve atandığında, ilk olarak emirlerini ve görev hakkındaki çeşitli bilgileri alacağın Bilgilendirme Ekranına gitmelisin.

Kontrol (Control), görevin arka planını oluşturur. Buradan teröristlerin kim olduğunu öğrenebilir, görevin konumu ve civar bölgesi hakkında bilgiler bulabilirsin.

Kumanda (Command), John Clark'tan oluşur. Rainbow Six olarak da tanınan Clark senin kumandanıdır. Daima göreve dair değerli bilgiler sunar. Danışmanlar (Advisors) görev hakkında fazladan, yararlı olabilecek bilgiler sağlayan kişilerdir. İlk görev için danışman bulunmamaktadır.

İstihbarat

Görevinin amacının üstünden geçtikten sonra, göreve dair ekstra bilgiler edinebileceğin İstihbarat Ekranına (Intel Screen) gitmen iyi bir fikirdir.

Kadro

Görev hakkındaki tüm bilgileri aldıktan sonra sıra partiyi başlatmaya gelir. Kadro Ekranında (Roster Screen) tüm operatörlerinin dosyalarını inceleyebilir ve üç tanesini mevcut görev için seçebilirsin. Her operatör sağlık miktarına ve beş kabiliyetine göre sınıflandırılır: patlayıcılar, elektronik, silahlar, bombalar ve gizlilik (demolitions, electronics, firearms, grenades and stealth). Bir görev sırasında bunların her biri kullanılır. Sağlık ve kabiliyetlerin yanında bir çubuk grafiği vardır. Çubuk ne kadar uzunsa operatör o kadar sağlıklı veya o kabiliyette o kadar yetkin demektir.

Her tim elemanı bir birincil silah (bu genellikle bir makineli tabancadır), yedek silah olarak bir tabanca, birkaç flaş bombası ve el bombası veya başka bazı ekipmanlar taşır. Ayrıca birkaç yedek şarjör taşır, bir tür vücut zırhı içeren bir üniforma giyerler. Birincil ve ikincil silahları seçebilir, iki boş bölmeyi silahların için yedek şarjörler, bombalar, donanımlar (kits), kapı patlayıcıları veya kalp atış sensörü ile doldurabilirsin. Son olarak, uygun bir üniforma seçmelisin. Doğru stili seçtikten sonra her operatörün görevde üstlendiği role göre ne kadar zırh giymesi gerektiğine karar ver.

Yerleřtirme

Bir sonraki adımı her operatör için göreve bir başlangıç yeri seçmektir. Göreve başlamak için tamamen hazır olduğunda, tepedeki menü çubuğuna dön ve CROSS düğmesine basarak görevi başlat.

VARSAYILAN KONTROLLER

yön düğmeleri	hareket
SQUARE düğmesi	silah kullan
L1 düğmesi + SQUARE düğmesi	şarjör doldur
CROSS düğmesi	zıpla
TRIANGLE düğmesi	çömel
CIRCLE düğmesi + LEFT veya RIGHT	yanlamak/yana adım (strafe/sidestep)
L1 düğmesi + CIRCLE düğmesi	rehinelerle konuş/kapılar ve anahtarlar gibi objelerle etkileşime gir
L2 düğmesi	Otomatik Koşmayı (Autorun) aç/kapa
L1 düğmesi + L2 düğmesi	Keskin Nişancı Modunu (Sniper Mode) aktifleřtir
R1 düğmesi	yukarı bak
R2 düğmesi	ařağı bak
SELECT düğmesi	Harita Ekranına (Map Screen) eriş
START düğmesi	duraklat/göreve devam et/görevden çık

SILAHLAR VE EKİPMAN

Operatörlerini aralarında yivsiz tüfekler ve tabancaların da olduğu geniş birincil ve ikincil silah seçeneklerinden biriyle donat.

Farklı görevlerin farklı şartları ve gereksinimleri olacaktır, bu yüzden daima uygun donanımına sahip olduğundan emin ol.

Her operatörün bombalar, mühimmat veya aşağıdaki eşyalar gibi ek gereçler için iki ekstra boş yeri vardır:

Kalp Atış Sensörü (Heartbeat Sensor)

Kalp Atış Sensörü, kalın duvarların ardından dahi insan kalp atışlarını takip etme kapasitesine sahiptir. Çarpan bir kalbin yaydığı karakteristik ultra düşük frekans alanını tespit etmek suretiyle çalışır.

Maymuncuk Gerci (Lockpick Kit)

Bu donanım kilitleri açma sürecini hızlandırır. Ana bileşeni en mekanik kilitleri bile birkaç saniye içerisinde açabilen çok gelişmiş bir otomatik kilit kırma elemanıdır. Elektriksel kart anahtarlar veya kartla açılan kilitler ise tüm önemli kart anahtar varyasyonlarının tutulduğu sınıflandırılmış bir sistem sayesinde kotarılır.

Patlayıcı Gerci (Demolitions Kit)

Bu donanım hem bomba yerleştirme hem de bomba imha sürecini hızlandırır. İş yapmak için gerekli başat mekanik araçlar ile temel elektronik tanı cihazlarını bünyesinde toplar.

Kapı Patlayıcıları (Door Charges)

Delici patlayıcılar (Breaching charges) hızlı bir giriş için kapıları patlatarak açmak için kullanılır. Delici patlayıcıların yanında flaş bombalarının kullanılmasına gerek yoktur zira bunlar tek başlarına yakınlardaki insanları sersemletebilir, yaralayabilir hatta öldürebilir bile.

ÜNİFORMALAR (UNIFORMS)

Doğru üniformayı seçmek de silahlarını seçmek kadar önemlidir. Her görev farklı bir arazide ve aydınlatma koşullarında geçmektedir. Buna ek olarak, bazı operatörler diğerlerinden daha fazla korumaya ihtiyaç duyar. Örneğin, bilgi toplama operatörleri hafif üniforma giyerken patlayıcı kullanan operatörler ağır üniformalar giyer.

Birçok farklı tarzda üniforma vardır ve her tarz, üç üniforma sınıfında da mevcuttur.

Hafif

Bu sınıf gece gerçekleşen görevlerde kullanıma uygundur ve bilgi toplama uzmanları için mükemmeldir. Düşük güce sahip tabanca mermilerini durdurabilen, çok hafif bir Seviye II kurşun geçirmez yelekten (tactical vest), standart yumuşak tabanlı kauçuk çizmelerden, Nomex yün başlıktan (balaclava) ve Nomex/Kevlar eldivenlerden oluşur.

Orta

Bu sınıf Seviye II bel uzunluğunda kurşun geçirmez yelek ve bir Kevlar kasktan, yumuşak tabanlı kauçuk çizmelerden, Nomex yün başlıktan ve Nomex/Kevlar eldivenlerden oluşur. Yelek birçok tabanca mermisini ve bazı makineli tabanca atışlarını durdurabilme kapasitesine sahiptir.

Ağır

Bu sınıf kasıklara kadar uzanan Seviye III vücut zırhından oluşur ve bazı yüksek güce sahip tüfek atışları dışında neredeyse tüm atışlara dayanıklıdır. Bu zırh patlayıcı uzmanlarının kesin tercihidir, zira Kevlar kasktaki yüz koruma kısmı (faceplate), yüzü patlamayla oluşabilecek havada uçan parçalardan korur.



PŘEDSTAVENÍ

Jsi velitelem protiteroristické jednotky sestavené z operativců z celého světa. Tvůj tým nasadí na celou řadu tajných operací od záchranu rukojmí až po získávání zpravodajských informací.

Každá mise se skládá ze dvou základních částí: Plánování a provedení. Dost času strávíš plánováním mise: seznamováním se s cíli mise a výběrem týmu ze seznamu operativců. Tým také můžeš vybavit vhodnou výzbrojí a výstrojí a poté si prohlédnout operační oblast a rozhodnout se, kde mají jednotliví členové týmu začínat.

Po naplánování vedeš svůj tým do akce a jednoho po druhém ovládáš své operativce.

Mise končí, když splníš všechny cíle mise nebo ve chvíli, kdy jsou všichni tví operativci vyřazeni z boje. Stejně jako ve skutečném životě i tady jediná rána stačí na zneškodnění nebo zabítí.

Pokud se ti nezdaří misi splnit, můžeš to bez postihu zkoušet, dokud se ti to nepodaří. Aby ses dostal k další misi, je třeba splnit misi předchozí. Misi je možné dokončit i v případě, že ztratíš některé členy svého týmu. Nicméně pokud se místo opakování mise rozhodneš pokračovat, tito cenní operativci ti nebudou v dalších misích k dispozici.

ZAČÍNÁME

V hlavní nabídce máš na výběr šest možností:

Nová kampaň (New Campaign)

Začít novou sérii propojených misí. Aby ses dostal k další misi, je třeba splnit všechny cíle mise předchozí.

Pokračovat v kampani (Continue Campaign)

Pokud se někdy během rozehrané kampaně vrátíš do hlavní nabídky, můžeš se do pomoci této volby vrátit do kampaně.

Možnosti (Options)

Přejít do nabídky možností.

Načíst kampaň (Load Campaign)

Načíst dříve uloženou kampaň.

Uložit kampaň (Save Campaign)

Uložit aktuální kampaň.

Tréninková úroveň (Training Level)

V tréninkové úrovni si můžeš nacvičit ovládání operativce v prostředí, kde nehrozí nebezpečí. Není špatný nápad nějakou dobu tu trénovat a teprve potom se vrhnout do skutečné kampaně.

Když v tréninkové úrovni začneš, objevíš se v malé místnosti se třemi východy. Prostřední dveře vedou na útočnou dráhu, pravé dveře vedou na střelnici a levá cesta míří do tréninkové mise, kde se budeš muset přepnout na jiného operativce.

Na útočné dráze budeš trénovat pohyb operativce. V kampani je důležité umět se pohybovat dopředu, dozadu i bokem a zároveň při tom držet zbraň namířenou na cíl. Součástí dráhy je překonání příkopu na prkně, skákání, krčení, šplhání a běhání. Útočná dráha je na čas. Na konci ti hra sdělí tvůj čas spolu s informací, zda se ti podařilo překonat rekord, nebo ne.

Na střelnici si můžeš vyzkoušet zbraně. Střílet můžeš na dvě vzdálenosti. V obou případech se na pár sekund objeví cíle a pak zase zmizí. Zkus jich trefit co nejvíc. Pokud chceš cíle spustit, dojdí k nedalekému sloupku a vyber „Operate“, čímž stiskneš vypínač. V zadní části střelnice najdeš zbrojnici. V ní si můžeš vyměnit

primární i sekundární zbraň. Zamíř na zbraň, kterou chceš používat, a potom stiskni tlačítko L1 a tlačítko CIRCLE. Když si vybereš novou zbraň, dostaneš do ní také kompletní sadu munice.

Tréninková mise ti umožní trénovat v operačních podmínkách. Uvnitř tréninkové střelnice musíš najít a zneškodnit bombu a následně zachránit rukojmí a bezpečně ho vyvést z budovy. Věnuj pozornost textovým polím, která ti poradí, co dělat. Stiskni tlačítko SELECT, aby sis zobrazil mapu. Tady se můžeš přepnout na jiného operativce. Tréninková mise je na čas. Jakmile zneškodníš bombu a rukojmí vyjde ze dveří, čas se zastaví. Hra ti pak oznámí tvůj čas a sdělí ti, zda to je nový rekord.

Dobrý výkon v tréninkové úrovni ti posílí atributy bezejmenných začátečníků v hlavní hře.

HRANÍ KAMPAŇE

Když vybereš Nová kampaň (New Campaign), hra se tě zeptá na obtížnost. Na jednoduchou (easy) obtížnost ti stačí splnit pouze primární cíl mise. Teroristů není tolik a jsou méně ostražití. Na střední (medium) a těžké (hard) obtížnosti je třeba splnit primární i sekundární cíle mise. Na těchto úrovních se většinou setkáš s větším počtem teroristů, kteří jsou bdělejší a nebezpečnější. Pokud si vybereš Pokračovat v kampani (Continue Campaign) nebo Načíst kampaň (Load Campaign) nebo zvolíš úroveň obtížnosti, ocitneš se v instruktaži dané mise. Před přechodem do akce tě čeká pětice obrazovek, které ti pomohou se na misi připravit.

Instruktaž (Briefing): Tato obrazovka ti poskytuje informace o aktuální misi, a to včetně cílů, historie a účelu.

Informace od rozvědky (Intel): Tato obrazovka ti dává přístup k informacím o osobách a organizacích, se kterými se v kampani setkáš.

Seznam operativců (Roster): Tady si můžeš prohlédnout schopnosti všech svých operativců a následně si vybrat tři nevhodnější na danou misi.

Výběr výbavy (Kit Selection): Na této obrazovce svému týmu vybíráš vhodnou výbavu na misi. I když výbava už je předpřipravená, jednotlivým operativcům můžeš změnit uniformu, zbraně i výbavu.

Vysazení (Insertion): Na této obrazovce vybereš místa, kde jednotliví operativci začnou misi.

Akce

Když skončíš s plánováním, začne akční fáze, ve které budeš hrát za jednoho ze svých operativců a pustíš se do plnění cílů mise. Nezapomínej, že tvým posláním je chránit životy rukojmích – jejich životy a životy svých operativní upřednostni před vším.

Během kampaně se budeš věnovat nejrůznějším misím. V každé misi projdeš stejnými kroky. Jako ukázka plánování misí poslouží tato část. Provede tě první misí, která nese název Ocelový vítr (Steel Wind).

HRANÍ HRY

Instruktaž

Jakmile dostaneš misi, nejprve přejdi na obrazovku s instruktaží, kde dostaneš rozkazy a dozvíš se doplňující informace o misi.

Velení (control) ti sdělí informace o misi. Dozvíš se tu, o jaké teroristy se jedná, a také zjistíš víc o místě a prostředí, kde se mise odehrává.

Velitel (command) je John Clark. Clark je také známý jako Rainbow Six a je to tvůj velitel. Vždy nabízí cenné rady ohledně mise. Poradci (advisors) jsou další lidé, kteří mohou poskytnout dodatečné informace k misi. V první misi žádní poradci nejsou.

Informace od rozvědky

Když máš jasno v tom, co je cílem tvojí mise, je rozumné podívat se na informace od rozvědky, které mohou obsahovat důležité údaje o misi.

Seznam operativců

Když už o misi všechno víš, je načase vyhrnout si rukávy. Tady si můžeš prohlédnout spisy všech svých operativců a následně si vybrat tři nejvhodnější na danou misi. Každý operativce má životy a pět dovedností: demolice (demolitions), elektronika (electronics), střelné zbraně (firearms), granáty (grenades) a nepozorovaný pohyb (stealth). Během misí přichází do hry všechny. Vedle životů a dovedností vidíš sloupcové grafy. Čím delší sloupec je, tím zdravější nebo zdatnější v dané dovednosti operativce je.

Každý člen týmu má primární zbraň (obvykle samopal), pistoli jako záložní zbraň, zábleskové nebo tříštivé granáty a případně další výbavu. Také s sebou nosí náhradní zásobníky a na sobě má uniformu a ochrannou výstroj. Můžeš si vybrat primární i sekundární zbraně a poté zaplnit oba sloty dalšími zásobníky, granáty, výstrojí, náložemi na odpalování dveří nebo senzory srdečního tepu. A nakonec si můžeš vybrat i vhodnou uniformu. Po výběru správného stylu se rozhodni, jaké ochranné prostředky budou jednotliví operativci v poli potřebovat.

Vysazení

Dalším krokem je výběr míst, kam budou jednotliví operativci na misi vysazeni. Až bude všechno nachystáno na zahájení mise, vrať se do horní nabídky a stiskni tlačítko CROSS k zahájení akce.

VÝCHOZÍ OVLÁDÁNÍ

Směrová tlačítka	pohyb
Tlačítko SQUARE	použití zbraně
Tlačítko L1 + tlačítko SQUARE	nabít zbraně
Tlačítko CROSS	skok
Tlačítko TRIANGLE	skrčeni
Tlačítko CIRCLE + LEFT nebo RIGHT	úrok
Tlačítko L1 + tlačítko CIRCLE	hovořit s rukojímími / interakce s objekty, jako jsou dveře a vypínače
Tlačítko L2	zapnout/vypnout automatický běh
Tlačítko L1 + tlačítko L2	aktivovat odstřelovací režim
Tlačítko R1	podívat se nahoru
Tlačítko R2	podívat se dolů
Tlačítko SELECT	přístup k obrazovce s mapou
Tlačítko START	pauza / pokračování / zrušení mise

ZBRANĚ A VÝBAVA

Vzbroj své operativce nejrůznějšími primárními a sekundárními zbraněmi, jak jsou třeba brokovnice a pistole.

Různé mise mají různé podmínky a požadavky, takže si vždycky dej práci s výběrem vhodné výstroje.

Každý operativce má dvě pozice pro doplňující výbavu. Mohou to být granáty, munice a také následující předměty:

Senzor srdečního tepu

Senzor srdečního tepu dokáže sledovat lidský tep i skrz tlusté betonové stěny. Funguje na principu charakteristického elektrického pole s nízkou frekvencí, které vydává bijící srdce.

Sada paklíčů

Tato sada urychluje odemykání zámků. Její základní součástí je velmi sofistikovaný automatický paklíč, který dokáže většinu mechanických zámků zdolat během několika málo vteřin. Elektronické zámky na karty zdolává pomocí utajovaného systému, který obsahuje nastavení pro všechny hlavní kartové systémy.

Demoliční výbava

Tato výbava slouží k umístování i zneškodňování výbušnin. Najdeš v ní základní elektrickou diagnostickou výbavu a také důležité mechanické nástroje, bez kterých se pyrotechnik neobejde.

Nálože k odpalování dveří

Tyto nálože jsou navrženy k explozivní likvidaci dveří, aby bylo možno bleskurychle vstoupit. Zábleskový granát není třeba používat v kombinaci s náložemi k odpalování dveří, jelikož dokáží ochromit, zranit, nebo dokonce zabít kohokoliv v okolí.

UNIFORMY

Výběr vhodné uniformy je stejně důležitý jako výběr zbraní. Každá mise se odehrává v jiném terénu a odlišných světelných podmínkách. Někteří operativci navíc potřebují víc ochranných prvků než ostatní. Například průzkumníci radši pracují v lehkých uniformách, zatímco jejich kolegové, kteří provádějí samotné vniknutí, potřebují odolnější uniformu.

Uniformy existují v několika stylech a každý styl je dostupný ve třech kategoriích.

Lehká

Tato kategorie je ideální pro noční mise a pro specialisty na průzkum. Skládá se z lehké taktické vesty 2. úrovně, která dokáže zastavit pistolové střely s nízkým výkonem, a patří k ní i standardní gumové boty s měkčenými podrážkami, nomexová kukla a nomexové/kevlarové rukavice.

Střední

Tato kategorie se skládá z taktické vesty do pasu 2. úrovně, kevlarové helmy, gumových bot s měkčenými podrážkami, nomexové kukly a nomexových/kevlarových rukavic. Vesta dokáže zastavit většinu pistolových střel a část střelby ze samopalů.

Těžká

Tato kategorie se skládá z ochranného obleku 3. úrovně, který chrání i slabiny a je schopen zastavit i většinu puškových střel, s výjimkou těch nejsilnějších. Tuto uniformu mají v oblibě pyrotechnici, jelikož ochranná maska kevlarové helmy poskytuje skvělou ochranu před letícími úlomky.



ÁTTEKINTÉS

Egy különféle nemzetiségű specialisták alkotta antiterrorista különítmény parancsnoka vagy. Csatatodnak különféle titkos bevetéseket kell végrehajtania, a túszzabadítástól az információszerzésig.

Minden küldetés két fő részből tevődik össze: tervezésből és végrehajtásból. Időd nagy része a küldetés megtervezésével, a célok tanulmányozásával és a csapattagok állományból való kiválasztásával telik majd. Miután csapatod megkapta a megfelelő fegyverzetet és felszerelést, vedd szemügyre a küldetés helyszínét, hogy eldöntsd, hol kezdjék az akciót az egyes csapattagok.

A küldetés megtervezését követően le kell vezényelned azt oly módon, hogy a csapattagokat egymás után, egyesével a cél felé irányítod.

A küldetés akkor ér véget, ha sikeresen teljesíted az összes célkitűzést, vagy ha összes embered harcképtelenné válik. Akár a valóságban, egyetlen találat is harcképtelenséget vagy halált okozhat.

Ha nem sikerül teljesítened a küldetést, újra kell próbálkoznod, míg büntetés nélkül sikerre nem viszed. Aktuális küldetésedet sikerrel teljesítened kell, hogy továbbléphess a következőre. A küldetések a csapat egyes tagjainak elvesztése esetén is teljesíthetők. Ám ha a folytatást választod az újrakezdés helyett, ezek az értékes csapattagok a további küldetésekhez már nem lesznek elérhetőek.

AZ ELSŐ LÉPÉSEK

A Főmenü képernyőjén hat lehetőség közül választhatsz:

Új hadjárat (New Campaign)

Új összefüggő küldetéslánc indítása. Az aktuális küldetés összes célkitűzését végre kell hajtandod, hogy továbbléphess a következőre.

Hadjárat folytatása (Continue Campaign)

Ha bármilyen okból kilépsz a Főmenübe egy épp zajló hadjáratból, ennek az opciónak a kiválasztásával visszatérhetsz oda.

Beállítások (Options)

Beállítások képernyő megnyitása.

Hadjárat betöltése (Load Campaign)

Korábban mentett hadjárat betöltése.

Hadjárat mentése (Save Campaign)

Az aktuális hadjárat elmentése.

Felkészítő szint (Training Level)

A felkészítő szint arra szolgál, hogy embereid irányítását veszélytelen környezetben gyakorolhasd. Ajánlatos némi időt szánnod a felkészülésre, mielőtt a tényleges hadjáratba belevágnál.

Amikor belépsz a felkészítő szintre, kis helyiségben találsz magad, ahonnan három ajtó nyílik. A középső ajtó a támadó akadálypályára, a jobb oldali ajtó a lőtérre, a bal oldali ajtó a gyakorló küldetéshez vezet, amelynek végrehajtásához új csapatot kell választanod.

A támadó akadálypályán begyakorolhatod alárendeltjeid irányítását. A hadjárat során létfontosságú, hogy előre, hátra és oldalra is úgy tudj mozogni, hogy fegyvered mindvégig a célon tartod közben. Az akadálypályán akad vizesárok, ami fölött pallón kell átkelned, emellett ugranod, guggolnod, másznod és futnod is kell. A támadó akadálypálya időre teljesítendő. A végén láthatod, mennyi idő alatt jutottál a végére, és megtudod, sikerült-e új rekordot beállítanod vagy sem.

A lőtéren fegyvereid használatában szerezhetsz gyakorlatot. Két különböző lőtér áll rendelkezésedre. Mindkettőn pár másodpercre felbukkanó, majd eltűnő célokra tűzelsz. Próbálg minél többet eltalálni közülük! A célok aktiválásához menj a megfelelő lőállásba, és válaszd az Aktiválás (Operate) opciót a kapcsoló használatához. A lőtér mögött található a fegyverraktár. Itt váltogathatsz elsődleges és másodlagos fegyvereid között. Célozz a használni kívánt fegyverre, majd nyomd meg az L1 gombot és a CIRCLE gombot. Ha új fegyvert választasz, kapsz hozzá egy tele tár lőszert is.

A felkészítő küldetés során valósra emlékeztető környezetben gyakorolhatsz. A modellházban meg kell találnod egy hatástalanítandó bombát, majd meg kell mentened és ki kell kísérned egy túszt. Figyelj a megjelenő szövegekre, mert azok ismertetik a teendőidet. Nyomd meg a SELECT gombot a térképépernyő megnyitásához, mely lehetővé teszi, hogy csapattagot válts. A felkészítő küldetés időre teljesítendő. Az óra akkor áll meg, ha a bomba sikeresen hatástalanításra kerül és a túszt kilép az ajtón. Ezután megjelenik az időeredményed és az, sikerült-e új rekordot beállítanod.

A felkészítő küldetésben való jó szereplés jutalmaként a névtelen újonc magasabb képesség értékekkel kezdi az érdemi játékot.

HADJÁRAT

Ha az Új hadjárat (New Campaign) opciót választod, meg kell adnod hozzá egy nehézségi fokot. Könnyű (Easy) fokozaton elég a küldetés elsődleges célját elérned, a terroristák pedig kevesebben vannak és nem túl éberek. Közepes (Medium) és nehéz (Hard) fokozaton az elsődleges és másodlagos célkitűzéseket is teljesítened kell. Az egyes szinteken általában több a terrorista, és mind éber és veszedelmes. Ha a Hadjárat folytatása (Continue Campaign) vagy a Hadjárat betöltése (Load Campaign) opció kiválasztása, illetve a nehézségi szint beállítása után az aktuális küldetés Eligázítás képernyőjére kerülsz. Öt képernyő áll rendelkezésedre küldetésed előkészítéséhez, mielőtt az akciófázisba lépsz.

Eligazítás (Briefing): Ez a képernyő az aktuális küldetést ismerteti, annak céljait, háttérét és tétjét is beleértve.

Hírszerzési adatok (Intel): Ezen a képernyőn információt kapsz a hadjáratban meghatározó szerepet játszó személyekről és szervezetekről.

Állomány (Roster): Ezen a képernyőn tekintheted át összes embered képességeit, és választhatod ki közülük azt a hármat, akiket az adott küldetésre a legalkalmasabbnak ítélsz.

Felszerelés-választás (Kit Selection): Ezen a képernyőn szerelheted fel csapatodat a küldetésre. Az alapértelmezett felszerelés adott, a csapattagok egyenruháján, fegyverzetén és felszerelésén tetszés szerint módosíthatasz.

Kiindulás (Insertion): Ezen a képernyőn határozhatod meg, hol kezdjék a küldetést csapatod egyes tagjai.

Akción (Action)

Az akció megtervezése után az akciófázis következik, melynek során átveszed egyik embered irányítását, és belevágasz a küldetésbe, hogy végrehajtsd annak céljait. Ne feledd: küldetésed célja a tűzok kimentése. Az ő biztonságuk és saját embereid életének megóvása legyen az elsődleges prioritásod!

A hadjárat során különféle típusú küldetések várnak rád. De minden küldetésre azonos lépésekben készülsz fel. A küldetéstervezés példájaként ebben a részben az 1. küldetés, a Steel Wind kerül áttekintésre.

JÁTÉKMENET (PLAYING THE GAME)

Eligazítás (Briefing)

Amint megkapsz egy küldetést, első utad az Eligazítás képernyőre vezet, ahol megkapod a konkrét parancsokat, és megismered a küldetés háttérét.

Központ (Control): itt ismered meg a küldetés háttérét. Megtudhatod, kik a terroristák, és kapsz némi információt a küldetés helyszínéről és körülményeiről is.

Parancsnokság (Command): John Clark képviseli. A Rainbow Sixként is emlegetett Clark a felettesed. Értékes tanácsokat kaphatsz tőle valamennyi küldetéshez. **Tanácsadók (Advisors):** olyan emberek, akik további, a küldetés szempontjából lényeges információkkal látnak el. Az első küldetésben nincsenek tanácsadók.

Hírszerzési adatok (Intel)

Miután megismerted küldetésed célját, nem árt útba ejtened a Hírszerzési adatok képernyőt a bevetéssel kapcsolatos esetleges további információkért.

Állomány (Roster)

Ha már eleget tudsz a küldetésről, ideje munkához látnod. Az Állomány képernyőn tekintheted át embereid személyi anyagát, és választhatsz ki közülük hármat az aktuális küldetéshez. A csapattagokat egészségük (health) és alábbi öt jártasságuk mértéke különbözteti meg: robbanószerkek (demolitions), elektronika (electronics), tűzfegyverek (firearms), gránátok (grenades) és lopakodás (stealth). Ezeket használják a küldetés során. Az egészségség és az egyes jártasságok mellett sávok láthatók. Minél hosszabbak, annál magasabb az illető egészsége illetve jártassága.

Minden csapattagnál egy elsődleges fegyver (rendszerint géppisztoly) egy tartalék pisztoly, néhány villanó- és repeszgránát vagy más felszerelési tárgy van. Akad még náluk pár tartalék tár, egyenruhájuk felett pedig valamilyen típusú testpáncélt viselnek. Kiválaszthatod az első és másodlagos fegyvert, aztán kitöltheted a fennmaradó két helyet tartalék tárral, gránátokkal, készletekkel, ajtóbedöntő töltetekkel vagy szívverés-érzékelőkkel. Végül válaszd ki a megfelelő egyenruhát. A megfelelő stílus kiválasztása után arról kell döntened, mennyi testpáncélt indokol az egyes csapattagok feladatköre.

Kiindulás (Insertion)

A következő lépés annak meghatározása, ki honnan kezdje a küldetést. Ha minden tekintetben készen állsz a küldetés megkezdésére, menj a menüsávra a képernyő tetején, és nyomd meg a CROSS gombot a bevetéshez.

ALAPÉRTELMEZETT VEZÉRLÉS (DEFAULT CONTROLS)

iránygombok	mozgás
SQUARE gomb	fegyverhasználat
L1 gomb + SQUARE gomb	fegyver újratöltése
CROSS gomb	ugrás
TRIANGLE gomb	guggolás
CIRCLE gomb + LEFT vagy RIGHT	oldalazás/kitérés
L1 gomb + CIRCLE gomb	kommunikáció a túszoikkal/tárgyak (ajtók, kapcsolók) használata
L2 gomb	automatikus futás be/ki
L1 gomb + L2 gomb	mesterlövész mód aktiválása
R1 gomb	felnézés
R2 gomb	lenézés
SELECT gomb	térképképernyő megnyitása
START gomb	szünet/küldetés folytatása/küldetés megszakítása

FEGYVEREK ÉS FELSZERELÉS (WEAPONS AND EQUIPMENT)

Embereidet többféle elsődleges és másodlagos fegyverrel, egyebek közt sörétes puskákkal és pisztolyokkal szerelheted fel.

Az egyes küldetések körülményei és kívánalmai eltérnek egymástól – ügyelj rá, hogy mindig a megfelelő felszerelést válaszd.

Minden csapattagnak két szabad helye van extra felszerelési tárgyak, gránátok, lőszer vagy az alábbiak valamelyike számára:

Szívverés-érzékelő (Heartbeat Sensor)

A szívverés-érzékelő vastos betonrétegeken át is képes érzékelni az emberi szív löktetését. Működése annak az ultra-alacsony frekvenciájú elektromágneses mezőnek az észlelésén alapul, amit a szív működés gerjeszt.

Zárnyitó készlet (Lockpick Kit)

Meggyorsítja a zárok kinyitását. Elsődleges összetevője egy kifinomult automata álkulcs, mely a legtöbb mechanikus zárral pár pillanat alatt elbánik. A kulcskártyás vagy kártyaolvasós zárat egy szigorúan titkos rendszer nyitja, mely az összes gyakoribb kártyatípus gyári beállításait ismeri.

Tűzszeréskészlet (Demolitions Kit)

A robbanószerkek elhelyezését és hatástalanítását egyaránt megkönnyíti. Az alapszintű elektronikus diagnosztikai eszközök mellett a munka elvégzéséhez nélkülözhetetlen szerszámokat is tartalmazza.

Ajtónyitó töltetek (Door Charges)

Ezek a töltetek az ajtók robbantásos eltávolításával könnyítik meg a gyors behatolást. Villanógránátot nem tanácsos ajtónyitó töltettel együtt alkalmazni, mivel az elkábítja, megsebzí, vagy akár meg is ölheti a bentieket.

EGYENRUHÁK (UNIFORMS)

A megfelelő egyenruha kiválasztása ugyanolyan fontos, mint a fegyvereké. Minden küldetésre más-más terep- és fényviszonyok közt kerül sor. Emellett bizonyos csapattagoknak komolyabb védelemre van szükségük a többinél. A felderítők például a könnyű egyenruhákat részesítik előnyben, a behatolás-specialistáknak pedig a nehézre van szükségük.

Egyenruhából többféle stílusú létezik, és minden stílusnak három típusa van.

Könnyű (Light)

Ez a típus éjszakai küldetésekben, illetve felderítő specialisták számára ideális. Pehelykönnyű, II. szintű taktikai mellénye megóvját viselőjét a kisebb kaliberű pisztolylövedékektől, emellett puha gumitalpú csizma, Nomex maszk és Nomex/Kevlár kesztyű tartozik hozzá.

Közepes (Medium)

Ezt a típust II. szintű, derékig érő taktikai mellény, Kevlár sisak, gumitalpú csizma, Nomex maszk és Nomex/Kevlár kesztyű alkotja. A mellény a legtöbb pisztolylövedéknek és egyes géppisztolylövedékeknek is ellenáll.

Nehéz (Heavy)

Ehhez a típushoz III. szintű testpáncél tartozik, mely az ágyékot is védi, és a legnagyobb erejű puskaövedékeket kivéve bármit megakaszt. A tűzserész specialisták ezt az egyenruhát kedvelik leginkább, mivel a Kevlár sisak arclemeze hatékonyan véd a szétrepülő törmeléktől.



ПРЕГЛЕД

Ти си командир на антитерористичен екип, съставен от агенти от целия свят. Екипът ти ще бъде свикван за извършването на множество тайни операции от спасяване на заложници до събиране на разузнавателни данни.

Всяка мисия може да се раздели на две основни части: планиране и изпълнение. Голяма част от времето ти ще минава в планиране на мисията, разглеждайки мишените и избирайки екип от списък с агенти. Можеш също да оборудваш екипа си с подходящите оръжия и принадлежности, след което да разгледаш зоната, където ще се проведе мисията, и да решиш къде да поставиш всеки един член от екипа за начало.

След като приключи планирането, ще ръководиш екипа си по време на мисията, като поемаш контрола върху всеки агент един по един.

Мисията приключва, когато си завършил всичките си цели или всичките ти агенти са обезвредени. Точно както в истинския живот – ако ударят не те убие, ще те изкара от строя.

Ако не успееш да изпълниш мисията, ще трябва да се опитваш отново и отново, докато не я завършиш, както трябва – без наказания. За да продължаваш напред, трябва да завършваш успешно всяка мисия. Възможно е да изпълниш дадена мисия дори ако загубиш някой от екипа си. Обаче ако продължиш, вместо да изиграеш отново мисията, тези уязвими агенти няма да могат да участват в бъдещите ти мисии.

ПЪРВИ СЪПКИ

От екрана на главното меню можеш да избереш шест опции:

Нова кампания

Започва нова поредица от свързани мисии. За да продължаваш напред, трябва да изпълниш всички цели на всяка мисия.

Продължаване на кампания

Ако в даден момент се върнеш в основното меню по време на кампания, която е в ход, можеш да се върнеш в нея, като избереш тази опция.

Опции

Достъп до екрана с опциите.

Зареждане на кампания

Зарежда се запазена преди кампания.

Запазване на кампания

Запазва се текущата кампания.

Ниво за тренировки

Нивото за тренировки е мястото, където можеш да упражняваш контролирането на агент в незаплашителна среда. Добра идея е тук да прекараш малко време в тренировки, преди да започнеш оперативната кампания.

Когато за първи път започнеш ниво за тренировки, стартираш в малка стая с три различни изходни маршрута. Централната врата води към курса за нападение, дясната врата води към стрелбището, а левият маршрут води към мисия тренировка, където трябва да се размениш с друг агент.

Курсът за нападение е мястото, където практикуваш движенията на агента си. По време на кампанията е важно за теб да можеш да се движииш напред, назад и настрани, докато държиш оръжието си насочено към целта. Като част от курса трябва да преминеш през канавка върху дъска, да скачаш, да пълзиш, да се катериш и да бягаш. Курсът за нападение е с време. Накрая ще се изпише времето ти и ще бъдеш информиран дали си поставил нов рекорд, или не.

Стрелбището е мястото, където можеш да практикуваш използването на оръжия. Има две различни зони. В едната мишените се появяват за няколко секунди, след което се снижават. Опитай се да уцелиш възможно най-много. За да започнат мишените, отиди до близката станция и избири "Действие" (Operate), като натиснеш превключвателя. В далечния край на стрелбището е оръжейната. Там можеш да смениш основните и вторичните си оръжия. Насочи се към оръжието, които искаш да използваш, след което натисни бутона L1 и бутона CIRCLE. Когато избириаш ново оръжие, получаваш и пълен набор от боеприпаса.

Обучителната мисия ти позволява да практикуваш в оперативна обстановка. В смъртоносната къща трябва да намериш дадено място и да обезвредиш бомба, след което да спасиш заложник и да го изведеш от сградата. Обърни внимание на текстовите полета, тъй като те ще те инструктират какво да правиш. Натисни бутона SELECT, за да се появи екранът на картата, а оттам можеш да превключиш на друг агент. Обучителната мисия е с време. Веднага щом бомбата е обезвредена и заложниците са изведени навън, таймерът спира. След това ще се изпише времето ти и ще бъдеш информиран дали си поставил нов рекорд.

Доброто представяне на обучителното ниво ще зададе неспоменатите атрибути за новобранец на по-добри настройки в основната игра.

ИГРА КАМПАНИЯ

Ако избереш “Нова кампания”, ще трябва да избереш ниво на трудност. При лесното ниво трябва само да изпълниш целта на основната мисия и терористите са по-малко на брой и по-невнимателни. При средното и трудното ниво трябва да изпълниш както основната, така и вторичната цел. Обикновено има повече терористи в тези нива и те са по-внимателни и прецизни. Ако избереш “Продължаване на кампания” или “Зареждане на кампания”, или след избиране на трудност на ниво, ще бъдеш отведен към екран с обяснения за текущата мисия. Има пет екрана, от които да настроиш мисията си, преди да влезеш във фазата на действие.

Обяснение: Този екран предоставя информация за текущата мисия, като включва мишени, минало и цел.

Сведения: Този екран ти дава достъп до информация за лица и организации, които срещаш по време на кампанията.

Списък: Тук е мястото, където можеш да разгледаш способностите на всичките ти агенти, след което да избереш трима от най-квалифицираните за текущата мисия.

Избиране на екипировка: Това е екранът, откъдето екипираш екипа си за мисията. Макар че екипировката по подразбиране е вече зададена, можеш да промениш униформата, оръжията и оборудването за всеки агент, който си избрал.

Вмъкване: Това е екранът, от който можеш да определиш откъде ще започне мисията за всеки от агентите ти.

Действие

След като си приключил планирането, фазата на действие е мястото, където поемаш контрол върху един от агентите си и преминаваш през мисията, за да изпълниш целите си. Запомни – твоята мисия е да спасиш живота на заложниците, главният ти приоритет трябва да е тяхната безопасност, както и тази на агентите ти.

По време на кампанията ще получаващ множество различни мисии. За всяка от тях ще преминаваш през същите стъпки. Като пример за планиране на мисия този раздел ще те доведе до успешния край на Мисия 1: Стоманен вятър (Mission 1: Steel Wind).

ИГРАЕНЕ

Обяснение

След като мисията е назначена на теб, отиди първо на екрана с обяснения, където ще получиш нарежданията си, както и историята на мисията.

Управлението предлага историята на мисията. Тук можеш да разбереш кои са терористите и да научиш малко за местоположението и средата на мисията.

Командването е от John Clark. Известен и като Rainbow Six, Clark е твоят командир. Той винаги предлага ценни съвети относно мисията. Съветниците са хора, вкарани, за да осигуряват допълнителна информация, приложима за мисията. Няма съветници за първата мисия.

Сведения

След като преминеш през целта на мисията си, е добра идея да разгледаш екрана със сведения и да получиш допълнителна информация, която може да има връзка с мисията.

Списък

След като разбра за мисията, е време да започваш да действаш. От екрана със списъка можеш да видиш досиетата на всичките ти агенти, след което да избереш трима от тях за текущата мисия. Всеки агент се оценява по здраве и пет умения: разрушаване, електроника, огнестрелно оръжие, гранати и прокраждане. Всички те се използват по време на мисията. До здравето и уменията са стълбовидните диаграми. Колкото по-дълъг е стълба, толкова по-здрав или по-добър е агентът в даденото умение.

Всеки член на екипа носи основно оръжие (обикновено картечен пистолет), пистолет като резервно оръжие, няколко гранати и експлозивни или друго оборудване. Те носят също и резервни пълнители и униформа с някакъв тип бронезилетка. Можеш да избереш както основни, така и второстепенни оръжия, след което да запълниш и двата слота с допълнителни пълнители за оръжията ти, гранати, екипировка, снаряди за врати или сензори за пулс. Накрая избери подходяща екипировка. След избиране на точния стил реши колко бронезилетки са нужни за всеки от агентите ти според ролята му в мисията.

Вмъкване

Следващата ти стъпка е да определиш началната точна на всеки от агентите ти в мисията. Когато си готов да дадеш начало на мисията, се върни към лентата с менютата в горния край и натисни бутона CROSS за разгръщане.

КОНТРОЛИ ПО ПОДРАЗБИРАНЕ

Бутони за посока	движение
Бутон SQUARE	използване на оръжие
Бутон L1 + бутон SQUARE	презарежда на оръжие
Бутон CROSS	скачане
Бутон TRIANGLE	пълзене
Бутон CIRCLE + LEFT или RIGHT	обстрелване/отстъпване встрани
Бутон L1 + бутон CIRCLE	говорене със заложниците/ взаимодействие с обекти, като врати и превключватели
Бутон L2	включва/изключва автоматичното бягане
Бутон L1 + бутон L2	активира режим снайперист
Бутон R1	поглед нагоре
Бутон R2	поглед надолу
Бутон SELECT	достъп до екрана на картата
Бутон START	поставя на пауза/възобновява мисия/прекъсва мисия

ОРЪЖИЯ И ЕКИПИРОВКА

Екипирай агентите си с набор от основни и второстепенни оръжия, включително ловни пушки и пистолети.

Различните мисии ще имат разнообразни условия и изисквания, така че винаги бъди сигурен, че си взел подходящото оборудване.

Всеки агент има по два слота за допълнителни оръжия, като гранати и амуниции, и следните елементи:

Сензор за пулс

Сензорът за пулс може да проследи човешки пулс дори през дебели бетонни пластове. Функционира чрез откриване на характерното ултра нискочестотно електрическо поле, което излъчва биещото сърце.

Комплект за отключване

Този комплект ускорява разбиването на ключалки. Основният му компонент е изключително усъвършенстван автоматичен инструмент, който може да отвори повечето механични брави за няколко секунди. Справя се и с ключалки с електрически карти или карти с магнитни ленти, като използва секретна система, съдържаща предварителните настройки за всички основни варианти с карти.

Комплект за разрушаване

Този комплект ускорява както откриването, така и обезвреждането на експлозиви. Той съдържа основно електрическо оборудване заедно с важни механически инструменти, необходими за изпълнението на задачата.

Снаряди за врати

Разбиващите снаряди се използват за отстраняване на вратите чрез взрив за бърз вход. Експлозивите не трябва да се използват заедно с разбиращите снаряди, тъй като може да зашеметят, наранят или дори убият някого в близост.

УНИФОРМИ

Избирането на правилната униформа е толкова важно, колкото избирането на оръжията. Всяка мисия се провежда на различни терени и условия на осветление. Освен това някои агенти може да имат нужда от повече защитно оборудване от други. Например разузнавателните агенти ще се възползват от лека униформа, докато на тези, които разбива, ще им трябва наистина солидна униформа.

Униформите са в няколко различни стила, а всеки от тях е наличен в три вида.

Лека

Този вид е идеален за нощни мисии и разузнавателни специалисти. Състои се лека тактическа жилетка от II ниво, която може да спре слабите патрони от пистолет, и завършва със стандартни гумени ботуши с мека подметка, плътно прилепнала шапка Nomex и ръкавици Nomex/Kevlar.

Средна

Този вид се състои от тактическа жилетка от II ниво, покриваща кръста, и каска Kevlar, гумени ботуши с мека подметка, плътно прилепнала шапка Nomex и ръкавици Nomex/Kevlar. Жилетката е подходяща за спирането на повечето огнестрелни патрони и някои изстрели на картечни пистолети.

Тежка

Този вид се състои от бронежилетка от III ниво, стигаща до зоната на слабините, и може да спре всички изстрели освен най-мощните патрони от пушка. Това е предпочитаната униформа от експерти по разрушаване, тъй като закриващата лицето част на каската Kevlar предлага отлична защита от летящи отломки.



PREHĽAD

Ste veliteľom protiteroristickej jednotky, ktorú tvoria operatívci z celého sveta. Vaša jednotka je povolaná, aby uskutočnila niekoľko tajných operácií od záchranu rukojemníkov po zber informácií.

Každá misia môže zlyhať na dvoch veciach: plánovanie a vykonanie. Veľa času strávite plánovaním misie pri prezeraní úloh a výbere jednotky zo zoznamu operatívcov. Svoju jednotku môžete vybaviť vhodnými zbraňami a vybavením, potom si prezrite oblasť misie a rozhodnite sa, kde má každý člen jednotky začať.

Po skončení plánovania privediete svoju jednotku do misie, striedavo prevezmete ovládanie každého operátiva.

Misia sa skončí, keď dokončíte všetky svoje úlohy, alebo keď sú všetci vaši operatívci mimo akcie. Rovnako ako v skutočnom živote aj tu vás dokáže jeden zásah často vyradiť z činnosti, ak nie zabiť.

Ak svoju misiu nespĺníte, musíte sa o to pokúsiť znova, kým to bez trestu nezvládnete. Ak chcete postúpiť do ďalšej misie, musíte úspešne dokončiť tú predtým. Misiu môžete dokončiť aj napriek tomu, že stratíte niektorých členov jednotky. Ak ale budete pokračovať namiesto začatia misie odznova, nebudú títo cenní operatívci k dispozícii v ďalších misiách.

ZAČÍNAME

Z obrazovky hlavného menu si môžete vybrať šesť možností:

Nová výprava

Začnete novú sériu prepojených misií. Ak chcete postúpiť do ďalšej misie, musíte úspešne splniť všetky úlohy v každej misií.

Pokračovať vo výprave

Pomocou tejto možnosti sa môžete vrátiť do výpravy v prípade, že sa počas hry vrátite do hlavného menu.

Možnosti

Vstup na obrazovku s možnosťami.

Načítať výpravu

Načítate predtým uloženú výpravu.

Uložiť výpravu

Uložíte aktuálnu výpravu.

Tréningový level

Tréningový level je level, v ktorom si môžete precvičiť ovládanie operatívca v bezpečnom prostredí. Dobrý nápad je stráviť nejaký čas tréningom predtým, ako začnete operačnú výpravu.

Keď spustíte tréningový level po prvýkrát, začnete v malej miestnosti s tromi rôznymi únikovými cestami. Stredné dvere vedú na prekážkovú dráhu, dvere napravo na strelnicu a dvere naľavo vedú do cvičnej misie, kde musíte prepnúť na druhého operatívca.

Na prekážkovej dráhe si precvičíte pohyb svojho operatívca. Počas výpravy je pre vás dôležité, aby ste sa dokázali pohybovať vpred, vzad a do strán a pritom mať stále zbraň namierenú na cieľ. Súčasťou dráhy je prechod cez priekopy po doskách, skákanie, prikrčenie, lezenie a beh. Na prekážkovej dráhe sa meria čas. Na konci sa vám zobrazí váš čas a dostanete informáciu o tom, či ste stanovili nový rekord alebo nie.

Na strelnici si precvičíte použitie zbraní. Existujú dve rôzne strelnice. Na každej z nich sa ciele ukážu na niekoľko sekúnd a potom zmiznú. Skúste zasiahnúť čo najviac z nich. Aby ste ciele spustili, prejdite na ďalšiu pozíciu a vyberte „Spustiť“, aby ste prehodili výhybku. Na vzdialenom konci strelnice je zbrojnica. Tu si môžete vymeniť svoje primárne a sekundárne zbrane. Zacielte na zbraň, ktorú si chcete vybrať, potom stlačte tlačidlo L1 a tlačidlo CIRCLE. Keď si vyberiete novú zbraň, tiež môžete dostať plný zásobu munície.

V cvičnej misii si precvičíte operačnú polohu. Vnútri smrtiaceho domu musíte nájsť a zneškodniť bombu a potom zachrániť rukojemníka a vyviezť ho z budovy. Všímajte si textové okná, v ktorých sú uvedené pokyny, čo máte urobiť. Stlačte tlačidlo SELECT , aby ste zobrazili obrazovku s mapou a odtiaľ môžete prepnúť na ďalšieho operatívca. V cvičnej misii sa meria čas. Hneď ako zneškodníte bombu a rukojemník vyjde z dvier, časovač sa zastaví. Potom uvidíte čas a informáciu o čom, či ste stanovili nový rekord.

Na základe dobrého výkonu v tréningovom leveli získa zelenáč vyššie nastavenia v hlavnej hre.

VÝPRAVA V HRE

Ak si vyberiete „ Nová výprava“, zobrazí sa výzvy na zvolenie úrovne náročnosti. V jednoduchej úrovni musíte dokončiť úlohu primárnej misie a teroristov je menej a sú menej ostražití. V strednej a ťažkej úrovni musíte dokončiť primárne aj sekundárne úlohy. Zvyčajne je tam viac teroristov a sú ostražitejší a nebezpečnejší. Ak si zvolíte „Pokračovať vo výprave“ alebo „Načítať výpravu“, alebo ak vyberiete úroveň náročnosti, dostanete sa na obrazovku s informáciami o aktuálnej misii. Je tu päť obrazoviek, z ktorých nastavíte misiu predtým, ako vstúpíte do akčnej fázy.

Inštruktáž: Táto obrazovka poskytuje informácie o aktuálnej misii vrátane úloh, pozadia a účelu.

Intel: Táto obrazovka vám umožní dostať sa k informáciám o ľuďoch a organizáciách, ktoré počas výpravy stretnete.

Roster: Tu si môžete prezerať schopnosti všetkých svojich operatívco a potom si do aktuálnej misie vybrať troch najkvalifikovanejších.

Výber výbavy: Na tejto obrazovke svoju jednotku vyzbrojíte do misie. Prednastavená výbava je už nastavená, ale môžete meniť uniformy, zbrane a vybavenie každého z vybraných operatívco.

Vloženie: Na tejto obrazovke si určíte miesto, kde má každý z operatívco misiu začať.

Akcia

Po dokončení plánovania v akčnej fáze prevezmete ovládanie jedného z operatívco a prejdete s ním misiu tak, aby ste splnili svoje úlohy. Nezabudnite, vašou úlohou je zachrániť rukojemníkov, musíte si určiť priority v ich bezpečnosti ako aj bezpečnosti svojich operatívco.

Počas výpravy budete mať k dispozícii rôzne misie. V každej misii budete postupovať podľa rovnakých krokov. Ako príklad plánovania misie vás táto časť prevedie Misiou 1: ocelový vietor.

HRANIE

Inštruktáž

Po pridelení misie sa najprv dostanete na obrazovku s inštruktážou, kde dostanete svoje príkazy ako aj informácie o pozadí misie.

Vedenie poskytne informácie o pozadí misie. Tu môžete zistiť, kto sú teroristi a niečo málo o mieste a prostredí misie.

Velenie má na starosti John Clark. Clark, tiež známy ako Rainbow Six, je vaším veliteľom. Vždy vám dá hodnotné rady o misii. Poradcovia sú ľudia, ktorí poskytnú dodatočné informácie relevantné pre misiu. V prvej misii nie sú žiadni poradcovia.

Intel

Po prejení účelu misie prejdite na obrazovku Intel a získajte ďalšie informácie, ktoré sa môžu týkať misie.

Roster

Keď sa dozviete niečo o misii, je čas to roztočiť. Na obrazovke Roster si môžete prezrieť spisy všetkých svojich operatívov a potom si do aktuálnej misie vybrať troch najkvalifikovanejších. Každý operatívec má hodnotenie zdravia a piatich zručností: výbušniny, elektronika, strelné zbrane, granáty a nenápadnosť. Všetky tieto zručnosti sa počas misie využívajú. Vedľa zdravia a zručností sú stĺpcovú grafy. Čím vyšší je stĺpec, tým lepšia je zručnosť tohto operátiva.

Každý člen jednotky so sebou nosí primárnu zbraň (zvyčajne samopal), pištoľ ako záložnú zbraň, niekoľko zábleskových granátov a trieštivých granátov alebo iné vybavenie. Tiež pri sebe nosia niekoľko náhradných zásobníkov a majú oblečenú uniformu s nejakým typom ochrannej výstroje. Primárne a sekundárne zbrane si môžete vybrať a potom doplniť dva zásobníky do svojich zbraní, granáty, výbavu, nálož na dvere alebo snímače tepu. Nakoniec si vyberte vhodnú uniformu. Po zvolení správneho štýlu sa rozhodnite, akú ochrannú výstroj bude každý operatívec potrebovať pre svoju rolu v misii.

Vloženie

Ďalším krokom je priradenie vstupného bodu do misie každému operátivovi. Keď ste pripravený začať misiu, vráťte sa do lišty menu na vrchu a stlačte tlačidlo CROSS pre rozostavenie.

PREDNASTAVENÉ OVLÁDANIE

smerové tlačidlá	pohyb
tlačidlo SQUARE	použitie zbrane
tlačidlo L1 + tlačidlo SQUARE	dobitie zbrane
tlačidlo CROSS	skok
tlačidlo TRIANGLE	prikrčenie
tlačidlo CIRCLE + LEFT alebo RIGHT	útok nabok/krok do strany
tlačidlo L1 + tlačidlo CIRCLE	rozhovor s rukojemníkmi/stret s objektmi ako dvere a spínače
tlačidlo L2	vypnutie/zapnutie automatického behu
tlačidlo L1 + tlačidlo L2	aktivovanie režimu ostreľovača
tlačidlo R1	pohľad nahor
tlačidlo R2	pohľad nadol
tlačidlo SELECT	otvorenie obrazovky s mapou
tlačidlo START	pauza/obnovenie misie/prerušenie misie

ZBRANE A VYBAVENIE

Vybavte svojich operatívov radom primárnych a sekundárnych zbraní vrátane brokovnic a pištolí.

Rôzne misie majú rôzne podmienky a požiadavky, takže si buďte vždy istý, že si so sebou zoberiete vhodnú výstroj.

Každý operatívec má dve miesta na ďalšiu výzbroj ako sú granáty a munícia a tieto predmety:

Snímač tepu

Snímač tepu dokáže zachytiť ľudský tlkot srdca dokonca aj cez hrubú vrstvu betónu. Funguje na princípe detegovania charakteristického elektrického poľa s ultrazvukovou frekvenciou, ktorú vysiela bijúce srdce.

Súprava na vyháčkovanie zámku

Táto súprava urýchľuje vyháčkovanie zámkov. Jej hlavný komponent je vysoko sofistikovaný automatický paklúč, ktorým otvoríte väčšinu mechanických zámkov za niekoľko sekúnd. Elektrická karta na otváranie dvier alebo zámky otvárajúce sa potiahnutím sa otvoria pomocou tajného systému, ktorý obsahuje prednastavené hodnoty všetkých variácií hlavných magnetických kariet.

Súprava výbušnín

Táto súprava urýchľuje uloženie a zneškodnenie výbušnín. Obsahuje základné elektrické diagnostické vybavenie spolu s potrebnými mechanickými nástrojmi potrebným na vykonanie činnosti.

Nálože do dvier

Nálože sa používajú na odstránenie dvier v prípade rýchleho vniknutia pomocou výbušnín. Zábleskové granáty sa nemusia používať spolu s náložami, pretože omráčia, zrania alebo dokonca zabijú každého v ich blízkosti.

UNIFORMY

Výber správnej uniformy je rovnako dôležitý ako výber zbraní. Každá misia sa uskutoční v inom teréne a svetelných podmienkach. Okrem toho potrebujú niektorí operatívci viac ochrany ako ostatní. Napríklad operatívec prieskumu uprednostní ľahkú uniformu, zatiaľ čo tí, ktorí násilne niekam vnikajú budú potrebovať ťažšie uniformy.

Uniformy sú dostupné v niekoľkých rôznych štýloch a každý štýl je dostupný v troch triedach.

Ľahká

Táto trieda sa dokonale hodí na misie v noci a pre špecialistov na prieskum. Skladá sa z ľahkej taktickej vesty level II, ktorá dokáže zastaviť guľky z pištoľí s nízkym výkonom a dopĺňajú ju štandardné gumové čizmy s mäkkou podrážkou, kukla z nomexu a nomexové/kevlarové rukavice.

Stredná

Táto trieda obsahuje taktickú vestu do pása level II a kevlarovú helmu, gumové čičžmy s mäkkou podrážkou, kuklu z nomexu a nomexové/kevlarové rukavice. Vesta dokáže zastaviť väčšinu guliek z pištole a niektoré strely zo samopalu.

Ťažká

Táto trieda obsahuje ochrannú výstroj level III, ktorá siaha až po slabiny a dokáže zastaviť všetky guľky okrem väčšiny guliek zo zbraní s vysokým výkonom. Túto uniformu uprednostňujú odborníci na výbušniny, keďže ochranná maska na kevlarovej helme poskytuje dokonalú ochranu pred lietajúcimi troskami.



PREGLED

Voditelj si protu-terorističke jedinice sastavljene od operativaca iz cijelog svijeta. Tvoj će tim biti zadužen za provođenje brojnih tajnih operacija, od spašavanja taoa do prikupljanja informacija.

Svaka misija može se razdvojiti u dva glavna dijela: Planiranje i provedba. Velik dio vremena provest ćeš planirajući misije kroz analizu ciljeva i sastavljanje tima od ponuđenih operativaca. Osim toga, tim možeš opremiti odgovarajućim oružjem i opremom, a zatim promatranjem područja misije odlučiti gdje želiš postaviti pojedinačne članove tima.

Po dovršetku planiranja svoj ćeš tim povesti u misiju, preuzimajući kontrolu nad pojedinačnim operativcima.

Misija je dovršena kad ispuniš sve svoje ciljeve i kada su svi operativci izvan akcije. Kao i u stvarnom životu, jedan je hitac dovoljan da osobu onesposobi, a možda i ubije.

Ako ne dovršiš misiju, moći ćeš pokušati ponovo, sve dok je ne uspiješ izvršiti bez kaznenih bodova. Za prelazak na sljedeću misiju moraš uspješno izvršiti prethodnu. Misiju možeš dovršiti čak i ako izgubiš neke članove tima. Međutim, ako nastaviš igru umjesto da ponovo odigraš tu misiju, ti dragocjeni operativci više neće biti dostupni za buduće misije.

POČETAK IGRE

Na zaslonu glavnog izbornika možeš odabrati jednu od šest opcija:

New Campaign (Nova kampanja)

Pokreće novu seriju povezanih misija. Za prelazak na sljedeću misiju moraš ispuniti sve ciljeve određene misije.

Continue Campaign (Nastavak kampanje)

Ako se vratiš na glavni izbornik dok je određena kampanja u tijeku, odabirom ove opcije moći ćeš se vratiti na kampanju.

Options (Opcije)

Otvora zaslona s opcijama.

Load Campaign (Učitaj kampanju)

Učitava prethodno spremljenu kampanju.

Save Campaign (Spremi kampanju)

Sprema trenutačnu kampanju.

Training Level (Trening)

Trening omogućava vježbanje upravljanja operativcem u sigurnom okruženju. Prije upuštanja u operativnu kampanju preporučujemo da određeno vrijeme posvetiš treningu.

Prije treninga naći ćeš se u maloj prostoriji s tri različita izlaza. Središnja vrata vode na Assault Course (okršaj), desna vrata na Shooting Range (poligon za pucanje), a lijeva na Training Mission (trening) gdje ćeš se morati prebaciti na drugog operativca.

Assault Course omogućuje vježbanje kretanja operativca. Tijekom kampanje od ključne je važnosti mogućnost kretanja unaprijed, unatrag i bočno uz istovremeno ciljanje mete. U sklopu vježbe morat ćeš hodati po daskama, skakati, čučati, penjati se i trčati. Assault Course vremenski je ograničen. Na kraju će ti se prikazati tvoje vrijeme i dobit ćeš obavijest o tome jesi li postavio novi rekord ili ne.

Na poligonu za pucanje možeš vježbati koristeći se svojim oružjem. Postoje dva različita poligona. Na svakom od njih mete se pojavljuju na nekoliko sekundi, a zatim se spuštaju. Pokušaj ih pogoditi što više. Za aktiviranje meta dođi do obližnjeg punkta i odaberi „Operate“ (Operacija) za aktivaciju prekidača. Na udaljenom kraju poligona za pucanje nalazi se oružarnica. Tu možeš mijenjati glavna i sporedna oružja. Naciljaj oružje koje želiš upotrijebiti te pritisni gumb L1 i CIRCLE. Kad odabereš novo oružje, dobit ćeš i komplet municije.

Trening omogućava vježbanje u operativnom okruženju. U kući za pucanje moraš locirati i deaktivirati bombu, spasiti taoca i ispratiti ga iz zgrade. Obrati pažnju na okvire s tekstom koji sadrže upute. Pritisni gumb SELECT i prikazat će se zaslon s kartom na kojemu se možeš prebaciti na drugog operativca. Trening je vremenski ograničen. Čim deaktiviraš bombu i talac izide kroz vrata, brojač će se zaustaviti. Ako postaviš novi rekord, prikazat će se vrijeme i popratne informacije.

Dobri rezultati na treningu kalibrirat će atribute bezimenog novaka na više postavke u glavnoj igri.

KAMPANJA

Ako odabereš „New Campaign“ (Nova kampanja), prikazat će ti se upit za odabir razine težine. Na razini Easy (Lagano) morat ćeš izvršiti samo primarnu misiju; terorista je manje i nisu toliko aktivni. Na razinama Medium (Srednje) i Hard (Teško) morat ćeš izvršiti glavne i sporedne ciljeve. Na tim razinama obično ima više terorista, aktivniji su i opasniji. Ako odabereš „Continue Campaign“ (Nastavak kampanje) ili „Load Campaign“ (Učitaj kampanju) ili pak nakon odabira razine težine, prijeći ćeš na zaslon sažetka za trenutačnu misiju. Postoji pet zaslona s kojih možeš postaviti misiju prije otvaranja faze akcije.

Briefing (Sažetak): Na ovom se zaslonu prikazuju informacije o trenutačnoj misiji, uključujući ciljeve, pozadinu i svrhu.

Intel (Informacije): Na ovom zaslonu možeš pristupiti informacijama o ljudima i organizacijama s kojima tijekom kampanje stupaš u kontakt.

Roster (Operativci): Ovdje možeš pregledavati mogućnosti svih svojih operativaca i odabrati tri s najboljim kvalifikacijama za trenutačnu misiju.

Kit Selection (Odabir opreme): Na ovom zaslonu opremaš svoj tim za misiju. Dok je zadana oprema već postavljena, možeš mijenjati uniformu, oružja i opremu za svakog odabranog operativca.

Insertion (Postavljanje): Na ovom zaslonu određuješ na kojem će mjestu svaki od operativaca započinjati misiju.

Action (Akcija)

Po dovršetku planiranja, u fazi akcije preuzimaš kontrolu nad jednim od operativaca i prolaziš misiju kako bi ispunio ciljeve. Zapamti, misija ti je spasiti taoce – najvažnija je njihova sigurnost i sigurnost tvojih operativaca.

Tijekom kampanje dobivat ćeš razne misije. Svaka se misija sastoji od istih koraka. Kao primjer planiranja misija, ovaj će te odjeljak provesti kroz Mission 1: Steel Wind.

IGRANJE IGRE

Sažetak

Nakon dodjele misije, prvo otvori zaslon sažetka na kojemu ćeš dobiti naredbe i pojašnjenje misije.

Control (Kontrola) pruža pojašnjenja u vezi s misijom. Ovdje možeš saznati tko su teroristi, kao i nešto više o lokaciji i okruženju misije.

Command (Zapovjednik) je John Clark. Tvoj zapovjednik Clark poznat je i kao Rainbow Six. Uvijek će ti ponuditi dragocjene savjete u vezi misije. Advisors (Savjetnici) su ljudi koji daju dodatne informacije primjenjive na misiju. Za prvu misiju ne postoje savjetnici.

Intel

Nakon što analiziraš svrhu svoje misije, savjetujemo da prijeđeš na zaslon Intel i pristupiš dodatnim informacijama koje se odnose na misiju.

Roster

Nakon što saznaš nešto više o misiji, vrijeme je za akciju. Na zaslonu Roster možeš pregledati dosjee svih svojih operativaca i zatim od njih odabrati trojicu za trenutačnu misiju. Svaki operativac ocjenjuje se na temelju zdravlja i pet vještina: uništavanje, elektronika, oružje, granate i prikradanje. Sve se te vještine koriste u misijama. Pored zdravlja i vještina prikazuju se crtice. Što je crtica dulja, to je operativac zdraviji, odnosno vještiji.

Svaki član tima ima glavno oružje (obično je to poluautomatska puška), pištolj kao rezervno oružje, nešto zvučnih i ručnih bombi ili druge opreme. Osim toga, imaju i nešto pričuvnih magazina te nose uniforme s nekom vrstom zaštitnog oklopa. Možeš birati glavna i sporedna oružja te zatim ispuniti dva utora dodatnim magazinima za svoja oružja, granatama, kompletima, eksplozivima za vrata ili sensorima pulsa. Na kraju odaberi odgovarajuću uniformu. Nakon što odabereš odgovarajući stil, odluči koliko će zaštitnog oklopa svaki od operativaca trebati za svoju ulogu u misiji.

Insertion

Sljedeći je korak dodjeljivanje operativcu početne točke za misiju. Ako si spreman za početak misije, vrati se na traku izbornika na vrhu i za aktivaciju pritisni gumb CROSS.

ZADANE KONTROLE

gumbi sa strelicama	kretanje
gumb SQUARE	upotreba oružja
gumb L1 + gumb SQUARE	repetiraj oružje
gumb CROSS	skok
gumb TRIANGLE	čučanj
gumb CIRCLE + LEFT ili RIGHT	napad / bočno eskiviranje
gumb L1 + CIRCLE	razgovor s taocima / interakcija s predmetima poput vrata i sklopki
gumb L2	uključivanje/isključivanje automatskog trčanja
gumb L1 + L2	aktivacija snajpera
gumb R1	pogled prema gore
gumb R2	pogled prema dolje
gumb SELECT	pristup zaslonu s kartom
gumb START	pauziranje / nastavak misije / otkazivanje misije

ORUŽJA I OPREMA

Opremi operativce glavnim i sporednim oružjima, uključujući puške i pištolje.

Različite misije imaju različite uvjete i zahtjeve, stoga pazi da uvijek odabereš odgovarajuću opremu.

Svaki operativac ima dva utora za dodatnu opremu poput granata i municije te sljedećih predmeta:

Heartbeat Sensor (Senzor pulsa)

Senzor pulsa omogućava praćenje pulsa ljudskog srca čak i kroz debele slojeve betona. Omogućava detektiranje karakterističnog niskofrekventnog električnog polja srca koje kuća.

Lockpick Kit (Komplet za obijanje brava)

Taj komplet ubrzava obijanje brava. Glavna komponenta kompleta iznimno je sofisticirani automatski obijač koji većinu mehaničkih brava otvara u roku od nekoliko sekundi. Elektronske brave s karticom obijaju se tajnim sustavom koji sadrži konfiguracije svih glavnih varijacija kartica.

Demolitions Kit (Komplet za uništavanje)

Taj komplet ubrzava postavljanje i deaktivaciju eksploziva. Sastoji se od osnovne električne opreme za dijagnostiku i osnovnih mehaničkih alata za izvršenje zadatka.

Door Charges (Eksplozivi za vrata)

Eksplozivi za vrata omogućavaju njihovo brzo uklanjanje i upadanje u prostor. Zvučne bombe ne treba upotrebljavati u kombinaciji s eksplozivom za vrata jer onesposobljavaju, ranjavaju ili čak ubijaju sve u blizini.

UNIFORME

Odabir odgovarajuće uniforme jednako je važan kao i odabir oružja. Sve se misije odvijaju u drugačijim terenskim i svjetlosnim uvjetima. Osim toga, nekim operativcima treba više zaštite nego drugima. Primjerice, izviđače treba opremiti laganim uniformama, a onima koji upadaju u prostore neprijatelja teškima.

Uniforme dolaze u nekoliko različitih stilova, a svaki je stil dostupan u tri klase.

Light (Lagana)

Ta je klasa savršena za noćne misije i izviđače. Sastoji se od laganog taktičkog prsluka razine II koji zaustavlja manje pištoljske metke, a upotpunjavaju ga standardne gumene čizme s mekim potplatom, Nomex fantomka i Nomex/Kevlar rukavice.

Medium (Srednja)

Ta se klasa sastoji od taktičkog prsluka razine II do struka i Kevlar kacige, gumenih čizmi s mekim potplatom, Nomex fantomke i Nomex/Kevlar rukavica. Prsluk zaustavlja većinu pištoljskih metaka, a u određenoj mjeri i rafale iz poluautomatskih pušaka.

Heavy (Teška)

Ta se klasa sastoji od zaštitnog oklopa razine III koji se spušta do prepona i zaustavlja sve osim najsnažnijih rafala. Tu uniformu biraju stručnjaci za demoliranje jer prednja ploča Kevlar kacige pruža izvrsnu zaštitu od letećih komadića.



PREGLED

Ste poveljnik protiteroristične skupine, v kateri sodelujejo operativci z vsega sveta. Vaša skupina bo poklicana na številne skrivne misije, od reševanja talcev do zbiranja informacij.

Vsako misijo lahko razdelimo na dva glavna dela: Načrtovanje in izvedba. Veliko časa boste porabili pri načrtovanju misije s pregledom ciljev in izbiro ekipe iz nabora operativcev. Svojo ekipo lahko tudi opremito z ustreznimi orožji in opremo, nato pa si ogledate območje misije in se odločite, s katerega mesta naj posamezni člani ekipe začnejo misijo.

Ko je načrtovanje dokončano, boste svojo skupino popeljali na misijo, pri čemer boste zaporedoma prevzemali nadzor nad vsakim posameznim operativcem.

Misija se konča, ko dokončate vse svoje cilje in vsi člani ekipe zapustijo območje misije. Tako kot v resničnem življenju, bo en strel pogosto onespobil ali celo ubil operativca.

Če vam misije ne uspe opraviti, jo boste lahko znova poskusili brez negativnih posledic, dokler je ne opravite uspešno. Če želite nadaljevati na naslednjo misijo, morate uspešno opraviti trenutno misijo. Misijo lahko opravite, čeprav ste izgubili nekatere člane ekipe. Če nadaljujete naprej, namesto, da bi znova opravili to misijo, vam ti vredni operativci ne bodo več na voljo v prihodnjih misijah.

ZAČETEK IGRANJA

Na zaslonu glavnega menija lahko izbirate med šestimi možnostmi:

New Campaign (nova kampanja)

Začnite nov niz povezanih misij. Če želite nadaljevati na naslednjo misijo, morate uspešno opraviti vse cilje v prejšnjih misijah.

Continue Campaign (nadaljevanje kampanje)

Če se med igranjem kampanje kadarkoli vrnete v glavni meni, se lahko z izbiro te možnosti vrnete v kampanjo.

Options (možnosti)

Dostop do zaslona z možnostmi.

Load Campaign (naloži kampanjo)

Naložite predhodno shranjeno kampanjo.

Save Campaign (shrani kampanjo)

Shranite trenutno kampanjo.

Training Level (nivo za trening)

V nivoju za trening lahko vadite nadzor na operativci v nenevarnem okolju. Pred začetkom kampanje priporočamo, da nekaj časa trenirate tukaj.

Ko prvič začnete na nivoju na trening, ste v majhni sobi s tremi različnimi potmi do izhoda. Osrednja vrata vodijo do tečaja tehnik napada, desna vrata vodijo do strelišča in leva vrata vodijo do vadbene misije, kjer preklopite na drugega operativca.

V tečaju tehnik napada vadite premikanje operativca. Med kampanjo je zelo pomembno, da se znate premikati naprej, nazaj in vstran, pri čemer imate orožje ves čas namerjeno v tarčo. Med tečajem morate hoditi čez jarek po deskah, skakati, čepeti, plezati in teči. V tečaju tehnik napada se meri porabljen čas. Na koncu se prikaže vaš čas in vas obvestimo, ali vam je uspelo postaviti nov rekord.

Na strelišču lahko vadite uporabo orožij. Na voljo sta dve različni strelišči. Tarče v obeh skočijo navzgor za nekaj sekund, nato pa se spustijo. Poskušajte jih čim več zadeti. Tarče zažene tako, da se sprehodite do ustreznega mesta in izberete »upravljaj«, da premaknete stikalo. Na koncu strelišča je orožarna. Tukaj lahko spremenite glavno in pomožno orožje. Namerite orožje, ki ga želite uporabiti, nato pa pritisnite gumb L1 in gumb CIRCLE. Ko izberete novo orožje, boste prešli tudi polno mero streliva.

Vadbena misija vam omogoča vajo v operativnem okolju. V hiši smrti morate poiskati in dekativirati bombo, nato pa rešiti talca in ga pospremiti ven iz stavbe. Spremljajte besedilna polja, saj bodo v njih navodila za vaše ravnanje. Pritisnite gumb SELECT, da prikažete zaslon zemljevida, na katerem lahko preklopite na drugega operativca. Med vadbeno misijo se meri porabljen čas. Merilnik časa se ustavi takoj, ko aktivirate bombo in se talec sprehodi skozi vrata. Nato se prikaže izmerjeni čas in obvestilo o tem, ali ste postavili nov rekord.

Če dobro opravite vadbeno misijo, bodo lastnosti neimenovanega novinca v glavni igri umerjene na višje vrednosti.

IGRANJE KAMPANJE

Če izberete »New Campaign« (nova kampanja), boste pozvani k izbiri nivoja težavnosti. Na enostavni težavnostni stopnji (easy) morate opraviti samo glavni cilj misije. Poleg tega je teroristov manj in so manj pozorni. Na srednje težki (medium) in težki (hard) težavnostni stopnji morate dokončati tako glavne kot dodatne cilje misije. Na teh nivojih je običajno več teroristov ter so bolj pozorni in nevarni. Po izbiri »Continue Campaign« (nadaljevanje kampanje) ali »Load Campaign« (naloži kampanjo) oziroma izbiri nivoja težavnosti kampanje boste preusmerjeni na zaslon z napotki za trenutno misijo. Pred vstopom v akcijsko stopnjo lahko misijo nastavite na petih zaslonih.

Briefing (napotki): Na tem zaslonu so na voljo informacije o trenutni misiji, kar vključuje cilje, ozadje in namen.

Intel (podatki): Prek tega zaslona imate dostop do informacij o ljudeh in organizacijah, ki jih srečate med kampanjo.

Roster (seznam likov): Tukaj lahko brskate po sposobnostih vseh vaših operativcev, da med njimi izberete tri, ki so najboljše usposobljeni za trenutno misijo.

Kit Selection (izbira opreme): Na tam zaslonu opremite svojo ekipo za misijo. Pred začetkom je že na voljo predpripravljen komplet, vendar lahko spremenite uniformo, orožje in opremo za vsakega od izbranih operativcev.

Insertion (točka začetka): Na tem zaslonu določite lokacijo, na kateri vsak posamezni operativec začne z misijo.

Akcija

Ko dokončate načrtovanje, igra preklopi v akcijski način, kjer prevzamete nadzor nad enim od operativcev in nadaljujete z misijo, da izpolnite njene cilje. Ne pozabite, da je vaša misija rešiti življenja talcev – pri tem morate dati prednost njihovi varnosti in varnosti vaših operativcev.

Med kampanjo boste prejeli toliko različnih misij. Med vsako misijo boste šli skozi enake korake. Kot primer načrtovanja misij, vas bo ta del popeljal skozi Misijo 1: Jekleni veter.

IGRANJE

Napotki

Ko vam je dodeljena misija, najprej pojdite na zaslon z napotki, kjer boste prejeli svoje ukaze in izvedeli ozadje misije.

Control (nadzor) ponuja ozadje misije. Tukaj lahko izveste, kdo so teroristi. Poleg tega imate na voljo nekaj informacij o lokaciji in okolju misije.

Command (poveljstvo) sestoji iz Johna Clarka. Clark, znan tudi kot Rainbow Six, je vaš poveljnik. Vedno bo ponudil nasvete za misijo, ki so veliko vredni. Advisors (svetovalci) so ljudje, ki so zagotovili dodatne informacije za misijo. Za prvo misijo ni na voljo nobenega svetovalca.

Intel (podatki)

Ko se seznanite z namenom misije, je priporočljivo, da greste na zaslon s podatki in preberete dodatne informacije, ki se lahko nanašajo na misijo.

Roster (seznam likov)

Ko izveste, kar morate o misiji, je čas za akcijo. Na zaslonu s seznamom likov si lahko ogledate dosjeje vseh vaših operativcev, da med njimi izberete tri, ki so najbolj usposobljeni za trenutno misijo. Vsak operavec ima oceno zdravja in petih sposobnosti: razstrelitev, elektronika, strelno orožje, granate in tiholazenje. Med misijo se uporabljajo vse naštete ocene. Poleg zdravja in sposobnosti so vodoravne črte. Daljše, kot so te črte, bolj zdrav je operavec oziroma bolj je sposoben za to dejavnost.

Vsak član skupine nosi glavno orožje (običajno brzostrelka), pištolo kot rezervno orožje, nekaj slepilnih granat in šrapnelnih granat ali druge opreme. Poleg tega nosijo nekaj rezervnih nabojnikov in uniformo z vrsto neprebojnega jopiča. Izberete lahko glavno in rezervno orožje in reži napolnite z dodatnimi nabojniki za orožja, granatami, kompleti, kompleti za razstrelitev vrat ali senzorji srčnega utripa. Na koncu izberite ustrezno uniformo. Ko izberete ustrezen slog, se odločite, kakšno količino neprebojnih oblačil potrebuje vsak operavec za svojo vlogo v misiji.

Insertion (točka začetka)

V naslednjem koraku vsakemu operativcu dodelite točko vstopa v misijo. Ko ste pripravljeni na začetek misije, se vrnite v menijsko vrstico na vrhu in pritisnite gumb CROSS za začetek misije.

PRIVZETI KRMILNI ELEMENTI

smerni gumbi	premikanje
Gumb SQUARE	uporabi orožje
Gumb L1 + gumb SQUARE	nabij orožje
Gumb CROSS	skoči
Gumb TRIANGLE	počepni
Gumb CIRCLE + LEFT ali RIGHT	premikanje vstran
Gumb L1 + gumb CIRCLE	pogovarjajte se s talci/uporabljajte predmete, kot so vrata in stikala
Gumb L2	vklop/izklop samodejnega teka
Gumb L1 + gumb L2	aktivirajte oštrostrelski način
Gumb R1	poglej navzgor
Gumb R2	poglej navzdol
Gumb SELECT	dostop do zaslona z zemljevidom
Gumb START	premor/nadaljevanje misije/prekliči misijo

OROŽJE IN OPREMA

Svoje operativec opremite s celim naborom glavnih in rezervnih orožij, vključno s šibrovkami in pištolami.

Različne misije imajo različne pogoje in zahteve, zato se vedno prepričajte, da ste vzeli ustrezno opremo.

Vsak operativec ima dve reži za dodatno opremo, kot so granate in strelivo ter naslednje predmete:

Senzor srčnega utripa

Senzor srčnega utripa lahko sledi srčnemu utripu oseb tudi skozi debele plasti betona. Zaznava značilno nizkofrekvenčno električno polje, ki ga oddaja utripajoče srce.

Komplet orodja za odklepanje

Ta komplet pohitri odklepanje ključavnic. Njegova glavna komponenta je izjemno napredno samodejno orodje za odklepanje, ki lahko v nekaj sekundah odpre večino mehanskih ključavnic. Elektronske ključavnice ali ključavnice na kartice odpre z zaupnim sistemom, ki vsebuje prednastavljene vrednosti za večino glavnih kartic za odklepanje.

Komplet za razstrelitev

S tem kompletom boste pohitрили postavitev in deaktiviranje eksploziva. Vsebuje osnovno električno opremo za diagnostiko skupaj s ključnimi mehanskimi orodji, ki jih potrebujete za delo.

Kompleti za razstrelitev vrat

Eksploziv za razstrelitev vrat se uporablja za hitri vstop z razstrelitvijo vrat. Skupaj z eksplozivom za razstrelitev vrat vam ni treba uporabiti slepilnih granat, saj ti že sami po sebi onesposobijo, ranijo ali celo ubijejo vse osebe v bližini.

UNIFORME

Izbira pravilne uniforme je prav tako pomembna kot izbira orožja. Vsaka misija se odvija na drugačne terenu in svetlobnih pogojih. Poleg tega nekateri operativci potrebujejo več zaščite kot drugi. Tako imajo na primer izvidniki raje lahke uniforme, operativci, ki vdirajo v prostore pa potrebujejo težko uniformo.

Uniforme se na voljo v različnih slogih in vsak slog je na voljo v treh razredih.

Light (lahek)

Ta razred je popoln za nočne misije in izvidnico. Sestavljen je iz lahkega taktičnega brezrokavnika II. stopnje, ki lahko ustavi strele iz šibkejših pištol, standardnih gumijastih čevljev z mehkim podplatom, podkape iz materiala Nomex in rokavic iz kombinacije materialov Nomex/Kevlar.

Medium (srednji)

Ta razred vsebuje taktični brezrokavnik II. stopnje, ki pokriva telo do pasu, čelado iz kevlarja, gumijaste škornje z mehkim podplatom, podkapo iz materiala Nomex in rokavice iz kombinacije materialov Nomex/Kevlar. Brezrokavnik lahko ustavi večino strelav iz pištol in nekaj strelav iz brzostrelk.

Heavy (težek)

Ta razred vsebuje neprebojna oblačila III. stopnje, ki pokriva telo do dimelj in lahko ustavi vse strele razen strelav iz najmočnejših pušk. To je najljubša uniforma strokovnjakov za razstrelitev. Pokrivalo na čeladi iz kevlarja ponuja izjemno zaščito pred letečimi delci.



نظرة عامة

أنت قائد فريق مهمته مكافحة الإرهاب، وهو فريق مكون من عملاء من جميع أنحاء العالم. سيكلف فريقك بالقيام بعدد من العمليات السرية، بداية من إنقاذ الرهائن حتى جمع المعلومات.

ويمكن تقسيم كل مهمة من تلك المهمات إلى جزئين رئيسيين وهما: التخطيط والتنفيذ: ستقضي الكثير من الوقت في التخطيط للمهمة وذلك في مراجعة الأهداف المطلوبة واختيار فريق مناسب من قائمة العملاء. يمكنك أيضاً تسليح فريقك بالأسلحة والمعدات المناسبة، ثم إلقاء نظرة على منطقة المهمة وتحديد المكان الذي سيبدأ منه كل فرد من الفريق.

بعد الانتهاء من التخطيط، ستقود الفريق نحو المهمة وستتولى التحكم في كل شخصية من الفريق على حدة، بأن تتحكم في واحدٍ منهم فقط في المرة.

ستنتهي المهمة عندما تُكمل جميع الأهداف المطلوبة أو عندما يخرج جميع عملائك من المعركة. ستصيبك الطلقة الواحدة بالإعاقة أو القتل كما أنك في الواقع تماماً.

إذا فشلت في إنهاء المهمة، يمكنك المحاولة مراراً حتى تنهيها بشكل صحيح من دون أخطاء. يجب أن تُنهي كل مهمة بنجاح كي تتقدم للمهمة التالية. من الممكن أن تُنهي المهمة حتى إذا خسرت بعض أفراد الفريق. ولكن، إذا استكملت المهمة بدلاً من إعادتها، لن يكون أفراد الفريق الذين خسرتهم متاحين للمهام التالية.

بداية اللعبة

يمكنك الاختيار من بين ستة خيارات في شاشة القائمة الرئيسية وهي:

حملة جديدة

بداية مجموعة من المهمات المتصلة ببعضها البعض. يجب أن تُنهي جميع الأهداف المطلوبة في كل مهمة كي تتقدم للمهمة التالية.

متابعة الحملة

إذا خرجت في أي وقت إلى القائمة الرئيسية أثناء اللعب في الحملة، يمكنك العودة إليها مجدداً عن طريق اختيار هذا الخيار.

الخيارات

الوصول إلى شاشة الخيارات.

فتح الحملة

فتح حملة تم حفظها مسبقاً.

حفظ الحملة

حفظ الحملة الحالية.

مستوى التدريب

فيه يمكنك التدريب على التحكم في أحد العملاء في بيئة آمنة. وهو فكرة جيدة لقضاء بعض الوقت في التدريب قبل بداية الحملة.

عندما تبدأ في مستوى التدريب، ستدخل أولاً في غرفة صغيرة بها ثلاثة طرق مختلفة للخروج. سيقودك الباب الأوسط إلى مسار الهجوم والباب الأيمن إلى ميدان الرماية والباب الأيسر إلى المهمة التدريبية وفيها ستحتاج للتبديل إلى عميل آخر.

في مسار الهجوم ستدرب على تحريك العميل. من أهم الضروريات الحيوية أثناء الحملة أن تتمكن من التحرك للأمام وللخلف وللجانبين بينما تبقى سلاطك مصوباً نحو الهدف. من ضمن أجزاء هذا المسار، أن تمشي على ألواح خشبية لتعبر الخندق وتقفز وتنحني وتجري وتتسلق. مسار الهجوم محدد بوقت. في النهاية ستعرف كم قضيت من الوقت وستعرف ما إذا كنت سجلت رقماً قياسياً أم لا.

ميدان الرماية هو المكان الذي ستدرب فيه على استخدام الأسلحة. هناك نوعان مختلفان من الميادين. في كل ميدان، ستظهر لك الأهداف لوضع ثوان ثم لوقت أقل. حاول إصابة أكبر عدد ممكن. لكي تبدأ الأهداف بالظهور، قف في المكان المجاور واختر "Operate" لتشغيل المفتاح. ستجد مخزن الأسلحة في نهاية ميدان الرماية. وفيه يمكنك تغيير أسلحتك الأساسية والثانوية. صوب نحو السلاح الذي تريد استخدامه، ثم اضغط على زر L1 و زر CIRCLE. عندما تختار سلاحاً جديداً، يمكنك أيضاً استلام كمية كاملة من الذخيرة معه.

توفر لك المهمة التدريبية ممارسة عملية مشابهة للعمليات الفعلية. يجب أن تحدد مكان القنبلة في منزل التدريب وتعطلها، ثم تنقذ الرهينة وترافقها خارج المبنى. انتبه جيداً للصناديق النصية حيث أنها سترشدك لما ستفعل. اضغط على زر SELECT لفتح شاشة الخريطة ومنها يمكنك التبديل إلى عميل آخر. المهمة التدريبية محددة بوقت. سيتوقف المؤقت عندما تتعطل القنبلة ويخرج الرهين من الباب. بعدها ستعرف كم قضيت من الوقت وستعرف ما إذا كنت سجلت رقماً قياسياً أم لا.

الأداء الجيد في مستوى التدريب سيزيد من إعدادات معايير اللاعب المبتدئ المجهول الاسم في اللعبة الرئيسية.

لعبة الحملة

إذا اخترت "New Campaign" سيطلب منك اختيار مستوى الصعوبة. في المستوى السهل، ستحتاج فقط إلى إنهاء أهداف المهمة الرئيسية وسيكون الإرهابيون أقل عدداً وحذراً. في المستويات المتوسطة والصعبة، يجب أن تنهي المهام الرئيسية والثانوية. سيكون عدد الإرهابيون أكثر في تلك المستويات وسيكونون أكثر حذراً وقتاً. إذا اخترت "Continue Campaign" أو "Load Campaign" أو بعد اختيار مستوى الصعوبة، سيتم تحويلك إلى شاشة الموجز للمهمة الحالية. هناك خمس شاشات يمكنك منها إعداد مهمتك قبل الدخول إلى مرحلة الأحداث.

الموجز: توفر لك هذه الشاشة المعلومات عن المهمة الحالية وخلفتها وأهدافها والغرض منها.

المعلومات: تتيح لك هذه الشاشة الوصول إلى المعلومات عن الأشخاص والمنظمات التي ستواجهها في حملتك.

قائمة المرشحين: في هذه القائمة يمكنك تصفح مهارات جميع عملائك ثم اختيار أفضل ثلاثة عملاء مؤهلين للمهمة الحالية.

اختيار المعدات: توفر لك هذه الشاشة اختيار المعدات المناسبة لفريقك في المهمة. هناك معدات افتراضية مجهزة تلقائياً للفريق وأيضاً يمكنك تغيير الزي والأسلحة والمعدات لأي فرد من العملاء الذين اخترتهم.

التوزيع: في هذه الشاشة تقم باختيار مكان بداية المهمة لعملائك.

بدء الأحداث

عندما تنتهي من التخطيط ستبدأ في التحكم بأحد عملائك والدخول في المهمة لإكمال الأهداف. ولكن تذكر، يجب أن تعرف أن مهمتك هي إنقاذ حياة الرهائن - لذا يجب أن تحرص على سلامتهم كما تحرص على سلامة عملائك.

ستلقى مجموعة متنوعة من المهام المختلفة أثناء الحملة. وستمر بنفس الخطوات في كل مهمة. ولعرض مثال لتخطيط المهمة، فإن هذا القسم سيأخذك في جولة عبر المهمة 1: الرياح الحديدية (Steel Wind).

بدء ممارسة اللعبة

الموجز

عندما توكل إليك المهمة، اذهب إلى شاشة الموجز أولاً حيث ستلقى الأوامر ومعلومات عن خلفية المهمة.

التحكم (Control) تقدم لك المعلومات عن خلفية المهمة. يمكنك هنا معرفة هوية الإرهابيين وبعض المعلومات عن الموقع والبيئة المحيطة بالمهمة.

القيادة (Command) ويتولها John Clark. والمعروف أيضاً باسم قوس القزح السادس (Rainbow Six)، وهو قائدك. سيفدم لك دائماً نصائح مفيدة عن المهمة. المرشدين (Advisors) وهم أشخاص تم إحصارهم لتوفير معلومات إضافية تنطبق على المهمة. لا يوجد مرشدون للمهمة الأولى.

المعلومات

بعد مراجعة الغرض من مهمتك، فإنه من الجيد أن تذهب إلى شاشة المعلومات وتحصل على معلومات أكثر قد تتعلق بالمهمة.

قائمة المرشحين

بعد معرفة المعلومات الخاصة بالمهمة، حان الآن وقت الاختيار. يمكنك رؤية ملفات جميع عملائك في شاشة قائمة المرشحين وبعدها اختيار ثلاثة منهم للمهمة الحالية. يتم تصنيف كل عميل حسب مستوى الصحة ومستوى خمس مهارات أخرى وهي: التدمير والمعرفة بالإلكترونيات والأسلحة والقنابل اليدوية والتسلل. تستخدم كل هذه المهارات أثناء المهمة. بجانب الصحة والمهارة هناك شريط بياني. كلما كان هذا الشريط أطول كلما كان العميل بصحة أفضل أو بمهارة أعلى.

يحمل كل فرد من الفريق (في العادة مدفع رشاش) كسلاح أساسي ومسدس كسلاح ثانوي وبعض القنابل الضوئية والقنابل اليدوية أو معدات أخرى كما أنهم يحملون أيضاً بعض الذخيرة الإضافية ويرتدون زياً به نوع ما من الدرع الواقى. يمكنك اختيار السلاحين الأساسي والثانوي ثم تلقيهما بذخيرة إضافية وأيضاً قنابل يدوية ومعدات ومفجرات لفتح الأبواب وأجهزة لاستشعار نبضات القلب. وأخيراً، اختر زياً مناسباً. بعد اختيار النمط المناسب، حدد الدروع التي سيحتاجها العملاء حسب دور كل عميل ومهمته.

التوزيع

خطوتك التالية هي تعيين نقطة الدخول للمهمة لكل عميل. عندما تصبح جاهزاً لبدء المهمة، عد إلى شريط القائمة في الأعلى ثم اضغط على زر CROSS لنشر العملاء.

عناصر التحكم الافتراضية

أزرار الاتجاهات	الحركة
زر SQUARE	استخدام السلاح
زر L1 + زر SQUARE	تلقيم السلاح
زر CROSS	للقفز
زر TRIANGLE	للانحناء
زر LEFT + CIRCLE أو RIGHT	للمشييط /الخطى الجانبية
زر L1 + زر CIRCLE	للتحدث مع الرهائن/التفاعل مع العناصر مثل الأبواب والمفاتيح
زر L2	تشغيل/تعطيل الجري التلقائي
زر L1 + زر L2	تفعيل وضع القناص
زر R1	للنظر للأعلى
زر R1	للنظر للأسفل
زر SELECT	للوصل إلى شاشة الخريطة
زر START	إيقاف مؤقت/متابعة المهمة/إلغاء المهمة

الأسلحة والمعدات

سلاح عملائك بمجموعة من الأسلحة الأساسية والثانوية تشمل البنادق الخرطوش والمسدسات.

لكل مهمة أوضاع ومتطلبات مختلفة، لذا احرص دائماً على اختيار المعدات المناسبة.

توجد فتحتان لكل عميل لإدراج معدات إضافية مثل القنابل اليدوية والذخيرة والعناصر التالية:

جهاز استشعار نبضات القلب

هذا الجهاز قادر على تتبع نبضات قلب الإنسان حتى لو كان وراء جدران خرسانية سميكة. ويعمل عن طريق كشف حقل الموجات الكهربائية المميز ذا التردد المنخفض الذي ينتج عن نبضات القلب.

أداة فتح الأقفال

تجعل هذه الأداة عملية فتح الأقفال أسرع. مكوناتها الأساسي هو مفتاح قفل معقد يعمل تلقائياً على فتح أصعب الأقفال الميكانيكية في بضع ثوان. يتم التعامل مع أقفال البطاقات الكهربائية أو أقفال تمرير البطاقات باستخدام نظام سري يحتوي على إعدادات مسبقة لجميع أنواع البطاقات.

أداة التدمير

تُسرّع هذه الأداة عملية وضع وتفكيك القنابل. تحتوي على معدات تشخيص بسيطة ومعدات ميكانيكية أساسية ضرورية لتنفيذ المهمة.

متفجرات فتح الأبواب

متفجرات للاقتحام تستخدم في تدمير الأبواب للدخول السريع. لا ينبغي استخدام القنابل الضوئية تلامزماً مع متفجرات الاقتحام حيث أنها تصعق وتجرح وقد تقتل أي أحد بالقرب منها.

الأزياء

اختيار الزي المناسب مهم جداً كاختيار السلاح المناسب. حيث أن كل مهمة قد تقع في مناطق وأوضاع إضاءة مختلفة. وأيضاً سيحتاج بعض العملاء إلى المزيد من الحماية عن الآخرين. على سبيل المثال، عملاء الاستطلاع يفضلون زياً خفيفاً بينما يفضل عملاء الاقتحام زياً ثقيلًا.

تأتي الأزياء في أشكال عديدة مختلفة وكل شكل متاح في ثلاثة فئات.

خفيف

هذه الفئة مثالية للمهام الليلية وعملاء الاستطلاع. تحتوي هذه الفئة على سترة واقية تكتيكية خفيفة من الدرجة الثانية قادرة على إيقاف طلقات المسدس الضعيفة وأحذية مطاطية ناعمة وقناع Nomex وقفازات Nomex وقفازات ضد الرصاص.

متوسط الوزن

تحتوي هذه الفئة على سترة واقية تغطي منطقة الوسط من الدرجة الثانية وخوذة واقية ضد الرصاص وأحذية مطاطية ناعمة وقفازات Nomex وقفازات ضد الرصاص. تستطيع السترة الواقية أن توقف أغلب طلقات المسدس وبعض طلقات المدفع الرشاش.

الثقيل

تحتوي هذه الفئة على درع من الدرجة الثالثة ممتد حتى الفخذ قادر على إيقاف جميع الطلقات ماعداً طلقات البنادق القوية. وهذا هو الزي المفضل لخبراء التدمير، حيث أن الغطاء على الخوذة المضادة للرصاص يوفر حماية رائعة من الشظايا المتناثرة.

