

S.R.A.C.S.



HANDBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

STORY	S. 02
SYSTEMANFORDERUNGEN	S. 03
INSTALLATIONSANWEISUNGEN	S. 04
STEUERUNG	S. 05
MISSIONSTYPEN	S. 07
SPIELSTART	S. 08
OPTIONEN	S. 09
EINHEITEN	S. 10
POWER-UPS	S. 13
CREDITS	S. 14

STORY

LA PAZ - BOLIVIEN. ZWEI SCHEINWERFER BOHREN SICH DURCH DIE SCHWÄRZE DER NACHT UND AUS DER FERNE NÄHERT SICH DAS DUMPFE SUMMEN VON ZWILLINGSREIFEN. ROTORBLÄTTER DURCHSCHNEIDEN LANGSAM DIE FEUCHTSCHWERE LUFT, ALS DAS GEPANZERTE FAHRZEUG VOR DEM HUBSCHRAUBER ZUM STEHEN KOMMT. DREI SCHWER BEWAFFNETE MARINES WECHSELN DAS FAHRZEUG UND GEBEN DEM PILOTEN DAS ZEICHEN ZUM ABFLUG ...

WENIGE MEILEN ENTFERNT, ETWAS TIEFER IM Dschungelinneren beeilen sich vom Schmutz geschwärzte Hände, die letzte Ladung Kokain auf wartende LKWs zu wuchten. Mehrere Augenpaare beobachten aufmerksam das Geschehen, während die dazugehörigen Hände leicht nervös an den Abzügen der Kalaschnikows herumspielen. Nachdem die letzte Kiste verstaут ist, setzt sich der Konvoi, begleitet von mehreren schwer bewaffneten Jeeps, langsam in Bewegung. Der Zielort ist bislang noch keinem der Fahrer bekannt. Sie wissen nur die Richtung. Erst nach einer Stunde Fahrzeit und etliche Schlaglöcher auf der holprigen Strasse nach Oruru später, bekommt der bolivianische Vorarbeiter im Leitfahrzeug seinen eigentlich Bestimmungsort durchgegeben.

S.R.A.C.S. — DIE SPEZIALEINHEIT ZUR BEKÄMPFUNG VON ORGANISIERTEM VERBRECHEN OPERIERT AN VERSCHIEDENEN ORTEN DER WELT. DERZEITIG HERRSCHT JEDOCH GROSSE AUFREGUNG: KÜRZLICH ERBEUTETE DOKUMENTE EINES LIQUIDIERTEN INFORMANTEN LASSEN DARAUF SCHLIESSEN, DASS ES SCHEINBAR DOCH EINEN ZENTRALEN PUNKT ODER BESSER GESAGT EINE EINZELNE PERSON HINTER VERSCHIEDENEN GROSSKRIMINELLEN AKTIVITÄTEN GEBEN KÖNNTE. NOCH STEHT KEIN NAME HINTER DIESER VERMUTUNG, ALLERDINGS SIND DIE BISHERIGEN ANZEICHEN SEHR ALARMIEREND. SOLLTE ES IN DER TAT EINE ART NERVENZENTRUM HINTER DEN GLOBALEN GESAMTAKTIVITÄTEN ORGANISierter KRIMINALITÄT GEBEN, DANN WÄRE DIES EINE DER SCHWÄRZESTEN STUNDEN IN DER ZEIT DER ERFOLGREICHEN VERBRECHENSBEKÄMPFUNG.

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINDESTENS:

- 1800MHz CPU
- 256MB RAM
- GeForce3 / ATI RADEON 8500 MIT 128 MB RAM

EMPFOHLEN

- 2800MHz
- 1024MB RAM
- GeForce6 / ATI RADEON X300 MIT 128 MB RAM

BETRIEBSSYSTEME

- WIN 2000
- WIN XP

INSTALLATIONSANWEISUNGEN

LEGEN SIE DIE CD ROM IN DAS CD ROM-LAUFWERK IHRES RECHNERS.

NACH EIN PAAR SEKUNDEN SOLLTE DIE AUTOPLAY-FUNKTION IHRES RECHNERS AUTOMATISCH STARTEN. BEFOLGEN SIE ZUNÄCHST DIE ANWEISUNGEN AUF DEM BILDSCHIRM, UM DIE INSTALLATION ZU STARTEN. SOLLTE DIE AUTOPLAY-FUNKTION IHRES RECHNERS DEAKTIVIERT SEIN, GEHEN SIE BITTE WIE FOLGT VOR:

WÄHLEN SIE DEN ARBEITSPLATZ. WÄHLEN SIE DAS CD ROM-LAUFWERK (Z.B. „D“) UND SUCHEN SIE HIER DIE DATEI SETUP.EXE. FÜHREN SIE DIESE DATEI AUS UND BEFOLGEN SIE DIE ANWEISUNGEN WIE OBEN BESCHRIEBEN.

WENN SIE „S.R.A.C.S.“ STARTEN MÖCHTEN, ÖFFNEN SIE DAS STARTMENÜ UND WÄHLEN SIE DANN PROGRAMME > ECLYPSE > S.R.A.C.S ODER KLIKEN SIE EINFACH AUF DIE VERKNÜPFUNG, DIE SIE BEI DER INSTALLATION AUF IHREM DESKTOP ANGELEGT HABEN.

STEUERUNG

STARTEN:

MIT DER PFEIL-HOCH-TASTE GEWINNT DER HELIKOPTER AN HÖHE. ER KANN BIS ZU EINEM GEWISSEN BEREICH STEIGEN UND MIT DER PFEIL-RUNTER-TASTE WIEDER SINKEN.

FLIEGEN:

MIT DEN PFEIL-RECHTS- UND PFEIL-LINKS-TASTEN FLIEGT DER HELIKOPTER NACH RECHTS UND LINKS. DIE KOMBINATION AUS VERTIKALEN UND HORIZONTAL EN FLUGMANÖVERN LÄSST DEN HELIKOPTER DIAGONAL STEIGEN UND SINKEN. DURCH DRÜCKEN DER ENTGEGEN GESETZTEN RICHTUNGSTASTE, ALSO IMMER NACH HINTEN, BEWIRKT MAN EINEN RÜCKWÄRTSFLUG.

WENDEN:

MIT ZWEIMALIGEM DRÜCKEN DER ENTGEGEN GESETZTEN RICHTUNGSTASTE ZUR AKTUELLEN FLUGRICHTUNG, ALSO ZWEI MAL NACH HINTEN, BEWIRKT EINE WENDUNG, SO DASS DER HELIKOPTER DIE FLUGRICHTUNG WECHSELT.

FEUERN:

GRUNDSÄTZLICH ZWEI WAFFENSYSTEME IM SPIEL. SCHWERE MG UND RAKETEN. DIE MGS FEUERT MAN MIT DER SPACE-TASTE UND DIE RAKETEN MIT DER RETURN-TASTE AB.

AUFSAMMELN MIT DER SEILWINDE:

FOLGENDE OBJEKTE KÖNNEN MIT DER SEILWINDE AUFGESAMMELT WERDEN: GEISELN, MUNITIONSKISTEN, SPRENGSTOFFKISTEN, BENZINFÄSSER, FÄSSER. AUSSER DEN NORMAL EN FÄSSERN BEWIRKEN ALLE ANDEREN OBJEKTE EINE VERÄNDERUNG, SEI ES DEN HELIKOPTER ODER AUCH DIE MISSION BETREFFEND. DIES WIRD IM SPIEL AUCH AKUSTISCH UNTERSTÜTZT, INDEM EINE OFFSTIMME DIE AKTION BESTÄTIGT.

MIT DER BILD-RUNTER- UND DER BILD-HOCH-TASTE FÄHRT MAN DIE SEILWINDE HERAB UND HINAUF. BERÜHRT DAS UNTERE ENDE DES SEILS EIN OBJEKT, DAS AUFGESAMMELT WERDEN KANN, RASTET DIES AUTOMATISCH EIN UND DAS SEIL KANN WIEDER EINGEHOLT WERDEN.

TIPP: ES KÖNNEN AUCH OBJEKTE AUFGESAMMELT UND AN ANDEREN STELLEN WIEDER ABGESETZT WERDEN. ZUM BEISPIEL EXPLOSIVE OBJEKTE WIE BENZINFÄSSER, FÄSSER ODER MUNITIONSKISTEN UND SPRENGSTOFFKISTEN, DAMIT FEINDLICHE POSTEN LEICHTER ZERSTÖRT WERDEN KÖNNEN.

RADAR

BEI BESTIMMTEN MISSION MUSS DER HELI UNTERHALB DES RADARS GEHALTEN WERDEN. GERÄT ER JEDOCH IN DIE RADARERFASSUNG, WIRD MIT GROSSER WAHRSCHEINLICHKEIT DER FEIND MIT LUFTABWEHRRAKETEN REAGIEREN, DENEN MAN PRAKTISCH NICHT AUSWEICHEN KANN.

KEYBOARD

UP	CURSOR UP
DOWN	CURSOR DOWN
LEFT	CURSOR LEFT
RIGHT	CURSOR RIGHT

FIRE MG	SPACE
FIRE ROCKET	ENTER
CABLE UP	PAGE UP
CABLE DOWN	PAGE DOWN
CABLE RELEASE	END

PAUSE	PAUSE
--------------	--------------

MOUSE

UP	AXIS 2 NEGATIVE (Y UP)
DOWN	AXIS 2 POSITIVE (Y DOWN)
LEFT	AXIS 1 NEGATIVE (X LEFT)
RIGHT	AXIS 1 POSITIVE (X RIGHT)

FIRE MG	BUTTON 1 (LEFT)
FIRE ROCKET	BUTTON 2 (RIGHT)
CABLE UP	N/A
CABLE DOWN	N/A
CABLE RELEASE	BUTTON 3 (MIDDLE)
PAUSE	N/A

GAMEPAD (BEISPIEL: LOGITECH RUMBLEPAD 2)

UP	AXIS 2 NEGATIVE (Y UP)
DOWN	AXIS 2 POSITIVE (Y DOWN)
LEFT	AXIS 1 NEGATIVE (X LEFT)
RIGHT	AXIS 1 POSITIVE (X RIGHT)
FIRE MG	BUTTON 1
FIRE ROCKET	BUTTON 2
CABLE UP	BUTTON 6
CABLE DOWN	BUTTON 8
CABLE RELEASE	BUTTON 3
PAUSE	BUTTON 9

MISSIONSTYPEN

RETTUNGS- / BERGUNGSEINSÄTZE

- **GEFANGENE (MILITANTE GRUPPEN)**
- **ZIVILISTEN (KATASTROPHEN)**
- **ARBEITER (ÖLPLATTFORM)**

ZERSTÖRUNGSEINSÄTZE

- **SICHERHEITSEINRICHTUNGEN**
- **STRATEGISCHE NACHSCHUBKORRIDORE WIE Z.B. BRÜCKEN, STRASSEN, KONVOIS USW.**
- **MUNITIONSDEPOTS**
- **SPEZIALWAFFEN DES FEINDES**
- **SPEZIALEINHEITEN DES FEINDES**
- **KOMPLETTE STÜTZPUNKTE**

TRANSPORT- / UNTERSTÜTZUNGSEINSÄTZE

- **SPEZIALEINHEITEN ABSETZEN**
- **SPEZIALEINHEITEN AUFSAMMELN**
- **SPEZIALEINHEIT UNTERSTÜTZEN**

SPIELSTART

NACHDEM ALLE GEWÜNSCHTEN EINSTELLUNGEN VORGENOMMEN WURDEN, KANN DAS SPIEL LOS GEHEN, INDEM MAN IM HAUPTMENÜ DEN OBEREN BUTTON <SPIEL STARTEN> DRÜCKT. DANACH KOMMT MAN ZUR NAMENSVERGABE. IST DIESER EBENFALLS GEWÄHLT, MUSS AUF <WEITER> GEKLICKT WERDEN.

DER NÄCHSTE SCREEN ERÖFFNET DIE WELTKARTE, AUF DER DIE ERSTE MISSION ANGEWÄHLT WERDEN KANN. JEDE GESCHAFFTE MISSION SCHALTET WIEDERUM NEUE LÄNDER BZW. MISSIONEN FREI. FÄHRT DER MAUSZEIGER ÜBER EIN LAND, ÖFFNET SICH EIN KLEINES FENSTER MIT INFORMATIONEN ZUM JEWEILIGEN LAND.

PER MAUSKLICK AUF DAS LAND, GELANGT MAN IN DEN MISSIONSCREEN. DORT ERHÄLT MAN SPEZIFISCHE INFORMATIONEN ZUR NÄCHSTEN MISSION, INKLUSIVE AUFLISTUNG DER EINZELNEN PRIMÄR- UND SEKUNDÄRZIELE.

MIT ERNEUTEM KLIKK AUF <WEITER> STARTET DIE AUSGEWÄHLTE MISSION UND MAN SOLLTE SICH FÜR DEN FLUG BEREIT MACHEN.

JEDER EINZELNE SCREEN KANN ÜBER DEN BUTTON <ZURÜCK> WIEDER VERLASSEN WERDEN, SO DASS MAN IN DEN VORHERIGEN SCREEN GELANGT.

GRAFIK

ADAPTER

RESOLUTION / BITDEPTH

REFRESH RATE

V-SYNC

DETAIL OBJECTS

DETAIL WORLD

GAMMA

ANISOTROPY

MULTISAMPLING

SHADOW DETAIL

SHADOW TYPE

TEXTURE DETAIL

BLOOM

NAME DES ADAPTERS

MÖGLICHE AUFLÖSUNGEN

MÖGLICHE RATEN

ON/OFF

LOW/NORMAL/HIGH

LOW/NORMAL/HIGH

50% - 150%

0% - 100%

MÖGLICHE RATEN

LOW/NORMAL/HIGH

ON/OFF

LOW/REDUCED/NORMAL

ON/OFF

SOUND

EFFECT VOLUME

0% - 100%

MUSIC VOLUME

0% - 100%

CONTROLS

FORCE-FEEDBACK ENABLED

ON/OFF

MOUSE-SENSITIVITY

50% - 150%

JOYSTICK-SENSITIVITY

50% - 150%

DEVICE

VORHANDENE GERÄTE


GIBT AN, WELCHES GERÄT IN
DER LISTE FÜR DIE ZUWEISUNG
ANGEZEIGT WIRD.

CONTROLS


STEUERUNG EINSTELLEN

ZUGEWIESENE BELEGUNG FÜR
DIE ENTSPRECHENDE AKTION.

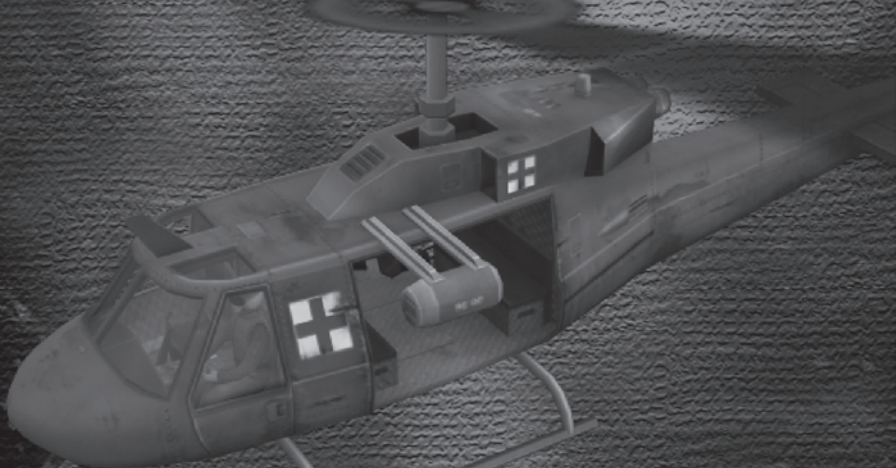
EINHEITEN



TYP:	BLACK HAWK
BESATZUNG:	2
RETTUNGSPLÄTZE:	4
REICHWEITE:	600 KM
EINSATZGEBIETE:	SCHWER UMKÄMPFTE KRISENREGIONEN MIT HOHEM FEINDAUFGKOMMEN
BEWAFFNUNG:	SCHWER
MISSIONSTYPEN:	SUPPORT- UND ZERSTÖRUNGSEINSÄTZE



TYP:	HUEY
BESATZUNG:	1-2
RETTUNGSPLÄTZE:	6
REICHWEITE:	512 KM
EINSATZGEBIETE:	LEICHT BIS MITTELSCHWER UMKÄMPFTE KRISENREGIONEN MIT MITTLEREM FEINDAUFGKOMMEN
BEWAFFNUNG:	1 GATHLING GUN
MISSIONSTYPEN:	SUPPORT- UND TRANSPORT-EINSÄTZE / ZERSTÖRUNGSEINSÄTZE



TYP:	HUEY RESCUE
BESATZUNG:	1-2
RETTUNGSPLÄTZE:	8
REICHWEITE:	512 KM
EINSATZGEBIETE:	LEICHT UMKÄMPFTE KRISENREGIONEN
	BEWAFFNUNG: KEINE
MISSIONSTYPEN:	SUPPORT- UND TRANSPORT-EINSÄTZE

OBJEKTE



ART:	BENZIN (KANN AUCH TRANSPORTIERT UND WIEDER ABGESETZT WERDEN)
VERWENDUNGSZWECK:	TREIBSTOFF ODER ZERSTÖRUNG



ART:	MUNITION (+25 / +50 / +75)
VERWENDUNGSZWECK:	ERHÖHT DIE MUNITIONSMENGE



ART:

VERWENDUNGSZWECK:

POWERUP 1 (BLAU)

VERSTÄRKT DIE AKTUELLE DURCHSCHLAGSKRAFT



ART:

VERWENDUNGSZWECK:

POWERUP 2 (ROT)

VERSTÄRKT DIE AKTUELLE DURCHSCHLAGSKRAFT

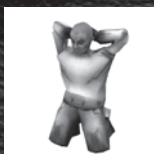


ART:

VERWENDUNGSZWECK:

POWERUP 3 (GELB)

FORDERT EINEN LUFTANGRIFF AN



ART:

VERWENDUNGSZWECK:

GEISEL

GEHÖRT ZUM MISSIONSZIEL UND MUSS IMMER AUFGESAMMELT WERDEN.

ACHTUNG:

**ES MÜSSEN IMMER MINDESTENS 50% ALLER GEISELN GERETTET WERDEN.
ES MÜSSEN IMMER ALLE LEBENDEN GEISELN GERETTET WERDEN.
ES SOLLTEN KEINE GEISELN ERSCHOSSEN WERDEN.**

CREDITS

FROGSTER INTERACTIVE PICTURES AG

BLEIBTREUSTR. 38 • 10623 BERLIN • GERMANY

EMAIL INFO@FROGSTER-IP.DE

WEB WWW.FROGSTER-INTERACTIVE.DE

VORSTAND: CHRISTOPH GERLINGER (VORS.) • FREDERIC BICHAT • DIRK WEYEL

AUFSICHTSRATSVORS. GERHARD A. KONING

VORSTAND

CHRISTOPH GERLINGER (VORS.)

FREDERIC BICHAT

DIRK WEYEL

AUFSICHTSRATSVORSITZENDER

GERHARD A. KONING

CEO

CHRISTOPH GERLINGER

COO

FREDERIC BICHAT

CMO

DIRK WEYEL

PRODUCT MANAGEMENT

JÖRG BECKER

GEREON HERMKES

MARKETING UND PR

STEFAN BALABANOW

MARK BINNEWIES

MARK RALEA

PETER STEINLECHNER

DOMINIC SCHEVE

FRANK WILLMS

AXEL SCHMIDT

ANDREAS BALFANZ

SALES

THORSTEN REIMANN

JULIEN RENZAHO

LAYOUT UND DESIGN

CHRISTIAN HAASE

ASSISTENZ

JANINE BICHAT

KATJA SCHMIDT

HELGA BILLEP

SYLWIA SPRENGEL

WEB DESIGN

THOMAS PHAM

TRAINEES

ARNE FREUND

JOSEPHINE GEHRKE

BOSSMONSTER GAMES

PROJEKTLEITUNG

ALEXANDER CHROUST

GAME DESIGN

ALEXANDER CHROUST

ARBEN REDZBOGAJ

PROGRAMMIERLEITUNG

OSAMA ZAQOUT

PROGRAMMIERUNG SPIEL

OSAMA ZAQOUT

DIRK EHRHARDT

PROGRAMMIERUNG EFFEKTE

OSAMA ZAQOUT

PROGRAMMIERUNG EDITOR

BENJAMIN WINKLER

OSAMA ZAQOUT

GRAFISCHE LEITUNG

CARSTEN WIDERA-TROMBACH

GUI-DESIGN

ARTON REDZBOGAJ

ILLUSTRATION

ARTON REDZBOGAJ

3D-MODELLIERUNG

DIETRICH MAGNUS

VOLKER STUMPF

3D-ANIMATION

DIETRICH MAGNUS

3D-MAPPING

DIETRICH MAGNUS

CARSTEN WIDERA-TROMBACH

3D-TEXTURING

ARBEN REDZBOGAJ

ARTON REDZBOGAJ

DIETRICH MAGNUS

LEVELDESIGN

ARBEN REDZBOGAJ

CARSTEN WIDERA-TROMBACH

DIRK POTULSKI

SAMMY MANSOUR

AUDIOPRODUKTION

GROOVEPARK · OLIVER HUTZ

MEDIENPRODUKTION

MUSIK UND SOUND LEITUNG

OLIVER HUTZ

KOMPOSITION UND ARRANGEMENT

OLIVER HUTZ

STIMMEN UND LAUTE

TOM ZAHNER

QUALITÄTSSICHERUNG

ALEXANDER CHROUST

ARBEN REDZBOGAJ

ARTON REDZBOGAJ

BENJAMIN WINKLER CARSTEN

WIDERA-TROMBACH

DIRK EHRHARDT

DIRK POTULSKI

ILJA SCHNEIDER

MICHAEL WINTGEN

OSAMA ZAQOUT

PETER GÜNTNER

SAMMY MANSOUR

SONJA TROMBACH

SWITCH FIRE



JETZT IM HANDEL!



PIXELCAGE

ECLYPSE
have a good game!

© 2006 Limbo Productions, Germany. All rights reserved. © 2006 Frogstar Interactive Pictures AG. Alle Rechte, einschließlich Urheber- und Leistungsschutzrechte, vorbehalten. Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Aufführung, Sendung!

www.eclipse.de



E LYPSE

have a good game!

GO TRINIGY



BOSS MONSTER