

PC DVD-ROM

RAYMAN[®] ORIGINS



UBISOFT®

Ubisoft Entertainment
28 rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous-Bois
300045506

GESUNDHEITSSCHUTZ:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:



Les catégories de tranche d'âge:

Content Descriptors:
Description du contenu:



The 'Online' logo indicates that a game allows the player to have access to online game play against other players.
Le logo « Online » indique qu'un titre vous permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

GARANTIE

Ubisoft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubisoft Kundendienst. Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimedia-produkts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

Eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

Die Erstellung von Sicherungskopien, soweit im Rahmen der gesetzlichen Vorschriften rechtmäßig, bleibt von dem Vorstehenden unberührt.

INHALTSVERZEICHNIS

STEUERUNG	2
DIE GESCHICHTE.....	3
DIE BETEILIGTEN	3
DAS SPIEL	7
UBISOFT-KUNDENDIENST	12
GARANTIE	13

STEUERUNG

INDIVIDUELL ANPASSBARE SPIELERSTEUERUNG

Pfeil oben	Hoch
Pfeil unten	Runter
Pfeil links	Links
Pfeil rechts	Rechts
Leertaste	Springen / Moskito-Schuss
Leertaste (gedrückt)	Fliegen
S	Schlagen
S (gedrückt)	Power-Angriff / Moskito-Einatmen
Umschalttaste links	Rennen
Rücktaste	Zurück

ALLGEMEINE STEUERUNG

Esc	Pausemenü
F2	Spieler 2-Blase / Verlassen
F3	Spieler 3-Blase / Verlassen
F4	Spieler 4-Blase / Verlassen

HINWEIS: Die Aktionen im Spiel sind individuell an jeden Spieler gebunden und bis zu vier Spieler können Tastatur- und Gamepad-Steuerung unterschiedlich belegen.

Die Standardsteuerung kann beim ersten Spielstart geändert werden, wenn du ein unterstütztes Gamepad an deinen PC angeschlossen hast.

Um Gamepads für das Spiel verwenden zu können, gehe folgendermaßen vor:

1. Stelle sicher, dass das Gamepad an deinen PC angeschlossen ist und ordnungsgemäß installiert wurde, bevor du mit dem Spiel beginnst.
2. Öffne im Hauptmenü "Optionen" und gehe dann in den Bereich "Steuerungsoptionen", um mit dem installierten Gamepad die Steuerungsbelegung zu ändern.
3. Falls Probleme auftreten, lade die neuesten Treiber von der Seite des Gamepad-Herstellers herunter und überprüfe, ob es bekannte Kompatibilitätsprobleme gibt.



DIE GESCHICHTE

Die Lichtung der Träume ist wieder in Aufruhr! Diese idyllische Welt, wo es selten mehr zu tun gibt als zu essen, zu schlafen und zu spielen (nicht zu vergessen eine nette Balgerei unter Freunden), steckt wieder einmal bis zur Halskrause in Schwierigkeiten. Wie es scheint, haben Rayman und seine heldenhafte Bande fröhlicher Spießgesellen mit ihrem Schnarchen einen wahren Krieg ausgelöst. Ihren albtraumhaften Nachbarn aus dem Land der Wandelnden Seelen hat die Musik wohl nicht gefallen und sie sind losgezogen, die Party zu sprengen!



Rayman und seine Freunde, nie um eine schlagfertige Antwort verlegen, sind mehr als froh, mal wieder ein paar fiese kleine Spaßbremsen in die Nacht des Vergessens zurückzuschicken, insbesondere, da es gleichzeitig darum geht, ein paar Nymphen zu retten, Schabernack zu treiben und fantastische neue Kräfte zu erlernen, um damit noch mehr Blödsinn anzurichten. Und es ist nicht das erste Mal!

Es stellt sich heraus, dass der amüsierfreudige Schöpfer der Lichtung, auch Traumbläser geheißen, ein hochsensibles Wesen ist, dessen Launen sich direkt auf die Lichtung auswirken, im Guten wie im Schlechten ...

Rayman musste die Kreaturen aus den Träumen des Traumbläzers schon einmal zurückschlagen, und das muss er mithilfe von Globox und den magischen Kleinlingen erneut tun, bevor das Gewebe der Lichtung sich auflöst und ihre ganze Welt wie ein schlechter Traum vergeht.

DIE BETEILIGTEN

Traumbläser

Der Traumbläser ist ein höheres Wesen, dessen Träume der Welt und allen ihren wundervollen Kreaturen Leben einhauchen. Er ist ein empfindliches Wesen, ein Künstler (und ein unverbesserlicher Hedonist), der emotional mit seiner Schöpfung verbunden ist. Seine Gefühle haben direkte Auswirkungen auf die Welt und selbst der kleinste Albtraum kann das fragile Gleichgewicht erschüttern!



Die magischen Völker glauben, der Traumbläser verlasse nie seine heilige Ruhestätte, doch wissen wir es besser: Dieses spaßversessene Überwesen kann es sich nicht verkneifen, unter seinen Geschöpfen zu leben, mit ihnen zu lachen zu spielen und zu feiern ... und seine Geschöpfe sind ganz nach ihm geraten.



Rayman

Als der Schöpfer seinen ersten schlechten Traum träumte, versammelten sich die Nymphen, um eine Lichtgestalt zu beschwören, fähig, unsere Welt zu retten. Ein Geschöpf ebenso behände wie sorglos, so ausdauernd wie fröhlich, dazu bestimmt, den Schöpfer mit seinen heldenhaften Posse zum Lachen zu bringen und den Albtraum zu verscheuchen!



Bedauerlicherweise - wenn auch kaum überraschend - wurden unsere betörenden Nymphen auf ihrem Weg zur Schnarchstätte des Traumbläser von ein paar Zombiehühnern abgelenkt, sodass sie einen Sack Lums verloren, der die verrückten Kreaturen über eine Klippe jagte. Daher kamen sie mit Verspätung und verminderter Erleuchtung an ihrem Ziel an. Das Ende vom Lied war, dass Rayman mit ein paar Gelenken zu wenig das Licht der Welt erblickte, was sich allerdings als Vorteil herausstellte, da es ihn wesentlich gelenkiger machte!

Globox

Globox, der ruhende Pol der Lichtung, sollte niemals unterschätzt werden. Immer bereit, seinen Freunden und Gegnern die Hand zu reichen, führen seine meisterliche Kampfkunst und sein Sinn für Etikette zu einem klassischen Begrüßungsschlag, der dich glatt aus den Schuhen haut! Dieser glorreiche Goober* ist dessen ungeachtet ein Freund, wie man ihn sich nur wünschen kann, stets zu haben für ein Häppchen, ein Kämpfchen oder ein Power-Schlafchen. Globox besitzt natürlichen Frohsinn und ist unübertroffen, wenn es ums Herumtollen, Hüpfen und Blasonieren von Schurken geht.

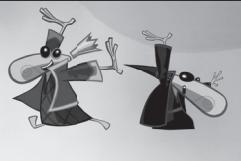


Das Geheimnis, wie der allzeit ungeschlagene Schlafkönig der Lichtung zu seiner blauen Farbe kam, hat zu wilden Spekulationen unter den magischen Völkern geführt. Die Roten Zauberer aus seinem den Vubooduboo-Kult praktizierenden Clan munkeln über giftige Wanstoblabiester, während die Kleinlinge einer epischen Geschichte von höchstem Unterhaltungswert den Vorzug geben, in der Globox' Vorliebe für Pflaumensaft als Ursache angegeben wird.

* „Goober“ ist ein Kosenname, der sich aus dem alten traumäischen Verb „goubben“ ableitet, was einen Tanz beschreibt, bei dem man verlegen lächelt und die „Goubs“ in seinen Zähnen zeigt.

Kleinlinge

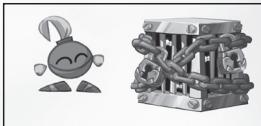
Kleinlinge haben den richtigen Riecher! Das den Kleinlingen angeborene Talent für nächtliche Rüsselbaladen haben sie ihrem Schöpfer zu verdanken, der ihnen persönlich diese imposanten Nasen vermaßt hat. Und ich will blasoniert werden, wenn diese Kleinlinge im Laufe der Jahre nicht einige richtig gute Zauber abgelassen haben! Ihre mächtigen Nüstern machen sie extrem empfänglich für die subtile Harmonie der Magie und jeder weiß, dass Kleinlinge die Geheimnisse dieser unserer Welt schneller erschnüffeln können, als man vermuten möchte.



Die Kleinlinge sind das Produkt eines schnellen Künstlers, der in seiner Geschichte schon viele rauflustige, denkwürdige und – nicht zu vergessen, wohlgekleidete Kämpfer hervorgebracht hat (Kleinlinge verkleiden sich gerne und haben Bäume voller Gewänder). Du kannst einige ihrer berühmtesten Ahnen spielen!

Electoons

Die unerschütterlich fröhlichen Electoons sind der Stoff aus den Träumen ihres Schöpfers und in allen Schöpfungen des Traumbläsern enthalten.



Als die bösen Träume zunahmen, wurden mehr und mehr Electoons von bombastischen Jägern eingepfercht, welche die idyllische Landschaft mit ihrer kriegerischen Lebendmunition und den erschreckend lächerlichen Seelensteinen spickten. Das führte dazu, dass das Gewebe, das die Lichtung der Träume zusammenhält, sich aufzulösen und die Verbindung zwischen den Ländern, welche die Electoons einst bildeten, zu schwinden begann.

Lums: Rennen der Erleuchtung

Lums, was von dem Wort „ILLUMination“, also „Erleuchtung“ stammt, sind Wesen reinster Energie, mit einem unübertroffen sonnigen Gemüt. Auf der Lichtung der Träume stellen sie eine wichtige Quelle magischer Energie dar und haben die Lums-Rennen zu einem lichtungsweiten Volkssport gemacht. Bei den Wettkämpfen treten vier Spieler gegeneinander an, um auf einer wilden Querfeldeinjagd möglichst viele Lums einzusammeln. In diesen Rennen gibt es keine Regeln, oder wie wir sagen: „Alle Schläge sind erlaubt!“ Auch wenn alle Spieler als Sieger nach Hause gehen, bekommt nur einer den Preis. Und das ist natürlich derjenige mit den meisten quietschvergnügten Lums in der Tasche! Also: kein Pardon!



Schwungmann

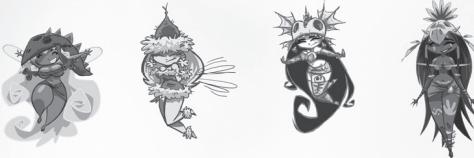
Lehne niemals eine helfende Hand ab!

Diesen kongenialen Kreaturen wachsen so viele Arme, wie es Freunde gibt, die einen kleinen Aufschwung brauchen. Sie nisten sich an erhabenen Orten ein, wo sie mit einem Lächeln auf dem blauen Gesicht über aberwitzigen Abgründen thronen und ihr wahres Dasein als schwungvollste Singles der ganzen Lichtung verbergen!



Betilla und die Betörenden Nymphen der Lichtung

Die bildhübsche und brave Betilla aus Rayman 1 ist zurück und will sich rächen. Sie ist die älteste Nymphe, eine der ersten und beliebtesten Kreaturen des Traumbläser. Sie und ihre Geschwister gewähren Rayman und seinem Gefolge die Kräfte, die sie zur Erfüllung ihrer Aufgabe benötigen.



Der Magier und sein magischer Hut

Der Magier hilft dir bei deiner Aufgabe. Er ist allzeit bereit, Electoons gegen Lums einzutauschen, mit denen du neue Welten und Karten freischalten kannst. Sein magischer Hut liefert dir Tipps und Hinweise, die dir helfen, dein Abenteuer zu überstehen.



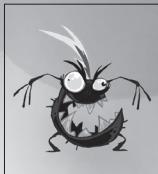
Die Schurken: Böse Blasen und Buben

Eines Tages bekam der Traumbläser Albträume! Die Nymphen versuchten, ihn mit Träumsüß-Tees und leckeren Kuchen zu beruhigen, doch die Lage auf der Lichtung wurde von Tag zu Tag schlimmer ... Bald wimmelte es in allen Ländern der Lichtung von albraumhaften Kreaturen: diabolischen Darktoons, jämmerlichen Jägern und satanischen Seelensteinen, um nur einige aus dem Schreckenskabinett zu nennen!



Die Darktoons

Während die Electoons ausschließlich aus den schönen Träumen des Traumbläser stammen, sind die Darktoons der Stoff aus seinen finstersten Fantasien. In seinem ersten Albtraum erzeugte der Traumbläser eine gierige und grimmige Gestalt, wie sie keiner von uns je zuvor gesehen hatte: Jano. Dieser Jano erzeugte Darktoons wie Kühe Milch, und bevor wir wussten, wie uns geschah, waren es hunderte in allen Größen und Formen ... und sie sorgten für eine Menge Ärger.



Die Psyklops

Dieser stachelige Sonderling will nicht gestört werden. Mein Rat: Lass den Psyklops schlafen, sonst blasonieren dich seine stahlharten Stacheln!



Andere Gegner

Der Legende zufolge kam Rayman zunächst auf die Lichtung der Träume, um die Albtraumkreaturen zu vernichten und sie in niedere Gefilde zu verbannen, die als Land der Wandelnden Seelen bekannt sind. Jetzt ist diese biestige Bande von Schurken zurück und wartet darauf, ins Reich des Vergessens zurückgeboxt zu werden!

Die Hauptgegner

Die Könige aller Länder der Lichtung sind verschwunden und die magischen Völker fürchten, dass sie unter den Einfluss der albtraumhaften Mächte geraten sind, die ihr Universum bedrohen. Rayman und seine Freunde müssen herausfinden, was mit ihnen geschehen ist, und wir glauben, dass das kein Zukerschlecken wird.



DAS SPIEL

Befreie die Electoons und rette die Lichtung der Träume! Während die Welt von den Kreaturen aus den Fantasien des Traumbläser überrannt wird, fallen ihnen auch immer mehr Electoons zum Opfer. Die armen, unglücklichen Geschöpfe werden links und rechts abgefischt und, eingepfercht in mit Ketten gesicherten Käfigen, in alle Himmelsrichtungen über die Lichtung verstreut.



Die Electoons

Willst du die Lichtung retten, musst du die Albträume stoppen, und um die Albträume zu stoppen, musst du Electoons befreien, denn sie sind der Stoff, mit dem das Gewebe der Lichtung geflickt werden kann. Nur ihnen kann es gelingen, die wilden Träume des Traumbläzers zu besänftigen und ihm einen glücklichen Schlaf zu verschaffen.



Du musst also Electoons sammeln, um im Spiel voranzukommen. Sie helfen dir nicht nur, die Pfade zwischen den Welten wiederherzustellen, sondern offenbaren auch nach und nach geheime Stätten und Schätze.

Du gewinnst Electoons, indem du die zahlreichen Herausforderungen in den einzelnen Ländern bewältigst.



Electoon-Medaillons

Die Medaillons zeichnen deine Fortschritte im Spiel auf. Willst du ein Medaillon füllen, musst du eine Vielzahl Herausforderungen meistern.



Electoon-Herausforderungen

Käfig-Herausforderungen

Massen von Electoons wurden in Käfige gepfercht und über die Lichtung verteilt. Einige Käfige sind verborgen und können nur entdeckt werden, wenn das Land sorgfältig erkundet wird. Doch Vorsicht! Die Käfige werden stets streng bewacht! Blasoniere die widerwärtigen Wächter der Käfige, denn nur dann kannst du die Electoons befreien!



Wettlauf gegen die Zeit

Manchmal liegt in der Ruhe nicht die Kraft. Mit dem Abschluss einer Karte schaltest du einen Wettkampf gegen die Zeit frei. Wenn du das „einfache“ Zeitrennen gewinnst, befreist du einen Electoon, bewältigst du das „schwere“ Zeitrennen, gewinnst du zusätzlich eine Tempotrophäe!



Lum-Herausforderung

Sammle in jedem Land so viele Lums wie möglich, um die Lum-Herausforderungen zu meistern.

Es gibt jede Menge Möglichkeiten, Lums einzusammeln, also halte die Augen offen, ... denn wo Blasen sind, sind auch Lums!

Einige Sammelobjekte wie Schädelmünzen, Lumkö-
nige und Lumsblasen sind eine regelrechte Goldgrube!



Schatzkisten-Herausforderung

In der Schatzkisten-Herausforderung ist dein ganzes Können gefragt. In dieser rasanten Jagd musst du klettern, springen und rennen, was das Zeug hält, um der fliehenden Schatzkiste auf den Fersen zu bleiben und zu überleben!



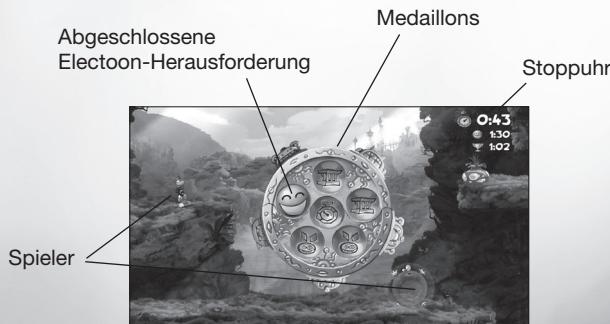
Schädelzähne

Für jede erfolgreich absolvierte Schatzkisten-Herausforderung wirst du mit einem Schädelzahn belohnt. Sammle sie, um Zugang zum größten Albtraum aller Zeiten zu erhalten, ... dem Land der Wandelnden Seelen!



Der Spielbildschirm

Während des Spiels wirst du diese Bildschirmoberfläche sehen. Sie gibt dir Informationen über die Anzahl Spieler, die gesammelten Lums und die Zeit, die du für die Karte brauchst. Das Electoon-Medaillon in der Mitte erscheint, sobald du eine Herausforderung abgeschlossen hast.



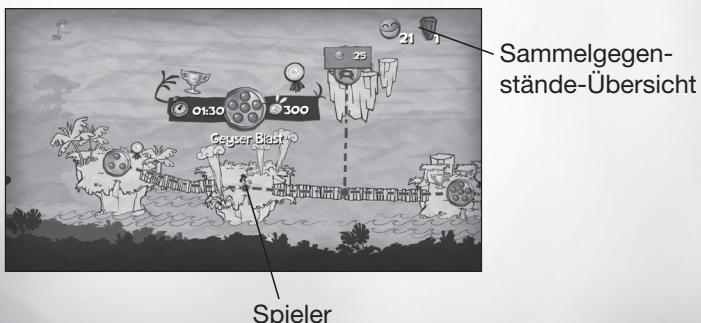
Länderauswahl-Menü

Im Verlauf des Spiels schaltest du neue Länder auf der Lichtung der Träume frei, die du erkunden und vor den Albtraumkreaturen retten musst. Laufe über die Karte, um zu diesen neuen Ländern zu gelangen. Du kannst natürlich auch jederzeit in Länder zurückkehren, die du bereits besucht hast, um mehr Herausforderungen zu meistern und dir Sammelgegenstände zu schnappen.



Levelauswahl-Karte

Wenn du ein neues Land freispielst, erhältst du Zugang zur Levelauswahl-Karte, wo du alle Herausforderungen findest, die dir noch bevorstehen! Neue Level erscheinen, nachdem du andere abgeschlossen hast.





Sammelgegenstände

Auf der Lichtung der Träume gibt es jede Menge Gegenstände, die du einsammeln kannst. Manche helfen dir, neue Länder und Herausforderungen freizuschalten, während du mit anderen prahlen kannst, wenn du im Teammodus mit Freunden antrittst. Alle sind wichtig und helfen Rayman und seinen Sportsfreunden, die Welt zu retten!

Schädelmünzen

Sammle Schädelmünzen, um auf einmal 25 Lums zu gewinnen!



Lumskönige

Sammle Lumskönige ein, um Lums aufzuwecken und zum Singen und Tanzen zu bewegen. Tanzende Lums sind doppelt so viel wert, wie schlafende ... allerdings tanzen sie nicht sehr lange!



Lumsblasen

Finde diese über die Welt verteilten Schätze und schlage mehrfach darauf, um die verborgenen Lums zu befreien.



Verborgene Lums

Alle belebten Dinge können Lums erzeugen. Laufe über Blasenbü sche, lande auf Plattformen und interagiere mit anderen belebten Dingen, um Lumsblasen freizusetzen. Bring sie zum Platzen, bevor der Wind sie davonträgt!



Herzen

Herzen kannst du sammeln, indem du danach greifst oder die Phio len zerbrichst, in denen sie gefangen sind. Durch ein solches Herz kannst du einen Schlag aushalten, ohne dabei ein Leben zu verlieren. Zusatzherzen bringen dir Lums ein oder helfen einem Freund in Not!



© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

UBISOFT-KUNDENDIENST

Kostenlose Kontaktmöglichkeiten

Auf unserer Kundendienst-Seite finden Sie Antworten auf die am häufigsten gestellten Fragen, Lösungen zu bekannten Problemen und viele Informationen rund um unsere Spiele:

<http://support.ubisoft.de>

Sie haben keine Antwort auf Ihre Frage gefunden? Wir sind Ihnen gerne behilflich! Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen zur Verfügung, um mit uns Kontakt aufzunehmen:

Support-Anfrage:

Anfragen via Kundendienst-Seite beantworten wir von Montag bis Freitag zwischen 9:00 und 19:00 Uhr. Wählen Sie auf der Kundendienst-Seite Ihr Spiel und klicken Sie auf „Fragen Sie uns“. Bitte stellen Sie uns mit Ihrer Anfrage alle relevanten Informationen (z.B. Konsolenversion, genaue Fehlermeldung etc.) zur Verfügung. Nur so sind wir in der Lage, Ihnen gezielt zu helfen.

Live-Chat:

Unser Live-Chat ermöglicht es Ihnen, direkt und unverbindlich mit einem Ubisoft-Support-Mitarbeiter zu chatten. Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass komplexere Probleme im Chat nicht gelöst werden können. Wir bieten den Chat ausschließlich für die Themenbereiche an, die auf der Chatseite angegeben sind.

Technik-Foren:

Weitere Tipps und Lösungen können Sie in unseren Technik-Foren erhalten, wo darüber hinaus eine große und kompetente Spieler-Community aktiv ist. Zusätzlich können Sie nicht-technische Fragen in den allgemeinen Foren stellen. Alle Foren finden Sie unter: <http://forums-de.ubi.com/eve>

Kostenpflichtige Kontaktmöglichkeiten

Technische Hotline:

Ergänzend zu den kostenlosen Support-Angeboten bieten wir Ihnen eine kostenpflichtige telefonische Hotline von Montag bis Freitag zwischen 12:00 und 21:00 Uhr unter der Rufnummer 0900 - 1824832 (0,24 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) für unsere Spiele an.

Haben Sie bitte Verständnis dafür, dass komplexere Probleme nicht telefonisch gelöst werden können. Wir empfehlen Ihnen, Support-Anfragen grundsätzlich über die Kundendienst-Seite zu stellen.

Spiele-Hotline:

Bei Fragen zum Spielinhalt, Tipps und Tricks können Sie sich unter der Rufnummer 0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) an unsere Spiele-Hotline wenden.

Für unsere Kunden aus Österreich stehen folgende Hotline-Nummern zur Verfügung:

Technische Hotline: 0900 - 060860 (0,28 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Tipps und Tricks: 0900 - 510995 (2,17 Euro/Minute aus dem österreichischen Festnetz)

Wir freuen uns auf Ihren Besuch / Ihren Anruf bei uns!

Ihr Ubisoft-Team