

Erweitere dein Spielerlebnis mit



- Sammle Units während du Ubisoft-Spiele spielst
- Schalte zusätzliche Spielinhalte frei
- Teile Inhalte mit deinen Freunden
- Hol dir Hilfe, um Spiele zu meistern
- Lade dir neue Inhalte herunter

direkt in **deinem Spiel**
oder auf **www.uplay.com**

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Einige Dienste sind bei Spielveröffentlichung möglicherweise noch nicht verfügbar. Ein High-Speed-Internetzugang und ein Ubisoft-Konto sind Voraussetzung für den Zugriff auf Online-Inhalte und Online-Spiele. Um ein Ubisoft-Konto ohne elterliche Zustimmung zu eröffnen muss man mindestens 13 Jahre alt sein. Ubisoft behält sich das Recht vor, den Zugang zu Online-Inhalten mit einer Frist von 30 Tagen zu unterbrechen oder einzustellen. Die Informationen dazu werden auf der Internetseite www.uplay.com veröffentlicht. Für weitere Informationen zu Nutzungsbedingungen, Ubisoft-Konten und Updates besuchen sie bitte www.uplay.com.

Ubisoft Entertainment - 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil Sous Bois - France

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Uses Bink Video. ©1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. Tom Clancy's Splinter Cell Conviction uses Havok®. © Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (and its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Unreal® Engine, Copyright 1998-2010, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal is a registered trademark of Epic Games, Inc. Uses Scaleform GFX © 2010 Scaleform Corporation. All rights reserved.

300027880

PC DVD-ROM



TOM CLANCY'S



Install keycode



UBISOFT

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.

Das Warten hat ein Ende: UBISOFT-TV



TRAILER - INTERVIEWS - BERICHTE

www.ubisoft-tv.de

© 2007 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Splinter Cell Conviction © 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed and published by Ubisoft. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2008 Havok, com inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. This product contains the Render-Vous software owned and/or distributed under authority by QUAZAL Technologies Inc. Copyright 1998-2010, QUAZAL Technologies Inc. All Rights Reserved. Unreal® Engine, Copyright 1998- 2010, Epic Games, Inc. All rights reserved. Uses Scaleform GfX © 2010 Scaleform Corporation. All rights reserved.

EIN HIGH-SPEED-INTERNETZUGANG IST VORAUSSETZUNG FÜR DEN ZUGRIFF AUF ONLINE-INHALTE UND ONLINE-SPIELE. DAS ANLEGEN EINES UBISOFT-KONTOS IST VORAUSSETZUNG, UM ZUGANG ZU UPLAY ZU ERHALTEN. UM EIN UBISOFT-KONTO, OHNE ELTERLICHE ZUSTIMMUNG ZU ERÖFFNEN MUSS MAN MINDESTENS 13 JAHRE ALT SEIN. UBISOFT BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DEN ZUGANG ZU ONLINE-INHALTEN MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN ZU UNTERBRECHEN ODER EINZUSTELLEN. DIE INFORMATIONEN DAZU WERDEN AUF DER INTERNETSEITE WWW.SPLINTERCELL.COM VERÖFFENTLICHT. FÜR WEITERE INFORMATIONEN ZU NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND UPDATES BESUCHEN SIE BITTE WWW.SPLINTERCELL.COM.



INHALT

ERSTE SCHRITTE	04
EINRICHTUNG DES SPIELS	05
EINFÜHRUNG	08
HUD	11
GAMEPLAY	12
HILFSMITTEL	13
PERSISTENT ELITE CREATION ® (P.E.C.) HERAUSFORDERUNGEN	16
WAFFENAUFÜSTUNGEN	16
MEHRSPIELER.....	17
UPLAY	21
SPLINTER CELL MATCH	23
UBISOFT KUNDENDIENST	24
GARANTIE	26

ERSTE SCHRITTE

Installation

Installieren von 'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction™'

Legen Sie die DVD-ROM von **'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'** in das DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Dialogfenster zum automatischen Ausführen wird angezeigt.

Klicken Sie auf **'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'** installieren'.

Sollte das Programm nicht automatisch ausgeführt werden, doppelklicken Sie auf 'Arbeitsplatz', wechseln Sie dann zum DVD-ROM-Laufwerk und doppelklicken Sie dort auf die Setup-Datei. Wählen Sie im nachfolgend angezeigten Dialogfenster die Schaltfläche zum Installieren der Software.

Nachdem Sie das Spiel installiert haben, wird die DVD-ROM zum Ausführen von **'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'** nicht mehr benötigt. Bewahren Sie die DVD-ROM jedoch für den Fall auf, dass Sie das Spiel auf weiteren Computern installieren oder auf dem aktuellen Computer erneut installieren wollen.

Deinstallieren von 'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction™'

Klicken Sie zuerst auf 'Start', dann auf 'Einstellungen' und danach auf 'Systemsteuerung'. Unter Windows XP: Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung auf 'Software'. Unter Windows Vista oder Windows 7: Doppelklicken Sie erst auf 'Programme und Funktionen', dann auf **'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'** und folgen Sie danach den Anweisungen auf dem Bildschirm.

EINRICHTUNG DES SPIELS

- Wählen Sie unter Windows XP im Startmenü 'Ubisoft/Tom Clancy's Splinter Cell Conviction/Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'. Wählen Sie unter Windows Vista oder Windows 7 im Startmenü 'Spiele/Spiele-Explorer' und doppelklicken Sie dann auf 'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'.
- Wenn Sie **'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'** starten, melden Sie sich erst mit den Daten Ihres Ubisoft-Kontos an. Falls Sie noch kein Ubisoft-Konto haben sollten, können Sie sich anmelden, indem Sie auf die Schaltfläche zum sofortigen Registrieren klicken. Beachten Sie bitte, dass nur ein einziges Ubisoft-Konto benötigt wird, um alle Ihre Ubisoft-Spiele zu spielen.
- Falls Sie **'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction'** zum ersten Mal ausführen, werden Sie nach der Anmeldung dazu aufgefordert, den Produktcode einzugeben.

Tipp: Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen, damit bei der nächsten Spielsitzung die Anmeldung automatisch erfolgt.

Speicherstände online

Das Spiel bietet Ihnen eine Funktion, mit deren Hilfe Sie sämtliche Speicherstände online synchronisieren können. Dank dieser Möglichkeit verfügen Sie über eine Sicherung Ihrer Daten online, falls Sie das Spiel je neu installieren müssen. Außerdem können Sie so von jedem beliebigen Computer, auf dem das Spiel installiert ist, mit Ihrem jeweils aktuellen Speicherstand weiterspielen.

Diese Funktion wird Ihnen von Ubisoft kostenlos zur Verfügung gestellt.

Jedes Mal, wenn Sie das Spiel beenden, werden Sie auf dem Bildschirm darüber informiert, dass die Spielstände synchronisiert werden.

Falls Sie das Synchronisieren der Spielstände abbrechen, wird der Vorgang fortgesetzt, sobald Sie das Spiel das nächste Mal starten. Die Spielstände werden außerdem auch auf Ihrem Computer gespeichert. Sie können also auch dann weiter auf diesem PC spielen, wenn die Synchronisierung abgebrochen wurde.

Steuerung

Bewegung	Taste
Vorwärts bewegen	W
Rückwärts bewegen	S
Nach links bewegen	A
Nach rechts bewegen	D
In Deckung gehen	Rechtsklicken (gedrückt halten)
Hocken	Strg
Gehen	Linke Umschalttaste (gedrückt halten)
Markieren & Ausschalten	Taste
Markieren	Q
Ausschalten	E
Alle Markierungen aufheben	T
Interaktion	Taste
Aktion	Leertaste
Angriff	C
Hilfsmittel	F
Waffen	Taste
Schießen	Linksklicken
Nachladen	R
Zoomen	Mittlere Maustaste klicken
Waffe wechseln	2/Pfeil nach oben
Pistole	1/Pfeil nach unten

Hilfsmittel	Taste
Hilfsmittelinventar umschalten	Mausrad oder Pfeiltaste rechts/links
Splittergranate	3
Blendschock-Granate	4
EMP-Granate	5
Ferngezündete Mine	6
Haftkamera	7
Mobiler EMP	8
Detonator	0
Sonar-Brille (umschalten)	Z
Sonstiges	Taste
Ziele	Tabulator-Taste
Pausenmenü	ESC

Gamepad beim PC

'Tom Clancy's Splinter Cell Conviction' kann mit einem Gamepad mit 12 Tasten und 2 Achsen gespielt werden. Gamepads werden beim Start automatisch identifiziert und aktiviert.

In den Spieleinstellungen können Sie unter 'Einstellungen' die Möglichkeit der Benutzung von Gamepads deaktivieren.

Wenn die Benutzung von Gamepads aktiviert ist, werden im HUD für die Steuerung Abbildungen der Tasten eines Gamepads statt der Tasten einer Tastatur angezeigt. Auch bei aktivem Gamepad können Sie die Maus und die Tastatur weiterhin wie gewohnt benutzen.

EINFÜHRUNG

Übersicht

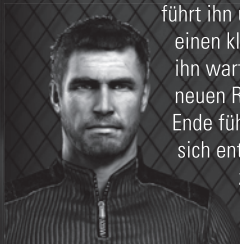
Als Geheimagent nur noch sich selbst verpflichtet verfolgt Sam die Spur des Mörders seiner Tochter bis nach Malta. Doch Third Echelon greift ein und seine private Mission erweist sich als Teil eines noch viel größeren Puzzles. Sam wird für Befragungen zurück nach Washington gebracht und erfährt dort brisante Details über seine Vergangenheit - und über die Zukunft von Third Echelon. Er weiß nun mehr über das, was seiner Tochter geschah, und dieses Wissen quält ihn. Seine Situation erscheint ihm so verfahren, dass er sich mit einem alten Waffenbruder, Victor Coste, zusammentut, um das tödliche Netz der Verschwörung zu zerschlagen, in das sich seine Familie verfangen hat. Sams eigene Mission und eine direkt gegen Washington gerichtete Bedrohung treffen aufeinander, als er dem Ursprung der Verschwörung näher kommt. Sam bleibt nicht mehr viel Zeit: Er muss sich der Vergangenheit stellen, wenn es eine Zukunft geben soll.

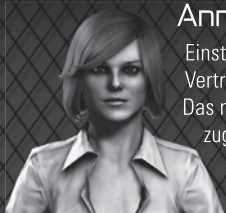
CHARAKTERE

Sam Fisher

Sam Fisher war einst ein Geheimagent der Sonderklasse, der erste Splinter-Cell, der von der Abteilung Third Echelon der NSA aktiviert wurde. Doch dieser Abschnitt seines Lebens fand ein abruptes Ende, als seine Tochter Sarah starb und Sam bei einer verdeckten Ermittlung dazu gezwungen war, seinen Freund und Vorgesetzten, Irving Lambert, zu erschießen. Sam ließ dieses Leben hinter sich und entschied sich, niemandem mehr verpflichtet zu sein als sich selbst. Jetzt,

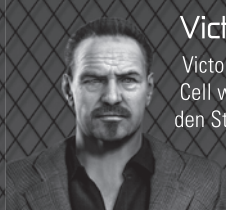
Jahre später, ist er dem Mörder seiner Tochter auf der Spur und diese Spur führt ihn unerklärlicherweise nach Malta. Sarahs Tod stellt nur einen kleinen Teil des großen Geheimnisses dar, das dort auf ihn wartet. Third Echelon steht unter neuer Leitung und folgt neuen Richtlinien. Sam muss, um seine Mission erfolgreich zu Ende führen zu können, entweder neue Verbündete finden oder sich entschließen, den alten Verbündeten von damals aufs Neue zu vertrauen. Da die Regeln von Third Echelon für ihn nicht mehr gelten, ist Sam bereit, alles zu tun, um die Wahrheit herauszufinden.





Anna Grímsdóttir

Einst war sie Sams Verbindungsoffizierin bei Third Echelon und die Vertraute des früheren Leiters des Geheimdienstes, Irving Lambert. Das neue Third Echelon hat ihr aber eine weitaus wichtigere Rolle zugeordnet: Grim arbeitet eng mit dem neuen Leiter, Director Tom Reed, zusammen und stellt das Gewissen des Geheimdienstes dar – sowie auch seinen effektivsten und skrupellosesten Aktivposten.



Victor Coste

Victor Coste kannte Sam Fisher bereits, als er noch kein Splinter-Cell war: Sie beide dienten zusammen im Irak. Das raue Leben in den Straßen von Pawtucket, Rhode Island, war sein Lehrmeister und heute arbeitet Coste für einen privaten Sicherheitsdienst in Washington, D.C. Zurzeit ist er der einzige Mensch in der Stadt, dem Sam wirklich vertrauen kann.



Andriy Kobin

Er schmuggelt Waffen und Waren aller Art, bezeichnet sich selbst als Unternehmer und ist ein wahrlich vielseitiger Mistkerl. Egal, was es ist, wenn man etwas Illegales im Sinn hat, geht man auf Malta zu Andriy Kobin. Aber es gab eine Zeit, bevor er der äußerst erfolgreiche, internationale 'Vermittler' wurde, der er heute ist. Damals erledigte er dreckige Jobs in den Docks von Baltimore. Seine Vergangenheit und seine geheimnisvolle Verbindung zu Third Echelon sind dabei, ihn einzuholen. Genau wie Sam Fisher.



Director Tom Reed

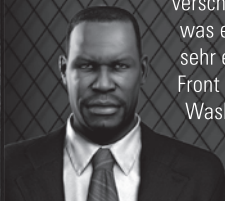
Tom Reed ist der neue Leiter von Third Echelon und hat sehr genaue Vorstellungen davon, was der Nachrichtendienst zu tun hat, um die Vereinigten Staaten von Amerika zu beschützen. Schonungslos, effizient und voller Energie gelang es



Reed, Third Echelon wieder neues Leben einzuhauchen und den Einflussbereich des Geheimdienstes auf eine Weise auszuweiten, die sich sein Vorgänger nie hätte träumen lassen und auch nicht willens gewesen wäre anzustreben. Andererseits war es genau dieser Vorgänger, Irving Lambert, der dafür sorgte, dass Tom Reed zu Third Echelon kam: eine Entscheidung, deren Folgen auch Jahre später noch zu spüren sind.

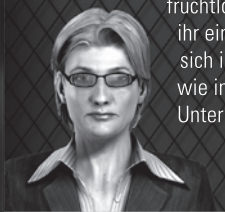
Lucius Galliard

Die Tätigkeitsbereiche des Geschäftsmanns Lucius Galliard umfassen die verschiedenartigsten Geschäftszweige und er ist mit allem, was er tut, äußerst erfolgreich. Außerdem verfügt er über sehr einflussreiche Freunde, Freunde, die ihn an die vorderste Front einer sehr gefährlichen Operation geschickt haben, die Washington in den Grundfesten erschüttern könnte. Die private Militärorganisation Black Arrow steht unter seinem Befehl. Galliard ist eindeutig ein Mann, mit dem man rechnen sollte.

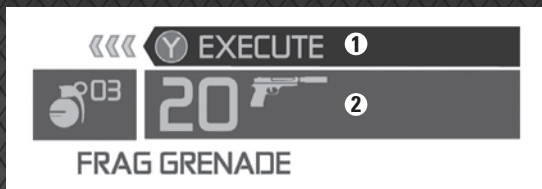


Präsidentin Patricia Caldwell

Die Wahl der ersten amerikanischen Präsidentin, Patricia Caldwell, geht zurück auf eine parteiübergreifende Zusammenarbeit und die Abwendung von fruchtlosen, außenpolitischen Konflikten. Dieser Hintergrund hat ihr eine lange Liste mächtiger Feinde eingebracht: Sie finden sich in den Korridoren der Macht in Washington genauso wie in den undurchsichtigen Vorstandsetagen multinationaler Unternehmen. Doch Caldwell steht selbst dann unerschütterlich zu ihren Prinzipien, wenn es leichter wäre einzulenken, und verlässt sich dabei auf ein Team von Mitarbeitern, dem sie absolut vertraut.



HUD



1- Ausschalten

Sobald Sie die Berechtigung erhalten haben, eine solche Aktion auszuführen, wird das Symbol für 'Ausschalten' angezeigt. Es ist immer möglich, Ziele zu markieren, doch das Ausschalten ist erst möglich, nachdem der Gegner im Nahkampf außer Gefecht gesetzt wurde.

2- Inventar

Im Inventar werden Details zu den Waffen und den Hilfsmitteln angezeigt, die Sie mit sich führen. Mit den Pfeiltasten Hoch/Runter können Sie zwischen der primären und der sekundären Waffe wechseln oder Hilfsmittel auswählen, um sie dann mit den Pfeiltasten Links/Rechts zu benutzen. Mithilfe der Zifferntasten können Sie außerdem direkt auf die Waffen und Hilfsmittel zugreifen. Neben den Symbolen für die aktuelle Waffe und die Hilfsmittel oder Granaten wird deren aktuelle Anzahl beziehungsweise die aktuelle Menge an Munition angezeigt.



3- Entdeckungspfeile

Die Entdeckungspfeile zeigen die Positionen von Gegnern an, in deren Sichtweite Sie sich befinden. Ein weißer Pfeil weist auf einen Gegner hin, der Sie noch nicht bemerkt hat. Ein roter Pfeil zeigt einen Gegner an, der Sie entdeckt hat und der in diesem Augenblick auf Ihre Gegenwart reagiert.

4- Anzeige für die Schadensrichtung

Erleiden Sie Schaden, informiert Sie diese Anzeige über den Ursprung.

GAMEPLAY

Markieren und Ausschalten


Mit Markieren und Ausschalten bestimmen Sie Sam Fishers Effizienz und Durchschlagskraft. Mithilfe dieser Funktion können Sie Ihre Angriffe - einschließlich der Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Ausführung - planen und Gegner niederstrecken, ohne dass sie je wissen werden, wie ihnen geschieht.

Markieren Sie Ziele mit der Q-Taste. Zu den Zielen, die Sie markieren können, gehören Gegner, Fallen und Sprengstoffe.

Sobald Sie einen Gegner im Nahkampf niedergestreckt haben - entweder indem Sie ihn im Kampf besiegt haben, ihn über eine Kante oder ein Geländer gezogen haben, von oben auf ihn gefallen sind oder ihn als menschlichen Schutzschild benutzt haben, erhalten Sie die Berechtigung, die Aktion 'Ausschalten' (E-Taste) auszuführen.

Wenn Sie die Berechtigung zum Ausschalten freigeschaltet haben, ist Markieren und Ausschalten jederzeit verfügbar - unabhängig von der Haltung, in der Sie sich befinden. Wenn folgendes Symbol im HUD angezeigt wird, besitzen Sie die Berechtigung zum Ausschalten:

EXECUTE

Wenn Sie die Aktion 'Ausschalten' ausführen, erledigen Sie jedes Ziel, das Sie markiert haben und das sich sowohl in Reichweite als auch in Sichtweite befindet. Über den Zielen wird folgendes Symbol angezeigt: . Mit einigen Waffen kennt sich Sam besser aus als mit anderen. Unterschiedliche Waffen verfügen über unterschiedliche Reichweiten und auch die Anzahl der möglichen Markierungen wechselt.

Letzte bekannte Position



Die letzte bekannte Position gibt an, an welcher Position der Gegner Sie zuletzt gesehen hat. Die meisten Gegner werden sich auf diese Position konzentrieren, ihr Sperrfeuer darauf richten, Granaten werfen und sich ihr schließlich von der Seite nähern, um zu überprüfen, ob Sie sich immer noch dort aufhalten. Sobald der Gegner sich davon überzeugt hat, dass Sie nicht mehr dort zu finden sind, beginnt er, die Umgebung abzusuchen.

Die LBP wird automatisch angezeigt, sobald alle Gegner Sie aus den Augen verloren haben. Sie bleibt bis zu dem Moment aktiv, an dem der Gegner sicher feststellt, dass Sie sich nicht mehr dort befinden.

Licht und Schatten

Wenn Sie sich in den Schatten verstecken und Ihre Gegner Sie nicht sehen können, verändert die Bildschirmanzeige ihre Farbe zu schwarz-weiß. In diesem Zustand können Ihre Gegner Sie nur dann entdecken, wenn Sie sich direkt vor sie begeben, Sie von ihnen mit einer Taschenlampe angestrahlt werden oder Sie die Waffe abfeuern und das Mündungsfeuer sichtbar wird. Sie hingegen können ihre Gegner auch dann deutlich sehen, wenn Sie selbst im Dunkel lauern.

HILFSMITTEL

Bei **Tom Clancy's Splinter Cell Conviction™** verlässt sich Sam Fisher nicht nur auf seine Sinne und sein Training. Ihm steht ein ganzes Arsenal von Granaten und Hilfsmitteln zur Verfügung. Da er nicht mehr zu Third Echelon gehört, ist es allerdings nicht mehr ganz so einfach, einige von diesen Dingen in die Hände zu bekommen. Ein paar findet er unterwegs, andere erhält er von Verbündeten oder beim Plündern gefallener Gegner. Und in manchen Fällen wird Sam improvisieren müssen. Doch die Tatsache, dass er sie dabei mit Dingen aus der Umgebung herstellt, macht sie nicht weniger effektiv.



Spiegel

Beim Spiegel handelt es sich um ein improvisiertes Hilfsmittel. Mit ihm können Sie unter Türen hindurch schauen, um ihren Angriff zu planen. Wenn Sie den Spiegel einsetzen, können Sie Ziele, die Sie im Fadenkreuz haben, auch markieren. Schauen Sie auf den unteren Teil einer Tür, wählen Sie die Aktion 'Darunter schauen' und drücken Sie die Leertaste, um den Spiegel zu benutzen.



Flexible Kamera

Bei der flexiblen Kamera handelt es sich im Prinzip um ein Glasfaserkabel, das an ein bildgebendes Gerät angeschlossen ist. Mit ihrer Hilfe können Sie diskret unter einer Tür hindurchschauen, um herauszufinden, was sich auf der anderen Seite abspielt. Die Sichtmöglichkeiten der Kamera übertreffen die des Spiegels bei weitem. Schauen Sie auf den unteren Teil einer Tür, wählen Sie die Aktion 'Darunter schauen' und drücken Sie die Leertaste, um die flexible Kamera zu benutzen. Wenn Sie sie einsetzen, können Sie Ziele, die Sie im Fadenkreuz haben, auch markieren.



Blendgranaten

Blendgranaten betäuben und blenden einen in der Nähe befindlichen Gegner eine kurze Zeit lang. Auch Gegner, die die Granate direkt anschauen, wenn sie explodiert, werden geblendet und betäubt. Auf diese Weise können Sie beispielsweise den Zutritt zu einem gut gesicherten Gebiet oder die Flucht aus einer Kampfsituation ermöglichen.

Blendgranaten werden im Inventar mit den Pfeiltasten Links/Rechts ausgerüstet. Mit der F-Taste können Sie sie werfen.



Splittergranaten

Bei den sehr leicht explodierenden Splittergranaten handelt es sich um kleine Wurfaffen, die gegen Personen eingesetzt werden. Die Explosionskraft ist so groß, dass sie zusammen mit den Splittern in einem kleinen Bereich mehrere Ziele außer Gefecht setzen kann.

Splittergranaten werden im Inventar mit den Pfeiltasten Links/Rechts ausgerüstet. Mit der F-Taste können Sie sie werfen.



Haftkamera

Die Haftkamera ist sehr nützlich, wenn Sie einen visuellen Eindruck eines Gebiets aus sicherer Entfernung gewinnen wollen. Werfen Sie die Haftkamera in die Spielumgebung, um sie zu aktivieren. Sobald die Haftkamera aktiviert wurde, wird ein Bild im Bild



angezeigt, das alles wiedergibt, was sich in Sichtweite der Kamera befindet. Eine

in Ihrem Inventar befindliche Fernbedienung



wird dabei automatisch ausgewählt.

Aktivieren Sie die Fernbedienung, indem Sie die F-Taste drücken, und der Blickwinkel der Kamera wird im Vollbildmodus angezeigt. In diesem Modus können Sie mit der Q-Taste Gegner markieren, mit der linken Maustaste eine ablenkendes Manöver durchführen, oder das Gerät mit der rechten Maustaste in die Luft jagen. Die Haftkamera wird im Inventar mit den Pfeiltasten Links/Rechts ausgerüstet. Mit der F-Taste können Sie sie werfen.



Ferngezündete Mine

Ferngezündete Minen werden manuell zur Explosion gebracht und wurden für den Einsatz bei Hinterhalten entwickelt. Sobald eine ferngezündete Mine bereitgestellt wurde, wechselt das Inventar automatisch zum Zünder. Drücken Sie F, um die Mine zur Explosion zu bringen, oder wechseln Sie zur ferngezündeten Mine, um weitere Minen zu platzieren. Ferngezündete Minen werden im Inventar mit den Pfeiltasten Links/Rechts ausgerüstet. Drücken Sie die F-Taste, um sie zu werfen.



Sonar-Brille

Die Schallimpulse der extrem hochfrequenten und mit einer fortgeschrittenen KI ausgestatteten Sonar-Brille durchdringen Objekte und Mauern und liefern eine verbesserte visuelle Darstellung der Gefechtszone. Man könnte auch sagen, dass man mit der Sonar-Brille im wörtlichsten Sinne durch Wände sehen, Sprengstoffe entdecken und Menschen identifizieren und so bewaffnete Zielpersonen von Zivilisten unterscheiden kann.

Sie können die Sonar-Brille mit der Z-Taste aktivieren bzw. deaktivieren.



EMP-Gerät

Beim EMP-Gerät handelt es sich um einen EMP-Generator von geringer Stärke und mit geringer Reichweite, der elektronische Geräte ausschalten kann, ohne sie permanent zu beschädigen. Wird das EMP-Gerät aktiviert, werden innerhalb eines kleinen Umkreises sämtliche Lichtquellen und elektronischen Geräte außer Funktion gesetzt. Diese Dunkelheit und die daraus resultierende Verwirrung können hilfreich für eine schnelle Flucht oder auch für einen plötzlichen Angriff sein.

Das EMP-Gerät wird im Inventar mit den Pfeiltasten Links/Rechts ausgerüstet. Mit der F-Taste können Sie es aktivieren.



EMP-Granaten

EMP-Granaten ähneln dem Rucksack, verfügen aber über eine kürzere Reichweite bei gleichzeitig höherer Leistungsfähigkeit. Die Wirkung einer EMP-Granate hält länger vor. Sie ist sehr nützlich, um den Zugang in ein feindliches Gebiet vorzubereiten.

EMP-Granaten sind zudem sehr hilfreich, wenn Sie über einen längeren Zeitraum die strategische Kontrolle über ein bestimmtes Gebiet behalten wollen.

EMP-Granaten werden im Inventar mit den Pfeiltasten Links/Rechts ausgerüstet. Mit der F-Taste können Sie sie werfen..

PERSISTENT ELITE CREATION® (P.E.C.) HERAUSFORDERUNGEN

Im Verlauf des Spiels können Sie Punkte sammeln, indem Sie bestimmte Herausforderungen meistern. Mit diesen Punkten können Sie Waffen und Geräte aufrüsten oder Uniformen und Aufrüstmöglichkeiten für den Einsatz in den Mehrspielermodi erwerben.

Wählen Sie entweder im Hauptmenü erst den Eintrag 'Extras' und danach 'P.E.C.-Herausforderungen' aus oder rufen Sie das Pausenmenü auf, um Ihren Fortschritt bei den Herausforderungen anzuzeigen.

WAFFENAUFRÜSTUNGEN

Wenn Sie im Spiel P.E.C.-Herausforderungen bestehen, verdienen Sie Punkte, mit denen Sie Ihre Waffen aufrüsten können. Sie können die Waffen entweder in der Umkleidekabine oder im Spiel in Waffenverstecken verbessern.

Für die Aufrüstung von Waffen steht Ihnen eine Reihe von Möglichkeiten zur Verfügung. Jede Waffe kann bis zu dreimal aufgerüstet werden. Sobald Sie eine Aufrüstung erworben haben, wird sie automatisch ausgerüstet.



Schalldämpfer

Wird ein Schalldämpfer an einer Waffe angebracht, reduziert sich die Schallemission und das Mündungsfeuer der Waffe wird unterdrückt.



Reflexvisier

Durch das Ausrüsten mit einem Reflexvisier wird das System 'Markieren & Ausschalten' um die Möglichkeit erweitert, ein zusätzliches Ziel zu markieren.



Laseraufsatz

Ein Laseraufsatz erleichtert die Zielfindung einer Waffe.



2X-OPTIK

Dank der 2X-Optik vergrößert sich während des Ziels die Sichtweite.



4X-OPTIK

Eine 4X-Optik vergrößert die Sichtweite noch einmal erheblich.



Hohlspitzgeschosse

Hohlspitzgeschosse verursachen einen größeren Schaden.



Wettkampfmunition

Bei Einsatz von Wettkampfmunition kann die Präzision über eine größere Distanz erhöht und weiter entfernte Ziele können markiert und ausgeschaltet werden.



Größeres Magazin

Ein größeres Magazin erhöht die Munitionskapazität der Waffe sowie die Höchstmenge an Munition, die Sie mit sich führen können.



Schaft

Durch Montage eines besonders angepassten Schafts verbessert sich bei längeren Salven die Stabilität der Waffe.

MEHRSPIELER

KOOP-Story: Zusammenfassung

Vier russische EMP-Waffen wurden gestohlen und müssen wiederbeschafft werden, bevor sie auf dem Schwarzmarkt verkauft werden können. Third Echelon muss mit der russischen Geheimdienstorganisation Voron zusammenarbeiten, um die Sprengköpfe wiederzuerlangen. Der amerikanische Agent Archer wird zusammen mit dem russischen Agenten Kestrel tief in die innere Strukturen der dunklen und gefährlichen Unterwelt Russlands eingeschleust. Gemeinsam stellen Archer und Kestrel einer Aufgabe, zu deren Bewältigung sie kooperieren müssen und in deren Verlauf ihrer beider Fähigkeiten einem Härtetest unterzogen werden. Ihr Selbstverständnis als Splinter-Cells wird auf die Probe gestellt.

Biografien der Charaktere



Archer: Third Echelon

Daniel Sloane-Suarez ist ein Harvardabsolvent mit Abschluss in Wirtschaftswissenschaften und der NSA als Datenanalyst beigetreten.

Während seiner Zeit bei Third Echelon analysierte Daniel abgehörte Funksignale, die mit Dutzenden geplanter terroristischer Aktionen im Zusammenhang standen, und identifizierte die Führungsriege der Extremistengruppe, der Grass Liberation Front. Obwohl

Daniel sich als sehr fähiger Analyst entpuppte, war das Verhältnis zu seinen Vorgesetzten in Fort Meade aufgrund seiner tief verwurzelten Abneigung gegen Autoritätspersonen extrem angespannt. Sloane-Suarez stieß schon bald auf die bürokratischen Grenzen seiner Arbeit. Er hatte das Glück, dass die Zuständigen bei seiner Anwerbung für Third Echelon seine Personalakte mit einem Vermerk für mögliche Außeneinsätze versehen hatten und Anna Grímsdóttir bewilligte sofort seine Aufnahme in das mörderische Trainingsprogramm der Gruppe. Achtzehn Monate später wurde ihm sein Rufzeichen, ARCHER, zugewiesen.



Kestrel: Voron

Der größte Teil von Mikhaels Militärakte steht unter Geheimhaltung. Man weiß allerdings, dass ihm Tod, Elend und Unglück nicht unbekannt sind. Als er sechs Jahre alt war, wurden seine Eltern bei einem Terroranschlag getötet. Die Beziehung zu seinem Pflegevater war geprägt von Extremen und Brutalität, sodass er mit 14

Jahren von zu Hause fortlief und danach vier entsetzliche Jahre lang in Sankt Petersburg auf der Straße lebte. Nach zahlreichen Zusammenstößen mit der Polizei wurde Volkov im Alter von 18 Jahren verhaftet und der Armee übergeben, um seine Wehrpflicht abzuleisten. Im Gegensatz zu vielen anderen Wehrpflichtigen blühte Volkov in der grausamen Welt des russischen Militärs geradezu auf und wurde schon bald einer Spezialeinheit zur Niederschlagung von Aufständen überstellt, die in der Hauptstadt der tschetschenischen Republik, Grosny, tschetschenische Guerilleros und wahhabitische Kämpfer aufspürte und ausschaltete. Nachdem seine gesamte Einheit bei einem Hinterhalt in Gefangenschaft geriet, wurde Volkov gezwungen, Zeuge der systematischen Ausschaltung seiner Freunde zu werden. Drei Tage lang wurde er auf brutale Weise gefoltert, bevor die Speznas ihn befreien konnte. Volkov erstattete Bericht über die Ereignisse und wurde von einem Offizier des SWR namens Viktor Kovalev angesprochen, der Kenntnis davon erhalten hatte und an der Gründung einer neuen Spezialeinheit beteiligt war, zu deren Aufgabengebiet Infiltration und Informationsbeschaffung unter höchstem Risiko gehören sollten. An diesem Tag wurde aus Volkov KESTREL.

Spielmodi

Ihnen stehen fünf verschiedene Spielmodi zur Auswahl:

Koop-Story

Spielen Sie die Kampagne des Koop-Modus gemeinsam mit einem Freund, erleben Sie vier einzigartige Spielumgebungen und schlüpfen Sie in die Rollen von Third Echelons Archer und Vorons Kestrel.

Jagd

Das Ziel Ihrer Mission ist es, schrittweise die Karte zu bereinigen und alle Gegner auszuschalten. Wenn Sie entdeckt werden, ruft der Gegner Verstärkung herbei und der Schwierigkeitsgrad erhöht sich.

Letztes Gefecht

Verteidigen Sie einen EMP-Generator gegen mehrere Wellen von Gegnern. Wenn es Ihnen gelingt, in den Schatten verborgen zu bleiben, wird sich der Gegner auf die Zerstörung des EMP-Generators konzentrieren. Falls Sie sich zeigen, greift der Gegner Sie und nicht den EMP-Generator an. Der Generator regeneriert sich nach der erfolgreichen Abwehr einer Welle.

Duell

Im Modus 'Duell' treten Agenten sowohl gegeneinander als auch gegen verschiedene Gegner an. Wenn Sie Gegner ausschalten, erhalten Sie Punkte; gelingt es Ihnen, den anderen Spieler außer Gefecht zu setzen, erhalten Sie sogar noch mehr Punkte. Entdeckt der Gegner Sie, wird Ihre letzte bekannte Position dem anderen Spieler offenbart.

Infiltration

Bei dieser Mission gelten Infiltrationsregeln. Eliminieren Sie alle Gegner im entsprechenden Gebiet, ohne dabei entdeckt zu werden. Verbergen Sie sich in den Schatten und setzen Sie Stealth-Kills ein, um zu verhindern, dass der Gegner Sie sieht. Dieser Spielmodus muss über Uplay freigeschaltet werden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt über Uplay im Handbuch des Spiels.

Spielarten

Online spielen

Hier können Sie Mitspieler online finden, die Ihren Vorstellungen von Spielmodus, Karte und Schwierigkeitsgrad entsprechen. Sie können ein eigenes Spiel beginnen, wenn keines der bestehenden Spiele Ihren Vorgaben entspricht.

LAN

Unter LAN wird eine Liste von Spielen in Ihrem lokalen Netzwerk angezeigt. Sie können entweder ein Spiel erstellen oder an einem bereits vorhandenen Spiel im lokalen Netzwerk teilnehmen.

Kooperatives Spiel

Koop: Markieren und Ausschalten

Markierte Ziele können von beiden Spielern ausgeschaltet werden. Wenn sich eines der markierten Ziele in Sichtweite beider Spieler befindet, wird auf dem Bildschirm eine Aufforderung zur Doppel-Ausschaltung angezeigt und beide Spieler können die Aktion gemeinsam durchführen. Wenn Sie sich einer Ausschaltung des anderen Spielers anschließen, können Sie die Ziele von Ihrer Position aus angreifen und für beide Spieler erhöht sich dabei außerdem die Sichtbarkeit des Ziels. Bei einer Doppel-Ausschaltung verbraucht der zweite Spieler, der sich dem ersten angeschlossen hat, kein Ausschalten auf seine eigenen Kosten.

Wiederbeleben

Unterschreitet die Gesundheit eines Spielers einen kritischen Wert, fällt er zu Boden, ist bewegungsunfähig und blutet so lange, bis er von seinem Teamkollegen wiederbelebt wird. Führt dieser keine Wiederbelebung durch, stirbt der Spieler und das Spiel ist zu Ende. Wenn Sie handlungsunfähig sind, gehen die Gegner davon aus, dass Sie tot sind und greifen Sie nicht von sich aus an, solange sie nicht wiederum von Ihnen angegriffen werden. Sie können sich zu jedem beliebigen Zeitpunkt aufsetzen, die Pistole ziehen und die Gegner angreifen oder Ihrem Teamkollegen Deckung geben, wenn er sich auf den Weg zu Ihnen befindet. Werden Sie, während Sie handlungsunfähig sind, von einem Schuss getroffen, verstärkt das die Blutung und Sie sterben schneller.

Würgegriff

Sie können von Gegnern in einen Würgegriff genommen werden, der dazu führt, dass Ihr Gesundheitswert sich eine kurze Zeit lang schnell verringert. Sie können sich nur mithilfe eines Teamkollegen aus einem Würgegriff befreien. Wenn Sie sich in einem Würgegriff befinden, können Sie die Leertaste drücken, um eine Zeitfenster-Aktion auszuführen. Daraufhin weichen Sie zur Seite aus und Ihr Teamkollege erhält freie Sicht auf den Gegner und kann ihn ausschalten. Sollten Sie nach Ausführen der Zeitfenster-Aktion nicht aus dem Würgegriff befreit sein, werden Sie vom Gegner mit der Waffe geschlagen. Dadurch verringert sich Ihr Gesundheitswert weiter und Sie kommen dem Tod näher.

UPLAY

Was ist Uplay?

Bei Uplay handelt es sich um eine Reihe von Serviceangeboten, die den Spielern als Erweiterung ihrer Ubisoft-Spiele zur Verfügung stehen.

Bei **'Uplay Win'** erhalten Sie Einheiten, indem Sie in Spielen bestimmte Aktionen ausführen, die für Uplay aktiviert wurden. Wenn Sie diese Einheiten direkt einlösen, erhalten Sie dafür eine Belohnung. Sie können sie aber auch sammeln, um später für eine größere Anzahl eine bessere Belohnung zu erhalten. Dies gilt plattformübergreifend für alle Spiele, für die Uplay aktiviert ist. Je häufiger und länger Sie spielen, desto mehr exklusive Inhalte können Sie kostenlos für Ihre Lieblingsspiele freischalten.

'Uplay Help' stellt Ihnen Tipps und eine Anleitung zur Verfügung, wie Sie das Meiste aus Ihren Ubisoft-Spielen herausholen. Hier erhalten Sie von den Entwicklern selbst oder von anderen Spielern Hilfe. Oder Sie helfen sogar selbst anderen Spielern bei deren Fragen.

Mithilfe von **'Uplay Share'** können Sie in den Spielen Inhalte erstellen und Sie auch Ihren Freunden oder der gesamten Community zur Verfügung stellen. Zu diesen Inhalten gehören Statistiken, Bilder, Videos und sogar Inhalte, die im Spiel verwendet werden können, wie zum Beispiel Karten.

Im **'Uplay Shop'** können Sie zusätzliche Spielinhalte für Ihre Lieblingsspiele von Ubisoft erwerben.

Zugriff auf Uplay

Wählen Sie im Hauptmenü den Eintrag 'Uplay', um darauf zuzugreifen.

Uplay-Menü

Mit der Maus können Sie durch dieses Menü navigieren. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der linken Maustaste oder der Eingabetaste. Drücken Sie die Backspace-Taste, um das Menü zu verlassen. Drücken Sie die ESC-Taste, um Uplay zu verlassen und zum Spielmenü zurückzukehren.

Profil:

- **Profil anzeigen:** Hier erhalten Sie einen Überblick über Ihre Aktionen in den Spielen, die Sie gespielt haben.
- **Zitat wechseln:** Bearbeiten Sie Ihr Zitat.
- **Symbol wechseln:** Wählen Sie ein neues Symbol aus.

Kontoeinstellungen:

- **E-Mail und Kennwort:** Bearbeiten Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Kennwort.
- **Persönliche Daten:** Bearbeiten Sie Ihre persönlichen Daten.
- **Einverständniserklärungen:** Bearbeiten Sie Ihre Einverständniserklärungen bezüglich des Erhalts von Informationen von Ubisoft und seinen Partnern.

Uplay Win: Menü

Mit der Maus können Sie durch dieses Menü navigieren. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der linken Maustaste oder der Eingabetaste. Drücken Sie die Backspace-Taste, um das Menü zu verlassen.

- **Aktionen:** Hier werden alle im Spiel bzw. in den Spielen möglichen Aktionen aufgeführt sowie die jeweils dazugehörige Anzahl von Einheiten. Ist das Kontrollkästchen einer Aktion mit einem Häkchen versehen, bedeutet dies, dass die Aktion bereits abgeschlossen ist. Markieren Sie eine Aktion und drücken Sie die linke Maustaste, um Informationen zu der Aktion anzuzeigen.

- **Belohnungen:** Hier werden alle verfügbaren Belohnungen aufgeführt sowie die jeweils dazugehörige Anzahl von Einheiten. Ist das Kontrollkästchen einer Belohnung mit einem Häkchen versehen, bedeutet dies, dass die Belohnung bereits eingelöst wurde. Markieren Sie eine Belohnung und drücken Sie die linke Maustaste, um sie einzulösen, falls Sie über eine ausreichende Anzahl von Einheiten verfügen. Wenn Sie eine Belohnung einlösen, wird die entsprechende Anzahl von Einheiten von der Gesamtzahl der Ihnen zur Verfügung stehenden Einheiten abgezogen.
- **Einheitensaldo:** Hier werden alle abgeschlossenen Aktionen und freigeschalteten Belohnungen sowie ein detaillierter Einheitensaldo angezeigt. Markieren Sie eine Aktion oder eine Belohnung und drücken Sie die linke Maustaste, um Informationen dazu anzuzeigen.

Weitere Informationen, Inhalte und Optionen finden Sie auf www.uplay.com.

Informationen zu den Belohnungen

- **Uplay-Motiv:** Wenn Sie das Motiv einlösen, wird ein neues Fenster angezeigt. Wählen Sie den Speicherort für die Archivdatei und klicken Sie dann auf die Schaltfläche zum Speichern. Der genaue Ablauf richtet sich danach, welchen Browser Sie benutzen. In der Archivdatei finden Sie verschiedene Formate des Motivs.
SCAR-H: Wählen Sie im Hauptmenü erst 'Nebenmission', dann 'Umkleidekabine' und schließlich 'Arsenal', um diese Waffe in Ihren Besitz zu bringen.
- **Russische Uniform:** Wählen Sie im Hauptmenü erst 'Nebenmission', dann 'Umkleidekabine' und schließlich 'Uniformen', um diese Uniform in Ihren Besitz zu bringen.
- **Spielmodus 'Infiltration':** Wechseln Sie im Hauptmenü erst zu 'Mehrspieler' und dann zu 'Spielmodus', um auf diesen Spielmodus zuzugreifen.

SPLINTER CELL MATCH

Überprüfen Sie, wie weit Sie schon im Spiel fortgeschritten sind und vergleichen Sie Ihre Statistik mit der Ihrer Freunde auf www.splintercell.com.

UBISOFT-KUNDENDIENST

Kostenloser Kundenservice

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

Besuchen Sie uns im Internet unter: <http://support.ubisoft.de/>

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

Bevor Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

Überprüfen Sie bitte unbedingt, ob Sie die Systemvoraussetzungen für das Produkt erfüllen. Zur Analyse Ihres Systems können Sie das von uns entwickelte Programm „SAN“ benutzen. Mit diesem Tool können Sie schnell und einfach Ihre Systemkomponenten überprüfen.

Persönliche Unterstützung

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

Kostenpflichtiger Kundenservice

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

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

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

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

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm Dxdiag auf, diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So starten Sie das Programm Dxdiag:

Windows XP: Klicken Sie bitte auf «START»--> «AUSFÜHREN»--> Tippen Sie hier «dxdiag» ein und klicken Sie auf „OK“.

Windows Vista: Klicken Sie bitte auf den «START-BUTTON». Unter «SUCHE STARTEN» tippen Sie «dxdiag» ein und betätigen die Eingabetaste (Enter).

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht immer in der Lage sind, am Telefon (per Ferndiagnose) alle potentiellen Fehlerquellen ausfindig zu machen. Dazu sind die Möglichkeiten der Hard- und Softwarekonfiguration auf dem PC-Markt einfach zu vielfältig.

Wir empfehlen Ihnen daher - auch zukünftig - kostenlos via Internet über das Ubisoft-Solution-Center mit uns in Verbindung zu treten. In den meisten Fällen werden wir nur so in der Lage sein, Ihr System zu analysieren und Ihnen adäquate Lösungsvorschläge anzubieten.

Sollten Sie auf technische Probleme mit dem Produkt stoßen, überprüfen Sie bitte zuerst, ob Ihr Computer die angegebenen Systemanforderungen des Produkts erfüllt. Alle hierzu erforderlichen Informationen entnehmen Sie bitte den SYSTEMVORAUSSETZUNGEN auf der Originalverpackung. Achten Sie insbesondere darauf, dass Sie eine Grafikkarte verwenden, die mit dem Produkt kompatibel ist.

Tipps und Tricks - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps-und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Telefonnummer zur Verfügung: **0900 - 1824847** (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

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

Hinweise zum Austausch von Spielen

- Handbücher können wir leider nicht umtauschen/ersetzen!
- CD-Key Codes (Multiplayer Schlüssel) werden wir nicht ersetzen! Bitte sichern Sie Ihren CD-Key (Multiplayer Schlüssel) immer extra, um einem Verlust vorzubeugen! Wir machen bei dieser Regelung definitiv keine Ausnahmen! Bei Verlust hilft nur ein Neukauf des Spiels. Sehen Sie von Anfragen bezüglich dieser Problematik bitte ab.
- Wir können Ihnen den Austausch des Spiels/Datenträgers nur für ein Kalenderjahr nach Erstveröffentlichung des Produkts anbieten. Für ältere Spiele können wir leider keine Umtauschgarantie geben.

Ihr Ubisoft-Team

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

Technische Hotline: **0900 060860** (für 0,27 Euros/min aus dem Festnetz. Vom Mobilfunknetz aus nicht erreichbar!)

Tipps und Tricks: **0900 510995** (für 2,17 Euros/min. aus allen Netzen.)

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 Multimediaprodukts 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.