

**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.



Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine™ 2, Copyright 1998 – 2006, Epic Games™, Inc. All rights reserved.



Uses Bink Video. Copyright ©1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables certain in-game objects (eg advertising) to be temporarily uploaded to your pc or console and replaced in-game while connected online. As part of that process, no personally identifiable information about you is collected and only select non-personally identifiable information is temporarily logged. No logged information is used to determine any personally identifiable information about you. For full details see <http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm>.

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

# Spiel's auf deinem Handy!



ATOM CLANCY'S  
**SPLINTER  
CELL**  
**DOUBLE AGENT**

Schick eine SMS\* mit dem  
Text: **"GAME AGENT"** an **82063\***  
[www.gameloft.com](http://www.gameloft.com)



\* Deutschland: Für das Spiel musst du insgesamt  
2 SMS zum Preis von € 3,98 (€-Plus € 4) versenden. Vodafone: davon 12 Cent für Vodafone Leistung.

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

**gameloft**  
[WWW.GAMELOFT.COM](http://WWW.GAMELOFT.COM)

## INHALT

<b>ERSTE SCHRITTE .....</b>	<b>2</b>
<b>SOLO-STEUERUNG .....</b>	<b>3</b>
<b>EINLEITUNG .....</b>	<b>4</b>
<b>HAUPTMENÜ .....</b>	<b>6</b>
<b>EINZELSPIELER .....</b>	<b>6</b>
<b>MULTIPLAYER .....</b>	<b>15</b>
<b>KUNDENDIENST .....</b>	<b>22</b>
<b>GARANTIE .....</b>	<b>23</b>

## ERSTE SCHRITTE

### Systemanforderungen

BETRIEBSSYSTEM: Windows® XP (inklusive x64 Edition)

PROZESSOR: P4 3Ghz oder Athlon 3000 (P4 3.5 Ghz oder Athlon 3500 empfohlen) - Das Spiel ist für Dual-Prozessoren-Systeme optimiert.

RAM: 1024 MB

GRAFIKKARTE: DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte mit Shader 3.0 und 128 MB RAM (256 MB empfohlen)

DIRECT X: DirectX 9.0c - Version April 06

DVD-ROM-LAUFWERK: 4X

SOUNDKARTE: DirectX 9.0c-kompatibel (EAX™ empfohlen) - PC-Audio mit Dolby® Digital Live benötigt für Dolby Digital Audio.

FESTPLATTE: 8 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte

STEUERGERÄTE: Maus, Tastatur

### Installation

#### Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ installieren

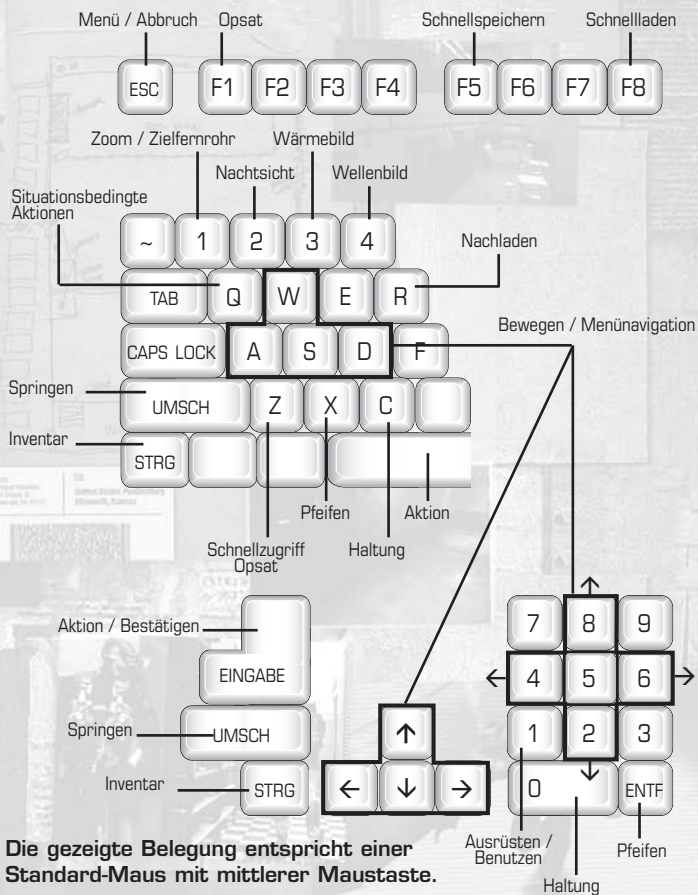
Legen Sie die „Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™“-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Das Autostart-Menü sollte sich öffnen. Sollte sich das Autostart-Menü nicht automatisch öffnen, führen Sie bitte einen Doppelklick auf das „Arbeitsplatz“-Icon auf Ihrem Desktop aus. Anschließend führen Sie einen Doppelklick auf dem Icon aus, das Ihrem DVD-ROM-Laufwerk entspricht. Jetzt sollte sich das Autostart-Menü öffnen. Klicken Sie auf „Installieren“. Der Installationsassistent führt Sie durch die einzelnen Schritte des Einstellungs- und Installationsvorgangs.

#### Splinter Cell Double Agent deinstallieren

Um „Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™“ zu entfernen, können Sie auf das entsprechende Symbol im Ordner des Startmenüs klicken, oder in der Systemsteuerung die Option „Software verwenden“.



## SOLO-STEUERUNG



**Die gezeigte Belegung entspricht einer Standard-Maus mit mittlerer Maustaste.**

Sekundärfeuer / KO schlagen

Ausrüsten / Benutzen (klicken)  
Zoom +/-  
Schneller / langsamer  
(Mausrad hoch/runter)

Feuer / Messer

Kamerasteuerung /  
Menünavigation

## EINLEITUNG

### Die Geschichte

Sam Fisher war ursprünglich ein Agent von Third Echelon. Er hatte den Auftrag, Stützpunkte von Staatsfeinden zu infiltrieren, Informationen zu beschaffen und, falls nötig, seine erlernten Fähigkeiten einzusetzen, um diese Feinde zu neutralisieren. Aber die Zeiten ändern sich. Amerikas Feinde orientieren sich neu und wenden immer tödlichere Methoden an. Um seinen Zielobjekten immer einen Schritt voraus zu sein, wandelt sich auch Third Echelon, obwohl der Assistant Director Williams diese Veränderungen eventuell in zwei verschiedene Richtungen drängen wird. Während sich Sam Fishers Widersacher weiterentwickeln und seine Verbündeten sich wandeln, wird auch Fishers eigenes Leben schon sehr bald eine dramatische und bleibende Veränderung durchlaufen. Und wenn dies erst einmal geschehen ist, wird nichts mehr so sein, wie es war. Nachdem sein Leben auf den Kopf gestellt wurde, befindet sich Sam Fisher auf einer neuen Mission, die alle anderen Missionen zuvor in den Schatten stellt. Früher musste er noch durch Verteidigungsanlagen eindringen und von außen an Informationen gelangen, doch nun ist er selbst Insider, arbeitet mit denen zusammen, die er geschworen hatte zu vernichten, und erkennt, dass sich unter seinen Verbündeten Feinde befinden. Für das große Ganze riskiert er alles, auch wenn es ihn seine Identität kostet – oder gar sein Leben.

### Characters

#### Sam Fisher – Agent im Außeneinsatz

Geboren: Verschlussache  
Größe: 5'10"  
Gewicht: 77 kg

Als Splinter Cell, einem Agenten von Third Echelon, der geheimsten Untergruppe der NSA, wurde Sam Fisher dazu ausgebildet, sein Heimatland durch den Einsatz offensiver Maßnahmen zu verteidigen. Neben ihrer Waffen- und Nahkampfausbildung verfügen Splinter Cells über die neueste Technologie und Spionagetechnik, um sensitive Bereiche zu infiltrieren, Informationen zu beschaffen und Operationen durchzuführen, die die U.S.-Regierung weder zur Kenntnis nehmen darf noch genehmigen kann. Fisher kämpft bereits seit Jahren an den weltpolitisch wichtigsten, vordersten Spionagefronten. Durch harte Arbeit, unersättliche Neugierde und brutale Ehrlichkeit hat er seine Aufgabe nicht nur überlebt, sondern sich darin auch besonders hervorgetan. Für kleine Nettigkeiten hat er keine Zeit, geschweige denn für Lügen. Er ist ein stiller Mensch, folgt seinen Instinkten und ist aufmerksam, jemand der von außen beobachtet. Aber um die für seine Arbeit notwendige Selbstdisziplin zu erlangen, musste Fisher Teile seines Selbst verleugnen. Er ist kein Mann vieler Worte, er ist ein Mann mit einem schwarzen Sinn für Humor, ein Mann mit einer erwachsenen Tochter, die er liebt, aber kaum kennt. Nur in seinem Job ist er wirklich er selbst – in gewisser Hinsicht ist er zu dem geworden, was er tut. Seine Welt ergibt für ihn Sinn, es gibt Verbündete und Feinde, und der Unterschied zwischen ihnen war immer klar und deutlich ... bis jetzt.



#### Colonel Irving Lambert

Geboren: 1961, Bat Cave, North Carolina  
Größe: 6'2"  
Gewicht: 122 kg

Lambert ist Third Echelons verantwortlicher Leiter aller Außeneinsätze und nur einer einzigen Person unterstellt. Er kam bereits als junger Mann mit dem Geheimdienst in Kontakt, machte dort schnell Karriere und gewann an Verantwortung. Im Persischen Golf koordinierte er vor und während der Operation Desert Storm die Geheimdienste und setzte Doppelagenten ein. Später kam er zu Third Echelon, wo er das ehrgeizige Splinter Cell-Programm auf den Weg brachte. Mehrere dieser Missionen waren äußerst erfolgreich,



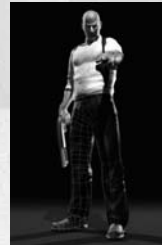
nicht zuletzt durch die Mitwirkung von Lamberts Untergebenem und Freund Sam Fisher. Obwohl Lambert in Washington, D.C. immer noch gern gesehen ist und gute Kontakte pflegt, ist er aufgrund seiner Änderungsvorschläge bezüglich verschiedener Strukturen und Prozeduren für die NSA politisch zu einem heißen Eisen geworden – und zu einem potenziellen Risiko.

## Other Characters

### Emile Dufraisne

Geboren: 1956, Opelousas, Louisiana  
Größe: 5'9"  
Gewicht: 72 kg

Der in wohlhabenden und konservativen Verhältnissen aufgewachsene Emile Dufraisne fühlte sich schon immer zu Höherem berufen. Seine Auffassung, dass sich Amerika grundlegend ändern müsse, brachte ihn schließlich dazu, die JBA zu gründen, eine Gruppe, die sich zum Ziel setzte, durch die Zerstörung der herrschenden, dekadenten Ordnung einen Wechsel herbeizuführen. Man könnte ihn einen Terroristen nennen, Emile selbst betrachtet sich jedoch als Patrioten.



### Enrica Villablanca

Geboren: 1977, Highland Beach, Florida  
Größe: 5'7"  
Gewicht: 56 kg

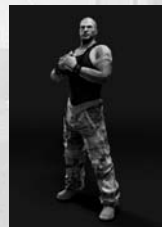
Als sie ihre Doktorarbeit abgeschlossen hatte, erkannte Enrica, dass sie nicht wusste, was sie mit ihrem Leben anfangen sollte. Sie hatte klare Ansichten zu gesellschaftlichen Problemen und als sie sich auf die Suche nach Antworten machte, stieß sie auf die JBA. Als einzige Frau der Gruppe verbirgt Enrica ihre Unsicherheit hinter einer Mauer aus professioneller Kompetenz und Überheblichkeit.



### Carson Moss

Geboren: 1972, Tulsa, Oklahoma  
Größe: 6'2"  
Gewicht: 110 kg

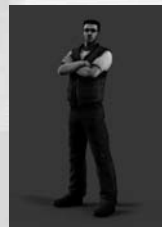
Moss ist zusammen mit Emile eines der dienstältesten Mitglieder der JBA. Emile ist auch die einzige Person, die Moss respektiert, und er nutzt seine Position als Sicherheitschef der JBA aus, um alle anderen zu schikanieren – bis auf Enrica. Obwohl Emile Moss seinerzeit für vollkommen zuverlässig hielt, entwickelte sich in letzter Zeit aufgrund von Sicherheitsproblemen eine tiefe Kluft zwischen den beiden.



### Jamie Washington

Geboren: 1979, Dothan, Alabama  
Größe: 5'11"  
Gewicht: 75 kg

Jamie ist ein einziger Widerspruch. Einerseits ist er stets gut gelaunt und im Kreis der Menschen, die er mag, sehr umgänglich. Wenn er sich einmal entschließt, jemanden zu mögen, ist er ein absolut loyaler Freund fürs Leben. Andererseits ist er ein bössartiger, grausamer Mann, der Spaß daran hat, Gewalt anzuwenden, insbesondere bei denen, die ihm ausgeliefert sind.



**Hisham Hamza**

Geboren: 1979, Washington, D.C  
 Größe: 5'9"  
 Gewicht: 75 kg

Zwar ist er noch recht jung, aber trotzdem ist Hamza bereits Teil einer neuen Initiative innerhalb des Department of Defense: der Interdepartmental Operative. Der offiziell der CIA zugehörige Hamza zeichnet sich durch eine rasche Auffassungsgabe aus, eine Eigenschaft, die ihn zum idealen Kandidaten für die Verbindungsarbeit zwischen CIA und NSA im Außendienst machte. Noch ist er jung und arrogant, aber dank seiner Vielseitigkeit wird er wahrscheinlich eines Tages zu einem herausragenden Agenten werden.

**HAUPTMENÜ**

Im Ausgangsbildschirm können Sie aus zwei Spielmodi wählen oder sich die Credits für das Spiel ansehen:

- **Einzelspieler (Solo-Modus)**
- **Multiplayer**
- **Credits**

**Einzelspieler-Menü**

In diesem Menü können Sie eine der folgenden Optionen auswählen:

- **Spiel laden:** Wählen Sie einen bereits gespeicherten Spielstand aus und laden Sie ihn. In diesem Bildschirm werden nur die jeweils zum ausgewählten Profil gehörigen Spielstände angezeigt.
- **Neues Spiel:** Hier starten Sie ein neues Spiel, nachdem Sie ein Profil ausgewählt oder erstellt haben. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, können Sie den Schwierigkeitsgrad auf 'Leicht', 'Normal' oder 'Schwer' einstellen.
- **Training:** Lernen Sie die Grundkonzepte von Splinter Cell Double Agent in Form einer psychologischen Prüfung der Fähigkeiten Sam Fishers im Einsatz kennen.
- **Optionen:** Hier können Sie die Anzeige und die Spielsteuerung einstellen.

**Multiplayer-Menü**

Spielen Sie Gegen- oder Koop-Herausforderungen über das Internet oder ein lokales Netzwerk (LAN). Weitere Informationen finden Sie auf Seite 15.

**EINZELSPIELER****Sams Aktionen und Bewegungen**

Nachfolgend werden einige von Sams Bewegungen beschrieben, mit denen er schleichen oder sich auf andere Art tarnen kann. Je nachdem, welchen Spielstil Sie bevorzugen, werden einige der Bewegungen für Sie sehr nützlich sein.

**Standard-Bewegungen****Ducken**

Drücken Sie die Taste zum Umschalten der Körperhaltung, um sich zu ducken. Sam bewegt sich zwar langsamer, ist dabei aber auch leiser und weniger sichtbar

**In Lüftungsschacht steigen**

Drücken Sie die Aktionstaste, wenn Sie sich neben einem Lüftungsschacht befinden, um Sam hineinklettern zu lassen.



## Klettern

Um an Rohren, Leitern, herabhängenden Kabeln oder Zäunen hochzuklettern, gehen Sie einfach darauf zu. Drücken Sie die Taste zum Umschalten der Körperhaltung, um abzuspringen. Sie können sich außerdem an Rohren hinabgleiten lassen oder Leitern hinuntersteigen, indem Sie die Taste S drücken.



## Nahkampfangriff

Wählen Sie in der Nähe des Feinds zwischen tödlichen Angriffen (Primärangriffs-Taste) und nicht-tödlichen Angriffen (Sekundärangriffs-Taste).



## Rücken zur Wand

Drücken Sie die Taste für kontextbezogene Bewegungen, wenn Sie stehen oder sich ducken, um sich mit dem Rücken an die Wand zu drücken. Steht er mit dem Rücken zur Wand, ist Sam schwerer zu entdecken. Drücken Sie die Taste für kontextbezogene Bewegungen erneut, um wieder die Standardhaltung einzunehmen.



## Rücken zur Wand: Spähen

Stehen Sie neben einer Ecke mit dem Rücken zur Wand, können Sie kurz um die Ecke spähen, indem Sie die Taste für kontextbezogene Bewegungen in Richtung der Ecke drücken und halten. Drücken Sie die Ausrüsten-/Ablegen-Taste, um in dieser Position Ihre Waffe auszurüsten. Sollte sich ein Feind nähern, können Sie außerdem einen Eckengriff (siehe Einzelheiten im nächsten Abschnitt) ausführen.

## Hangeln

Springen Sie, indem Sie die Springen-Taste drücken, und ergreifen Sie Vorsprünge und Kanten, die sich über Sams Kopf befinden. Sam kann sich nach links und rechts bewegen oder sich hochziehen. Halten Sie die Pfeiltaste unten gedrückt oder drücken Sie die Taste zum Umschalten der Körperhaltung, um wieder loszulassen.



## Hand über Hand

Drücken Sie die Springen-Taste, um hochzuspringen und sich an einem waagerechten Rohr festzuhalten. Um Hindernisse zu überwinden, können Sie Sams Beine durch Drücken der Springen-Taste nach oben schwingen. Drücken Sie die Taste zum Umschalten der Körperhaltung, um das Rohr loszulassen.



## Seile benutzen

Drücken Sie die Springen-Taste, um hochzuspringen und sich an einem herabhängenden oder quer gespannten Seil festzuhalten. Sam rutscht anschließend automatisch herunter. Ziehen Sie Sams Beine an, indem Sie die Springen-Taste drücken. Drücken Sie die Taste C, um loszulassen.



## Gegenstand werfen

Hält Sam einen Gegenstand in der Hand, drücken Sie die Taste E, um sich auf einen Wurf vorzubereiten. In der Mitte des Bildschirms wird ein Fadenkreuz angezeigt. Visieren Sie mit dem Fadenkreuz die Stelle an, die der Gegenstand treffen soll. Drücken Sie die Primärangriffs-Taste, um den Gegenstand zu werfen. Sam kann Granaten oder andere Gegenstände werfen, die er eingesammelt hat.

## Schwimmen

Bestimmte Stellen im Spiel ermöglichen Sam, unter Wasser zu schwimmen. Die Steuerung unterscheidet sich dabei von der normalen Tastenbelegung. Drücken Sie die Pfeiltasten zur Bewegung und die Maus zur Steuerung. Drücken Sie die Springen-Taste, um aufzutauchen und das Wasser zu verlassen. Drücken Sie die Taste C, um abzutauchen. Drücken Sie die Taste E, um zu beschleunigen.

## Fortgeschrittene Bewegungen

Fortgeschrittene Bewegungen sind genauso wichtig wie die Standard-Bewegungen. Mithilfe der fortgeschrittenen Bewegungen kann sich Sam wesentlich sicherer und präziser durch seine Umgebung bewegen. Bei vielen der fortgeschrittenen Bewegungen handelt es sich um



Kombinationen, mit denen Sam angreifen kann. Informationen dazu, wie Sie Waffen ausrüsten und verwenden, finden Sie im nachfolgenden Abschnitt „Waffen, Module und Gegenstände“.

### Spagat

Befindet sich Sam in einem nicht zu breiten, aber hohen Korridor, kann er einen Spagat-Sprung ausführen. Dazu drehen Sie sich zur Wand und drücken die Springen-Taste, um hochzuspringen. Drücken Sie die Taste C, um die Bewegung abzuschließen. Diese Position ist besonders gut geeignet, um sich auf Feinde fallen zu lassen.



### Auf Gegner fallen lassen

Sie können einen Gegner kampfunfähig machen, indem Sie sich von oben auf ihn fallen lassen.



### Spagat: Schießen

Sam kann in der Spagat-Sprung-Position seine Waffe ausrüsten und abfeuern. Drücken Sie die Taste E, um die ausgewählte Waffe zu aktivieren.



### Abseilen

Stellen Sie sich neben den Punkt zum Einhaken, der im Interaktions-Menü angezeigt wird, und wählen Sie die Interaktion „Abseilen“. Sam kann sich am Seil nach oben oder unten bewegen. Drücken Sie die Springen-Taste, um sich von der Wand abzustoßen.



### Abseilen: Schießen

Während er sich abseilt, kann Sam eine Schusswaffe oder ein Richtmikrofon ausrüsten und benutzen. Drücken Sie die Taste E, um die ausgewählte Waffe zu aktivieren.



### Hängend schießen

Sam kann seine Waffe ausrüsten und abfeuern, während er an einem Rohr hängt. Hängt er mit den Beinen nach unten, schießt er nach vorne, hängt er mit den Beinen nach oben, schießt er nach hinten. Drücken Sie die Taste E, um die Waffe auszurüsten, während Sie an einem Rohr hängen.



### Nackengriff mit dem Kopf nach unten hängend

Führen Sie diese Bewegung aus, wenn Sie mit dem Kopf nach unten an einem waagerechten Rohr oder an einem Seil hängen. Drücken Sie die Primärangriffs-Taste, um einen tödlichen Angriff auf einen Nichtspielercharakter (NSC) auszuführen, oder drücken Sie die Sekundärangriffs-Taste, um ihn bewusstlos zu schlagen. Drücken Sie zweimal die Taste C, um Sam unterhalb des Rohrs oder Seils wieder auf seine Füße zu stellen.



### Schulter wechseln

Drücken Sie im Modus „Zielen“ die Pfeiltasten, um Ihre Waffe von der einen Schulter zur anderen zu wechseln. Auf diese Weise können Sie aus jedem Winkel heraus zielen.

### Schloss knacken

Bei einigen Türen wird Sam das Schloss knacken müssen. Ein Schloss zu knacken, ist zeitaufwändig, aber es geht geräuschlos vonstatten und zieht keine Aufmerksamkeit auf sich. Um ein Schloss zu knacken, drücken Sie zwei nebeneinander liegende Pfeiltasten, bis Sie hören und sehen, dass sich der erste Zapfen bewegt. Die Pfeiltasten befinden sich dann im richtigen Quadranten, um einen der Zapfen zu lösen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Zapfen gelöst sind.



### Optisches Kabel

Wählen Sie diese Option im Interaktionsmenü aus, um ein kleines optisches Kabel unter der Tür hindurch zu schieben. Mithilfe des OPSAT können Sie sehen, was auf der anderen Seite der Tür vorgeht. Den Blickwinkel der Linse des Kabels bestimmen Sie mit der Maus. Der Zugriff auf Wärmebild-, Magnetwellen- und Nachtsichtgerät ist auf die übliche Weise möglich. Drücken Sie die Taste C, um den Einsatz des OPSAT zu beenden.

### Bewegungen in Verbindung mit Nichtspielercharakteren

Sam verfügt über verschiedene Spezialbewegungen, die nur in Verbindung mit NSC (Nichtspielercharakteren) angewendet werden können. Um diese Bewegungen auszuführen, müssen Sie nahe an einen Feind herankommen, ohne entdeckt zu werden.

#### Leiche wegschaffen

Sam kann tote oder bewusstlose Feinde verstecken, damit sie nicht entdeckt werden. Wählen Sie die Interaktion „Körper“, um einen Körper wegzutragen. Drücken Sie die Aktionstaste, um den Körper vorsichtig abzulegen, oder die Springen-Taste, wenn Sie ihn schnell fallen lassen müssen. Oder drücken Sie die Taste E, um den Körper schnell fallen zu lassen und Ihre Waffe auszurüsten.



#### Greifen

Greifen Sie sich einen NSC, indem Sie sich unentdeckt an ihn anschleichen und die Leertaste drücken. Aus dieser Position heraus können Sie ihn außer Gefecht setzen, indem Sie die Sekundärangriffs-Taste drücken, oder ihn umbringen, indem Sie die Primärangriffs-Taste drücken.



#### Menschlicher Schutzschild

Drücken Sie die Taste E, während Sie einen Feind festhalten, um Ihre Pistole zu aktivieren und auf andere Feinde zu schießen. Dabei benutzen Sie den Feind, den Sie festhalten, als Schutzschild.



#### Verhören

Einige NSC können Sie verhören, um an wichtige Informationen zu gelangen. Drücken Sie die Leertaste und wählen Sie die Interaktion „Verhören“, während Sie den Feind festhalten, um ihn zum Reden zu bringen. In Verhören lassen sich allerlei Dinge erfahren, die Ihnen auf Ihren Missionen helfen werden.



#### Eckengriff

Während Sam mit dem Rücken zur Wand steht und um die Ecke späht, kann er einen Feind, der sich von der anderen Seite nähert, greifen und in seine Gewalt bringen. Aus dieser Position heraus, kann er - falls die Option verfügbar ist - den Feind verhören und sich danach seiner auf tödliche oder nicht ganz so tödliche Weise entledigen.

#### Getarnte Tötung im Wasser

Schwimmt Sam in der Nähe des Ufers, kann er ahnungslose Feinde vom Rand her zu sich ziehen und sie ertränken. Nähert sich ein Feind, wird das Interaktionssymbol angezeigt. Drücken Sie die Leertaste, um die Bewegung auszuführen.



#### Tötung durchs Eis

An bestimmten Stellen unter Wasser kann Sam Feinde auf dem Eis über ihm erkennen. Wird das Interaktionssymbol angezeigt, drücken Sie die Leertaste, um das Eis mit der Faust zu durchstoßen, den Feind zu sich herunterzuziehen und ihn zu erstechen.

## BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL

BANK ROBBERY  
USP(C)



dark colored hair -  
0 years of age. L  
connection with a  
Suspect is associ  
and has fled on the



he spent the rest of  
his life in prison



RE



**1) Missionszielanzeige:** Hier wird das nächste Einsatzziel angezeigt, das Sie auf Ihrer Mission erreichen müssen.

**2) Interaktionssystem / Waffen- und Modulauswahlsystem:**

Dieses System wird angezeigt, sobald Sie mit einem Objekt (Waffe oder Modul) oder einer Person in der Nähe interagieren können. Wird ein Interaktionssymbol auf dem Bildschirm angezeigt, drücken Sie die Leertaste, um mit dem Objekt zu interagieren. Stehen mehrere Interaktionen zur Auswahl, halten Sie die Leertaste gedrückt, um Ihre Auswahl zu treffen.



**3) Schnelzugriff-OPSAT:** Als multifunktionelle Armbanduhr stellt das Schnelzugriff-OPSAT die Verbindung zwischen der Haftkamera und der SATCOM-Karte dar.

**4) Vertrauensanzeige:** Gibt einen Hinweis darauf, wie groß das Vertrauen zwischen Ihnen und der NSA bzw. Ihnen und der JBA ist. Weitere Informationen dazu finden Sie weiter im Abschnitt „Vertrauen“.

**5) Sichtbarkeitsanzeige:** Farbige Anzeigen auf dem HUD zeigen Ihnen, wie gut Sam versteckt ist. Diese Anzeigen basieren auf seiner Sichtbarkeit und darauf, wie viel Lärm er verursacht. Bleiben Sie also außerhalb der Sichtlinie und seien Sie leise!

**Grün:** Solange er sich im Schatten aufhält, ist Sam komplett unsichtbar.

**Gelb:** Auf Sam fällt Licht und er ist sichtbar.

**Gelb/grün blinkend:**

- Sam ist entweder nicht sichtbar oder sichtbar (grün oder gelb).
- Das Blinken weist auf Gefahr hin. Feinde sind auf der Suche nach Sam.
- Wenn Sam während des Kampfes den Schutz der Schatten aufsucht und seine Feinde ihn aus den Augen verlieren, wird die Sichtbarkeitsanzeige wieder grün, blinkt aber weiter, so lange der Feind noch nach ihm sucht.
- Das Blinken zeigt außerdem an, dass Sam kurz erblickt wurde, bevor der Kampf beginnen konnte, und dass ihm die Flucht gelungen ist, bevor er ganz erkannt wurde.

**Rot blinkend:**

Sam befindet sich im Kampf und seine Feinde können ihn sehen und auf ihn schießen.

**6) Auswahl von Waffe, Modul, Gegenstand und Munition:** Zeigt den Namen der aktuell ausgewählten Waffe an. Zeigt an, wie viel Munition sich in einem Magazin befindet und wie viel Munition insgesamt vorhanden ist.

**7) Erholungsanzeige:** Dieses Symbol erscheint, wenn Sam verletzt ist. Es blinkt, wenn Sams Gesundheit langsam wiederhergestellt wird, und verschwindet, wenn er wieder seine volle Stärke erreicht hat.

### Vertrauenssystem

Bei den meisten Missionen müssen Sie sich entscheiden, ob Sam die Sache der JBA oder der NSA unterstützen soll. Je nachdem welche Entscheidungen Sie im Verlauf des Spiels treffen, steigt oder sinkt das Vertrauen zwischen Sam und der einen oder der anderen Partei.

Die Vertrauensstufe, die Sie bei der jeweiligen Gruppe erreicht haben, hat Auswirkungen darauf, wie andere Charaktere Sie behandeln und welche Ausrüstungen und Upgrades Sie erhalten können.

Das Vertrauen wird anhand von Anzeigen dargestellt, die sich entweder füllen oder leeren, je nachdem, welche Gruppe Sie unterstützen oder unterminieren. Das Spiel ist beendet, wenn eine der beiden Anzeigen den Wert null erreicht.



## Pause-Menü

Drücken Sie die Esc-Taste, um das Pause-Menü aufzurufen. In diesem Menü stehen die folgenden Funktionen zur Verfügung. Sie können ins Spiel zurückkehren, indem Sie die Taste C oder erneut die Esc-Taste drücken.

- **Schnellspeichern:** Speichern Sie Ihren Spielstand und kehren Sie innerhalb weniger Sekunden zum Spiel zurück.
- **Speichern:** Speichern Sie Ihren aktuellen Spielstand und legen Sie den Speicherort fest.
- **Laden:** Laden Sie ein zuvor gespeichertes Spiel. Hier können Sie auch die Spielstände laden, die Sie über Schnellspeichern gespeichert haben.
- **Mission neu starten:** Starten Sie das aktuelle Level noch einmal von vorne.
- **Erneut versuchen:** Setzen Sie das Spiel je nach aktuellem Spielfortschritt am letzten erreichten Kontrollpunkt oder mit dem letzten gespeicherten Spielstand fort.
- **Optionen:** Hier können Sie die Anzeige und die Spielsteuerung einstellen.
- **Beenden:** Beenden Sie das aktuelle Spiel und wechseln Sie zurück ins Hauptmenü. Sie müssen diese Aktion bestätigen.

## OPSAT (OPERATIONAL SATELLITE UPLINK)

Beim OPSAT handelt es sich um einen kompakten, für militärische Aufgaben entworfenen PDA, der am Handgelenk getragen wird. Mit seiner Hilfe wird Sam über seine Missionsziele und aktuelle Änderungen informiert.



Drücken Sie die F1-Taste, um das Spiel anzuhalten und das Pause-/OPSAT-Menü anzuzeigen. Sie können das Spiel fortsetzen, indem Sie die Taste C oder F1 erneut drücken.

- **Einsatzziele:** Informieren Sie sich über die aktuellen Missionsziele. Drücken Sie die Leertaste, um weitere Informationen zu den Zielen zu erhalten.
- **Karte:** Zeigt eine 3-D-Karte des Einsatzgebietes an.
- **Daten:** Die Daten, die Sie während des Spiels gewonnen haben, werden hier in verschiedenen Menüs angezeigt:
  - Bild
  - E-Mail
  - Audiodatei
- **Profile:** Zeigt alle Informationen an, die Sam über die JBA-Mitglieder bisher gesammelt hat.
- **Ausrüstung:** Lassen Sie sich Sams aktuelle Ausrüstung anzeigen.

## WAFFEN, MODULE UND GEGENSTÄNDE

BANK ROBBERY

USP

### Magnetwellen-/Nachtsicht-/Wärmebildgerät

Seit dem ersten Tag des Splinter Cell®-Programms von Third Echelon gehört ein Sichtgerät, das sowohl die Nachtsicht als auch Wärmebilder ermöglicht, zur Standardausrüstung jedes Agenten. Bei verdeckten Ermittlungen ist es unverzichtbar.

**Wärmebild:** Drücken Sie die Zifferntaste 2, um das Wärmebildgerät zu aktivieren.

**Nachtsichtgerät:** Drücken Sie die Zifferntaste 1, um das Nachtsichtgerät zu aktivieren.

**Magnetwellensicht:** Drücken Sie die Zifferntaste 3, um die Magnetwellensicht zu aktivieren, einen Modus, in dem Sam alle elektrisch betriebenen Geräte schnell erkennen kann.

Halten Sie die Inventar-Taste gedrückt, um das Inventar mit Waffen und Modulen anzuzeigen. Wählen Sie den gewünschten Ausrüstungsgegenstand mit der Maus oder den Pfeiltasten aus und lassen Sie sie los, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Drücken Sie die Taste E, um die ausgewählte Waffe zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Drücken Sie die Inventar-Taste schnell hintereinander, um zwischen SC-20K und Pistole zu wechseln.

### SC-20K-Gewehr

Das SC-20K ist Sams Hauptwaffe. Es verwendet Munition des Standardkalibers NATO 5,56 x 45 mm. Jedes Magazin enthält 30 Schuss. Drücken Sie die Primärangriffs-Taste, um zu feuern. Drücken Sie sie einmal, um einen Schuss abzugeben. Halten Sie die Taste gedrückt, um automatisch zu feuern.



Drücken Sie die Zoomtaste, um den Zielfernrohrmodus aufzurufen oder zu beenden.

### SC-20K Zielfernrohrmodus

Im Zielfernrohrmodus können Sie die Waffe normal abfeuern. Halten Sie die Sekundärangriffs-Taste gedrückt, um den Atem anzuhalten und so den Schuss zu stabilisieren. Sam kann den Atem nur begrenzte Zeit anhalten. Nach einer Weile muss er wieder atmen.

### SC-20K Werfer

Mit diesem Modul kann Sam verschiedene Objekte mit unterschiedlichen Eigenschaften verschießen.

Mit dem Werfer können Sie drei Arten von Geschossen abschießen:

#### Haft-Schocker

- Der Haft-Schocker setzt einen elektrischen Impuls frei, wenn er sein Ziel trifft.
- Wird ein Haft-Schocker ins Wasser geschossen, werden das Wasser und jeder Feind, der damit in Berührung steht, unter Strom gesetzt.



#### Haftkamera

- Die Haftkamera wird bei Überwachungen eingesetzt.
- Sobald eine Kamera aktiv ist, wechselt die Perspektive automatisch zu dieser Kamera.
- Wenn die Kamera ihr Ziel erreicht, ist es möglich, ihren Blickwinkel zu steuern, so dass Sam sich besser umschauen kann.
- Die Kamera verfügt über eine Zoomfunktion, die mit der Zoomtaste gesteuert wird, und fungiert außerdem als Wärmebild-, Magnetwellen- und Nachtsichtgerät.
- Drücken Sie die Taste E, damit die Kamera ein Geräusch abgibt, das die Aufmerksamkeit Ihrer Feinde erregt.
- Drücken Sie die Springen-Taste, damit die Kamera ein giftiges Gas ausstößt. Jeder Feind, der sich in der Nähe befindet, verliert durch das Gas das Bewusstsein. Sobald das Gas benutzt wurde, zerstört sich die Kamera selbst.



### Ringflächengeschoss

Feuert eine wieder verwendbare Kunststoffscheibe ab, die, falls sie den Feind am Kopf trifft, diesen außer Gefecht setzt.

Sam kann die benutzten Ringflächengeschosse wieder vom Boden aufheben.



### 5-7 Pistole – OCP (Optically Channeled Potentiator)

Die 5-7 SC-Pistole verfügt über Einzelfeuer sowie ein 20-Schuss-Magazin. Sie ist mit einem Schall-/Mündungsfeuerdämpfer ausgerüstet. Drücken Sie die Primärangriffs-Taste, um einen einzelnen Schuss abzugeben.



**OCP:** Dieses Gerät ist mit der 5-7 verbunden. Es kann dazu verwendet werden, elektronische Geräte vorübergehend außer Betrieb zu setzen. Lichtquellen, Kameras und Computer können dadurch beeinträchtigt werden. Eine Leuchtanzeige seitlich an der 5-7 zeigt an, ob der OCP ein passendes Ziel getroffen hat. Eine grüne Anzeige besagt, dass der Treffer erfolgreich war; eine rote, dass der OCP keine Auswirkungen auf das Objekt hatte. Drücken Sie zum Aktivieren die Primärangriffs-Taste.

### Belohnungen

Werden Einsatzziele unter Einsatz von Tarnmanövern erreicht, erhalten Sie zur Belohnung Module, die solche Manöver unterstützen.

Die Module erhalten Sie am Ende der Mission, nähere Informationen dazu erhalten Sie während der Abschlussbesprechungen.

### Hacking

Hacking wird direkt an Objekten ausgeführt, die gehackt werden können. Mithilfe von Hacking erhalten Sie Zugriff auf Informationen, die Sie auf andere Arten nicht erlangen können.

- Das Hacking-Interface besteht aus vier Spalten mit Ziffern und einer Zeile mit dem gültigen 4-Ziffern-Code am unteren Rand.
- Ein Timer am oberen Rand gibt an, wie viel Zeit für den Hack zur Verfügung steht, bevor der Hacking-Versuch fehlschlägt. Wenn der Hack fehlschlägt, wird ein Alarm ausgelöst.
- Zwei Warnleuchten am oberen Rand weisen auf die Anzahl an Versuchen hin, die Sam zur Verfügung stehen, bevor der Versuch scheitert und er einen Alarm auslöst.
- Jede Spalte bestimmt ein Element des aus vier Ziffern bestehenden Codes. Sam muss die richtigen vier Codeelemente finden, um das System zu hacken.
- Das Hacking-Gerät sucht automatisch nach dem richtigen Code. Jedes Mal, wenn es in einer der Spalten eine der möglichen gültigen Ziffern gefunden hat, hält es an. Wenn alle Ziffern einer Spalte feststehen, wird sie validiert und eines der vier Codeelemente wird bestätigt.
- Dieser Vorgang kann mehr Zeit in Anspruch nehmen, als vom Timer zur Verfügung gestellt wird. Sam kann den Vorgang beschleunigen, indem er eine angehaltene Ziffer manuell mit einem Cursor bestätigt, der in allen Spalten nach oben, unten, rechts und links bewegt werden kann. Wählen Sie eine Ziffer aus und bestätigen Sie sie, indem Sie die Leertaste drücken. Handelt es sich um ein angehaltenes Codeelement, wird die Spalte sofort bestätigt und im Codeelement-Bildschirm angezeigt. Handelte es sich nicht um die korrekte Ziffer, wird die gesamte Spalte neu initialisiert und eine Warnleuchte leuchtet auf.
- Sind alle Codeelemente bestätigt, war der Hack erfolgreich.
- Sie können einen Hacking-Versuch jederzeit abbrechen, indem Sie Taste zum Umschalten der Körperhaltung drücken.
- Schlägt ein Hack-Versuch während der „roten“ Zeit fehl oder wird er abgebrochen, wird ein Alarm ausgelöst.

### Safe knacken

- Bewegen Sie die Scheibe für die Kombination von links nach rechts, um die Kippschalter des Safes auszurichten. Wenn alle Kippschalter richtig ausgerichtet sind, ist das Schloss geknackt und der Safe öffnet sich.



- Drücken Sie die Pfeiltasten links und rechts, um die Wählscheibe zu drehen. Auf diese Weise dreht sich die Scheibe und die innen liegenden Räder werden bewegt. Zuerst wird das äußere Rad bewegt, dann das nächste, direkt angrenzende Rad usw., bis das äußere Rad beginnt, sich zu drehen.

Wenn sich das nächstgelegene Rad in der richtigen Position befindet, leuchtet eine kleine Anzeige auf. Erreicht es die richtige Position, leuchtet die Anzeige dauerhaft. Lassen Sie die Pfeiltaste los, um das Rad an der gewählten Position festzusetzen. Bewegen Sie es dann in entgegengesetzter Richtung im Kreis, bis sich das Rad, das sich am zweitnächsten befindet, in der richtigen Position befindet.

**ACHTUNG:** Drehen Sie die Kippschalter zu weit in dieselbe Richtung, beginnt sich das äußere Rad wieder zu drehen und die bisher ermittelten Einstellungen des Schlosses werden zurückgesetzt.

Auf diese Weise müssen Sie alle drei Räder in die richtige Position bringen. Befindet sich das letzte Rad in der richtigen Position, lassen Sie die Pfeiltaste los und der Safe öffnet sich.

### Minen zusammenbauen

Es kann vorkommen, dass Sam dazu aufgefordert wird, Minen zusammenzubauen. Der Zünder muss mithilfe eines mechanischen Arms in der Mine platziert werden.

- Mit der Primärangriffs-Taste bestimmen Sie die Geschwindigkeit des mechanischen Arms und seine Bewegung auf der horizontalen Achse. Auf diese Weise können Sie den Zünder an der Mine anbringen.
- Setzen Sie gleichzeitig die Pfeiltasten ein, um Vibrationen auszugleichen und den Zünder exakt in der Mitte der Mine anzubringen.

### E-Mail entschlüsseln

Sam muss logisch denken, um den Code, mit dem der Absender seine Nachricht verschlüsselt hat, zu entschlüsseln. Die Verschlüsselung wird als virtueller Würfel mit 24 Vierecken angezeigt. Ein blaues Viereck zeigt einen korrekten Wert an, ein rotes Viereck einen falschen Wert.

- Drücken Sie die Primärangriffs-Taste, um den Würfel auf der horizontalen Achse zu drehen, und die Sekundärangriffs-Taste, um den Würfel auf der vertikalen Achse zu drehen.
- Mit den Pfeiltasten können Sie ein bestimmtes Viereck auswählen.
- Mit der Aktionstaste können Sie den Codewert jedes Vierecks erhöhen.
- Wenn der richtige Wert für alle Vierecke bestimmt ist, öffnet sich der Würfel und gibt seinen versteckten Inhalt frei.

### Bombe entschärfen

Eine Bombe kann mithilfe eines mechanischen Arms entschärft werden, der den Zünder entfernt. Der Sprengstoff reagiert auf Hitze und muss auf einer Temperatur von unter Null gehalten werden. Außerdem wird das Innere der Bombe, eine vertikale Röhre, von einer Anzahl Laserstrahlen geschützt.

- Mit der Primärangriffs-Taste bestimmen Sie die Geschwindigkeit des mechanischen Arms und seine Bewegung auf der horizontalen Achse. Auf diese Weise ergreifen Sie den Zünder.
- Sobald Sie den Zünder erfasst haben, lassen Sie die Primärangriffs-Taste langsam los, um ihn aus der Röhre zu ziehen, während Sie gleichzeitig mit den Richtungstasten Vibrationen ausgleichen, um nicht mit den Laserstrahlen in Berührung zu kommen.
- Beachten Sie, dass Sie den Zünder ganz entfernt haben müssen, bevor die Temperatur zu stark zunimmt. Brechen Sie den Vorgang ab, falls bereits vorher eine kritische Temperatur erreicht wird.

## Missionsende

### Einsatzziel

Am Ende jeder Mission erhalten Sie Feedback zu den in der Mission erreichten Einsatzzielen. Jedem Einsatzziel wird einer der folgenden drei Werte zugeordnet: abgebrochen, fehlgeschlagen oder abgeschlossen. Der jeweilige Wert hat Auswirkungen auf Ihre Vertrauensstufe.

### Belohnungen

Am Ende jeder Mission erhalten Sie Ihrer Vertrauensstufe entsprechende Belohnungen. Holen Sie sie sich alle!

### Einsatzstatistik

Hier werden die Statistiken Ihrer Mission angezeigt, die Anzahl der Kills, außer Gefecht gesetzte Zivilisten, ausgelöster Alarm usw. Für das beendete Level wird eine Erfolgsbewertung angezeigt.

## MULTIPLAYER

### Spielprinzip

Im Multiplayer-Spiel stehen sich zwei gegnerische Teams mit je drei Spielern gegenüber: Spione gegen Upsilon-Söldner. Die Spione müssen in schwer bewachte Gebäude eindringen, gesicherte Server hacken und die gestohlenen Daten zurück in ihre Basis schaffen. Die Upsilon-Söldner müssen Eindringlinge aufspüren, sie eliminieren und die Sicherheit ihres Systems sicherstellen.

### Spielmodi

#### Versus-Modus

In diesem Modus stehen sich zwei Teams mit je drei Spielern gegenüber (bis zu drei menschliche Spione gegen bis zu drei menschliche oder KI-gesteuerte Upsilon-Söldner). Ein Spiel besteht aus zwei Phasen: Infiltration und Exfiltration.

	SPIONE	UPSILON-STREITKRÄFTE
ZIEL	Erreichen Sie die Zielobjekte, hacken Sie sie und bringen Sie zwei vollständige Dateien zur Steuerochse zurück.	Beschützen Sie die Zielobjekte und eliminieren Sie jeden Eindringling.
SIEGBEDINGUNG	Innerhalb des Zeitlimits werden zwei Dateien sichergestellt oder alle Söldner eliminiert.	Alle Spione getötet oder das Zeitlimit wird erreicht, bevor die Spione in den Besitz der zwei Dateien gelangt sind.
INFILTRATION	Erreichen Sie die Zielobjekte, hacken Sie sie und vervollständigen Sie eine Datei.	Beschützen Sie die Zielobjekte, indem Sie die Spione davon abhalten, sie zu hacken. Spüren Sie die Feinde auf und töten Sie sie.
EXFILTRATION	Bringen Sie die vollständige Datei zu Ihrer Steuerochse.	Bergen Sie die gestohlene Datei, indem Sie den Eindringling töten, bevor er die Steuerochse erreicht.

**Steuerochse** Die Steuerochse zeigt für Ihre ersten Spiele Videoanleitungen an. Außerdem sichern Sie hier die gehackten Daten.

**Vollständige Datei** Bei der Drohne lassen sich nur vollständige Dateien sichern.

**Einsatzzielsymbol** Pro Karte gibt es vier Einsatzziele, die als farbige Symbole dargestellt werden: rot, gelb, blau und grün.

## Koop-Herausforderungen

Bilden Sie mit einem oder weiteren Spionen ein Team, um verschiedene Missionen gegen KI-gesteuerte Söldner durchzuspielen. Für jede Herausforderung besteht ein anderes Einsatzziel:

ART DER HERAUSFORDERUNG	Einsatzziele der Koop-Herausforderung
TRAINING	Übungsherausforderung. Spielen Sie 1-zu-1 gegen einen Bot. Laden Sie innerhalb des Zeitlimits eine vollständige Datei herunter und stellen Sie sie sicher.
DATEIRENNEN	Team-Herausforderung. Laden Sie innerhalb des Zeitlimits so viele vollständige Dateien wie möglich herunter und stellen Sie sie sicher.
HÖCHSTE PROZENTZAHL	Team-Herausforderung. Laden Sie so viele Daten wie möglich innerhalb des Zeitlimits herunter. Die Dateien müssen nicht vollständig sein und brauchen auch nicht sichergestellt werden.
HÖCHSTENS 25 %	Team-Herausforderung. Laden Sie innerhalb des Zeitlimits zwei Dateien herunter und stellen Sie sie sicher. Jedes Einsatzziel liefert nur 25 % einer vollständigen Datei.
DOPPELAGENT	Einzelherausforderung. Treten Sie sowohl gegen die Bots als auch gegen die anderen Spione an. Laden Sie zwei Dateien herunter und stellen Sie sie sicher, um das Ziel dieser Mission zu erreichen.
BESTER AGENT	Einzelherausforderung. Laden Sie so viele Daten wie möglich innerhalb des Zeitlimits herunter. Die Dateien müssen nicht vollständig sein und brauchen auch nicht sichergestellt werden. Vergessen Sie nicht: Sie befinden sich in einem Wettlauf gegen die anderen Spione.

Am Ende jeder Herausforderung werden Ihre Leistung und die von Ihnen erzielten Ergebnisse bewertet.

Für gute Ergebnisse erhalten Sie eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille.

Wenn Sie die ersten sechs Herausforderungen bestehen, können Sie neue Herausforderungen freischalten.

Gehen Sie regelmäßig online und verpassen Sie die Spezialereignisse nicht!

## Multiplayer-Steuerung

Sie können während des Spiels jederzeit die Esc-Taste drücken, um das Spielmenü zu öffnen. Hier können Sie die Tastatur-, Maus- und Gamepad-Steuerung anzeigen lassen und konfigurieren.

### SPION

**Kontextabhängige Aktionen:** Je nach Situation kann ein Spion verschiedene Aktionen ausführen, zum Beispiel die Ausrüstungskiste öffnen, einen Söldner packen oder Computer hacken.

**Fluchtbewegungen:** In manchen Situationen kann ein Spion Fluchtbewegungen ausführen, z. B. durch Fenster und falsche Decken, über niedrige Mauern usw.

**Hacking:** Schalten Sie durch Ihre Hacking-Einheit (in der Standardkonfiguration linke Maustaste drücken), um Gegenstände anzuzeigen, die gehackt werden können: Lichtquellen, Tastenfelder, Söldner, Einsatzziele. Drücken Sie die rechte Maustaste (in der Standardkonfiguration), um mit dem Hacken zu beginnen.

**Fernglas:** Drücken Sie das Mausrad, um das Fernglas zu aktivieren, und bewegen Sie das Mausrad, um heran- oder herauszuzoomen.

### UPSILON-SÖLDNER

**Kontextabhängige Aktionen:** Je nach Situation kann ein Söldner verschiedene Aktionen ausführen, zum Beispiel die Ausrüstungskiste öffnen, Haken verwenden, eine Abschlussbewegung ausführen usw.

**Scharfschützenmodus:** Drücken Sie das Mausrad, um den Scharfschützenmodus zu aktivieren, und bewegen Sie das Mausrad, um heran- oder herauszuzoomen.



**Taschenlampe:** Benutzen Sie das Mausrad, um den Lichtschein der Taschenlampe zu verkleinern oder zu vergrößern.

**Berserker:** Der Söldner kann vom Spion gepackt werden, ist ihm aber nicht schutzlos ausgeliefert: Er kann ein Nahkampfmanöver ausführen, mit dem er einen Gegner in der Nähe betäuben kann, sogar hinter ihm.

## MODULE UND AUSTRÜSTUNG

### Module des Spions

Ein Spion verfügt in seinem Inventar nur über ein einziges Modul. Öffnen Sie die Ausrüstungskiste, wenn Sie sich in der Nähe der Steuerdrohne befinden, um Module auszutauschen oder aufzuladen.

Ausrüstungskiste	Rauchgranate	Blendgranate	Störsender	Gesundheitsnadel
				
Öffnen Sie sie, um Module auszutauschen oder wieder aufzuladen.	Werfen Sie sie, um eine Rauchwolke zu erzeugen und sie als Deckung zu benutzen	Werfen Sie sie, um Söldner zu blenden.	Werfen Sie ihn, um Söldner in der Nähe zu täuschen.	Setzen Sie die Nadel bei sich oder Ihren Kameraden zur Heilung ein.

### Ausrüstung des Spions

#### Nachtsichtgerät

Nachtsichtgeräte verstärken das Umgebungslicht, insbesondere am unteren Ende des Infrarotspektrums.

#### Wärmebildgerät



Wärmebildgeräte verstärken das obere Ende des Infrarotspektrums, also Wärme. In diesem Sichtmodus werden Wärmequellen auf dem Bildschirm rot angezeigt.

#### Spion-Hacking-System

Das Hacking-System ermöglicht die Manipulation von elektronischen Geräten, die Zerstörung von Fenstern und Lampen oder die drahtlose Kommunikation. Benutzen Sie es, um Daten von einem Server zu übertragen, elektronische Schlösser zu hacken, Lichtquellen zu eliminieren usw.

### Module des Upsilon-Söldners

Ein Söldner verfügt in seinem Inventar nur über ein einziges Modul. Fliegende Drohnen und Granaten können wieder aufgeladen werden, indem die Ausrüstungskiste geöffnet wird.

Ausrüstungskiste	Drohne
	
Öffnen Sie sie, um Ihre Module und Ihre Ausrüstung wieder aufzuladen.	Verwenden Sie die Drohne, um einen Spion in unzugänglichen Gebieten aufzuspüren. Die Drohne verfügt über eine automatische Zerstörungsfunktion, um Zielobjekte in nächster Nähe zu eliminieren.

Die Steuerung der Drohne finden Sie im Profil-Menü.

## Ausrüstung des Upsilon-Söldners

### Taschenlampe

Mit der Taschenlampe können Sie an dunklen Orten nach Eindringlingen suchen.

### EMF-Sicht (elektromagnetisches Feld)

Verwenden Sie die EMF-Sicht, um Interferenzen zu orten, die von elektronischen Geräten abgegeben werden. Falls ein Objekt mit funktionsfähiger Elektronik, wie beispielsweise ein spezielles Sichtgerät oder ein Hacking-Gerät, das gerade von einem Spion eingesetzt wird, sich innerhalb der Reichweite befindet, kann es mithilfe der EMF-Sicht lokalisiert werden. Sein Standort wird in Weiß angezeigt.

### Automatischer Bewegungssensor

Der Bewegungssensor zeigt Luftverwirbelungen an, die Spione oder bewegliche Objekte verursachen. Sobald ein bewegliches Objekt lokalisiert wird, wird dies durch einen Rahmen angezeigt, der das Objekt leichter sichtbar macht. Entfernt sich das Objekt aus dem Sichtfeld, wird auch die Darstellung des Rahmens immer schwächer, bis er nicht mehr angezeigt wird. Der automatische Bewegungssensor ist immer aktiv.

### Scharfschützenmodus

Sie können Ihre Waffe mit dem Zielfernrohr einsetzen.

### Splittergranaten

Setzen Sie hochexplosive Granaten ein, um Eindringlinge zu eliminieren.

### Näherungssensor

Die Upsilon-Ausrüstung umfasst einen Näherungssensor mit Entfernungsmesser, der optisch und akustisch vor Spionen in Sichtweite warnt.

## MULTIPLAYER-HUD

### HUD des Spions



#### 1. Gebietsname

2. **Minikarte:** Auf der Minikarte werden die Einsatzgebiete mit kleinen Würfeln, Teamkameraden mit weißen Punkten, die Drohne, das ECC usw. angezeigt. Ein gehacktes Terminal wird auf der Karte blinkend dargestellt.

3. **Timer:** Anzeige der verbleibenden Spielzeit.

4. **Name des Spions:** Anzeige der aktuell gehackten Daten über jeden Spion.

5. **Einsatzziele:** Anzeige der bereits sichergestellten Dateien.

6. **Geist:** Anzeige des Weges zu den Einsatzzielen.

7. **Missionsziel-Markierungen:** Anzeige der relativen Position jedes Einsatzziels und der Stärke des Signals, das von Ihrer Position ausgeht. Je stärker das Signal ist, umso schneller hacken Sie.

8. **Kontextmenü:** Anzeige einer möglichen Aktion oder einer möglichen Bewegung und der dazugehörigen Taste.
9. **Hacking-Gerät:** Beim Einsatz des Hacking-Geräts werden bestimmte Informationen angezeigt: durchzuführende Aktionen, Download-Geschwindigkeit usw.
10. **Vom Hacking-Gerät anvisiertes Zielobjekt:** Das Hacking-Gerät visiert automatisch das nächstmögliche Zielobjekt an und stellt es in der Mitte des Bildschirms dar. Dieses Ziel wird blau markiert.
11. **Mögliches Zielobjekt des Hacking-Geräts:** Mögliche Zielobjekte des Hacking-Geräts werden grau dargestellt.
12. **Spielnachrichten:** Anzeige verschiedener Spielhinweise.
13. **Aktuelles Modul:** Anzeige des aktuellen Moduls und der verbleibenden Einheiten.
14. **Gesundheitsanzeige:** Anzeige der verbleibenden Lebensenergie des Spielers.

Drücken Sie die F1-Taste, um die strategische Karte mit dem aktuellen Spielstand und der Levelkarte anzuzeigen.

Drücken Sie F5 bis F8, um Ihr HUD anzupassen.

Drücken Sie die Esc-Taste, um die Spieloptionen aufzurufen.

## HUD des Upsilon-Söldners



1. **Gebietsname**
2. **Minikarte:** Auf der Minikarte werden die Einsatzgebiete mit kleinen Würfeln, Teamkameraden mit weißen Punkten, das ECC usw. angezeigt. Ein gehacktes Terminal wird auf der Karte blinkend dargestellt.
3. **Timer:** Anzeige der verbleibenden Spielzeit.
4. **Name des Spions:** Anzeige der aktuell gehackten Daten über jeden Spion.
5. **Einsatzziele:** Anzeige der bereits sichergestellten Dateien.
6. **Fadenkreuz:** Anzeige der Treffgenauigkeit der Waffe und der in der Nähe befindlichen Hindernisse.
7. **Granatenmunition:** Verbleibende Granaten der Waffe.
8. **Auto matischer Bewegungssensor:** Markiert in Sicht befindliche Spione.
9. **Spielnachrichten:** Anzeige verschiedener Spielhinweise.
10. **Umgebungsradar:** Lokalisiert die in der Nähe befindlichen Spione. Je geringer die Distanz zu einem Spion ist, umso schneller ist die Frequenz der Töne. Es werden drei verschiedene Reichweiten angezeigt: 10 m, 7,5 m und 5 m
11. **Aktuelles Modul:** Anzeige des aktuellen Moduls und der verbleibenden Einheiten.

Drücken Sie die F1-Taste, um die strategische Karte mit dem aktuellen Spielstand und der Levelkarte anzuzeigen.

Drücken Sie F5 bis F8, um Ihr HUD anzupassen.

Drücken Sie die Esc-Taste, um die Spieloptionen aufzurufen.



## MULTIPLAYER-MENÜ

Hinweis: Drücken Sie in den Multiplayer-Menüs die Eingabetaste bzw. die linke Maustaste, um Ihre Auswahl zu bestätigen, oder die Rücktaste bzw. die rechte Maustaste, um ins vorherige Menü zurückzukehren oder eine Aktion abzubrechen.

Wenn Sie zum ersten Mal ein Multiplayer-Spiel starten, werden Sie gebeten, ein Profil zu erstellen. Geben Sie den gewünschten Namen ein und bestätigen Sie die Eingabe.

Treffen Sie die folgende Auswahl, um mit Spielern aus der ganzen Welt zu spielen:

**Online spielen:** Spielen Sie im Internet über den Onlinedienst DemonWare.

**LAN-Spiel:** Spielen Sie in einem lokalen Netzwerk.

**Startseite:** Optionen und Charakteristiken Ihres eigenen Profils.

**Fortschritt:** Allgemeiner Fortschritt Ihres Spieles. Ihr Rang, Ihre Fähigkeiten, Ihre Statistiken.

**Bonus:** Noch nicht freigeschaltete Boni.

**Profilverwaltung:** Wechseln, erstellen oder löschen Sie Ihre Profile.

**Schnell mitmachen:** Nehmen Sie am ersten verfügbaren Spiel teil.

**Benutzerdefinierte Suche:** Legen Sie Ihre Vorlieben fest (Auswahl von Karte und Charakter) und nehmen Sie an einem Spiel teil, das diesen Vorgaben entspricht, bzw. erstellen Sie selbst eins.

**Koop-Herausforderungen:** Anzeige der verfügbaren Herausforderungen.

**Hilfe:** Sehen Sie sich Hilfevideos und Tipps an.

**Live:** Hier finden Sie das Neueste zu Splinter Cell Double Agent Multiplayer. Außerdem können Sie hier Ihre Freundesliste verwalten.

Hinweis: Die Koop-Herausforderungen zur Übung sind die beste Möglichkeit für neue Spieler, das Spiel kennen zu lernen.

### Spieler- oder Ranglisten-Spiele

Splinter Cell Double Agent Multiplayer bietet Spieler- und Ranglisten-Spiele.

Drücken Sie im Multiplayer-Menü die Leertaste, um zwischen Spieler- und Ranglistenspielen umzuschalten. Ranglisten-Spiele haben Auswirkungen auf Ihre Statistik und Ihre Punktestände.

### Spiel-Lobby

In der Lobby wird der Status aller Spieler angezeigt: verbunden, bereit oder wartend. Jeder Würfel repräsentiert einen Spieler. Ist der Würfel blau/orange, ist dieser tatsächlich von einem Spieler 'besetzt'. Wählen Sie ihn aus und bestätigen Sie, um Ihre Spielstatistik damit zu vergleichen.

### Die Teams



Dieses Symbol repräsentiert das Team der Spione.

Dieses Symbol repräsentiert das Upsilon-Team.

## Vorbereiten des Online-Spiels

Nachdem Sie die Option „Online spielen“ ausgewählt haben, geben Sie den Namen Ihres Ubisoft®-Kontos, das Passwort und den Online-Key ein und klicken auf „Bestätigen“, um die Verbindung herzustellen.

Klicken Sie auf „Neues Konto erstellen“, wenn Sie noch kein Ubisoft-Konto besitzen. Ihr Internetbrowser wird gestartet und öffnet die entsprechende Website.

Hinweis: Wählen Sie die Option zur Speicherung des Passworts, wenn sich das Spiel Ihr Passwort merken soll. Aktivieren Sie die Option für die automatische Anmeldung, um sich automatisch mit Ihrem Ubisoft-Konto beim Spiel anzumelden. Diese Optionen befinden sich im Menü „Profilverwaltung“.

Auf der Profelseite können Sie außerdem die Liste der letzten Spieler und Ihre Freundesliste aufrufen. Um einen Spieler aufzunehmen, mit dem Sie zuletzt gespielt haben, gehen Sie in das Menü „Letzte Spieler“. Wählen Sie den Spieler im linken Bildschirmbereich aus und versenden Sie dann vom rechten Bildschirmbereich eine Einladung.

Um sich einem Freund anzuschließen, rufen Sie die Freundesliste auf, wählen einen Spieler im linken Bildschirmbereich aus und wählen dann im rechten Bildschirm „Beitreten“.

Solange Sie sich in der Lobby befinden, können Sie Ihre Freundesliste benutzen, um einem Ihrer Freunde eine Einladung für Ihr Spiel zu schicken. Wenn Sie sich in einer Spielsitzung befinden, drücken Sie die Esc-Taste, um das Spielmenü zu öffnen. Dort können Sie außerdem Ihre Freundesliste und die Liste der letzten Mitspieler verwalten.

Wichtiger Hinweis: Wenn Sie eine Firewall verwenden, kann es zu Problemen mit der Verbindung zu DemonWare kommen. Öffnen Sie folgende Ports, damit das Spiel reibungslos funktioniert (schlagen Sie gegebenenfalls in der Dokumentation der Firewall nach):

[UDP] 8888 and 8889

[UDP] 3074

[TCP] 3074

Die ersten beiden Ports können über die Datei default.ini konfiguriert werden.

## Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™

© 2006 Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, das Soldier-Symbol, Ubisoft, Ubi.com und das Ubisoft-Logo sind Marken von Ubisoft Entertainment in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Verwendet Bink Video. ©1997–2006 RAD Game Tools, Inc. Dieses Spiel enthält Technologie von Massive Incorporated („Massive“), durch die bestimmte Spielobjekte (z. B. Werbung) vorübergehend auf Ihren PC oder Ihre Konsole geladen und während der Onlineverbindung im Spiel aktualisiert werden können. Bei diesem Vorgang werden keine persönlich identifizierbaren Informationen über Sie gesammelt. Es werden lediglich bestimmte, nicht persönlich identifizierbare Informationen vorübergehend protokolliert. Die protokollierten Informationen werden nicht dazu verwendet, um persönlich identifizierbare Informationen über Sie zu ermitteln. Alle weiteren Einzelheiten finden Sie auf <http://www.massiveincorporated.com/privacy.htm>.

## UBISOFT KUNDENDIENST

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>

In unserer FAQ-Datenbank können Sie 24 Stunden am Tag Antworten auf die meistgestellten Fragen finden. So finden Sie häufig die Antwort, die Ihnen unsere Support-Mitarbeiter via Telefon oder E-Mail gegeben hätten!

Wenn Sie die „Fragen Sie uns“-Schaltfläche in den FAQs benutzen, um uns eine Mail zu senden, stellen Sie sicher, dass wir alle wichtigen Informationen zu Ihrem System und dem Problem erhalten, die wir benötigen, um Ihnen schnellstmöglich eine hilfreiche Antwort zu geben.

Wenn Sie über kein E-Mail-Konto verfügen, können unsere Kundendienst-Mitarbeiter Ihnen von Mo-Fr 09:00 – 19:00 Uhr, unter der Telefonnummer 01805 - 554938 (0,12 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz) hilfreich zur Seite stehen.

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 rufen Sie das Programm Dxdiag auf:

Klicken Sie bitte auf "START"--> "AUSFÜHREN"--> Tippen Sie hier "dxdiag" ein und klicken Sie auf „OK“.

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Die aktuellsten Informationen zum Produkt finden Sie in der Datei "Readme.txt" auf Ihrer Spiel-CD-ROM

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 ein Betriebssystem verwenden, das 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.

Ihr Ubisoft Team



## 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.

### **Folge Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent auf den nächsten Level!**

**Schließe dich der wachsenden Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent Community an und erhalte Zugriff auf:**

- Exklusives Material und Informationen
- Tolle Gewinnspiele und Preise
- Besondere Angebote: Sammler-Objekte, Limitierte Auflagen ...
- Geheime Tipps und Tricks
- das offizielle Forum in dem ihr neue Freunde und viele Informationen finden könnt!

**Werde jetzt Mitglied und melde dich unter [WWW.SPLINTERCELL.COM](http://WWW.SPLINTERCELL.COM) an!**



# TRAXDATA

## KOSTENLOSES EXCLUSIVES SPIEL

FLASH

TOM CLANCY'S  
**SPLINTER  
CELL**  
DOUBLE AGENT

Nimm an unserem  
internationalen  
Gewinnspiel teil!



Traxdata und Ubisoft haben sich zusammengeschlossen, um eine exklusive Sonderausgabe von Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ zu entwickeln. Dieses exklusive Flash-Spiel ist nur in Verbindung mit dem Traxdata-Logo versehenen Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ USB-Sticks und DVD-Rohling-Paketen erhältlich. Es kann auf jedem herkömmlichen PC und Mac gespielt werden.

Zusammen mit dem Spiel können Sie Online Extras von Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ wie Bildschirmschoner, elektronische Signaturen, MSN-Icons und Trailer herunterladen. Außerdem können Sie durch das Spiel an unserem internationalen Online-Gewinnspiel teilnehmen und einen der vielen von Traxdata und Ubisoft eingesetzten Preise gewinnen.

[www.traxdata.com](http://www.traxdata.com)

Copyrights: © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.