

Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**

Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
www.ubisoft.de

www.splintercell.com

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners.



Tom Clancy's
**SPLINTER
CELL**

HANDBUCH

PC CD-ROM



Die Splinter Cell Community wartet auf dich!

Registriere dich kostenlos auf www.splintercell.com und es erwarten dich:

- > Foren, in denen du über alles diskutieren kannst, was mit Splinter Cell zu tun hat
- > Ein Mitglieder-Bereich mit vielen Informationen und Downloads
- > Tipps und Tricks für alle Missionen
- > Alle Nachrichten und aktuelle Neuigkeiten
- > Screenshots, Artworks, Desktop-Hintergrundbilder und vieles, vieles mehr!

Mit anderen Worten: Du bekommst alles, um Splinter Cell in vollen Zügen genießen zu können.

Inhalt

EINLEITUNG UND ÜBERBLICK	4
Die Operation	4
Geheimoperationen	4
Sam Fisher - Profil	5
Das Team der Third Echelon	6
Terroristen	7
VOR DEM START	9
Installation	9
Deinstallation/Neuinstallation des Spiels	9
HAUPTMENÜ	10
Spiel Starten	10
Einstellungen	10
Intro abspielen	10
Credits	10
Splinter Cell Webseite	10
START-MENÜ	10
Erstellen	10
Laden	11
Löschen	11
OPTIONEN-MENÜ	11
Steuerung	11
Grafik	11
Sound	11
SPLINTER CELL SPIELEN	12
Der Spielbildschirm	12
Grundbewegungsarten	13
Komplexe Bewegungsarten	13
Aktionen	15
Angriff	15
Bewegungen mit NSCs	16
Palm OPSAT: Operations-Satellitenlink	17
Schnell-Inventar: SC-20K, Waffen und Ausrüstung	18
SC-20K M.A.W.S. (Modular Assault Weapon System)	18
Ausrüstung	20
Gegenstände	21
Spielelemente	22
TIPPS & TRICKS	24
CREDITS	25
UBI SOFT KUNDENDIENST	28
GARANTIE	30

EINLEITUNG UND ÜBERBLICK

Die Operation

Wir schreiben das Jahr 2003.

Als Antwort auf die immer weiter zunehmende Zahl der fortgeschrittenen, digitalen Verschlüsselungsmechanismen, die von potentiellen Bedrohungen der nationalen Sicherheit der Vereinigten Staaten von Amerika eingesetzt werden, hat die NSA (National Security Agency) ein neues Zeitalter der Informationsbeschaffung eingeläutet. Die als „Streng geheim“ eingestufte Operationsstruktur namens „Third Echelon“ basiert auf den klassischen und bewährten Spionageprinzipien, die durch technisch fortschrittlichste Überwachungsgerätschaften und neueste Waffentechnik aufgewertet wurden. Das Neue und Besondere an diesem Konzept ist, dass aktiv und aggressiv hinter den feindlichen Linien an der Informationsbeschaffung gearbeitet wird. Wenn sich Geheimdienstinformationen, die im Rahmen der nationalen Sicherheit von Interesse sind, nicht auf den herkömmlichen Wegen beschaffen lassen, tritt „Third Echelon“ in Aktion.

Die Third Echelon, dessen Existenz von der U.S. Regierung geleugnet wird, setzt Einheiten ein, die man „Splinter Cells“ nennt: Diese Informationsbeschaffungskommandos bestehen aus einem einzelnen Agenten im Außeneinsatz, der von einem weit entfernt stationierten Team unterstützt wird. Die Männer der Splinter Cells arbeiten schnell, effizient und für den Gegner fast unsichtbar.

10. März 2004 - Die CIA nimmt Verbindung zur NSA auf. Der Grund: Der Kontakt zu einer Agentin namens Alison Madison reißt ab. CIA-Agentin Madison war mit der Aufklärung einer Kommunikationskrise betraut, welche die frühere Sowjetrepublik Georgien heimsucht. Der Kontakt zu einem weiteren Agenten namens Blaustein, den man in die georgische Hauptstadt Tiflis entsendet, um Agentin Madison zu finden, bricht sieben Tage nach seinem Eintreffen vor Ort ebenfalls ab. Aus Angst davor, dass der Verlust der Agenten das Leben weiterer Agenten gefährdet, hat Third Echelon die „Splinter Cell“-Kommandoeinheit Sam Fisher aktiviert. Er soll die vermissten Agenten ausfindig machen und über die Lage Bericht erstatten.

Sie sind Sam Fisher. Sie dürfen keine Spuren hinterlassen ... weder beim Feind, noch auf der Bühne der Weltpolitik. Denken Sie daran: Auch wenn das Ausschalten des Gegners Ihre Existenz verraten könnte, ist es ratsam, keine Zeugen zurückzulassen. Es gibt Sie nicht. Sie sind eine Splinter Cell.

Geheimoperationen

Sams Fähigkeit, unentdeckt zu operieren, ist sein größter Trumpf im Kampf gegen zahlenmäßig deutlich überlegene Gegner. Die Licht-Anzeige auf Sams OPSAT ist ein wichtiger Hinweis darauf, wie gut er sich vor den Blicken der Feinde verbirgt. Befindet sich die Licht-Anzeige auf der linken Seite, ist Sam praktisch unsichtbar. Befindet sie sich auf der rechten Seite, besteht große Gefahr, dass Sam entdeckt wird. Die Ausnutzung von Schatten ist eine wichtige Technik, aber auch Ducken, langsame Bewegungen und das Arbeiten mit dem Rücken zur Wand, tragen dazu bei, dass Sam schwerer zu entdecken ist.

Die Einsatzkräfte der Splinter Cells müssen nicht nur den Blicken ihrer Gegner, sondern auch deren Ohren entgehen. Man darf nicht vergessen, dass Rennen und Springen zwar oft notwendig ist, aber im Gegenzug auch relativ viel Lärm machen. Damit fordert man natürlich jede Wache geradezu heraus, nachzusehen, woher der Lärm kommt. Im Gegensatz dazu ist die Chance viel geringer entdeckt zu werden, wenn man sich langsam bewegt und in Deckung bleibt.

ALARM: Wenn ein Gegner Sam entdeckt, oder wenn er auch nur einen Eindringling vermutet, wird er seine in der Nähe befindlichen Kameraden alarmieren oder einen Alarm auslösen und Sam nicht einfach blindlings angreifen. Aufgrund der streng geheimen Natur der "Splinter Cell"-Einsätze, kann bereits ein ausgelöster Alarm zum Abbruch der Mission führen.

Sam Fisher - Profil

Fisher arbeitete in den letzten Jahrzehnten in vorderster Front der Spionearbeit aller bedeutenden Konflikte. Dabei hat er nicht nur überlebt, sondern aufgrund von harter Arbeit, unersättlicher Neugierde und brutaler Ehrlichkeit auch exzellente Aufklärungsarbeit geleistet. Er hat wenig Zeit für Freundlichkeiten und noch viel weniger für Lügen.

Obwohl Fisher seine Fähigkeiten kennt und vollstes Vertrauen in sie hat, ist ihm auch vollkommen bewusst, dass es oft reines Glück war, dass er seine Missionen überlebt hat. Er ist eben nur ein Mensch, der Fehler machen kann. Fischer hat oft einen merkwürdigen, schwarzen Sinn für Humor.

Er ist ruhig, reagiert instinktiv und bleibt dabei immer aufmerksam, wie jemand der etwas unbeteiligt beobachtet. Kampf, Spionage und permanentes Training haben den größten Teil seines Lebens bestimmt, und seine taktische Erfahrung ist Teil seiner Instinkte geworden. Und so ist er heute, auch außerhalb seiner Arbeit, mit seinem Leben am Rand der Gesellschaft zufrieden: aufmerksam aber unbeteiligt.

Fisher besitzt eine erstaunliche Anzahl an Narben und sein Platz in Walhall ist ihm sicher. Er muss sich oder anderen nichts mehr beweisen. Auch Ruhm bedeutet Sam Fisher nichts. Wenn er kämpft, dann er tut er es, weil er glaubt, dass es notwendig ist und er die Aufgabe erfüllen kann.



Das Team der Third Echelon

Die Spezialisten des Third Echelons wurden aus jedem Zweig des Militärs und der Geheimdienste, ja sogar aus zivilen Bereichen rekrutiert. Sie sind die Elite der Strategie-, Computer- und Kampfexperten Amerikas. Jedes Mitglied des Third Echelons im Außeneinsatz wird von einem etwa zwölf Mann starken Expertenteam unterstützt.

Die drei führenden Köpfe in Sam Fishers Expertenteam sind:

COLONEL IRVING LAMBERT

Geboren: 1961 in Batcave, NC

Größe: 1,88 Meter

Gewicht 122 Kilo

THIRD ECHELON Operationskoordinator

Lambert ist die Verbindung zwischen dem (oder den) Agenten im Außeneinsatz und dem Expertenteam des Third Echelons, das aus Wissenschaftlern, Hackern, Strategen und Offizieren besteht. Er ist Fishers Hauptinformationsquelle. Über eine Kommunikationseinrichtung informiert er Fisher über die einzelnen Ziele der jeweiligen Missionen. Während sich Fisher im Einsatz befindet, ist er über subdermale Mikrochips und ein Cochlea-Implantat in ständigem Kontakt mit Lambert.



VERNON WILKES, Jr.

Geboren: 1967 in Baltimore, MD

Größe: 1,78 Meter

Gewicht 66 Kilo

THIRD ECHELON Versorgungsspezialist

Versorgungsspezialisten sind hauptsächlich dafür verantwortlich, den Transport und den Nachschub für die Einsatzkräfte sicherzustellen. Zu Transportzwecken setzt man hauptsächlich gesicherte (gestohlene) Fahrzeuge aus den Einsatzgebieten ein, die man nach erfolgreichem Transport zurücklässt. Versorgungsspezialisten sind für die Wartung der Waffen und für die Munition der Agenten verantwortlich. Wilkes wird Fisher über jedes neue Waffensystem informieren, wenn es ihm zur Verfügung gestellt wird.



ANNA GRÍMSDÓTTIR

Geboren: 1974, Boston, MA

Größe: 1,73 Meter

Gewicht 58 Kilo

THIRD ECHELON Kommunikationsexpertin

Grímsdóttir leitet eine kleine Gruppe von Programmierern, die für die technologischen, kryptographischen und informationstechnischen Belange der Agenten im Einsatz verantwortlich ist. Grímsdóttir wird Fisher im Laufe der Missionen bei der Lösung von Problemen im Hightech-Bereich helfen.



Terroristen

KOMBAYN NIKOLADZE

Dank seines politischen, technologischen und finanziellen Einflusses, ist er zum neu gewählten Präsidenten von Georgien aufgestiegen. Seine Gier nach Macht wird nur noch von seiner Arbeitswut übertroffen.



VYACHESLAV GRINKO

Grinko, der Ex-Spetsnaz (Russische Elite-Spezialeinheit), ist jetzt Nikoladzes "Leutnant" der russischen Mafia.



HAMLET

Grinkos Privatchauffeur.



GEORGISCHE OFFIZIERE

Die Anführer von Nikoladzes weltweit operierenden Militär- und Söldnertruppen. In jeder Zelle der georgischen Söldnertruppe findet man einige dieser Männer. Sie haben die Befugnis, Sicherheitsbereiche zu betreten, die normalen Soldaten verschlossen bleiben.



PHILIP MASSE

Philip Masse wurde aufgrund seiner umfangreichen Computerkenntnisse angeworben. Er ist derjenige, der die Hauptverantwortung für die georgische Desinformationskrise trägt.



CHINESISCHE OFFIZIERE

Die Anführer der Chinesischen Volksarmee. Diese Offiziere verfügen manchmal über Informationen, die es Sam ermöglichen, seine Missionen erfolgreich zu beenden. Ein Ausschalten dieser Männer bei Sichtkontakt, ist vielleicht nicht immer die beste Lösung.



A character in tactical gear with a night vision overlay, holding a handgun, in a dark industrial setting.

VOR DEM START

Installation

Um Splinter Cell zu installieren, führen Sie bitte folgende Schritte aus:

1. Starten Sie Ihren Computer
2. Legen Sie die Splinter Cell Installations-DVD in Ihr DVD-ROM Laufwerk ein. Das Autostart-Fenster sollte nun erscheinen.

Anmerkung: Falls das Autostart-Fenster nicht automatisch erscheint, müssen Sie auf Ihrem Desktop auf das Arbeitsplatz-Symbol und in dem sich öffnenden Fenster auf das Symbol für Ihr DVD-ROM Laufwerk klicken. Nun sollte das Autostart-Fenster erscheinen.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Splinter Cell installieren'. Der Installations-Assistent wird Sie nun Schritt für Schritt durch die Installation führen.

Sobald Sie ein Verzeichnis für die Splinter Cell-Installation gewählt haben, wird das Spiel auf Ihrer Festplatte installiert. Der Installations-Assistent wird Sie im Verlauf der Installation fragen, ob Sie DirectX v8.1. installieren möchten. Wenn Sie bereits eine Version von DirectX (v8.1 oder höher) auf Ihrem System installiert haben, sollten Sie auf 'Nein' klicken. Wenn Sie nicht sicher sind, sollten Sie 'Ja' wählen, woraufhin das Installationsprogramm selbst überprüft, ob DirectX installiert ist oder nicht.

4. Nach der Installation des Spiels können Sie es über das Windows-Startmenü unter "Ubi Soft Entertainment: Splinter Cell: Splinter Cell spielen" aufrufen oder mit einem Doppelklick auf das Splinter Cell-Symbol auf Ihrem Desktop.

Anmerkung: Die Splinter Cell DVD muss in Ihrem DVD-ROM Laufwerk eingelegt sein, um das Spiel starten zu können.

Deinstallation/Neuinstallation des Spiels

Um Splinter Cell zu deinstallieren, führen Sie bitte folgende Schritte aus:

1. Starten Sie Ihren Computer
2. Wenn Sie die Splinter Cell-DVD in Ihr DVD-ROM Laufwerk einlegen, sollte das Autostart-Fenster erscheinen.
3. Wenn es erscheint, klicken Sie auf 'Splinter Cell deinstallieren'. Der Assistent für die Deinstallation bittet Sie nun, die Deinstallation noch einmal zu bestätigen. Wenn Sie sicher sind, dass Sie Splinter Cell von Ihrer Festplatte entfernen möchten, klicken Sie auf 'Ja', wenn Sie es sich anders überlegt haben, klicken Sie auf 'Nein'. Die Deinstallation wird daraufhin abgebrochen.

Wenn Sie Splinter Cell deinstallieren, verbleiben alle zuvor gespeicherten Spielstände auf Ihrer Festplatte, es sei denn, Sie antworten mit 'Ja' auf die Frage: "Möchten Sie alle Konfigurationsdateien und Spielstände löschen?".

Anmerkung: Sie können Splinter Cell ebenfalls über die Windows-Systemsteuerung/Software/Installieren/Deinstallieren von Ihrer Festplatte entfernen.

HAUPTMENÜ

SPIEL STARTEN

Mit dieser Option können Sie ein neues Spiel starten oder ein gespeichertes Spiel fortsetzen.

EINSTELLUNGEN

In diesem Menü können Sie die Einstellungen für Sound und Grafik vornehmen.

INTRO ABSPIELEN

Mit dieser Option können Sie sich das Eingangsvideo noch einmal ansehen.

CREDITS

Mit dieser Option können Sie sich eine Liste der Menschen anzeigen lassen, die an diesem Spiel mitgearbeitet haben.

SPLINTER CELL WEBSEITE

Über diese Option gelangen Sie zur Splinter Cell Internetseite.

START-MENÜ

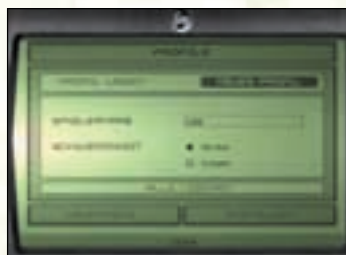
Von diesem Menü aus können Sie ein Spiel starten:

- Ein neues Spiel starten und ein Spielerprofil anlegen.
- Ein vorhandenes Spiel fortsetzen

ERSTELLEN

Mit dieser Option können Sie Ihr Spieler-Profil erstellen:

1. Geben Sie Ihren Namen ein.
2. Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad.
3. Klicken Sie auf 'Erstellen', um Ihr Profil zu speichern und das Spiel zu starten.



LADEN

Hiermit können Sie ein vorhandenes Spiel laden:

1. Wählen Sie einen Spieler
2. Wählen Sie ein gespeichertes Spiel aus der Liste
3. Klicken Sie auf 'Laden', um mit dem Spiel fortzufahren

LÖSCHEN

Ermöglicht es Ihnen, ein Spielerprofil zu löschen:

1. Wählen Sie einen Spieler aus der Liste
2. Klicken Sie auf 'Löschen'

OPTIONEN-MENÜ



Im Optionen-Menü von Splinter Cell können Sie das Spiel Ihrem System und Ihren Wünschen anpassen. Sie können die Steuerung, die Grafikauflösung und die Soundeinstellungen verändern.

STEUERUNG

Mit dieser Option können Sie die Maus- und Tastatureinstellungen Ihren Wünschen anpassen: Bewegung, Aktionen, Ausrüstung und Inventar.

GRAFIK

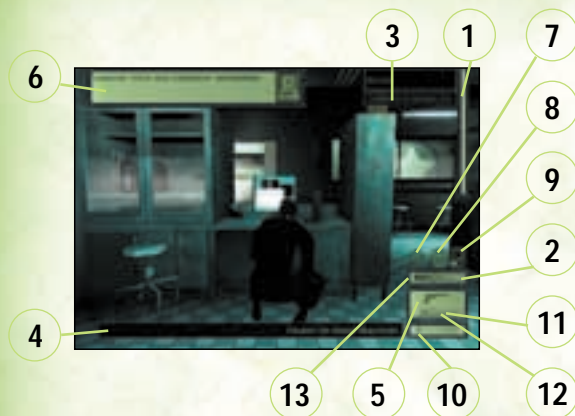
Mithilfe dieser Option können Sie Ihre Grafikeinstellungen verändern: Grafikauflösung, Schattendetails, Gamma-Korrektur, Effektkqualität und Helligkeit.

SOUND

Hier stellen Sie Ihr Soundsystem ein: Umgebungsgeräusche, Sprache, Musik, SFX, Tonqualität, 3D-Audiobeschleunigung und EAX.

SPLINTER CELL SPIELEN

Der Spielbildschirm



1. Lebensanzeige – Sams Gesundheitszustand.
2. Stealth-Anzeige – Diese Anzeige bewegt sich nach rechts und links, um den Ausleuchtungsgrad von Sams aktueller Position anzugeben.
3. Aktionssystem – Dieses System erscheint, wenn mit einer Person oder einem Objekt der Umgebung eine Aktion verknüpft ist. Halten Sie die Aktions-Taste gedrückt, um das Aktionssystem zu öffnen und wählen Sie mit den Bewegungs-Tasten eine Aktion aus. Lassen Sie die Aktions-Taste los, um ihre Auswahl zu bestätigen.
4. Missionsziel – Zeigt das nächste Ziel, das Sie während Ihrer Mission erreichen müssen.
5. Gewählter Gegenstand oder Waffe – Zeigt die derzeitige Auswahl an.
6. Kommunikationsfenster – Erscheint oben links auf dem Bildschirm, wenn Sie z. B. eine Funknachricht erhalten.
7. Neues Missionsziel auf OPSAT – Drücken Sie die ESC-Taste, um es zu lesen
8. Neue Notiz auf OPSAT – Drücken Sie die ESC-Taste, um sie zu lesen
9. Neue Daten auf OPSAT – Drücken Sie die ESC-Taste, um sie zu lesen
10. Feuerrate
11. Munition
12. Schuss im Magazin
13. Magazine

Grundbewegungsarten

Vorwärts bewegen . . . W

Rückwärts bewegen . . S

Seitwärtsbewegung, links A

Seitwärtsbewegung, rechts D

Freie Sicht Maus

Mausrad Runter - Zoom -/Langsamer

Mausrad Hoch - Zoom +/Schneller

Springen . . . SHIFT

Ducken . . . C

(Die Bewegung ist langsamer, aber auch leiser und Sam ist somit unauffälliger).



Komplexe Bewegungsarten

Die komplexen Bewegungsarten sind ebenso wichtig, wie die Grundbewegungen. Wenn Sam diese Bewegungen beherrscht, ist es ihm möglich, sich unauffälliger und präziser zu bewegen. Viele dieser Bewegungen sind Kombinationen, mit deren Hilfe Sam einen Gegner angreifen kann.



Rolle

Drücken Sie in der Bewegung die Ducken-Taste, um sich abzurollen.



Rücken an der Wand

Q

Sam ist schlechter sichtbar, wenn er mit dem Rücken zur Wand steht.



Mauersprung

Drücken Sie die Springen-Taste, wenn Sie in der Nähe einer Wand stehen. Drücken Sie sie am Scheitelpunkt des Sprungs erneut, um sich von der Wand abzustößten und noch höher zu springen.



Spagat-Sprung

Wenn Sie, während sich Sam zwischen zwei dicht beieinander liegenden Mauern befindet, den Mauersprung ausführen und am Scheitelpunkt des Sprungs zum dritten mal die Springen-Taste drücken und gedrückt halten, nimmt Sam eine Spagat-Stellung ein.



Sanfte Landung

Um eine sanfte Landung auszuführen, müssen Sie nach dem Drücken der Springen-Taste schnell die Ducken-Taste drücken. Wenn Sie sich bereits in geduckter Haltung befinden, machen Sie automatisch eine sanfte Landung.



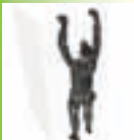
Hinaufsteigen

Bewegen Sie sich vorwärts und drücken Sie gleichzeitig die Springen-Taste, damit Sam auf niedrige Objekte, wie Tische und Kisten, klettert, bzw. kriecht.



Klettern

Um an einem Rohr, einer Leiter, einem Kabel oder einem Zaun hochzuklettern, müssen Sie einfach darauf zu gehen und die Springen-Taste drücken.



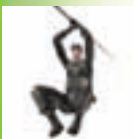
Hängen

Um an einem Vorsprung zu hängen, muss Sam von unten daran hochspringen oder sich langsam von oben herunterlassen. Sobald er am Vorsprung hängt, kann er nach rechts und links hangeln oder sich hochziehen, falls er auf dem Vorsprung stehen kann. Um vom Vorsprung herunter zu kommen, drücken Sie erneut die Springen-Taste.



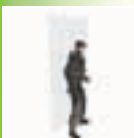
Hangeln

Drücken Sie die Springen-Taste, um sich an ein über Sam befindliches Rohr zu hängen. Wenn Sie die Ducken-Taste drücken, zieht Sam die Beine an, um enge Stellen passieren zu können.



Rutschen

Drücken Sie die Springen-Taste um sich an ein Seil zu hängen. Sam wird dann automatisch daran entlang rutschen. Wenn Sie die Ducken-Taste drücken, zieht Sam die Beine an, um enge Stellen passieren zu können. Drücken Sie die Springen-Taste erneut, um abzuspringen.



Türblick

Um durch eine Tür zu spähen, ohne gesehen zu werden, wählen Sie die Aktion "Tür öffnen". Bewegen Sie sich vorwärts, um durch die Tür durchzugehen oder rückwärts, um sie zu schließen.



Abseilen

Um sich z. B. von einem Schornstein abzuseilen, müssen Sie sich in die Nähe des Schornsteins stellen und die Aktion "Abseilen" wählen. Sam kann sich am Seil hoch und runter bewegen. Drücken Sie die Springen-Taste, um sich von der Wand abzudrücken.

Aktionen

AKTION Leertaste

Interagieren Sie mit Ihrer Umgebung, mit, NSCs und Objekten.

AUSRÜSTEN E

Sam mit Waffen, Gegenständen und Zubehör ausrüsten.

NACHLADEN R

Nachladen der Waffen

FEUERRATE Y

Ändern der SC-20K -Feuerrate

ZOOM Mausrad

Wechsel in den Sniper-Modus

ATEM ANHALTEN Rechet Maustaste

Beim Zielen den Atem anhalten

KAMERA REPOSITIONIEREN X

NACHTSICHTGERÄT EINSETZEN . Nummernblock 2

Nachtsichtgeräte verstärken das sehr schwache Restlicht, insbesondere Lichtquellen am unteren Ende des Infrarotspektrums.

WÄRMEBILDGERÄT Nummernblock

Ähnelt dem Nachtsichtgerät. Wärmebildgeräte sind besonders an Orten mit extrem wenig Licht effektiv einzusetzen. Die Technologie unterscheidet sich von den Nachtsichtgeräten. Die Geräte fangen Signale am oberen Ende des Infrarotspektrums auf, die durch Hitze entstehen. Hinweis: Das Wärmebildgerät steht in den ersten Missionen nicht zur Verfügung.

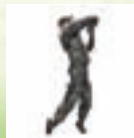
SCHNELLSPEICHERN F5

SCHNELLLADEN F8

Angriff

Feuern Linke Maustaste

Zweitwaffe abfeuern . . . Rechet Maustaste



Nahkampf

Drücken Sie mit gehaltener Waffe die linke Maustaste, wenn Sie sich dicht an einem Gegner befinden, um ihm einen Schlag mit dem Ellenbogen zu verpassen.



Sprung-Angriff

Wenn Sie sich von oben auf einen Gegner fallen lassen, können Sie ihn bewusstlos schlagen.



Abseil-Schuss

Sam kann während des Abseilens die Waffe ziehen. Drücken Sie die Ausrüsten-Taste, um die gewählte Waffe zu ziehen.



Hängender Schuss

Sam kann, während er an einem Rohr hängt, die Waffe ziehen, wenn er die Beine nicht eingezogen hat. Drücken Sie die Ausrüsten-Taste, um die gewählte Waffe zu ziehen.



Spagat-Sprung-Schuss

Sam kann in der Spagat-Sprung-Position die Waffe ziehen. Drücken Sie die Ausrüsten-Taste, um die gewählte Waffe zu ziehen.



Verdeckter Schuss

Wenn sich Sam mit dem Rücken zur Wand einer Ecke nähert, wird er automatisch um die Ecke spähen. Drücken Sie dann die Ausrüsten-Taste, um die gewählte Waffe zu ziehen und um die Ecke zu schießen.

Bewegungen mit NSCs

Sam verfügt über eine Vielzahl von Spezialaktionen, die er nur an NSCs (Nichtspieler-Charakteren) ausführen kann. Die Fähigkeit, so nahe wie möglich an einen Gegner heranzukommen, ohne entdeckt zu werden, ist für diese Arte der Bewegung unerlässlich.



Würgegriff

Dazu müssen Sie sich unbemerkt von hinten an einen Gegner heranschieben und dann die Aktion "Greifen" wählen. Drücken Sie dann die Feuern-Taste.



Menschlicher Schild

Wenn Sie einen Gegner im Würgegriff haben, können Sie die Waffe ziehen und auf andere feuern, während Sie Ihren Gegner als menschlichen Schild benutzen.



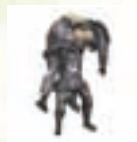
Befragung

Einige Gegner können Sie verhören, um von ihnen nützliche Informationen zu erhalten. Dazu müssen Sie nur die Aktion "Verhören" wählen, wenn Sie einen Gegner im Würgegriff haben.



Erzwungene Kooperation

Es gibt Objekte, die Sam nicht benutzen kann, aber durchaus von seinen Gegner verwendet werden können. Um einen Gegner zur Kooperation zu zwingen, müssen Sie ihn in den Würgegriff nehmen, zu dem Objekt dirigieren, das Sie benutzen wollen und dann die entsprechende Aktion wählen.



Körper tragen

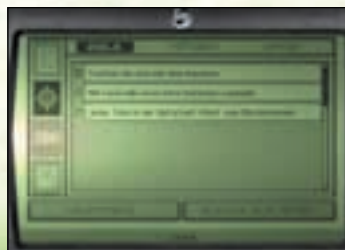
Sam wird Tote und Bewusstlose häufig verstecken müssen, um keinen Verdacht zu erregen. Wählen Sie die Aktion "Körper", um einen Körper aufzunehmen. Drücken Sie die Aktions-Taste, um den Körper leise abzulegen oder ziehen Sie die Waffe, wenn es schnell gehen muss.



Konversation

Einige Charaktere sind bereit, mit Sam zu reden. Gehen Sie dazu einfach zu ihnen hin und wählen Sie die Aktion "Reden".

Palm OPSAT: Operations-Satellitenlink



Der Palm™ OPSAT ist die kompakte Armband-Version eines zivilen PDAs des Militärs. Mit ihm empfängt Sam Daten aus dem Hauptquartier der Third Echelon und erhält Informationen zu seinen Missionszielen. Der OPSAT zeigt außerdem in Echtzeit Bilder der Haftkameras. Drücken Sie die ESC-Taste (Standard), um den OPSAT zu benutzen. Sie können ihn während des Spiels jederzeit dazu benutzen, die Spieleinstellungen zu verändern, das Spiel zu speichern oder ein neues zu laden.

INVENTAR

Im Inventar finden Sie Informationen zum SC-20K, zum Zubehör und zu den Gegenständen, die Sie bei sich tragen. Ein Vorführvideo, welches die Waffen und Zubehörteile erläutert, ist ebenso zugänglich und wird mit jeder neuen Mission aktualisiert.

MISSIONSINFORMATION

ZIELE

Diese Option bietet Details zu Ihren Missionszielen.

NOTIZEN

Hier finden Sie Hinweise, die Sie während Ihrer Mission gesammelt haben.

DATEN

Mit dieser Option werden Informationen über Gegner, Orte und andere wichtige Elemente der Operation angezeigt. Besonders wichtig sind die Speicher-Sticks, die immer wieder missionskritische Daten enthalten.

EINSTELLUNGEN

Hier können Sie die Spieleinstellungen während des Spiels Ihren Bedürfnissen anpassen: Steuerung, Grafik und Sound.

SPEICHERN/LADEN

Mit dieser Option können Sie Ihr Spiel jederzeit speichern oder ein gespeichertes Spiel laden.

Schnell-Inventar: SC-20K, Waffen und Ausrüstung:



Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um das Schnell-Inventar zu öffnen. Benutzen Sie die Maus, um sich durch das Menü zu bewegen.

SC-20K

(Modular Assault Weapon System)

Das Bullpup-Design dieses Sturmgewehres macht es kompakt, ohne dabei Feuerkraft einzubüßen

(5,56x45mm SS109). Sein Modulbausystem erlaubt es, das Gewehr schnell und flexibel jedem Einsatzzweck anzupassen. Das mit einem Mehrzweckwerfer, Mündungsfeuer- und Schalldämpfer ausgestattete SC-20K ist für Sams Einsätze die Waffe erster Wahl.



Hinweis: Aufgrund der Offensiveigenschaften des SC-20K, steht dieses Gewehr erst bei Missionen zur Verfügung, bei denen aggressiveres Vorgehen vonnöten ist.

Scharfschützen-Modus: Der Scharfschützenmodus steht nur mit dem SC-20K zur Verfügung:

- Ziehen Sie das SC-20K. (Ausrüsten-Taste drücken).
- In den Scharfschützenmodus wechseln (Zoom-Taste drücken).
- Atem anhalten zum besseren Zielen (begrenzte Zeit) (Zweitwaffe abfeuern-Taste drücken).
- Feuern (Feuern-Taste drücken).

Manuelles Nachladen

Sam lädt automatisch nach, wenn das Magazin seiner Waffe leer ist. Mit der Nachladen-Taste können Sie das SC-20K oder die gewählte Waffe jedoch jederzeit manuell nachladen.

Der Mehrzweckwerfer des SC-20K:

Vergewissern Sie sich, dass Sie den Werfer aus Ihrem Inventar ausgewählt haben. Um ihn zu benutzen, drücken Sie die Taste zum Abfeuern der Zweitwaffe, (normalerweise die Feststell-Taste). Im Scharfschützenmodus können Sie den Werfer nicht abfeuern.

Ringflächengeschoss

Ein Hochgeschwindigkeitsgeschoss ohne Penetrationswirkung aber mit großer Einschlagskraft, das den Gegner kampfunfähig macht.

Hinweis: Das Ringflächengeschoss ist bei Kopftreffern am effektivsten.



Haftkamera

Eine Miniaturkamera, mit voller Zoom- und Schwenkfähigkeit. Verfügt über Nachtsicht- und Wärmebildmodi. Die Kamera sendet die Bilder direkt an Sams OPSAT. Ideal, um die Umgebung aufzuklären und Informationen zu sammeln. Um eine Haftkamera aufzunehmen, stellen Sie sich daneben und wählen Sie die Aktion „Haftkamera“.



Taser

Ein Hochspannungsgeschoss in Klebstoffummantelung. Der Taser bleibt am Feind kleben und teilt kampfunfähig machende Stromstöße aus.

Tipp: Wenn man Taser in Wasserlachen feuert, kann man so direkt mehrere Gegner ausschalten.



Gasgranate

Eine Granate, die CS-Gas (das sog. Tränengas) verwendet und mit der man ganze Gegnergruppen ausschalten kann. CS-Gas verursacht starke Atemwegsreizungen. Längerer Kontakt mit dem Gas führt zu Bewusstlosigkeit.



Ablenkungssystem

Eine Weiterentwicklung der Haftkamera. Bei dem Ablenkungssystem wurden die Zoom und Schwenkmotoren, sowie die Bildmodi durch einen Geräuschgenerator (Aktion) und eine CO2-Ladung (Sekundärfeuer)

ausgetauscht. Das Gerät kann ferngesteuert Geräusche erzeugen, die die Aufmerksamkeit von Feinden erregen sollen. Diese werden dann, wenn sie sich nähern, durch eine CO2-Gaswolke außer Gefecht setzt.



AUSRÜSTUNG

5.72mm SC Pistole

Die SC-Pistole besitzt ein 20-Schuss-Magazin und ist mit einem Schall- und Mündungsfeuerdämpfer ausgestattet. Die 5.72x28mm (SS190) Munition verfügt über große Durchschlagskraft gegen moderne Körperpanzerung. Dabei halten sich die Abmessungen, Gewicht und der Rückschlag im Rahmen des Vertretbaren. Wählen Sie die Waffe aus Ihrem Schnell-Inventar und drücken Sie die Ausrüsten-Taste. Mit der Feuern-Taste können Sie sie benutzen.



Dietrich

Ein Standardsatz Werkzeuge, mit dem man normale Zylinderschlösser überwinden kann. Wählen Sie zuerst den Dietrich aus Ihrem Schnell-Inventar. Drücken Sie anschließend die Feuern-Taste, um ihn zu benutzen.



Lasermikrofon T.A.K. (Taktisches Audio Kit)

Ein in das SC-20K integriertes Lasermikrofon, das es ermöglicht, Schwingungen von bestimmten Oberflächen (hauptsächlich Glasfenster) zu messen und in Ton umzuwandeln. Das Mikrofon wird zum Abhören von Gesprächen eingesetzt. Wählen Sie diesen Gegenstand aus dem Schnell-Inventar und benutzen Sie ihn mit der Feuern-Taste.



Kamerastörsystem

Das Kamerastörsystem gibt Mikrowellenimpulse ab, die die Signale in den Schaltkreisen von Überwachungskameras stören. Das Kamerastörsystem wird über einen Kondensator versorgt und benötigt daher zwischen den Einsätzen Zeit zum Aufladen. Wählen Sie diesen Gegenstand aus dem Schnell-Inventar und benutzen Sie ihn mit der Feuern-Taste.



Flexible Optik

Diese flexible Glasfaser-Optik/Kamera kann einfach unter Türen hindurchgeschoben werden. Verfügt zusätzlich über eine Nachtsichtfunktion. Während Sie die flexible Optik benutzen, können Sie sie mit der Maus nach links oder rechts bewegen. Wählen Sie diesen Gegenstand aus dem Schnell-Inventar und benutzen Sie ihn mit der Feuern-Taste.



Einweg-Dietrich

Ungewöhnliches System zum Knacken von Schlössern.

Diese Mikrosprengladungen geben einen schnellen Detonationsimpuls an das Schloss ab, der die Stifte im Schloss zertrümmert und es öffnet. Wählen Sie diesen Gegenstand aus dem Schnell-Inventar und benutzen Sie ihn mit der Feuern-Taste.



GEGENSTÄNDE

Diverse Objekte, wie Granaten, Lichter oder andere Gegenstände kann man werfen. Um ein Objekt werfen zu können, müssen Sie es erst einmal mit der Aktions-Taste aufgenommen haben. Wählen Sie es nun im Schnell-Inventar aus und drücken Sie die Ausrüsten-Taste. Sie können zahlreiche Gegenstände aus Ihrer Umgebung aufnehmen und mit der Aktions-Taste benutzen. Eine Reihe von Fadenkreuzen ermöglicht es Ihnen, die Flugbahn des Gegenstandes vorauszuberechnen. Drücken Sie die Feuern-Taste, um den Gegenstand zu werfen und die Ausrüsten-Taste, um den Wurf abzubrechen.

Haftmine

Die Haftmine ist ein fast an jeder Oberfläche haftender Sprengsatz, der durch Bewegungen ausgelöst wird.



Knicklicht

Knicklichter sind leichte Plastikstäbe, die mit Chemikalien gefüllt sind. Wenn eine kleine Kapsel im Inneren der Stäbe durch Knicken zerbrochen wird, kommt es mit den umgebenden Chemikalien zu einer Reaktion und der Stab beginnt zu leuchten. Die Lichter eignen sich, um Gegner anzulocken und abzulenken.



Magnesiumfackel

Verhalten sich vom Leuchtverhalten ähnlich den Knicklichtern, geben dabei aber eine große Menge Hitze ab. Ideal, um Wärmesensoren, wie die von automatischen Kanonen, in die Irre zu führen.



Splittergranate

In der 5-Zentimeter-Stahlkugel der M67 Splittergranate stecken fast 200 Gramm Sprengstoff. Bei Detonation bricht die Stahlsphäre auf und setzt einen Regen aus schnellfliegenden Splintern frei.



Medi-Pack

Ein Standard Erste-Hilfe Set.



Munitionsschachtel

Mit diesen Schachteln füllen Sie Ihre Munitionsvorräte auf.

SPIELELEMENTE

Die festen Abwehreinrichtungen des Feindes stellen eine Vielzahl von Hindernissen dar, die es zu überwinden gilt. Sie reichen von einfachen Codeschlössern an Türen bis hin zu automatischen Geschütztürmen, den sogenannten Auto-Kanonen, die auf Hitze und Bewegung von Eindringlingen reagieren.

Alarm-Panel

Gewöhnliche Alarmschalter, die von den Gegnern ausgelöst werden, um Kameraden zu warnen. Aufgrund der streng geheimen Natur der "Splinter Cell"-Einsätze, kann bereits ein ausgelöster Alarm zum Abbruch der Mission führen.



Auto-Kanone

Hitze- und bewegungsempfindliche Geschütztürme mit einem autarken IFF (Freund-/Feind-Kennungssystem). Diese Türme können über den angeschlossenen Steuercomputer manipuliert werden. Dabei können Sie die Kanone komplett abschalten oder das IFF deaktivieren. Wenn das IFF abgeschaltet ist, wird die Kanone immer noch Sam, aber auch alle anderen Gegner bekämpfen.

Überwachungskamera

Eine gewöhnliche Überwachungskamera, die auf Bewegung reagiert und Alarm auslösen kann. Diese Kameras sind sehr empfindlich und können leicht zerstört werden.



Gepanzerte Überwachungskamera

Abgesehen vom kugelsicheren Gehäuse sind die Kameras identisch mit den normalen Überwachungskameras.

Codeschlösser

Einfache Zahlenfelder, die mit dem elektromagnetischen Schließmechanismus einer Tür verbunden sind. Nur wenn der richtige Code eingegeben wird, kann die Tür geöffnet werden. Mehrere Fehlversuche führen zum Auslösen eines Alarms.



WICHTIG: Sollten Sie auf einen Hinweis zu einem Türcode stoßen, wird dieser automatisch in den Notizen des OPSAT angezeigt.

Retina-Scanner

Ein Schlossmechanismus, der nur über den einzigartigen Abdruck der menschlichen Retina einer bestimmten Person geöffnet werden kann. Niemand ohne Autorisierung kann eine mit einem Retina-Scanner gesicherte Tür öffnen, aber manchmal kann man jemanden mit Autorisierung dazu überreden, sie für einen zu öffnen. Ein fehlerhafter Retina-Scan führt automatisch zum Alarm.



Tipps & Tricks:

- Sie können die Feuerrate des SC-20K ändern
- Im Scharfschützenmodus können Sie den Atem anhalten, um besser zielen zu können.
- Kopftreffer schalten jeden Gegner sofort aus.
- Kameras entdecken Sie schneller, wenn Sie sich schneller bewegen.
- Eine Rolle hilft Sam dabei, unbeschadet Feuer zu passieren.
- Wenn Sie mit dem Rücken zur Wand um die Ecke schießen, sind Sie schwerer zu treffen.
- Sprung-Angriffe sind leise und sehr effizient.
- Schalten Sie regelmäßig Ihre Sichtgeräte ein. Vielleicht sehen Sie dann etwas, was Ihnen vorher entgangen ist.
- Fässer mit brennbarem Inhalt können manchmal sehr nützlich sein.
- Denken Sie lieber zweimal nach. Handeln Sie einmal. Selbst eine einzelne Wache kann eine große Bedrohung sein, wenn Sie sie entdeckt hat.
- Mit Rollen kann man sich effektiv von Deckung zu Deckung bewegen.
- Rationieren Sie nicht Ihre Vorräte. Sie werden nach jeder Mission neu ausgerüstet. Setzen Sie ein, was Ihnen zur Verfügung steht.
- Die Bekämpfung von mehreren Zielen ist sehr gefährlich. Nutzen Sie Fallen, Sprengsätze und andere Dinge zu Ihrem Vorteil.
- Feinde achten auf zerschossene Lichter und Kameras. Außerdem sehen sie, wenn etwas geworfen wird.
- Hunde können Sie riechen. Schatten sind keine wirksame Verteidigung gegen sie. Nutzen Sie Wasser und andere Hindernisse, um sie aufzuhalten oder abzulenken.
- Mit dem Wärmebildgerät können Sie durch dünne Materialien hindurch sehen.
- Gegner bewusstlos zu schlagen verursacht weniger Lärm, als sie zu töten – andere könnten das Todesröcheln hören.
- Wenn ein Gegner einen bewusstlosen Kameraden findet, wird er versuchen, ihn zu wecken. Also verstecken Sie die Körper!
- Feinde zögern vielleicht, wenn Sie einen ihrer Freunde als menschlichen Schild benutzen, aber nicht die Waffe auf sie richten.
- Nicht alle Gegner können dazu gezwungen werden zu kooperieren. Nur Offiziere können einen Retina-Scanner benutzen und nur Techniker wissen, wie man mit einem Computer umgeht.
- Mit den Knicklichtern können Sie selbst Schatten erzeugen, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können.
- Überprüfen Sie regelmäßig die Informationen auf Ihrem OPSAT. Lesen Sie die Speicher-Sticks. Sie enthalten oft wertvolle Informationen.

Credits

SPLINTER CELL PORT TEAM

Senior-Produzent
Mathieu Ferland

Stellvertretender Produzent
Maxime Bélanger

Leitender Programmierer
Jean-François Prévost

Programmierer
Dany Lepage, David Chabot
Feng Quan Wang, Y. Leclerc
Cyrille Lauzon, Hugo Allaire
Alexandre Dionne, Alain Turcotte

Daten-Manager
Francis Tremblay

Game-Designer
Daniel Bérubé
Mathieu Bérubé (collaboration)

3D-Grafiker
Marc Bouchard
Yves Allaire
Sébastien Hébert
Thierry Laberge
The Chinh Ngo
Marek Bogdan

Interface-Designer
Véronique Guibault

Sound-Designer
Fabien Noël

Koordinator,
Marktforschung
Stéphane Cardin

QUALITÄTSSICHERUNG ...

ENTWICKLUNGSTEAM

Leitende Producer
Mathieu Ferland
Reid Schneider

Stellv. Producer
Roxane Gosselin

Original-Entwurf
François Coulon

Art Director
Hugo Dallaire

Leitender Programmierer
Antoine Dodens

Leitender 3D-Grafiker /
Leitender Level-Designer
François C Pelland

Technische Leitung
Animationsgrafiken /
Leitender Animationsgrafiker
Steve Dupont

Leitender Charaktergrafiker /
Charakter-Konzeptgrafiker
Martin Caya

Scriptwriter
JT Petty

Leitender Spieldesigner
Nathan Wolff

Sounddesign
Fabien Noël

Technische Leitung 3D-Grafiken
Marc Bouchard

Originalentwurf als stellv.
Producer & Creative Director
François Coulon

Produktionsassistentz
Annemarie Gabriele

Programmierer
Frédéric Blais
David Chabot
Mathieu Laforce
Alain Turcotte
Yannick Létourneau
Yanick Mimee
mit Unterstützung von
Hugo Allaire
David Kalina
Chris Griepes
Intern Programmers
François Chelling
Matthew Clarke

Spiel-Animationen

Jonathan Abenhaim
James Humphreys
Bourbaki Joseph
Frédéric Poirier
Benoît Saumure

3D-Grafiker

Marek Bogdan
John Bigorgne
The Chinh Ngo
Aline Desruisseaux
Mathieu Fecteau
Sébastien Hébert
Thierry Laberge
mit Unterstützung von

Sébastien Beaulieu
Christian Bédard
Carol Bertrand
Carl Lavoie

Texturen-Grafiker

Yves Allaire

SFX

Dany Bergeron

Interface-Designer

Veronique Guilbault

Charakter-Grafiker

David Blazetich
David Giraud
mit Unterstützung von

Kenjo Aoki
Éric Belisle
Karine Fortin

**Spieldesigner/Scriptwriter-
Unterstützung**

Clint Hocking

Level-Designer

Neil Alphonso
Mathieu Bérube
Ed Byrne
Clint Hocking
Hugo Potvin
Sébastien Galarneau
mit Unterstützung von
Chris Smith

Interne Programmierer

Jean-Robert Michel
Sound Integrator
Jonathan Gosselin
Sound-Integration
Sylvain Côté

Filmsequenzen**LEITENDER****MODELLGRAFIKER****(Filmsequenzen)**

François De Billy
Modelle (Filmsequenzen)
Daniel Bordeleau
Steve Fraser
Thierry Laberge
Martin Sabran
Simon Tremblay
Michael Yeomans
Animationen (Filmsequenzen)
Stephen Greenberg
Patrick Pelletier
mit Unterstützung von
François Royer
Jean-Thierry Roy

**Pre-Rendered
Cinematics Editor**

Miguel Angel Martin

2D-Grafiker

Patrick Sirois

Storyboard

Wayne Murray

Planungskoordination

Francois Ringuette

**Koordination Marketing-
Recherche**

Stéphane Cardin

QUALITÄTSSICHERUNG**Testleitung**

David Deschênes

Assistent

Pierre-Yves Savard

Tester

Martin Asnong
Raymond Brunette
Miguel Canepa
Stéphane Charbonneau
Patrick Charland
Alain Chénier
Jean-Francois Dessureault
Marc-André Dessureault
Philippe Dion
Patrick Dufort
Pascal Émard
Mathieu Fortin
Yannick Francoeur
Yan Gagnon
Félix Hardy
Ahmad Jamous
Mathieu Lachance
Eric Laperriere
Frédéric Ouellet
Luc Plante
Marc-André Proulx
François Quidoz
Jo-Ashley Robert
Daniel Sarrazin
Patrick Sauvageau
Bruno St-Laurent
Martin Tavernier
Allen Tremblay

Besonderen Dank an

Bruno Bellavance
Caroline Cantin
Derek Chan
Nicolas Davidts

Patrick Filion

Marc Fortier

Julie Lachance

Didier Lord

Caroline Martin

John Stafford

Jean-François Tétrault

**"Special thanks to
the Xbox Advanced
Technology Group"**

©2001 EMI VIRGIN MUSIC, INC., HARDER FASTER MUSIC, EMI VIRGIN SONGS, INC., DRUG MONEY MUSIC und Sony Music Publishing.

Alle Rechte vorbehalten: HARDER FASTER MUSIC, kontrolliert und verwaltet durch EMI VIRGIN MUSIC, INC. (ASCAP); Alle Rechte für DRUG MONEY MUSIC kontrolliert und verwaltet durch EMI VIRGIN SONGS, INC. (BMI)

Alle Rechte vorbehalten. International urheberrechtlich geschützt. Verwendung mit freundlicher Genehmigung.

"The Name Of The Game"

Von Crystal Method

Mit freundlicher Genehmigung von Geffen Records, unter Lizenz von Universal Music Enterprises

WARNUNG: Kopieren, Duplikation oder Reproduktion des Programms oder Teilen des Programms ohne schriftliches Einverständnis des Inhabers der Urheberrechte stellen einen Verstoß gegen geltendes Urheberrecht dar.

© 2002 Ubi Soft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Ubi Soft Entertainment und das Ubi Soft-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell ist ein Warenzeichen von Ubi Soft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer respektiven Eigentümer.

Unreal Engine ist ein Warenzeichen von Epic Games Inc.

(C) 2002 Palm, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Palm, das Palm-Logo, "Palm Powered" und das Palm-Design sind Warenzeichen von Palm, Inc oder seinen Unternehmen. Alle anderen Marken sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer respektiven Eigentümer.

Verwendet Bink Video. Copyright ©1997-2001 by RAD Game Tools, Inc

UBI SOFT 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://www.ubisoft.de/bv/support/>

Bitte überprüfen Sie auf unseren SUPPORT-Seiten die Sektion F.A.Q.
(Frequently Asked Questions = häufig gestellte Fragen)

Die Antwort auf Ihre Frage ist dort vielleicht schon zu finden. Sollten Sie nicht fündig werden, können Sie unser HOTLINE-FORMULAR nutzen um uns Ihre Anfrage per E-Mail zu senden.

Bei allen technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 - 554938 (0,12 Euro/ Minute)

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Um eine schnellstmögliche Bearbeitung zu ermöglichen bitten wir Sie folgende Angaben bereitzuhalten:

- Kompletter Name des Produkts.
- Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
- Prozessorgeschwindigkeit und -hersteller.
- Größe des Arbeitsspeichers.
- Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM – oder DVD-Laufwerks.
- Hersteller/Typ der Soundkarte.
- Hersteller/Typ der Grafik- und 3D-Beschleunigerkarte.
- Betriebssystem.

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 technische Probleme mit dem Produkt haben, 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?
Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (1,86 Euro/ Minute)

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

Ihr Ubi Soft Team



Garantie

Ubi Soft bietet Ihnen die Leistungen seines Technischen Kundendienstes, Details finden Sie im Handbuch unter der Rubrik Ubi Soft Kundendienst.

Wenn Sie (der „Benutzer“) sich an den Technischen Kundendienst wenden, halten Sie bitte folgende Angaben bereit:

- +Hersteller des Computer Systems
- +Prozessorhersteller und -geschwindigkeit
- +Größe des Arbeitsspeichers
- +Betriebssystem (bei Unsicherheit klicken Sie bitte auf dem Desktop auf Arbeitsplatz und wählen Sie den Untermenüpunkt Eigenschaften)
- +Hersteller und Typ der Grafik- und 3D Beschleunigerkarte
- +Hersteller und Typ der Soundkarte
- +Hersteller und Typ des CD-ROM - oder DVD-Laufwerkes
- +Hersteller und Typ des Modems

Schildern Sie das auftretende Problem bitte so genau wie möglich.

Ubi Soft garantiert dem Käufer einer Original Compact Disc (CD), dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (Sechs) Monaten seit Kauf/ Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtsordnungen) aufweisen sollte.

Senden Sie bitte jedes defekte Multimediaprodukt per eingeschriebenem Brief an Technischer Kundendienst, zusammen mit dem Handbuch sowie Ihrer Registrierungskarte, sofern Sie sich noch nicht registriert haben. Bitte geben Sie Ihren vollen Namen und Ihre Adresse mit Postleitzahl an, sowie das Datum und den Ort des Kaufs an. Sie haben alternativ die Möglichkeit, das Multimediaprodukt am Ort des Kaufs umzutauschen.

Falls eine CD ohne den Nachweis des Kaufs, oder nachdem die Garantiezeit überschritten wurde, zurückgesandt wird, behält sich Ubi Soft das Recht vor, nachzubessern oder zu ersetzen auf Kosten des Kunden. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, sofern die CD durch Zufall, Fahrlässigkeit oder Missbrauch beschädigt wurde, oder falls die CD 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 Ubi Soft 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, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seiner Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht gestatten, 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 Ubi Softs und seiner Lizenzgeber stehen, und geschützt werden durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen betreffend das geistige Eigentum. Dieser Quelltext darf weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen oder zum Teil sowie jeder anderweitigen Form, ohne vorherige ausdrückliche schriftliche Ermächtigung seitens Ubi Soft.

Epilepsiewarnung

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 betreiben. 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.

Tom Clancy's **RAINBOW SIX** **RAVEN SHIELD**™

Team Rainbow ist zurück

*Der dritte Teil der ungeheuer erfolgreichen
Rainbow 6-Serie ist da, mit einem
neuen unglaublichen Look!*

- *Ein unübertroffenes Maß an Realismus!*
- *Eine unglaublich fesselnde Spielatmosphäre!*
- *Ein taktischer First Person-Shooter auf
Grundlage der neuesten Unreal 3D Engine!*



COMING SOON



© 2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark under registration by Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved. TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

PS2 and Playstation 2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



PlayStation 2



LADE GAMES AUF DEIN HANDY HERUNTER

MIT **gameloft**



NOKIA 3510i



NOKIA 7650



SHARP GX10



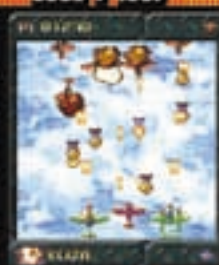
MOTOROLA T720

**TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX
BROKEN WING**
CODE: 3603

**PRINCE OF PERSIA
HAREM ADVENTURES**
CODE: 4502

RAYMAN
CODE: 4701

SIBERIAN STRIKE
CODE: 4801



**WÄHLE EINFACH 0190 74 50 74*
UND GIB DEN GAME CODE EIN!**



VERFÜGBAR FÜR
NOKIA 3410 & NOKIA 3510i



CODE NOKIA 3410: 4102

CODE NOKIA 3510i: 4602



**WÄHLE EINFACH
0190 74 50 74*
UND GIB DEN GAME CODE EIN!**

*Nummer nur für Deutschland. 1,24 € pro Minute aus dem Festnetz der Deutschen Telekom. Der Service ist für die größeren Netzanbieter verfügbar. Auf unserer Website finden Sie weitere Informationen dazu. In allen anderen Ländern vor Kauf eines Produktes auf unserer Website bitte mit dem eigenen Netzbetreiber klären, ob dieser den Download von Java-Applikationen unterstützt.

**MEHR ZU
GAMELOFT UNTER**

gameloft
WWW.GAMELOFT.COM



© 2002 Gameloft. All Rights reserved. Gameloft, the Gameloft logo, Siberian Strike and Strike & Storm are trademarks of Gameloft. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc. is a US software company. Under license to Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. © 1999 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman is a registered trademark of Ubi Soft Entertainment.