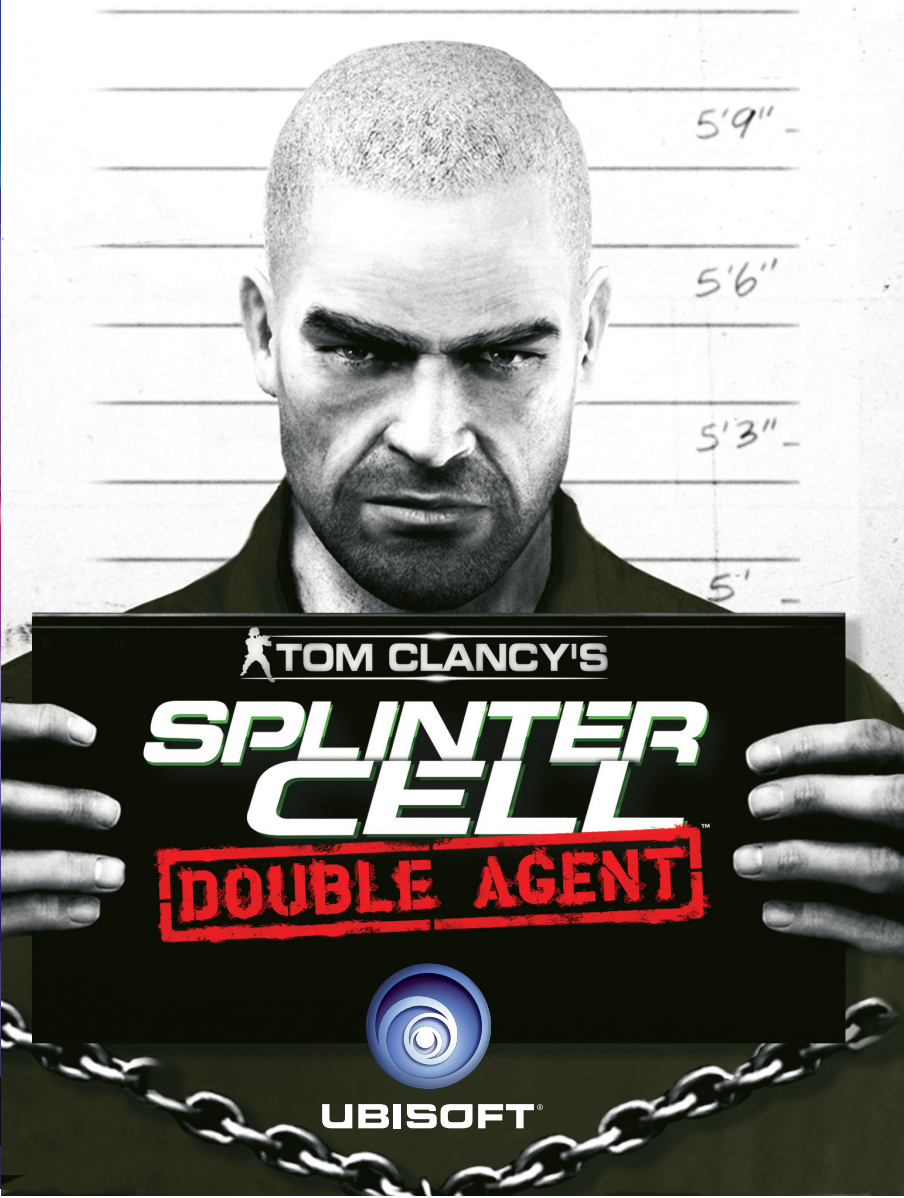




XBOX 360

XBOX
LIVE



TOM CLANCY'S

**SPLINTER
CELL**

DOUBLE AGENT



UBISOFT

WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.



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



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



Licensee Developed Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent™ uses Havok®. © 1999-2004 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.

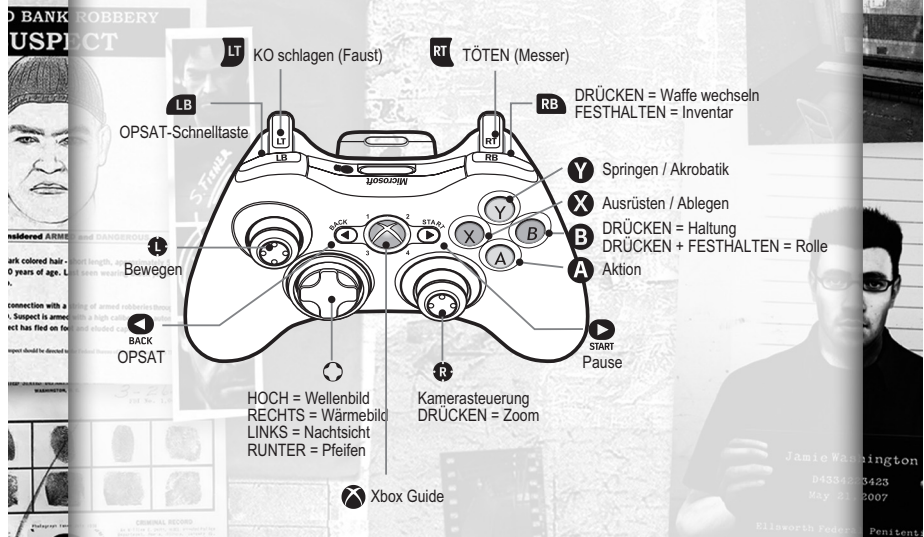
This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables certain in-game objects (eg advertising) to be temporarily uploaded to your pc or console and replaced in-game while connected online. As part of that process, no personally identifiable information about you is collected 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.

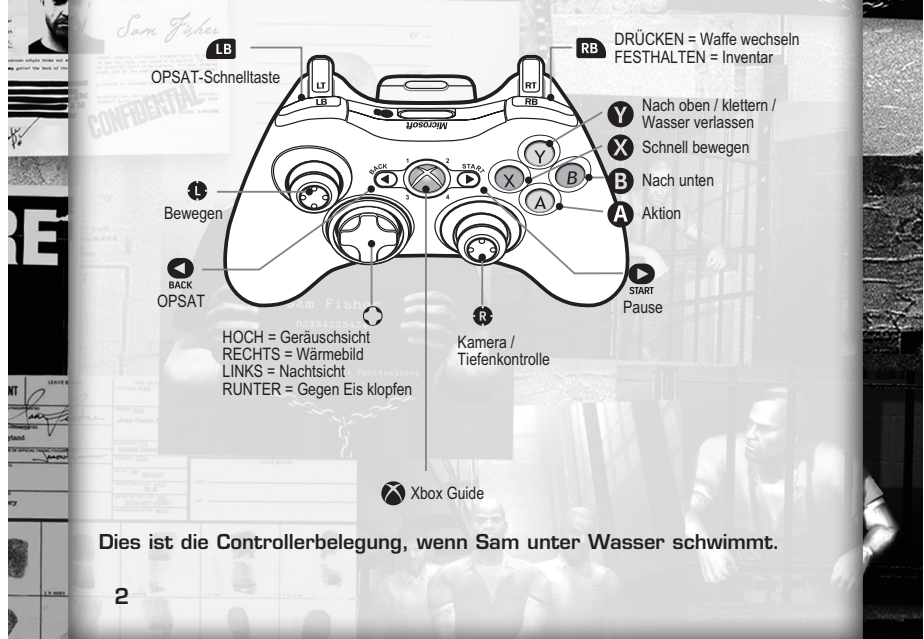
INHALT

EINZELSPIELER	2
VERBINDUNG ZU XBOX LIVE.....	3
EINLEITUNG.....	3
HAUPTMENÜ	5
SAMS AKTIONEN UND BEWEGUNGEN	6
BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL.....	10
OPSAT	11
WAFFEN, MODULE UND GEGENSTÄNDE	12
MULTIPLAYER ONLINE	15
MODULE & AUSTRÜSTUNG.....	17
SPIEL-HUD	19
SPIEL-MENÜ	21
UBISOFT KUNDENDIENST.....	23
GARANTIE	24

EINZELSPIELER



Dies ist die Standardbelegung für ein Spiel im Solo-Modus.



Dies ist die Controllerbelegung, wenn Sam unter Wasser schwimmt.

XBOX LIVE

Spielen Sie mit wem Sie wollen, zu jeder Zeit und an jedem Ort – mit Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr Profil, die Spielkarte. Chatten Sie mit Ihren Freunden. Holen Sie sich die Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Stellen Sie die Verbindung her und seien Sie bei der Revolution mit dabei.

Verbindung herstellen

Verbinden Sie Ihr Xbox Entertainmentssystem über eine Hochgeschwindigkeitsverbindung mit dem Internet und werden Sie Mitglied bei Xbox, um Xbox Live zu nutzen. Weitere Informationen zur Verbindungsherstellung und darüber, ob Xbox Live an Ihrem Wohnort verfügbar ist, finden Sie auf www.xbox.com/live.

Kindersicherung

Mit diesen flexiblen und benutzerfreundlichen Funktionen können Eltern und Aufsichtspersonen anhand der Bewertung der Inhalte festlegen, welche Spiele jungen Spielern zugänglich sein sollen. Weitergehende Informationen finden Sie auf www.xbox.com/media.

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 auch seine Verbündeten sich wandeln, wird 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 sein Leben.

Charaktere

Sam Fisher – Agent im Außeneinsatz

Geburtsdatum:	Verschlusssache
Größe:	178 cm
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. Hier gewinnt die Welt an Sinn, hier findet er Verbündete.

Colonel Irving Lambert

Geburtsdatum: 1961, Batcave, North Carolina
Größe: 188 cm
Gewicht: 122 kg

Lambert ist Third Echelon 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.

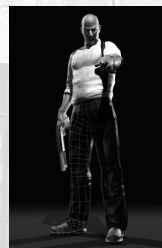


Andere Charaktere

Emile Dufraisne

Geburtsdatum: 1956, Opelousas, Louisiana
Größe: 175 cm
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, John Brown's Army (JBA) zu gründen, eine Gruppe, deren Ziel es ist, 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

Geburtsdatum: 1977, Highland Beach, Florida
Größe: 170 cm
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

Geburtsdatum: 1972, Tulsa, Oklahoma
 Größe: 188 cm
 Gewicht: 110 Kg

Moss ist zusammen mit Emile einer 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 aufgrund von Sicherheitsproblemen in letzter Zeit eine tiefe Kluft zwischen den beiden.



Jamie Washington

Geburtsdatum: 1979, Dothan, Alabama
 Größe: 180 cm
 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 bösartiger, grausamer Mann, der Spaß daran hat, Gewalt anzuwenden, insbesondere bei Personen, die sich nicht wehren können.



NAME: Carson Moss
 CURRENT LOCATION: 140 Maple St.
 PHONE: 415 1010

TO: United States Penitentiary
 Brawley, Kansas

HAUPTMENÜ

Im Ausgangsbildschirm können Sie einen der zwei verfügbaren Spielmodi auswählen und die Credits des Spiels anzeigen:

- **Einzelspieler**
- **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:** Ermöglicht das Training der grundlegenden Konzepte von Splinter Cell Double Agent in Form eines psychologischen Gutachtens für Sam Fisher.
- **Optionen** Hier können Sie die Anzeige und die Spielsteuerung einstellen.

Multiplayer-Menü

Stellen Sie eine Verbindung zu Xbox Live her und spielen Sie im Duell-Modus. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 14.

SAMS AKTIONEN UND BEWEGUNGEN

D BANK ROBBERY

SUSPECT



dark colored hair -

0 years of age. L

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

connection with a

Suspect is armed

ect has fled on foot

report should be discussed

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

Standard-Bewegungen

Ducken

Drücken Sie die **B**-Taste, um sich zu ducken. Sam bewegt sich zwar langsamer, ist dabei aber auch leiser und weniger sichtbar.



In Schacht klettern

Drücken Sie den linken Stick nach oben, um Sam in einen Schacht klettern zu lassen.

Klettern

Um an Rohren, Leitern, herabhängenden Kabeln oder Zäunen hochzuklettern, gehen Sie einfach darauf zu. Drücken Sie die **B**-Taste, um abzuspringen. Sie können sich außerdem an Rohren hinabgleiten lassen oder Leitern hinuntersteigen, indem Sie den linken Stick nach unten bewegen.



Nahkampfangriff

Wählen Sie, wenn Sie sich in der Nähe eines Feindes befinden, zwischen tödlichen (Schalter rechts) und nicht-tödlichen Angriffen (Schalter links).



Rücken Zur Wand

Klicken Sie den linken Stick, 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 weniger leicht zu entdecken. Klicken Sie den linken Stick erneut, um wieder die Standardhaltung einzunehmen.



Rücken Zur Wand: Spähen

Stehen Sie neben einer Ecke mit dem Rücken zur Wand, können Sie, indem Sie den linken Stick in Richtung der Ecke bewegen und halten, kurz um die Ecke spähen. Drücken Sie die **X**-Taste, um in dieser Position Ihre Waffe auszurüsten. Sollte sich ein Feind nähern, können Sie außerdem einen Eckengriff (siehe unten) ausführen.

Sam Fisher

00354028404

Hangeln

Springen Sie, indem Sie die **Y**-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. Bewegen Sie den linken Stick nach unten oder drücken Sie die **B**-Taste, um wieder loszulassen.

Hand über Hand

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



Seile Benutzen

Drücken Sie die **Y**-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 **Y**-Taste drücken. Drücken Sie die **B**-Taste, um loszulassen.



Gegenstand Werfen

Hält Sam einen Gegenstand in der Hand, drücken Sie die **X**-Taste, 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. Ziehen Sie den linken Schalter, 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. Bewegen Sie Sam mit dem linken Stick, drücken Sie die **Y**-Taste, um nach oben zu schwimmen oder das Wasser zu verlassen. Benutzen Sie den rechten Stick, um die Richtung festzulegen., und die **B**-Taste, um abzustiegen. Drücken Sie **X**, um zu beschleunigen.

Fortgeschrittene Bewegungen

Fortgeschrittene Bewegungen sind genau so 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 und Module'.

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 **Y**-Taste, um hochzuspringen. Drücken Sie danach **B**, 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 **X**-Taste, um die ausgewählte Waffe auszurüsten.



Abseilen

Stellen Sie sich neben den Punkt zum Einhängen, der im Aktionsmenü angezeigt wird, und wählen Sie die Interaktion 'Abseilen'. Sam kann sich am Seil nach oben oder unten bewegen. Drücken Sie die Y-Taste, um sich von der Wand abzustößeln.



Abseilen: Schiessen

Während er sich abseilt, kann Sam eine Schusswaffe oder ein Richtmikrofon ausrüsten und benutzen. Drücken Sie die X-Taste, um den ausgewählten Gegenstand auszurüsten.



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 X-Taste, 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. Ziehen Sie den rechten Schalter, um einen tödlichen Angriff auf einen Nichtspielercharakter (NSC) auszuführen oder ziehen Sie den linken Schalter, um ihn bewusstlos zu schlagen. Drücken Sie zweimal die B-Taste, um Sam unterhalb des Rohrs oder Seils wieder auf seine Füße zu stellen.



Sculter Wechseln

Klicken Sie im Modus 'Zielen' den linken Stick, um Ihre Waffe von der einen Schulter zur anderen zu wechseln. Auf diese Weise können Sie aus jedem Winkel heraus zielen.

Tür Aufbrechen

Wenn Sie im Interaktionsmenü 'Tür aufbrechen' auswählen, bricht Sam eine Tür zu einem anderen Raum auf. Beachten Sie, dass Sam dabei Krach macht. Mit dieser Bewegung lässt sich außerdem ein Feind auf der anderen Seite der Tür ausschalten. Falls nötig, ziehen Sie Ihre Waffe, bevor Sie die Tür aufbrechen.



Tür Leise Öffnen

Wenn Sie sichergehen wollen, dass niemand Sie hört, können Sie die Tür leise öffnen. Mit dem linken Stick können Sie bestimmen, wie schnell Sam die Tür öffnet oder schließt.

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, bewegen Sie den linken Stick so weit nach außen wie möglich langsam im Kreis bis Sie hören und sehen, dass sich der erste Zapfen bewegt. Der linke Stick

befindet sich dann im richtigen Quadranten. Halten Sie den linken Stick in diesem Quadranten und bewegen Sie ihn langsam, um einen der Zapfen zu lösen. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Zapfen gelöst sind.

Schloss Aufbrechen

Wenn Sam es eilig hat, kann er verschlossene Türen mit seinem Messer aufbrechen. Wählen Sie dazu die Interaktion 'Schloss aufbrechen' aus. Aber denken Sie daran: Ein Schloss aufzubrechen macht Geräusche und aufgebrochene Schlösser erregen Aufmerksamkeit.

Optisches Kabel

Wählen Sie diese Option im Interaktionsmenü aus, um ein kleines optisches Kabel unter der Tür hindurchzuschieben. Mithilfe dieses OPSAT können Sie sehen, was auf der anderen Seite der Tür vorgeht. Den Blickwinkel der Linse des Kabels bestimmen Sie mit dem linken Stick. Der Zugriff auf Wellen- bzw. Wärmebild und Nachtsicht ist auf die übliche Weise möglich. Drücken Sie 'B', 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 **A**-Taste, um den Körper vorsichtig abzulegen, oder die **Y**-Taste, wenn Sie ihn schnell fallen lassen müssen. Oder drücken Sie **X**, 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 **A** drücken. Aus dieser Position heraus können Sie ihn außer Gefecht setzen, indem Sie den linken Schalter ziehen, oder ihn umbringen, indem Sie den rechten Schalter ziehen.



Menschlicher Schutzschild

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



Verhören

Einige Feinde können auf wichtige Informationen hin verhört werden. Drücken Sie die **A**-Taste 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 **A**, 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 **A**-Taste, um das Eis mit der Faust zu durchstoßen, den Feind zu sich herunterzuziehen und ihn zu erstechen.

BENUTZEROBERFLÄCHE IM SPIEL

- 1) Missionszielanzeige:** Zeigt das nächste Einsatzziel an, das Sie auf Ihrer Mission erreichen müssen.
- 2) Interaktionssystem:** Dieses System wird angezeigt, sobald Sie mit einem Objekt oder einer Person in der Nähe interagieren können. Wird ein Interaktionssymbol auf dem Bildschirm angezeigt, drücken Sie **A**, um mit dem Objekt zu interagieren. Stehen mehrere Interaktionen zur Auswahl, halten Sie **A** gedrückt, um Ihre Auswahl zu treffen.
- 3) Schnellzugriff-OPSAT:** Als multifunktionelle Armbanduhr stellt das Schnellzugriff-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 und Ihnen und der JBA ist. Weitere Informationen zum Vertrauen finden Sie weiter unten.
- 5) Sichtbarkeitsanzeige:** Farbige Anzeigen auf dem HUD zeigen Ihnen, wie gut Sam gesehen werden kann. Diese Anzeigen basieren auf seiner Sichtbarkeit und darauf, wie viele Geräusche er macht. Bleiben Sie also außerhalb der Sichtlinie und seien Sie leise!



Grün:

Sam versteckt sich in den Schatten und ist nicht sichtbar.

Gelb:

Auf Sam fällt Licht und er ist sichtbar.

Gelb/grün blinkend:

- Anhand der Farbe (Gelb oder Grün) wird angezeigt, ob Sam sichtbar oder nicht sichtbar ist.
- 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) Regenerations-Symbol: Wenn Sam verwundet ist, blinkt dieses Symbol während er sich erholt. Hat Sam sich erholt, wird das Symbol ausgeblendet.

Vertrauenssystem

Bei den meisten Missionen muss sich der Spieler entscheiden, ob er die Sache der JBA oder der NSA unterstützen will. Je nachdem welche Entscheidungen der Spieler im Verlauf des Spiels trifft, steigt oder sinkt das Vertrauen zwischen ihm 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 der Spieler jeweils unterstützt oder unterminiert. Das Spiel ist beendet, wenn eine der beiden Anzeigen den Wert 0 erreicht.

Pause-Menü

Drücken Sie **START**, um das Pause-Menü aufzurufen. Drücken Sie **B** oder **START**, um das Menü wieder zu verlassen. In diesem Menü stehen die folgenden Funktionen zur Verfügung.

- **Schnellspeichern:** Speichern Sie Ihren Spielfortschritt 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:** Startet das aktuelle Level noch einmal von vorne.
- **Schnell-Wiederholung:** Setzen Sie das Spiel am letzten erreichten Kontrollpunkt oder mit dem letzten gespeicherten Spielstand fort.
- **Optionen:** Ändern Sie die Controllereinstellungen.
- **Beenden:** Beenden Sie das aktuelle Spiel und wechseln Sie zurück zum Hauptmenü. Sie müssen diese Aktion bestätigen.

OPSAT

Beim OPSAT (Operational Satellite Uplink) 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 **BACK**, um das Spiel anzuhalten und das Pause-/OPSAT-Menü anzuzeigen. Sie können das Spiel fortsetzen, indem Sie erneut **BACK** oder die **B**-Taste drücken.

- **Einsatzziele:** Lassen Sie sich alle aktuellen Ziele Ihrer Mission anzeigen. Drücken Sie **A**, um weitere Informationen zu den Zielen zu erhalten.



- Karten: 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 über JBA-Mitglieder, die Sam bisher gesammelt hat.
- Ausrüstung: Lassen Sie sich Sams aktuelle Ausrüstung anzeigen.

WAFFEN, MODULE UND GEGENSTÄNDE

Nachtsicht-/Wellensicht-/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 das Steuerkreuz rechts, um die Wärmebildfunktion zu aktivieren.

Nachtsicht: Drücken Sie das Steuerkreuz links, um die Nachtsicht zu aktivieren.

Wellensicht: Drücken Sie das Steuerkreuz oben, um die Wellensicht zu aktivieren. Mit dieser Sicht kann Sam blitzschnell alle elektrischen Objekte identifizieren.

Halten Sie den rechten Bumper gedrückt, um das Inventar mit Waffen und Modulen anzuzeigen. Wählen Sie den gewünschten Ausrüstungsgegenstand mit dem Steuerkreuz oder dem linken Stick aus und lassen Sie dann den rechten Bumper los, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Drücken Sie danach die **X**-Taste, um den ausgewählten Gegenstand auszurüsten oder wieder abzulegen.

Drücken Sie den rechten Bumper 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. Ziehen Sie den rechten Schalter, um zu feuern. Ziehen Sie ihn einmal, um einen Schuss abzugeben. Halten Sie den Schalter fest, um automatisch zu feuern.

Klicken Sie den rechten Stick, um den Zielfernrohrmodus aufzurufen oder zu beenden.



SC-20K Zielfernrohrmodus

Im Zielfernrohrmodus können Sie die Waffe normal abfeuern. Indem Sie den linken Schalter ziehen und festhalten, halten Sie den Atem an und stabilisieren so den Schuss. 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 umschaun kann.
- Die Kamera verfügt über eine Zoomfunktion, die mit dem linken Stick gesteuert wird, und fungiert außerdem als Wärmebild-, Wellenbild- und Nachtsichtgerät.
- Drücken Sie X, damit die Kamera ein Geräusch abgibt, das die Aufmerksamkeit Ihrer Feinde erregt.
- Drücken Sie Y, 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 wiederverwendbare 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 Pistol – OCP (Optically Channelled Potentiator)

Die 5-7 SC-Pistole verfügt über Einzelfeuer sowie ein 20-Schuss-Magazin. Sie ist mit einem Schall-/Mündungsfeuerdämpfer ausgerüstet. Ziehen Sie den rechten Schalter, 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. Ziehen Sie den linken Schalter, um ihn zu aktivieren.

Sonstige Ausrüstung

Splittergranate

Beschreibungen der anderen Ausrüstungsgegenstände finden Sie unter dem entsprechenden Punkt im Pause-Menü

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 4 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.
- Die beiden 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 4 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 4 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 bestätigt.
- Sam steuert einen Cursor, der in allen Spalten nach oben, unten, rechts und links bewegt werden kann. Er kann eine Ziffer auswählen und sie bestätigen, indem er **A** drückt.
- 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 die **B**-Taste 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 Zylinder des Safes auszurichten. Wenn alle Zylinder richtig ausgerichtet sind, ist das Schloss geknackt und der Safe öffnet sich.

- Bewegen Sie den linken Stick entweder gegen oder mit dem Uhrzeigersinn im Kreis, 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. Lassen Sie den linken Stick los, um das Rad an der gewählten Position festzusetzen. Bewegen Sie danach den linken Stick in die entgegengesetzte Richtung im Kreis, bis sich das Rad, das sich am zweitnächsten befindet, in der richtigen Position befindet.
- Wenn Sie den Zylinder zu weit in dieselbe Richtung im Kreis bewegen, beginnt sich nach einiger Zeit das erste Rad wieder zu drehen und sämtlicher Fortschritt geht verloren.
- Auf diese Weise müssen Sie alle drei Räder in die richtige Position bringen. Befindet sich das letzte Rad in der richtigen Position, lassen Sie den linken Stick 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 dem rechten Schalter 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 den linken Stick 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.

- Die Drehung des Würfels bestimmen Sie mit den Bumpen.
- Mit dem linken Stick können Sie das gewünschte Viereck auswählen.
- Mit der **A**-Taste können Sie den Codewert jedes Vierecks erhöhen.
- Wenn der richtige Wert (blau) für alle Felder bestimmt ist, öffnet sich der Würfel und gibt seinen versteckten Inhalt frei. Rote Felder enthalten einen falschen Wert und müssen geändert werden.

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

Für die erfolgreiche Erfüllung von Zielen, die im OPSAT mit einem Bonussymbol versehen sind, erhalten Sie am Ende der Mission besondere Ausrüstung. Die Auftragsübersicht am Ende einer erfolgreichen Mission gibt Auskunft darüber, welche Ziele erfüllt wurden.

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 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 3 menschliche Spione gegen bis zu 3 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 Steuerdrone zurück.	Beschützen Sie die Zielobjekte und löschen Sie jeden Eindringling aus.
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 Steuerdrone.	Bergen Sie die gestohlene Datei, indem Sie den Eindringling töten, bevor er die Steuerdrone erreicht.

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

Bei der Drone lassen sich nur vollständige Dateien sichern.

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

KOOP-MODUS

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

ART DER HERAUSFORDERUNG	KOOP-Einsatzziele
TRAINING	Übungs-herausforderung. 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.

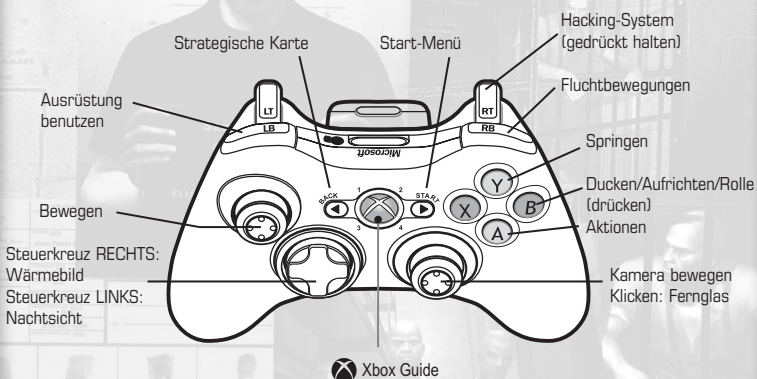
Am Ende jeder Herausforderung werden Ihre Leistung und die von Ihnen erzielten Ergebnisse bewertet.

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

Wenn Sie die ersten sechs Herausforderungen bestehen, können Sie neue Herausforderungen freischalten. Bleiben Sie auf Xbox Live! im Spiel und verpassen Sie die Spezialereignisse nicht.

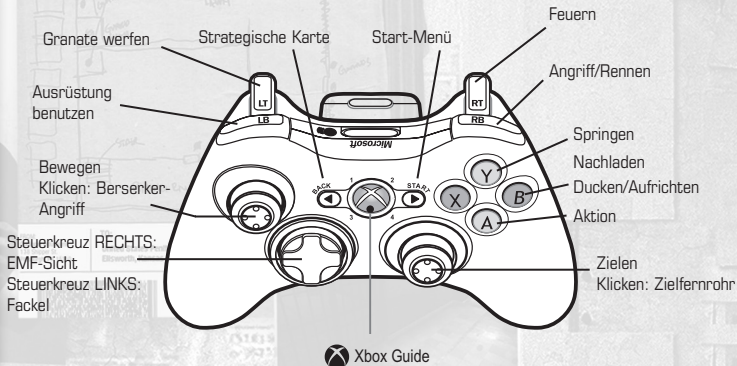
Multiplayer-Steuerung

SPION



- **Kontextabhängige Aktionen:** Je nach Situation kann ein Spion unterschiedliche Aktionen ausführen: Öffnen der Munitionskiste, Ergreifen eines Söldners, Hacking.
- **Fluchtbewegungen:** In manchen Situationen, z. B. wenn Fenster, niedrige Mauern, falsche Decken vorhanden sind, kann ein Spion Fluchtbewegungen ausführen.
- **Hacking:** Schalten Sie durch Ihre Hacking-Einheit (rechter Schalter), um Gegenstände anzuzeigen, die gehackt werden können: Lichtquellen, Tastenfelder, Söldner, Einsatzziele. Drücken Sie die **A**-Taste, um mit dem Hacken zu beginnen.
- **Fernglas:** Drücken Sie das Steuerkreuz oben um heranzuzoomen und das Steuerkreuz unten um herauszuzoomen

UPSILON-SÖLDNER



- **Kontextabhängige Aktionen:** Je nach Situation kann ein Söldner unterschiedliche Aktionen ausführen: Öffnen der Munitionskiste, Haken verwenden, Abschlussbewegung ausführen ...
- **Scharfschützenmodus:** Drücken Sie das Steuerkreuz oben um heranzuzoomen und das Steuerkreuz unten um herauszuzoomen.
- **Taschenlampe:** Drücken Sie das Steuerkreuz oben oder unten, um den Lichtschein der Taschenlampe zu verkleinern oder zu vergrößern.
- **Berserker:** Klicken Sie den linken Stick, um einen Angriff auszuführen, mit dem Sie einen Spion betäuben können.

MODULE & AUSTRÜSTUNG

SPION

Module

Ein Spion verfügt in seinem Inventar nur über ein einziges Modul. Öffnen Sie die Munitionskiste, wenn Sie sich in der Nähe der Steuerdrone 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 diesen Gegenstand, um in der Nähe befindliche Söldner abzulenken.	Setzen Sie die Nadel bei sich oder Ihren Kameraden zur Heilung ein.

Ausrüstung

Nachtsichtgerät

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

Wärmebildgerät

Wärmebildgeräte verstärken das obere Ende des Infrarotspektrum, 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 etc.

UPSILON MERCENARY

Module

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

Ausrüstung

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 Verwirbelungen an, die Spione oder sich bewegende Objekte verursachen. Sobald ein sich bewegendes 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. AMC ist immer aktiv.

Scharfschützenmodus

Sie können Ihre Waffe mit einem 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 Gegnern in der Nähe warnt.

SPIEL-HUD

SPION



1. **Gebietsname**
2. **Minikarte:** Auf der Minikarte werden die Einsatzgebiete mit farbigen Würfeln, Teamkameraden mit weißen Punkten und die Drone und das ECC angezeigt. Ein gehacktes Terminal wird auf der Karte blinkend dargestellt.
3. **Timer:** Anzeige der verbleibenden Spielzeit.
4. **Name des Spions:** Anzeige der aktuelle gehackten Daten über jeden Spion.
5. **Einsatzziele:** Anzeige der bereits sicher gestellten Dateien.
6. **Geist:** Anzeige der Wege 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 ...
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 Back, um die strategische Karte mit dem aktuellen Spielstand und der Levelkarte anzuzeigen.

Drücken Sie Start, um den HUD anzupassen oder um in die Lobby zurückzukehren, falls Sie das Spiel hosten.

UPSILON MERCENARY



1. Gebietsname

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

3. Timer: Anzeige der verbleibenden Spielzeit.

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

5. Einsatzziele: Anzeige der bereits sicher gestellten Dateien.

6. Fadenkreuz: Anzeige der Treffgenauigkeit der Waffe und der in der Nähe befindlichen Hindernisse.

7. Granatenmunition: Verbleibende Granaten der Waffe.

8. Automatischer 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 Back, um die strategische Karte mit dem aktuellen Spielstand und der Levelkarte anzuzeigen.

Drücken Sie Start, um den HUD anzupassen oder um in die Lobby zurückzukehren, falls Sie das Spiel hosten.

SPIEL-MENÜ

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

- Xbox Live!, um online zu spielen,
- System Link, um im LAN zu spielen.

Erstellen Sie ein Profil oder wählen Sie eines aus, um das Multiplayer-Menü aufzurufen.



MULTIPLAYER-MENÜ:

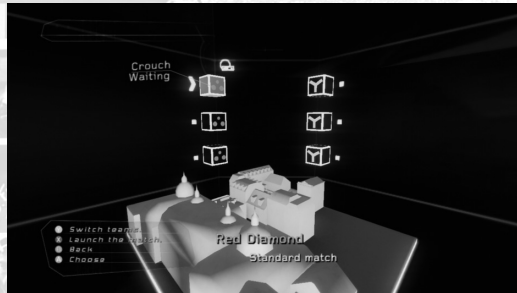
- Startseite: Optionen und Charakteristiken Ihres eigenen Profils.
- Fortschritt: allgemeiner Fortschritt Ihres Spieles. Ihr Rang, Ihre Fähigkeiten, Ihre Statistiken.
- Bonus: noch nicht freigeschaltete Boni.
- Option: Spieloptionen.
- Team: Erstellen Sie ein Team oder treten Sie einem Team bei und lassen Sie sich die Statistik Ihres Teams anzeigen.
- Ranglisten: Lassen Sie sich die Ranglisten des Versus- und des Koop-Modus anzeigen.
- Schnell mitmachen: Nehmen Sie am ersten verfügbaren Spiel teil.
- Benutzerdefinierte Suche: Legen Sie Ihre Vorlieben fest (Karte, Charakterauswahl ...) und nehmen Sie an einem Spiel teil, das diesen Vorgaben entspricht.
- Koop-Herausforderungen: Anzeige der verfügbaren Herausforderungen.
- Hilfe: Schauen Sie sich Hilfe-Videos an oder lesen Sie die Tipps.
- Live: Hier finden Sie das Neueste zu Splinter Cell Double Agent Multiplayer.
- Hinweis: Die Koop-Herausforderungen zur Übung sind die beste Möglichkeit für neue Spieler, das Spiel kennen zu lernen.

RANGLISTEN-SPIELE

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

Drücken Sie im Multiplayer-Menü die **X**-Taste, um zu Ranglisten- oder zu Spieler-Matches zu wechseln.. Ranglisten-Spiele haben Auswirkungen auf Ihre Statistik und Ihre Punktestände.

SPIEL-LOBBY



In der Lobby wird der Status der Spieler angezeigt: verbunden, bereit oder wartend. Jeder Pfeil repräsentiert einen Spieler. Ist der Pfeil blau, ist dieser tatsächlich von einem Spieler 'besetzt'.

Die Teams:



Die drei Pfeile auf der linken Seite repräsentieren das Team der Spione.

Die drei Pfeile auf der rechten Seite repräsentieren das Team der Upsilon-Streitkräfte.

Steuerung Lobby-Menü

Stick links	Cursor bewegen (farbiger Pfeil)
Y-Taste	Team wechseln (zum Spion oder Söldner werden)
X-Taste	Status wechseln (bereit/wartend) Host: Spiel starten
A-Taste	Mögliche Interaktion mit dem Cursor bestimmen (Info zu Spielern oder Teams, Spieler ausschließen ...)
B-Taste	Zurück

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 sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihrer Konsole aufhalten.



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