

## Video Galerie - Ab18

Beigesteuert von W[N]M Chris  
 Samstag, 9. Januar 2010  
 Letzte Aktualisierung Dienstag, 13. April 2010

### Splinter Cell Conviction - IPOD TOUCH & IPHONE

{youtube}JbnTsaAIFuU{/youtube}

Quelle: Gameloft

### Splinter Cell Conviction - Reed Video

{youtube}rPHmcw4F0CA{/youtube}

Quelle: Ubisoft

{slide=Äbersetztes Transkript}Die GeschichtsbÄ¼cher nennen Amerika einen schlafenden Riesen. Third Echelons Aufgabe...MEINE Aufgabe, ist es dafÄ¼r zu sorgen, dass es ruhig weiterschlafen kann. Dort drauÄ¼en gibt es eine Menge potenzieller Killer, die nur darauf warten, das wir kurz einschlafen. Sie beobachten uns und warten auf ihre Chance zuzuschlagen. Wir werden sie ihnen nicht geben. Nicht so lange ICH hier bin. Aus genau diesem Grund habe ich Leute Ä¼berall auf der Welt, die genau das tun, was getan werden muss - ganz gleich wie hoch der Preis dafÄ¼r ist. Jemand muss sich dazu bereit erklÄ¼ren den Preis zu bezahlen, bevor es alle anderen tun mÄ¼ssen. Jemand muss willens sein dorthin zu gehen, wo kein anderer hin kann, um das zu tun wozu anderen der Mut fehlt. Es ist eine Frage der eigenen Ä¼berzeugung. Sam Fishers Problem war, dass er immer alles persÄ¼nlich genommen hat, obwohl es das nie ist. Wenn man da drauÄ¼en seinen Job erledigt dann ist man - egal was passiert - nur AuÄ¼enpolitik in Aktion. Und wenn man es nicht selbst ist dann ist es jemand anderes. Wenn man das nicht begreift, gibt es auch keinen Platz fÄ¼r einen mehr in diesem GeschÄ¼ft. Fisher hat das nie verstanden, deswegen ist seine Zeit abgelaufen und meine gerade erst angebrochen. Schlaf gut Amerika, Tom Reed wacht Ä¼ber dich.

SinngemÄ¼e Ä¼bersetzung: Christoph Geissler fÄ¼r W[N]M-Online{/slide}

### Splinter Cell Conviction: Art of the Game Part 1: The Franchise

{youtube}2vEs\_gcPmLU{/youtube}

### Splinter Cell Conviction: Art of the Game Part 2: The Production

{youtube}FwY9ddCq5jU{/youtube}

### All your history belongs to us - Splinter Cell

{youtube}lg4zSuBZhTM{/youtube}

{youtube}H6mZumMQKWQ{/youtube}

Quelle: YouTube - Episode 1

Quelle: YouTube - Episode 2

### Vignette - Dual Mark & Execute

{youtube}EMN5gkSUnjY{/youtube}

Quelle: Ubisoft

### Vignette - Synchronized Actions

{youtube}30N7uA0cq4{/youtube}

Quelle: Ubisoft

### Vignette - Coop Moves

{youtube}30N7uA0cq4{/youtube}

Quelle: Ubisoft

### Vignette - Combining Mark & Execute

{youtube}yMip7BqgiS4{/youtube}

Quelle: Ubisoft

Vignette - Creating a path of shadows  
 {youtube}P1Cqnm167c4{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - Sticky Cam  
 {youtube}Lv\_2zkmOQaE{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - How to breach and clear a room  
 {youtube}INJ1w1nou98{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - Hunting from above  
 {youtube}qEfpwO85\_Hs{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - EMP  
 {youtube}FYVABEI\_VAk{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - Traps and Ambushes  
 {youtube}D-qe0WAAZR8{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - Last Known Position  
 {youtube}SGCKzdKSSwg{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - Various Grenades  
 {youtube}C5nQ\_bAc5p4{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - Acrobatic Navigation  
 {youtube}\_8vy38eK2lk{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - Stealth Hand to Hand Kills  
 {youtube}Tts4JWrXqyM{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Vignette - Using the Environment  
 {youtube}YGwqBtfG-Zc{/youtube}  
 Quelle: Ubisoft

Airport Gameplay  
 {youtube}u03SKxsuxuE{/youtube}  
 Quelle: Youtube

Ironside Interview Teaser  
 {youtube}qXAKL2k36IU{/youtube}  
 Quelle: Youtube

Launch Trailer (UK)  
 {youtube}lcEBP1xAzmk{/youtube}  
 Quelle: Youtube

{slide=Äbersetztes Transskript}Ich habe diese Art Arbeit schon mal gesehen.  
 Sie gehÄrt zu den selben Wilden, die mich ausgebildet und meine Familie zerstört haben.

Diese Präzision, dieses Gemetzel, diese brutale Ungerechtigkeit...  
 Man sagt, dass wenn man seine Rache plant, man am besten gleich 2 Gräber ausheben sollte:  
 Eines für den Feind und das andere für sich selbst.

Ich kann ihnen jetzt schon sagen, dass zwei nicht reichen werden.

"Ich sagte: Wer hat meine Tochter getötet?"

Ich werde nicht aufhören bevor ich die Wahrheit kenne.

Ich hab eine Nachricht für alle die sich mir in den Weg stellen: Betet!

Singemäßige Übersetzung: Christoph Geissler für W[N]M-Online{/slide}

Multiplayer Trailer

{youtube}ArWOizkqhyM{/youtube}

Quelle: Ubisoft

An dieser Stelle vielen Dank an unseren Leser Kanapell Wenda für den Hinweis auf dieses Video.

Entwickler Antworten Nr. 2

{youtube}0RuZp\_843KE{/youtube}

Quelle: Youtube

Making Of Teaser

{youtube}UUq-IcmuPU4{/youtube}

Quelle: Youtube

Entwicklertagebuch Nr. 4

{youtube}MtK4bX9LyEA{/youtube}

Quelle: Ubisoft YouTube Channel

Ankündigung der Demo über Inside Xbox

{flv}demo{/flv}

Quelle: Inside Xbox / Microsoft

{slide=Übersetzung und Transkript}

Inside Xbox: Am Donnerstag, dem 18. März 2010 kehrt Sam Fisher auf die Xbox 360 zurück, in der Xbox Live exklusiven Demo von Splinter Cell Conviction. Wir sprachen mit dem Produzenten Alexandre Parizeau darüber, was Spieler von der Demo erwarten können und welche Herausforderungen es zu meistern gab, um die Demo zusammen zu stellen.

Alexandre Parizeau: Das Problem bei einer Demo ist, dass man sie so kurz wie möglich halten muss, damit die Spieler nur einen Vorgeschmack auf das Spiel bekommen, aber man will ihnen natürlich auch zeigen, was man alles zu bieten hat. Dadurch ist es immer sehr schwer eine Demo zu entwickeln. Man will natürlich auch ein wenig von der Storyline verraten, andeuten wie es weiter gehen könnte usw. damit die Spieler den Charakter von Sam Fisher und seine Motivation verstehen. Aus dem Grund starten wir zwar mit der Verhörszene in der Toilette, aber springen dann kurz darauf in ein wesentlich späteres Level ohne allzuviel von der Hintergrundgeschichte zu verraten.

Das was euch in der Demo am meisten auffallen wird, ist die sich verändernde Geschwindigkeit des Spielverlaufs denn diese dynamische Stealth - Action Erfahrung wird sich sehr stark von dem unterscheiden, was man bisher zu sehen bekommen hat. Wenn man z.B. an den seitlich im Lagerhaus positionierten Feinden vorbei kommt kann man sich einfach an eines der Rohre hängen und dieses große Objekt markieren, sowie die restlichen zwei Gegner. Dann wartet man bis der Gegner direkt unter dem markierten Objekt ist, drückt den Execute Button und säubert den Raum auf eine unglaublich coole, flüssige Art und Weise.

Inside Xbox: Splinter Cell hat quasi das Licht & Schatten Gameplay erfunden und jetzt wo Sam Fisher dieses Feature proaktiv einsetzen kann, ergeben sich daraus ganzlich neue Spielweisen.

Alexandre Parizeau: Sam hat die Möglichkeit von dem Licht und Schatten System Gebrauch zu machen, beispielsweise mit der EMP Ausrüstung, die einen elektromagnetischen Impuls versendet. Mit diesen Möglichkeiten kann man dann den Spies umdrehen und z.B. die EMP Granate nutzen, um ungesehen an einem Rohr hoch klettern zu können.

Inside Xbox: Zwar sah man Sam bisher ohne sein Markenzeichen - die Spezialsichtbrille - aber wir können euch versichern, das diese auch wieder dabei und nun noch effektiver ist.

Alexandre Parizeau: Die Spezialsichtbrille erlaubt einem die Umgebung besser zu sehen, ja aber sie gestattet einem auch Gegner zu finden und deren Verhalten zu beobachten, wodurch man viel besser den Angriff planen kann. Sie ist

also kein Werkzeug das man inmitten eines Kampfes einsetzen kann, sondern eher eines das man in der Planungsphase benutzt, um Gegner durch die Wand zu sehen, zu markieren und sie dann erst anzugreifen. Man taucht dann urplötzlich aus dem Schatten heraus auf und schaltet die Gegner aus.

Die Splinter Cell Conviction Demo wird am 18. März auf Xbox Live verfügbar sein. Ich hoffe, dass ihr sie euch ansehen und das neue Splinter Cell genießen werdet.

Quelle: Inside Xbox

Sinngemäßige Übersetzung: Christoph Geissler für W[N]M-Online{/slide}

Ä

Third Echelon Missions Briefing

{flv}SCC\_3E\_gameplay\_1{/flv}

Quelle: - Confidential -

{slide=Übersetzung und Transkript}An alle Einsatzkräfte im Feldeinsatz, hier ist Harry. Aktivieren sie ihre HUD Feeds für ein taktisches Briefing. Wir haben eine positive Identifikation von Sam Fisher auf der Insel Malta. Ihr Missionsziel besteht darin, ihn zu uns zu bringen und zwar lebendig wenn möglich. Wie dem auch sei, sie sind befugt auch von taktischen Mitteln Gebrauch zu brauchen. Fisher war unserer erster Splinter Cell. Er wurde vor 3 Jahren abberufen und arbeitet seitdem mit improvisierten Mitteln, zusätzlich zu der Ausbildung die er von uns erhalten hat. Er arbeitet in der Regel aus dem Schatten heraus und biometrischen Daten zufolge, ist er besonders effektiv wenn es darum geht, verdeckt zu arbeiten. Betrachten sie sich also als gewarnt. Nur weil sie ihn nicht sehen, heißt das noch nicht, dass sie sicher sind. Fisher besitzt ebenso die Fähigkeit mehrere Ziele simultan zu markieren und auszuschalten. Seine Standard Vorgehensweise besteht darin, einen ersten Gegner per Hand zu neutralisieren und sich dann in eine Position zu begeben, von wo aus er die restlichen Gegner eliminieren kann. Er ist außerdem dafür bekannt, Objekte in der Umgebung als Falle einzusetzen d.h. auch wenn er sie nicht direkt anvisiert, könnten sie noch immer in seiner Schusslinie sein. Und da wir hier von Sam Fisher sprechen, bedeutet das auch das er verschwinden, sie flankieren und sich an sie heranschleichen könnten, während sie noch immer auf die Position schießen, an dem sie ihn zuletzt gesehen haben und das noch bis zu dem Moment, an dem er ihnen das Genick bricht. Achten sie also zu jedem Zeitpunkt auf seine Position und verlassen sie sich nicht auf die zuletzt Bekannte denn sonst wird sie das tun. Das ist alles. Harry, Ende. Ä Ä

Sinngemäßige Übersetzung: Christoph Geissler für W[N]M-Online{/slide}

Multiplayer Dev Diary Part 1

{youtube}2PcVsiKDvr4{/youtube}

Quelle: Ä IGN.com

{slide= Transkription und Übersetzung}Hi, mein Name ist Patrick Redding, ich bin der Game Director des Mehrspieler Modus hier bei Ubisoft Montreal. Splinter Cell Conviction wird das Splinter Cell Franchise neudefinieren und auch wie man über Stealth und Stealth Action Spiele denkt. Es war uns ganz besonders wichtig, dass wir dies auch auf den Multiplayer übertragen können. Man soll das Gefühl bekommen dieser Einzelgänger zu sein, der sich nicht mehr an die Herangehensweisen und Vorgaben halten muss sondern aus dem Schatten heraus jederzeit seine Feinde angreifen kann.

Wir wollten, dass die Spieler dies auch gemeinsam erleben können und so dauerte es nicht lange bis wir darauf kamen, dass es ein kooperativer Spielmodus werden sollte, in dem zwei Spieler zusammenarbeiten müssen als eben diese zwei Agenten im Tandem. Wir nennen unsere kooperative Kampagne den "Prolog" denn es ist sprichwörtlich die Vorgeschichte von Sam Fisher und den Ereignissen die man im Einzelspieler Modus sieht. Die beiden Agenten die wir im Prolog sehen arbeiten noch immer für ihre Dienste. Und zum ersten Mal - vielleicht sogar zum allerersten Mal im Clancy Universum - besteht das Team aus zwei Agenten, deren Dienste unter normalen Umständen eigentlich gegeneinander arbeiten würden.

Wir haben den Amerikaner Archer der für Third Echelon arbeitet, Sam bisherigen Arbeitgeber und wir haben Kestrel, einen russischen Agenten der für Voron arbeitet, was quasi das russische Third Echelon darstellt, also eine Organisation innerhalb des russischen Geheimdienstes.

Zusätzlich zu der Hauptkampagne und deren Vorgeschichte, die Prolog darstellt, haben wir noch 4 weitere Spiele Modi die wir "Unbestimmte Operationen" nennen und diese 4 Modes heißen: "Hunter", "Infiltration", "Last Stand" und "Face Off". Die Idee war, dass wir sowohl die 4 Maps bieten die man bereits aus dem Prolog kennt und die in der Sowjetunion spielen, Is auch 2 weitere die es nur in den "Unbestimmten Operationen" gibt. Außerdem geben wir den Spielern 3 mögliche Schwierigkeitsstufen, diverse Waffen und natürlich auch Gegenstände die wir im Einzelspieler bzw. KoOp

Modus vorgestellt haben, die sie dann zusammen mit ihren Freunden verwenden können.

Wir wissen, dass viele den Multiplayer Modus oder KoOp Modus nicht nur online spielen wollen, daher haben wir sichergestellt, dass diese sich auch per System Link verbinden und Zuhause im Splitscreen spielen können.

Sinngemäßige Übersetzung: Christoph Geissler für W[N]M Online{/slide}

Multiplayer Dev Diary Part 2

{youtube}Ws7wSmCHot0{/youtube}

Quelle: IGN.com

{slide=Transkription und Übersetzung}Zusätzlich zu der Hauptkampagne und deren Vorgeschichte, die Prolog darstellt, haben wir noch 4 weitere Spiele Modi die wir "Unbestimmte Operationen" nennen und diese 4 Modes heißen: "Hunter", "Infiltration", "Last Stand" und "Face Off".

Der "Hunter" Modus ist ein Eliminierungs Modus. Man wird auf einer Map abgesetzt und die Mission besteht darin alle Gegner auf dieser Map auszuschalten. Dieser Mode besteht ungefähr aus ca. 15 - 30 Minuten Gameplay. Falls man etwas falsch macht oder ein wenig zu laut ist weil man möglicherweise nicht stealthy genug war, wird die Verstärkung des Gegners eintreffen und die Sache noch etwas schwieriger machen.

Desweiteren wollen wir natürlich auch den Spielern die Möglichkeit geben, diese Fähigkeiten gegeneinander anzuwenden und deswegen haben wir einen Konfrontations Modus entwickelt in dem ein Spion gegen den anderen Spion kämpft, wir nennen diesen Modus "Face Off". Das Konzept besteht darin, dass sich diese zwei Agenten gegenseitig im Schatten verfolgen - was man natürlich erwarten würde - aber um die Sache etwas komplizierter und herausfordernder zu gestalten, haben wir auch eine KI hinzugefügt.

"Last Stand" ist für die Splinter Cell Welt etwas vollkommen Neues. Im Grunde handelt es sich dabei um eine Art Überlebens Modus. Der Agent oder die Agenten werden damit beauftragt etwas gegen die KI zu beschützen. In unserem Fall ist das ein EMP Sprengkörper der zerstört werden kann. Und die KI die auf der Map auftaucht hat nur ein einziges Ziel nämlich diesen Sprengkörper so stark zu beschädigen, dass er nicht mehr repariert werden kann.

"Infiltration" ist eine Art Geschenk an die loyalen Splinter Cell Fans, also die Spieler die von Anfang an dabei waren. Der Modus beinhaltet pures Stealth Gameplay, das bedeutet sobald man entdeckt wurde, ist das Spiel vorbei. Und wie man vermuten kann, haben wir natürlich jede Menge Sicherheitsmechanismen in diese Mischung eingebaut. Man wird Kameras sehen, Laser, Geschütze...alle möglichen Dinge die es dem Spieler etwas schwieriger machen durch die Map zu gelangen, ohne entdeckt zu werden.

Sinngemäßige Übersetzung: Christoph Geissler für W[N]M Online{/slide}

Multiplayer Dev Diary Part 3

{youtube}k7j7-zpTXvw{/youtube}

Quelle: IGN.com

{slide=Transkription und Übersetzung}Wir wollen die Spieler, die Perfektionisten sind und jeden kleinen Winkel des Spiels erforschen, dafür belohnen und eine Möglichkeit dies zu tun ist, indem wir bestimmte Herausforderungen kreieren und die Spieler für das Erfüllen dieser Herausforderungen mit Punkten belohnen. Wir nennen das "Persistent Elite Creation" (P.E.C.) - ein System das denjenigen, die unsere jüngsten Rainbow Six Titel gespielt haben, bekannt vorkommen dürfte. Und die Idee dahinter ist das ich diese Punkte, die ich sowohl im Einzelspieler Modus als auch im KoOp erhalte, innerhalb bestimmter Umgebungen verwenden kann. Also beispielsweise in der Lobby oder in Ausrüstungskisten die man in der Spielwelt findet.

Jede der Waffen die ich bis dahin freigeschaltet habe, kann ich dort erweitern und z.B. einen Schall-dämpfer, einen Laser, eine ganz bestimmte Schulterstütze usw. hinzufügen. Ich kann außerdem auch die Effektivität meiner Ausrüstung erhöhen, egal ob es sich dabei um Visualisierungsgeräte handelt oder Granaten etc. Desweiteren kann ich auch meinen Avatar personalisieren aber das beinhaltet auch eine Gameplay Komponente denn ich kann auch weiteres Zubehör hinzufügen um z.B. die Anzahl der Gegenstände oder Munition zu erhöhen, die ich mit mir herumtragen kann. Ich kann auch meine Panzerung verstärken, sodass ich weniger schnell Schaden nehme. Und das ist eine Art die Spieler zu belohnen die sowohl den Einzelspieler Modus, als auch den KoOp Modus und die Deniable Ops spielen, die Herausforderungen meistern und so richtig tief in das Gameplay eintauchen.

Wir wissen, dass viele den Multiplayer Modus oder KoOp Modus nicht nur online spielen wollen, daher haben wir sichergestellt, dass diese sich auch per System Link verbinden und Zuhause im Splitscreen spielen können. Spieler lieben es zusammen zu arbeiten und genau deswegen geht es bei unserem KoOp auch nicht einfach darum zwei Solo Spieler in der gleichen Map zur gleichen Zeit zu haben, sondern es geht wirklich darum, das diese zwei Agenten ihre

Aktionen koordinieren müssen, sie müssen zusammenarbeiten und miteinander kommunizieren um da durch zu kommen, sei es unentdeckt oder einfach nur lebendig.

Sinngemäßige Übersetzung: Christoph Geissler für W[N]M Online (slide) Story Trailer  
{flv}video(3){/flv}

Quelle: Ubisoft | Transkription & Übersetzung

Deniable Ops - Hunter Mode

{flv}t\_splintercc\_x10\_lumberm\_wt\_gt{/flv}

Quelle: Gametrailers

Malta - Villa Final Gameplay Teil 1

{flv}t\_splintercc\_mansioninfiltr\_pt1\_gp\_gt\_mawt{/flv}

Quelle: Gametrailers

Malta - Villa Final Gameplay Teil 2

{flv}t\_splintercc\_mansioninfiltr\_pt2\_gp\_gt\_pmen{/flv}

Quelle: Gametrailers

Sam Fisher im Third Echelon Hauptquartier

{flv}t\_splintercc\_thirdechelonhq{/flv}

Quelle: Gametrailers

Inside Xbox: Splinter Cell: Conviction - Michael Ironside Interview

{youtube}GCeMVBra4Ag{/youtube}

Quelle: YouTube

{slide=Transkript und Übersetzung}

Hallo, ich bin Michael Ironside und ihr seht Inside Xbox.

Ob es Spaß macht Sam Fisher als Charakter zu spielen?

Spaß trifft es nicht ganz. Er ist ein sehr reichhaltiger Charakter wenn ich mit ihm arbeite vor allem jetzt wenn es um Conviction geht. Er ist ein wesentlich menschlicher und vollständiger Charakter. Wir hatten ihn zwischen 3 und 4 immer in so einer Zwischphase, wodurch die emotionale Seite nicht wirklich gut rübergekommen ist. Wenn man versucht Elemente vorzubringen die dafür sorgen das es emotional wird...meine Tochter stirbt, mein bester Freund wird erschossen und meine Frau getötet...dann ist das nicht wirklich lustig sondern eher abenteuerlich. Die ganze Geschichte ist wesentlich dichter und menschlicher gestaltet, dass gilt auch für die Beziehungen. Es tut gut wieder zurück zu sein.

Gibt es einen Unterschied zwischen Synchronisation und Schauspielerei?

Hmm...ich denke es gibt da keinen allzu großen Unterschied. Ich neige dazu etwas freier mit meiner Stimme umzugehen, generell auch beim Schauspielern. Ich spreche kaum. Irgendwie sind es immer 70% die man in die Gefühle investiert und 30% in die Beobachtung (des Gegenübers). Ich denke man hat bei der Synchronisation mehr Freiheit. Ich neige dazu etwas anders zu betonen als ich es vor einer Kamera tun würde.

Welche Filme ich gerne als Videospiel sehen würde?

Ich weiß nicht. Das ist fast so als müsste man sich ein Kind heraussuchen, dass man dann später auf's College schicken will oder sowas in der Art. Das Offensichtlichste wäre Total Recall (Totale Erinnerung). Es ist einer meiner Lieblingsfilme, weil ich die meisten meiner Freunde dort kennengelernt habe. Mit all denen zusammen zu arbeiten, das wäre wirklich wundervoll.

Ob ich an den Charakter des Sam Fisher in seinem nächsten Spiel anders herangegangen bin?

Aufgrund der Natur dieses Spiels, bin ich an ihn anders herangegangen, ja. Das Motion Capturing und all diese Dinge lassen alles in einem ganz neuen Licht erscheinen. Ich habe versucht dem Charakter eigene, persönlichere Eigenschaften zu geben. Ich mag die Vermenschlichung des Charakters. Keine Ahnung, ob wir das nicht noch weiter hätten treiben können. Ich finde es interessant das man, sobald man einem Charakter menschliche Züge gibt, Dinge wie Furcht, Rache und all das was man normalerweise nicht mit einem Action Helden verbindet integriert. Es ist ein wenig wie das Herumschleichen in einem emotionalen Minenfeld.

Werde ich von Sam Fisher Fans genervt / geärgert?

Genervt ist der falsche Begriff. Also was ich schon erlebt habe, war z.B. in einem Flugzeug, als ich eine Tasse Tee bestellt habe und der Flugbegleiter meine Stimme hörte. "Sam?" Da hat es bei mir eine Weile gedauert, weil ich nicht wusste was diese Person im Anzug meinte. Ich sagte, "Nein, Michael." und er "Sie sind Sam!" und ich antwortete: "Achso...ja...Fisher."

Wie würde ich mich in einer typischen Sam Fisher Situation verhalten?

Sam spricht, aufgrund der Natur des Spiels, etwas mehr als ich das bisher getan habe. Ich bin geboren und aufgewachsen in Kanada. Wir reden nicht so viel, sondern schlagen einfach zu.

Singgem - Übersetzung: Christoph Geissler für WNM-Online.net{/slide}

Hab keine Angst vor der Dunkelheit, Sarah!

{youtube}5qtWmJWmj-0{/youtube}

"Tu was Du tun musst!"

{youtube}jtE4eNFwLlk{/youtube}

Quelle: YouTube

Montage: IGN.com

Vorschau auf die Deniable Ops Hunter Mode Inhalte von Splinter Cell Conviction

{youtube}y4ZJGi1E82Q{/youtube}

Quelle: IGN.com

Victor Coste im Verhältnis

{youtube}3nh0lypZe3l{/youtube}

Quelle: Xbox.com | Transkription und Übersetzung

VRakali Skin

{youtube}kCS0-yyP\_Co{/youtube}

Quelle: Xbox.com