

# HEROES<sup>V</sup> OF MIGHT AND MAGIC

## gesundheitsschutz:

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. Spielen Sie immer in einem gut beleuchteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das Kabel zulässt. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern in ihrer täglichen Umgebung ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie Fernsehbilder betrachten oder Videosoftware spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, bevor Sie Videospiele nutzen. Sollte bei Ihnen eines der folgenden Symptome auftreten (Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe), so brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie einen Arzt auf.

### **Folge Might and Magic® V - Hammers of Fate auf den nächsten Level!**

Schließe dich der wachsenden Might and Magic® V - Hammers of Fate Community an und erhalte Zugriff auf:

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

**Werde jetzt Mitglied und melde dich unter [www.mightandmagic.com](http://www.mightandmagic.com) an!**

# HAMMERS OF FATE

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>SPIELSTART</b> .....	4
system-voraussetzungen.....	4
installation.....	4
<b>SPIELEINSTELLUNG</b> .....	5
hauptmenü.....	5
<b>WIE MAN SPIELT</b> .....	6
neue eigenschaften.....	6
<b>spielsteuerung</b> .....	10



# HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

## SPIELSTART

### system-voraussetzungen

Unterstützte Betriebssysteme: Windows® 98/2000/ME/NT/XP (XP empfohlen)

Prozessor: AMD Athlon™, Pentium® 1.5 GHz (2 GHz empfohlen)

RAM: 512 MB

Grafikkarte: 64 MB DirectX® 9.0-kompatible Grafikkarte (128 MB empfohlen) (siehe Liste\*)

Soundkarte: DirectX 9.0-kompatible Soundkarte

DirectX Version: DirectX 9.0c oder neuer

DVD-ROM: 12-fach DVD-ROM-Laufwerk

Freier Festplattenspeicherplatz: 2 GB frei

Unterstützte Peripherie: Windows-kompatible Maus und Tastatur

Mehrspieler: Internet-Verbindung

\*Liste der bei Veröffentlichung unterstützten Grafikkarten

NVIDIA® GeForce™ 3/4/FX/6-Familien (außer GeForce 4 MX)

ATI® Radeon™ 8500/9000/X-Familien

Matrox Parhelia™

Notebook-Versionen dieser Karten werden nicht vollständig unterstützt.

Wenn Sie eine aktuelle Liste der unterstützten Chipsätze einsehen möchten, schauen Sie bitte in die FAQ dieses Spiels auf unserer Support-Website: <http://support.ubi.com>, oder schauen Sie in der Readme-Datei auf der Spiel-CD nach.

NVIDIA® nForce™ oder andere Motherboards/Soundkarten, die den Dolby® Digital Interactive Content Encoder beinhalten, werden für DolbyDigital-Audioausgabe benötigt.

**HINWEIS:** Dieses Spiel beinhaltet Schutztechnologie, die Kopien verhindern soll und die zu Konflikten mit einigen CD/DVD-Laufwerken und virtuellen Laufwerken führen kann.

### installation

heroes of might & magic v - hammers of fate“ installieren

Legen Sie die Spiel-CD in Ihr DVD/CD-Laufwerk. Haben Sie die AutoPlay-Option aktiviert, beginnt die Spielinstallation automatisch. Doppelklicken Sie ansonsten auf das CD-ROM-Icon im „Arbeitsplatz“-Menü. Suchen Sie in der Liste der Dateien und Ordner nun „Autorun.exe“ heraus und doppelklicken Sie auf diese Datei, um den Installationsvorgang zu starten. Wählen Sie „Installieren“, um die Installation zu beginnen und folgen Sie den Hinweisen des Installationsprogramms, um das Spiel erfolgreich auf Ihrem Rechner einzurichten.

## HAMMERS OF FATE

„Heroes of might & magic v - hammers of fate“ deinstallieren  
Möchten Sie das Spiel deinstallieren, klicken Sie auf das „Spiel deinstallieren“-Icon im Start-Menü. Folgen Sie den Anweisungen des Deinstallationsprogramms, um das Spiel erfolgreich von Ihrem Rechner zu löschen.

## SPIELEINSTELLUNG

Doppelklicken Sie auf das Spiel-Icon auf dem Desktop oder wählen Sie das Spiel-Icon im Start-Menü an, um das Spiel zu beginnen.

### hauptmenü

Nach dem Einführungsfilm erscheint das Hauptmenü. Hier können Sie eine der folgenden Optionen auswählen:

#### einzelspieler

Über diese Option kommen Sie ins Einzelspieler-Menü, von dem aus Sie eine Szenario-Kampagne oder Einzelmission auswählen können.

Außerdem können Sie hier Ihr Spielerprofil wählen oder ändern. Weiter hinten im Handbuch finden Sie Einzelheiten zu den Einzelspieler-Modi.

#### mehrspieler

Über diese Option kommen Sie ins Mehrspieler-Menü, in dem Ihnen folgende Modi zur Auswahl stehen: Spiel mit mehreren Gegnern auf dem gleichen PC („Hot Seat“), Spiel mit Freunden in einem lokalen Netzwerk (LAN) oder über das Internet. Weiter hinten im Handbuch im Mehrspieler-Kapitel erfahren Sie Einzelheiten dazu.

#### optionen

Im Optionen-Menü können Sie die Grafik- und Sound-Einstellungen auf Ihre Rechnerkonfiguration abstimmen. Ebenso können Sie hier viele Spieleinstellungen vornehmen. Im Anhang des Handbuchs finden Sie Einzelheiten dazu. Auf dieses Menü können Sie auch von der Abenteuerkarte aus zugreifen, und einige Spieleinstellungen sind auch vom Kampfbildschirm aus erreichbar.

#### credits

Zeigt die Mitwirkenden des Spiels an.





# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

beenden

Hier beenden Sie das Spiel und kehren zum Betriebssystem zurück.

## WIE MAN SPIELT

### neue eigenschaften

#### karawanen

Der Bildschirm für das Anwerben von Kreaturen weist drei neue Reiter auf Karawanen: Anwerben aus Gebäuden; Karawanen: Anwerben aus Städten; Geschätzte Reisedauer der Karawane.

#### kreaturen aus gebäuden anwerben

Der Reiter "Karawanen: Kreaturen aus Gebäude anwerben" zeigt alle Kreaturenbehausungen des Spielers außerhalb von Städten an, wo er Kreaturen anwerben kann. Hier werden auch die Kreaturen an sich dargestellt.

Die Gebäude-Symbole wurden durch die Behausungs-Symbole ersetzt. Die Zahlen unter den Kreaturen geben die Zuwachsrates dieser Kreatur pro Woche und die Reisedauer der Karawane an. Die Gebäude sind nach der Reisedauer sortiert.

Werben Sie Kreaturen an und schicken Sie dann eine Karawane los, indem Sie auf die Schaltfläche "Bestätigen" klicken.

#### kreaturen aus benachbarten städten anwerben

Auf dem Reiter "Karawanen: Anwerben aus Städten" werden alle Städte mit den darin befindlichen Kreaturen angezeigt. Alles weitere geschieht genau so wie beim Anwerben aus Gebäuden.



## HAMMERS OF FATE

geschätzte Reisedauer einer Karawane

Dieser Reiter zeigt alle Karawanen an, die sich auf dem Weg in diese Stadt befinden. Die Karawanen sind nach der Ankunftszeit sortiert. Gleichartige Kreaturen sind nach ihrer Ankunftszeit und dem Herkunftsort gruppiert (Behausungen sind mit anderen Behausungen gruppiert und Städte mit Städten).



#### die karawane

Eine Karawane ist eine eigenständige Einheit, die als Wagen auf der Karte dargestellt wird. Eine Karawane kann nur Kreaturen befördern, und der Spieler kann Kreaturen aus seinen Städten oder Gebäuden zu einer anderen Stadt transportieren.

Eine Karawane reist selbstständig von einem Startort zu einem festgelegten Ziel. Die reisende Karawane ist sowohl für ihren Eigentümer als auch für seine Gegner (wenn sie sich im Sichtbereich befindet) sichtbar. Eine Karawane reist mit der gleichen Geschwindigkeit, wie ein Held mit Meisterlicher Landkunde und Befähigung Pfadfinder. Alle Behinderungen durch die Umgebung werden berücksichtigt. Eine Karawane besteht aus einer fortlaufenden Anzahl von Kreaturen, aber beinhaltet keinen Helden. Die Anzahl der Kreaturenplätze einer Karawane entspricht der Anzahl der Plätze eines Helden. Die Erstellung einer Karawane ist kostenlos.

Karawanen können von gegnerischen Helden angegriffen werden. Dies führt zu einer, vom Spieler gesteuerten Schlacht, allerdings ohne einen Helden auf Seite der Karawane (denn es reisen ja keine Helden in Karawanen).

Ein verbündeter Held kann mit einer Karawane interagieren. (Wenn der Mauszeiger über die Karawane bewegt wird, ändert sich die Form des Zeigers, wie beim Handel mit einem verbündeten Helden.) Vor dem Interaktionsversuch wird der Spieler gefragt, ob er Kreaturen aus der Karawane entfernen möchte, und die Warnung, dass die restlichen Truppen entlassen werden. Antwortet der Spieler daraufhin mit Ja, erscheint eine Oberfläche zum Austausch der Truppen und die verbleibenden Kreaturen der Karawane verschwinden.

Eine Karawane wählt immer den kürzesten, freien Weg zu ihrem Ziel aus.

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Wenn die Reise nicht möglich ist (weil andere Einheiten den Weg versperren oder neutrale Kreaturen erschienen sind), bleibt die Karawane stehen und ein Symbol über der Karawane zeigt an, dass sie untätig ist. Sobald die Runde des Karawanenbesitzers beginnt, erhält er eine Nachricht, dass eine seiner Karawanen untätig ist. Der Zielort einer Karawane kann nicht nachträglich geändert werden.

Wenn die Karawane zu einer inzwischen vom Feind belagerten Stadt reist, bewegt sie sich weiter. Ist die Stadt bei der Ankunft der Karawane allerdings immer noch belagert, bleibt die Karawane 4 Felder vor der Stadt stehen und wartet.

Die Anzahl der Karawanen ist begrenzt, denn sie nutzen die gleiche Bedienoberfläche wie die Helden. Die Anzahl der Karawanen und Helden kann zusammen nicht acht überschreiten. Karawanen können nicht von Hand gelenkt werden und ihre Ziele können nicht verändert werden.

## zufallskartengenerator

Mithilfe des Zufallskartengenerators können Sie Karten für Spiele gegen den Computer und den Multiplayer-Modus erstellen.

Sie können die Größe der Karte festlegen und ob der Untergrund genutzt wird, Sie können die Stärke der neutralen Kreaturen festlegen, welche die Ressourcen bewachen, und die Anzahl der Spieler.



Der Zufallskartengenerator arbeitet mit Schablonen (Templates). Die Schablonen beschreiben die Spielzonen (Größe, Inhalt und Verbindungen mit anderen Zonen). Die Spielzone ist vergleichbar mit dem lokalen Teil der Karte und wird auf allen Seiten von Grenzen abgeschlossen. Jede Zone hat eine oder mehrere Verbindungen zu den anderen Zonen. Der Inhalt beschreibt die Anzahl und die Art der interaktiven Objekte, wie zum Beispiel Bergwerke, Behausungen, Rohstoffe, Artefakte usw.

Nachdem diese Parameter festgelegt sind, wählt der Zufallskartengenerator eine zufällige Schablone aus, welche die Bedingungen erfüllt und baut darauf eine Karte auf. Erfahrene Benutzer können die Vorlagen aus der vorhandenen Liste auswählen.

## HAMMERS OF FATE

Betätigen Sie die Schaltfläche "Erzeugen", um den Vorgang zu starten. Je nach den Einstellungen dauert dieser Vorgang zwischen wenigen Sekunden und einigen Minuten. Anschließend wird ein kleines Abbild der Karte angezeigt. Der Benutzer kann einen Namen für diese Karte festlegen und nach Betätigen der Schaltfläche "Karte speichern", ist die Karte spielbereit. Die Karte befindet sich nun im Verzeichnis Maps.

Eine durch den Zufallskartengenerator erzeugte Karte muss nicht an die anderen Spieler gesendet werden. Auf den Computern der anderen Spieler wird automatisch eine identische Karte erzeugt.

## simultane züge

Dieser Modus ist dafür vorgesehen, den Spielverlauf in der Anfangsphase zu beschleunigen. Simultane Züge ist per Standardeinstellung ausgewählt (globale Variable "mp\_simultaneous\_turns", Standardwert "1").

In diesem Modus können die Spieler ihre Runde simultan spielen. Wenn der Spieler auf Runde beenden klickt, gelangt er in den Wartemodus (er muss abwarten, bis alle Spieler ihre Runde beendet haben) oder in den Geist-Modus (sofern er eingeschaltet ist; siehe unten). Sobald alle Spieler ihre Runde abgeschlossen haben, beginnt die nächste Runde.

Die simultanen Züge bleiben nur bis zum ersten Konflikt aktiv. Ein "Konflikt" tritt dann ein, wenn zwei Spieler einander beeinflussen können. Da das Spiel von Grund auf rundenbasiert ist, führen alle Begegnungen von zwei oder mehr Spielern zu Fehlern in der Spielmechanik (wenn zum Beispiel zwei Spieler gleichzeitig versuchen die gleiche Belohnung zu nehmen). Die Konfliktwahrscheinlichkeit wird zu Beginn einer jeden Runde abgeschätzt. Sobald ein Konflikt möglich ist, schaltet das Spiel automatisch in den rundenbasierten Modus zurück. Alle Spieler erhalten daraufhin eine entsprechende Meldung.

## simultane züge und der geist-modus

Wenn beide Optionen aktiviert sind, startet der Geist-Modus nachdem ein Spieler auf Runde beenden geklickt hat und endet erst, wenn alle seine Gegner ihre Runde beendet haben. Die Energie des Geists wird so weit aufgeladen, wie die Länge des vorherigen Zuges im Geist-Modus (also zum Beispiel so viel Energie, wie er auf seine Gegner warten musste, bis diese auf Runde beenden geklickt haben). Wenn das Spiel in den rundenbasierten Modus wechselt, wechselt der Geist-Modus mit in den rundenbasierten Modus.



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## spielsteuerung

Ein Rechtsklick auf ein Objekt mit anschließendem Loslassen der Taste öffnet den Kontext-Tipp, der zu dem Objekt gehört, oder schaltet den Tipp-Bildschirm weiter, wenn mehrere verfügbar sind.

### kamerasteuerung auf der tastatur:

<hoch>	Kamera vorwärts bewegen
<runter>	Kamera rückwärts bewegen
<links>	Kamera nach links bewegen
<rechts>	Kamera nach rechts bewegen
<Bild hoch>	Reinzoomen
<Bild runter>	Rauszoomen
<Posi>	Kamera auf durchschnittliche Höhe einstellen
<Strg> + <links> <Einf>	Kamera nach links drehen
<Strg> + <rechts> <Entf>	Kamera nach rechts drehen
<Strg> + <hoch>	Kamera nach oben kippen
<Strg> + <runter>	Kamera nach unten kippen

### mit maus:

<Mausrad>	Skalierung ändern (Rein- oder Rauszoomen)
<RMT> + Linksbewegung	Kamera nach links drehen
<RMT> + Rechtsbewegung	Kamera nach rechts drehen
<RMT> + Hochbewegung	Kamera nach oben kippen
<RMT> + Runterbewegung	Kamera nach unten kippen
<RMT> + <Strg> + Bewegung	Kamera in diese Richtung bewegen

## missionskarte

<Klick> auf Heldenporträt oder Stadt-Icon	Diesen Held oder diese Stadt anwählen, Kamera auf das gewählte Objekt ausrichten
<Klick> auf Ort oder Objekt	Diesen Ort als Zielpunkt für den gewählten Held festlegen (Route wird gewählt)
Doppelter <Klick> auf Ort oder Objekt, oder <Klick> auf Zielpunkt	Dem gewählten Helden befehlen, zu dieser Stelle oder diesem Objekt zu gehen
<Klick> auf freundlich gesimten Helden	Zu einem Helden gehen und den Tauschen-Bildschirm öffnen
<RMT> auf Objekt	Die Objekt- (Helden-, Einheiten-, Gebäude-) Eigenschaften öffnen, je nach Art des Objekts
<Leertaste>	Einem Helden den Marschbefehl geben
<Strg> + <E>	Runde beenden
<Esc>	Bewegung des Helden anhalten, gewählte Route löschen, Dialogfenster schließen (wenn möglich)
<M>	Karte
<N>, <Tab>	Nächsten Helden wählen
<Umschalt> + <Tab>	Vorherigen Helden wählen
<ë>	Zauberbuch bei der strategischen Stufe der Zauber aufschlagen
<E>	Runde beenden
<F>	Zum Bildschirm des gewählten Helden wechseln und Inventar-Fenster öffnen
<P>	Zum Bildschirm des gewählten Helden wechseln und Befähigungen-Fenster öffnen
<K>	Zum Bildschirm des gewählten Helden wechseln und Fertigkeiten-Fenster (eigene und erlernte) öffnen
<H>	Zum Bildschirm des gewählten Helden wechseln und seine Biografie öffnen
<O>	Ziele-Bildschirm öffnen (Hauptseite)
<L>	Ziele-Bildschirm öffnen (Log-Seite)
<T>	Zum Hauptbildschirm der gewählten Stadt wechseln
<U>	Zwischen Karte für Oberfläche und Untergrund umschalten
<G>	Karte der Träne von Asha aufrufen
<1>...<8>	Held nach Zahl wählen (links nach rechts)
<Leertaste>	(Nur Netzwerk-Spiel) Texteingabe öffnen
<Enter>	(Nur Netzwerk-Spiel) Geschriebenen Text schicken
<Esc>	(Nur Netzwerk-Spiel) Geschriebenen Text löschen

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## stadt

<B>	Gewähltes Gebäude errichten
<R>	Zum Kreaturen anwerben-Bildschirm wechseln
<M>	Zum Markt-Bildschirm wechseln
<Enter>, <Esc>	Stadt-Bildschirm verlassen, zur Missionskarte
<Tab>, <Umschalt> + <Tab>	Nächste/vorherige Stadt
<Leertaste>	Garnison und besuchenden Held durchschalten

## kampfarena

<Klick> auf feindliche Einheit	Feind angreifen durch Nahkampfattacke / Schuss / Magie (je nach verfügbaren Waffen / Magie)
<Strg> + <Klick> auf feindliche Einheit	Nahkampfattacke unabhängig von Einstellungen für Waffen / Magie
<Klick> auf eigene Einheit	Zauber wirken / Befähigung nutzen auf Einheit (nur mit dieser aktivierten Magie)
<Leertaste> oder <D>	Einheit befehlen, zur Defensive zu wechseln, wodurch der Defensivwert 30% steigt
<W>	Wechsel zum Warten-Modus (für die Hälfte der normalen Dauer einer Runde)
<ë>	Zauberbuch aufschlagen bei den Kampfzaubern (wenn Buch-Icon in der Steuerungsleiste verfügbar ist), oder Spezialfähigkeit verwenden (wenn Spezialfähigkeit-Icon erscheint)
<Esc> wenn Zauber / Befähigung gewählt ist	Zauber wirken / Befähigung nutzen abbrechen
<Enter>	Dem Helden befehlen, in die Defensive zu gehen oder eine Runde auszulassen
<A>	Wechsel zum automatischen Kampfmodus
<R>	Fliehen oder aufgeben (Rückzug)

# HAMMERS OF FATE

## Allgemeine Befehle

<Esc>	Spielmenü zeigen
<Pause>	Pause-Modus an/aus
<Druck>	Screenshot erstellen (*.bmp-Datei im Screenshot-Ordner)
<F4>	Spieleinstellungen-Bildschirm zeigen
<F6>	Schnellspeichern
<F5>	Speichern
<F7>	Laden
<F8>	Schnellladen



# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## ubisoft kundendienst

Service rund um die Uhr. WIR HABEN FÜR SIE 24 STUNDEN TÄGLICH AN SIEBEN TAGEN der Woche geöffnet.

Besuchen Sie uns im Internet unter:

<http://support.ubisoft.de>

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

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

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

Wir benötigen von Ihnen folgende Informationen:

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

Natürlich sollte bei Ihrem Anruf der Computer eingeschaltet sein. Rufen Sie bitte das Programm DxDiag auf,

diese Informationen helfen uns bei der Fehlersuche.

So rufen Sie das Programm DxDiag auf:

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

BEVOR SIE SICH AN DEN TECHNISCHEN KUNDENDIENST WENDEN:

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

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

**TIPPS UND TRICKS** - Sie kommen an einer bestimmten Stelle im Spiel nicht weiter? Sie suchen nach Cheats, um in den nächsten Level zu gelangen? Unsere Tipps- und-Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender TELEFONNUMMER ZUR VERFÜGUNG:

0900 - 1824847 (1,86 Euro/Minute aus dem deutschen Festnetz)

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

Ihr Ubisoft Team

# HAMMERS OF FATE

## garantie

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

Ubisoft garantiert dem Käufer eines Original-Produkts, dass das darauf enthaltene Multimediaprodukt bei sachgemäßem Gebrauch keinerlei Mängel innerhalb von 6 (sechs) Monaten seit Kauf/Lieferung (oder längere Garantiezeit je nach Rechtslage) aufweisen sollte.

Falls ein Produkt ohne Kaufnachweis oder nach Überschreiten der Garantiezeit zurückgesandt wird, behält sich Ubisoft das Recht vor, es auf Kosten des Kunden nachzubessern oder zu ersetzen. Diese Garantie verliert ihre Gültigkeit, falls das Produkt zufällig, fahrlässig oder missbräuchlich beschädigt oder nach dem Erwerb modifiziert wurde.

Der Benutzer erkennt ausdrücklich an, dass die Nutzung des Multimediaprodukts auf eigenes Risiko erfolgt.

Das Multimediaprodukt wird in dem Zustand „wie besehen“ gekauft. Der Benutzer trägt sämtliche Kosten für Reparatur und/oder Korrektur des Multimediaprodukts.

Im Rahmen der gesetzlichen Gewährleistung lehnt Ubisoft jegliche Gewährleistung bezüglich des Handelswerts des Multimediaprodukts, der Zufriedenheit des Benutzers oder der Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Benutzer trägt sämtliche Risiken in Bezug auf entgangenen Gewinn, Datenverlust, Fehler, Verlust von gewerblichen Informationen oder sonstige Risiken, die durch den Besitz des Multimediaprodukts oder seine Nutzung entstehen.

Da einige Rechtsordnungen die vorstehende Haftungsbeschränkung nicht anerkennen, gilt diese möglicherweise nicht für den Benutzer.

## eigentumsrecht

Der Benutzer erkennt an, dass alle mit diesem Multimediaprodukt und seinen Bestandteilen, seinem Handbuch und der Verpackung verbundenen Rechte, sowie die Rechte betreffend Warenzeichen, Lizenzgebühren und Urheberrecht im Eigentum Ubisofts und seiner Lizenzgeber stehen und durch französische Bestimmungen sowie andere Gesetze, Staatsverträge und internationale Abkommen, die das geistige Eigentum betreffen, geschützt werden. Der Quelltext dieses Multimediaprodukts darf ohne vorherige, ausdrückliche, schriftliche Ermächtigung seitens Ubisofts weder kopiert und reproduziert noch übersetzt oder transferiert werden, sei es im Ganzen, in Teilen oder in irgendeiner anderen Form.

# HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

## HAMMERS OF FATE

