

Die Moral von der Geschichte'

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Drei Episoden lang hat sich die Schleich-Shooter-Reihe in Technik und Spielmechanik erfolgreich weiterentwickelt. Der Held und die Story traten aber auf der Stelle. Mit Double Agent will Ubisoft das ändern – und schickt Spieler in eine Achterbahnfahrt der Gefühle.

INHALT

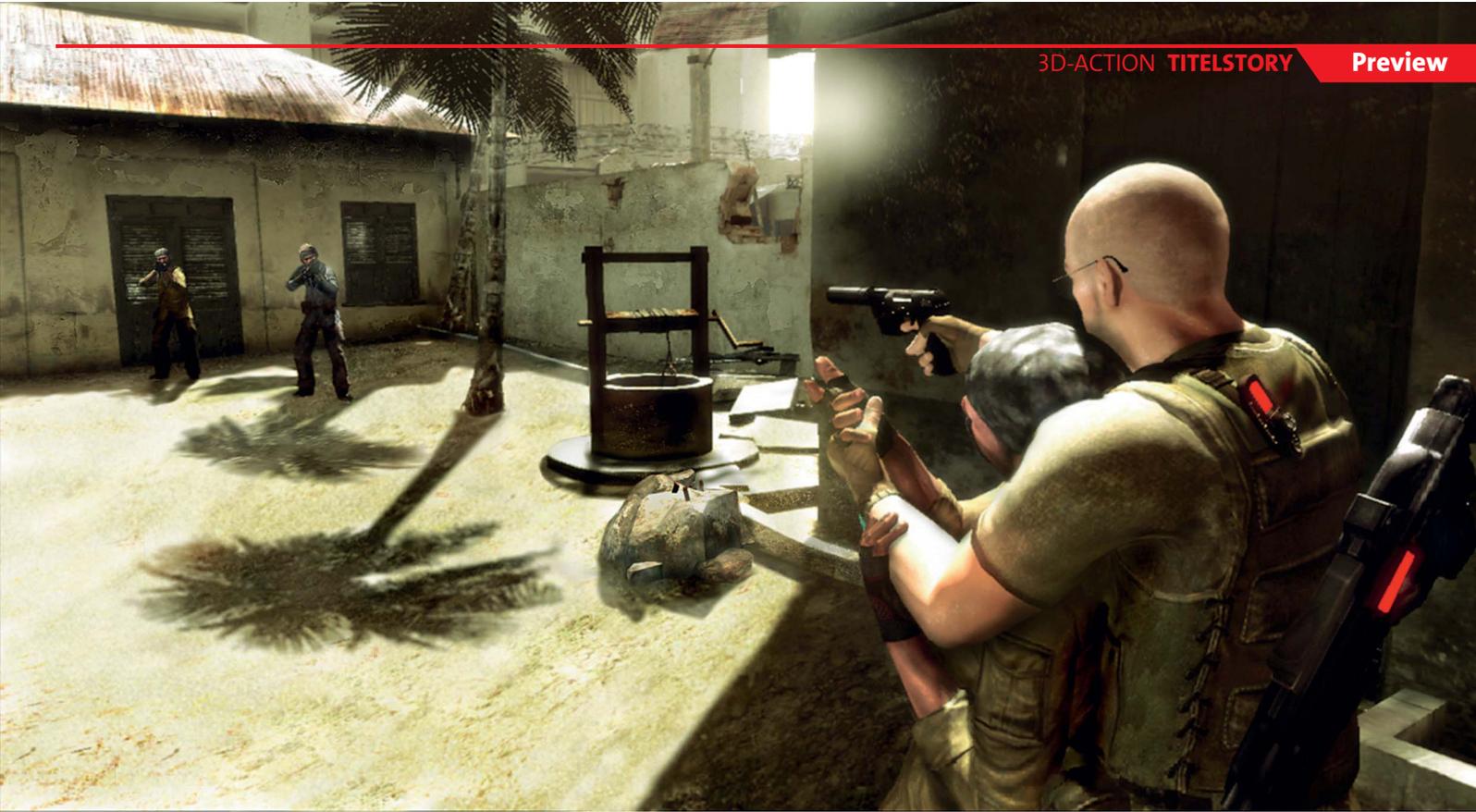
Mega-Preview	26
Splinter-Cell-Historie	28
Stadt vs. Stadt	30
Gesucht: Fisher, Sam	30
Entwickler-Check	31



DVD:
Trailer



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK D40



In Kinshasa missbrauchen wir eine **Wache als Schutzschild** gegen Kugeln. Die rote Lampe auf Sams Rücken verrät, dass wir sichtbar sind und von den Gegnern entdeckt wurden. ●

Hähnchen-Curry mit Reis oder lieber gebackene Riesengarnelen in süß-saurer Soße? Eine schwierige Entscheidung. Und doch sollte sie die leichteste sein, als wir Ubisoft als einziges deutsches PC-Spielmagazin in Shanghai besuchten, um uns die aktuelle Preview-Version des nunmehr vierten **Splinter Cell**-Spiels **Double Agent** anzuschauen. Denn um das Actiongenre im Allgemeinen und **Splinter Cell** im Speziellen auf eine neue Ebene zu heben, geht das Team einen ebenso raffinierten wie spannenden Weg: Nahezu jede Entscheidung, die Sie im Spiel treffen, verändert den Verlauf der Handlung. Das klingt einfacher, als es ist. Denn **Double Agent** fordert Sie in solchen Momenten immer wieder auf, über Moral, Menschenwürde und den Wert des Lebens nachzudenken – das gab es in Computerspielen

in dieser Form noch nie. Da ist die Wahl des Abendessens weit weniger folgenschwer, aber über die chinesische Küche wollen Sie hier ja auch nichts lesen.

Babysitter statt Lehrbuch

In altbewährter Tradition werden Sie in der ersten Mission, die als Tutorial fungiert, in die Steuerung eingewiesen. In Island soll Sam in eine Militärbasis eindringen und den Start einer Rakete sabotieren. Doch anders als bei den Vorgängern poppen im Verlauf keine Texttafeln auf, die erklären, wie Sie

klettern, springen oder schießen. Stattdessen werden Sie von dem KI-gesteuerten John Doe, einem Agentenanwärter, begleitet, der Ihnen sämtliche Manöver vormacht. »Anwärter deshalb, weil sein Nachtsichtgerät nur zwei Augen hat«, grinst Julian Gerighty, Co-Producer von **Double Agent**. »Für das von Sam bekannte dreiäugige Exemplar muss er sich noch bewähren.« Dass uns so ein Frischling einweist, verzeihen wir jedoch schnell: Geschmeidig animiert huscht John durch den Schnee, er-

klimmt Vorsprünge und hüpfte von einer Plattform auf die nächste – Sie müssen es nur nachmachen. Immer wieder gilt es, gemeinsam ein Hindernis zu überwinden. Um etwa über einen hohen Zaun zu kommen, stellt Sam eine Hühnerleiter, damit John hochklettern und ihn hinüberziehen kann. »Sams Tage als einsamer Wolf sind gezählt«, schildert Julian. »In vielen Missionen arbeitet er zusammen mit KI-gesteuerten Kollegen, auf die er angewiesen ist. Das ermöglicht interessante Szenen.« Die meiste Zeit des



Bei Nacht und Regen seilen wir uns am akkurat nachgebauten **Grand Hyatt Hotel** in Shanghai ab, um ein Gespräch abzuhören. ●

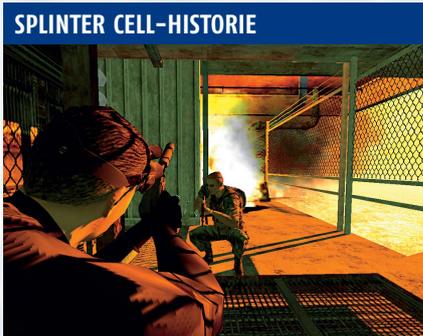
BILDER VON DER KONSOLE



Bei unserem Besuch haben wir zwar auch die PC-Version von **Splinter Cell: Double Agent** gesehen. Für Screenshots befindet sich diese aber noch in einem zu frühen Stadium. Deshalb stammen sämtliche Bilder von der Xbox, PlayStation 2 und Xbox 360. Laut Publisher Ubisoft soll sich die PC-Version optisch nicht von der Xbox-360-Ausgabe unterscheiden. Die Herkunft der Bilder haben wir mit folgenden Symbolen gekennzeichnet.

● Xbox / PlayStation 2 ● Xbox 360

SPLINTER CELL-HISTORIE



Schleichen, täuschen, lautlos abmurksen – seit **Dark Project 2** (2000) hatten PC-Leisetreter nicht mehr viel zu tun. 2003 huschte dann Sam Fisher, Top-Agent der NSA, in **Splinter Cell** erstmalig auf unsere Rechner. Wir waren verblüfft von der Akrobatik des Helden und vom cleveren Leveldesign, der schönen Grafik sowie den coolen Gimmicks des Actionspiels. Wo bei Actionspiel eigentlich das falsche Wort ist, denn geschossen wurde nur wenig. Sams Spezialität war damals schon die Unsichtbarkeit. Unsere Wertung in Heft 03/03: 91 Prozent (altes Wertungssystem).



2004 folgte bereits das zweite Abenteuer von Sam. Entwickler und Publisher Ubisoft hatte dem Agenten ein kleines Facelifting verpasst: Die Grafik war feiner, das Leveldesign noch ein bisschen ausgefuchster, Fisher hatte ein paar Moves zusätzlich gelernt, aber alles in allem hatte sich spielerisch nur wenig getan – zumindest im Singleplayer-Modus. Denn mit **Pandora Tomorrow**, so der Untertitel zu **Splinter Cell 2**, bekam das Programm noch einen coolen wie ungewöhnlichen Multiplayer-Modus spendiert. In dem jagten zwei Söldner (Ego-Perspektive) zwei Agenten (Schulterblick). Am Ende sackte **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** von uns in der Ausgabe 04/04 satte 92 Prozent (altes Wertungssystem) ein.



Weil Ubisoft seit 2004 drei Studios gleichzeitig mit den Abenteuern des NSA-Agenten beschäftigt, konnte man 2005 schon den dritten Teil veröffentlichen. Grafisch legte das Programm mächtig zu: Modernste Effekte wie Shader und Normal Mapping machten die Schauplätze plastisch. Doch der Knüller an **Splinter Cell: Chaos Theory** war der Koop-Modus. Zwei Fishers in warfen sich in speziellen Karten gegenseitig über Abgründe, seilten sich ab und bauten Räuberleitern. Nach unserem neuen Wertungssystem heimste das Spiel in Heft 05/05 90 Punkte ein. **PET**



Wie in den Vorgängerspielen verraten verängstigte Gegner wichtige Informationen, wenn Sam sie in den Würgegriff nimmt. ●

Spiele wird Sam dennoch auf eigene Faust unterwegs sein.

Der Fisher-Fall

Nach dem Tutorial startet die eigentliche Kampagne. Doch von der strahlenden Vergangenheit Sam Fishers ist zu Beginn von **Double Agent** nicht viel übrig. Denn während Sam am anderen Ende der Welt eine Mission ausführt, die Tausenden Menschen das Leben retten könnte, wird seine einzige Tochter von einem betrunkenen Autofahrer getötet. Unfähig zu begreifen, dass er, obwohl er so viele Leute beschützt hat, nicht den für ihn wertvollsten Menschen vor dem Tod bewahren konnte, stürzt Sam in eine tiefe Krise. Monate später bittet er seinen Freund und Vorgesetzten Lambert um einen neuen Auftrag – er will seinen Schmerz durch die Arbeit vergessen. Lambert willigt ein und macht aus Sam einen NOC-Agenten. Das steht für »non official cover«, inoffizielle und verdeckt ermittelnde Spione. Das Ziel: Sam soll die global agierende Terrorgruppe JBA (John Brown's Army) infiltrieren und ausschalten. Zu diesem Zweck inszeniert die NSA einen

Banküberfall, bei dem Sam als Täter verhaftet und ins Ellsworth Gefängnis nach Kansas gebracht wird – in die Zelle von Jamie Washington, einem Mitglied der JBA. Eingebettet in eine knifflige Schleichmission, die zum Zeitpunkt unseres Besuches allerdings noch nicht fertig gestellt war, hilft Sam Jamie bei der Flucht und verschafft sich so das Vertrauen seiner Zielperson. Unwissend über die wahre Herkunft seines neuen Freundes nimmt Jamie Herrn Fisher in den einzig sicheren Unterschlupf mit, das Hauptquartier der Terroristen. »Dort lernt Sam auch die ebenso attraktive wie gefährliche

Enrika kennen«, erzählt Julian. »Mit der Zeit versteht er zwar ihre Ziele, nicht aber, warum sie so erschreckend skrupellos vorgeht, um diese zu erreichen.« Trotzdem verliebt sich Sam in sie. Da Ubisoft nicht mehr verraten will, wagen wir eine Vermutung: Wird er wegen seiner Zuneigung zu Enrika vielleicht zu einem echten Doppelagenten, der die Feinde nicht nur ausspioniert, sondern tatsächlich für beide Seiten operiert? Möglich wär's, immerhin heißt das Spiel ja **Double Agent**.

Gewissenskonflikt

Dummerweise ist der Führungsstab der JBA weit weniger



Zusammen mit dem KI-gesteuerten Jamie flüchten wir aus dem Ellsworth-Gefängnis. ●

vertrauensselig als Jamie und verlangt von Sam gleich nach dessen Ankunft als Beweis seiner Loyalität, eine Geisel zu exekutieren. Diese grausame Szene hatte uns Ubisoft bereits im November gezeigt (wir berichteten in der Ausgabe 2/2006), die Inszenierung aber in den letzten Monaten überarbeitet. »Ich erinnere mich daran, dass eine Journalistin großspurig meinte, sie würde abdrücken. Als es dann drauf ankam, hat sie es mit ihrem Gewissen zu tun bekommen«, erzählt Julian. »Das motivierte uns, diese Momente weiter auszubauen und für den Spieler noch intensiver zu machen.« Und tatsächlich: Das wehrlose Opfer wimmert zusammengekauert in der Ecke, zittert am ganzen Leib und stammelt unverständliche Hilferufe – alles noch realistischer animiert als zuvor. Emil, der Chef der Terroristen, reicht Sam eine Waffe. Die Augen des Gefangenen weiten sich, er weiß, was jetzt kommt. In dem düsteren Bunker-Raum wie im Ubisoft-Präsentationssaal herrscht absolute Stille. Plötzlich drückt der Co-Producer ab, und uns



Inzwischen Standard: **Überstrahleffekte (HDR)** sorgen für dynamische Lichtstimmung und besonders gleißendes Explosionsfeuer. ●

läuft ein kalter Schauer über den Rücken. »Ach ja, die Kollegin kam übrigens von einem deutschen Magazin«, grinst Julian. Er tappt, Petra!

Das Für und Wider

Auf solche Szenen, die von den Entwicklern »Directed Moments« genannt werden, treffen Sie in **Double Agent** immer wieder. Und wer dachte, es

kann nach der eben geschilderten Szene nicht schlimmer kommen, irrt. So soll Sam später im Spiel für die Terroristen in der von einem Bürgerkrieg heimgesuchten Stadt Kinshasa per Scharfschützengewehr eine Zielperson ausschalten. Doch als Sam eine ideale Schussposition gefunden hat und durch das Zielfernrohr schaut, blickt er in das Gesicht seines besten

Freundes Isham. Was ist nun wichtiger: das Leben des Freundes oder die eigene Deckung? »Je nachdem, wie sich der Spieler entscheidet, verändert sich der Verlauf der Geschichte«, erklärt Hugues Martel, verantwortlicher Regisseur der Directed Moments. Genaue Beispiele bleibt er uns allerdings schuldig. Immerhin konnten wir den Entwicklern entlocken, dass



Im ersten **Directed Moment** sollen wir eine unschuldige Geisel töten, die verzweifelt um ihr Leben zittert. Ob wir schießen oder nicht, entscheidet über den weiteren Spielverlauf. ●

STADT VS. STADT



Schauen Sie sich diese beiden Bilder genau an: Beide zeigen die Skyline der chinesischen Metropole Shanghai mit dem kugeligen Fernsehturm Oriental Pearl Tower vor dem Huangpu-Fluss. Aber eines ist ein Foto, das andere ein Bild aus der Spielgrafik. Wir lösen auf: Links ist Splinter Cell: Double Agent (●), rechts die echte Aufnahme. Die Detailtreue des Spiels ist beachtlich.

Double Agent je nach Spielweise mindestens drei unterschiedliche Enden haben soll.

Bad Vibrations

Während filmreif inszenierte Zwischensequenzen die Story vorantreiben, sind Sie nicht immer zur Untätigkeit verdammt.

Denn statt einfach nur zuzuschauen, müssen Sie während der ein oder anderen Actionszene mehrere Male im richtigen Moment die richtige Taste drücken – die Minispiele aus **Fahrenheit** und **Tomb Raider: Legend** lassen grüßen. Dass **Double Agent** noch einen Schritt

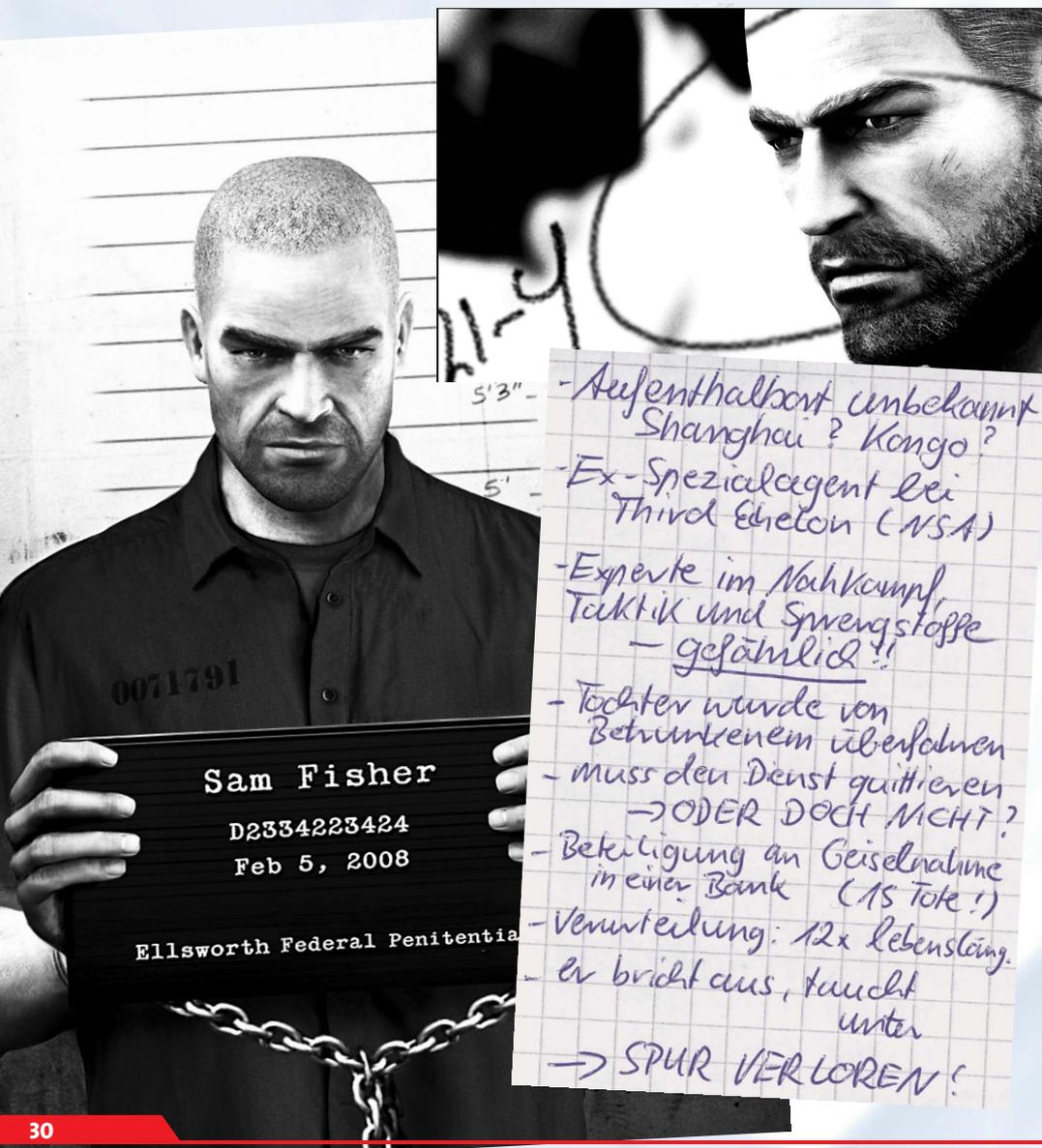
weiter geht, zeigt uns Julian Gerighty anhand einer Mission, bei der Sam aus mehreren Tausend Metern Höhe über Sibirien aus einem Flugzeug springt und mit dem Fallschirm tief im feindlichen Gebiet landen will. Problem: Die Seile verheddern sich beim Öffnen, und Sam rast

mit einem Affenzahn dem Tod entgegen. Dann schaltet das Spiel plötzlich in die Egoperspektive, in der wir Sams durch den Wind hin und hergeschüttelte Hand mit dem Analogstick unseres Gamepads innerhalb eines knappen Zeitlimits zum Auslöser des Ersatzschirms lenken müssen. Eine schwierige Herausforderung, zumal grandiose Rütteleffekte das Zielen nicht gerade vereinfachen. Wie und ob Sie diese Szene am PC auch mit Maus und Tastatur steuern können, wissen die Entwickler allerdings noch nicht.

Unten angekommen, zeigt uns Julian eine große Neuerung von **Double Agent**: Sam hat von Lara Croft abgeschaut und nun Schwimmen sowie Tauchen gelernt. Und neue Wege entdeckt, auch Feinde mithilfe des nassen Elements auszuschalten. So schwammen wir bei der Präsentation unter eine Eisplatte, lockten eine Wache durch ein Klopfsignal an den Rand der Scholle und zogen das verduztte Opfer kurzerhand ins Wasser. Dass all das noch schicker aussieht als in **Tomb Raider: Legend**, verdankt das Spiel einer äußerst aufwändigen Wasser-Simulation, die zum Beispiel auch von Regisseur Wolfgang Petersen in seinem Kinofilm **Der Sturm** verwendet wurde.

Sam, die Leuchtreklame

Vor der unter anderem vom Ubisoft-hauseigenen **King Kong** losgetretenen Mode, in Spielen komplett auf das Interface zu verzichten, macht auch **Splinter**



- Aufenthaltsort unbekannt
 Shanghai? Kongo?
 - Ex-Spezialagent bei
 Third Echelon (NSA)
 - Experte im Nahkampf,
 Taktik und Sprengstoffe
 - gefährlich!!
 - Tochter wurde von
 Betrunkenem überfahren
 - muss den Dienst quittieren
 -> ODER DOCH NICHT?
 - Beteiligung an Geiselnahme
 in einer Bank (15 Tote!)
 - Verurteilung: 12x lebenslang.
 - er bricht aus, taucht
 unter
 -> SPUR VERLOREN!

Cell nicht halt. Lebensbalken und Munitionsvorrat tauchen nur bei akuten Notfällen auf, und die aus den Vorgängern bekannten »Türe öffnen«- oder »Gegner würgen«-Anzeigen im oberen rechten Bildschirmfeld wollen die Entwickler gar ganz abschaffen. Gehört dann auch der berühmte Light-Meter der Vergangenheit an? »In seiner ursprünglichen Form ja«, antwortet Julian. »Doch Sams Kampfanzug besitzt am Nacken und auf den Oberarmen kleine Leuchtfelder, die je nach Farbe anzeigen, wie sicher Sam im Moment ist« – eine nette Idee, wie wir finden. Was Herr Fisher sonst an neuer Ausrüstung mit sich herumschleppt, darüber schweigt sich Ubisoft noch aus.

Heiß, heiß, Baby!

In **Double Agent** werkelt eine stark modifizierte Version der Unreal Engine 2. Dass die, unterstützt durch moderne Effekte, noch immer viel Potenzial hat, zeigt eine Mission in Kinshasa. High Dynamic Range Rendering (HDR) erweckt mit starken Kontrasten und Überblendungs-Effekten den Eindruck eines grellen Sommertages, Hitzefirren in der Luft und ein schwitzender Sam lassen uns die enormen Temperaturen förmlich spüren. Normal- und Bumpmaps verpassen Mauern und Böden realistisch aussehende Furchen und Unebenheiten. Zwar stehen die Minimum-Voraussetzungen der benötig-



Während der Mission in Kinshasa bekommt es Sam auch mit schweren Geschützen wie diesem Panzer zu tun. ●

ten Hardware noch nicht fest, Sie sollen **Double Agent** aber theoretisch bereits mit einem 1,0-GHz-Rechner spielen können – wenn auch mit vielen Abstrichen. Apropos Abstriche: Laut Guillaume Brunier, Producer und Verantwortlicher der PC-Version von **Splinter Cell 4**, wird momentan darüber diskutiert, auf eine Unterstützung von Grafikkarten ohne Shader-Modell 3.0 zu verzichten. »Wir wollen, dass der Spieler Double Agent möglichst in seiner ganzen Pracht spielen kann«, versucht der Ubisoft-Mann zu erklären. Bleibt zu hoffen, dass hierbei das letzte Wort noch nicht gesprochen ist, immerhin besitzt nur ein Teil der Spieler eine so moderne Grafikkarte.

Sam-Bots

Wer die letzten beiden **Splinter Cell**-Teile zum ersten Mal im Multiplayer-Modus im Internet spielt, verliert meist schnell die Lust daran. Denn Einsteigern wird das Spielprinzip des Spionegen-Söldner-Modus nicht ausreichend erklärt, und auf den Karten treiben sich in der Regel nur Profis herum. »Da selbst ich kaum eine Chance in Internet-Partien habe, entschlossen wir uns, den Multiplayer-Teil für Neulinge zugänglicher zu gestalten«, erklärt Julian. So zeigen in **Double Agent** Ghost-Spione und -Söldner an strategisch wichtigen Punkten, welche Möglichkeiten Sie haben, die Umgebung zu nutzen. So lernen Einsteiger die Levels schneller kennen und bekommen Tipps zu besonders geeigneten Verstecken oder Hinterhalten. Cool: Je nach Spielerzahl ändert sich die Anzahl an zu erfüllenden Missionszielen – das erinnert an die variablen Kartengrößen von **Battle-**

ENTWICKLER-CHECK

Das in der größten Stadt Chinas angesiedelte Studio Ubisoft Shanghai besteht aus über 400 Mitarbeitern, die seit ihrer Gründung im Jahre 1996 Konsolen-Spiele wie **Tiger & Dragon** (GBA) und **Ghost Recon 2** (GameCube, PlayStation 2, Xbox) entwickelten. **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** war bisher der einzige Titel, den das Team auch für den PC programmierte. Am aktuellen Teil **Splinter Cell: Double Agent** arbeiten auch die hauseigenen Studios aus Montreal und Ancey (Frankreich) mit.

Bisher veröffentlichte Spiele: Tiger & Dragon, Ghost Recon 2, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Derzeit in Arbeit: Splinter Cell: Double Agent



UBISOFT™

field 2. Wer überhaupt keinen Internetzugang besitzt, kann künftig auch gegen clevere Bots antreten, deren Programmierung so viel Zeit und Ressourcen gefressen hat, dass Ubisoft den in **Splinter Cell: Chaos Theory** eingeführten Koop-Modus wieder aus dem Programm nimmt. Das war bestimmt keine leichte Entscheidung. Aber damit kennt sich das Entwicklerteam von **Double Agent** ja aus. DM



Immer wieder absolvieren Sie **Koop-Missionen** gemeinsam mit KI-gesteuerten Figuren. ●

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Genre: 3D-Action
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Ubisoft Shanghai / Ubisoft
Status: zu 70% fertig

Daniel Matschijewsky: »So toll die bisherigen Splinter-Cell-Spiele auch waren, so überraschungslos wurden sie mit der Zeit. Denn Sam war eben immer wieder nur Sam. Gut also, dass Ubisoft aufgewacht ist und bei Teil 4 mehr Wert auf Story und Charaktere legt. Dabei hat das Team schon jetzt einen Wahnsinnsjob gemacht – so gespannt war ich auf den Verlauf der Geschichte noch nie, zumal ich sie mit jeder Entscheidung selbst verändere. Und der Rest des Spiels? Wird wieder Splinter Cell, wie man es kennt... und liebt.«

Andere Länder, andere Sitten

ZU GAST BEI UBISOFT SHANGHAI

Ein Gebäude mit fehlenden Stockwerken, Büros in subtropischem Klima und Mickymäuse – in den Ubisoft-Büros ist eigentlich nichts normal. Ideale Voraussetzungen für einen abenteuerlichen Besuch.

Fast das gesamte Stockwerk besteht aus einem riesigen Großraumbüro, in dem ein Großteil der 130 Programmierer und Designer sitzt, die allein am Singleplayer-Teil von Splinter Cell: Double Agent arbeiten. Und auch wenn es nicht so aussieht, hier herrscht Totenstille... und extreme Hitze, obwohl die Klimaanlage unter Volllast liefen.



Ein schwerer Samtvorhang, theatralische Scheinwerfer, Sam als Wächter – auf dem Weg in den Präsentationsraum fühlen wir uns fast wie ein Star. Drinnen demonstriert uns das Producer-Team den Multiplayer-Teil von Double Agent. Allerdings stritten sich die Jungs ständig darüber, wer bei wem abgeschaut hätte, um sich einen Vorteil zu verschaffen.



Julian Gerigthy zusammen mit »seiner Armee«, einer Sammlung von Mickeymäusen und Plastikfiguren diverser französischer Comics. »Das sind die Einzigen hier bei Ubisoft, die machen, was ich ihnen sage«, meint der Double Agent-Co-Producer. Demonstrieren wollte er uns das aber nicht. Tja Julian, mehr Autorität! Es sind nur noch wenige Tage bis zur E3! Das war übrigens sein Lieblingsspruch während des ganzen Tages.



In der Cafeteria des Studios besteht eine Wand aus einem zehn Meter langen Regal, in dem Exemplare sämtlicher von Ubisoft herausgebrachter Spiele gut verschlossen hinter einer Glasscheibe aufbewahrt werden. Zwischen diversen Publisher-Preisen fanden wir sogar die (ziemlich zerfledderte) GameStar-Ausgabe 04/2004 mit Splinter Cell 2 als Titelthema – übrigens die einzige Spielezeitschrift im gesamten Regal.



Die Büros von Ubisoft liegen im 13. und 15. Stock des Central-Towers. Und was ist dazwischen? Nichts, denn in den meisten Hochhäusern Chinas fehlen die Etagennummern, in denen eine »4« vorkommt. Die Zahl bedeutet in der chinesischen Sprache so viel wie »Tod«.



Mit Sam Fisher im Nacken sitzt GameStar-Mann Daniel Matschijewsky im Ubisoft-Aufenthaltsraum, mehr als Hundert Meter über dem Boden. Draußen: die spektakuläre, aber leider durch dichten Nebel verhüllte Skyline von Shanghai.