

Ein Mann wird grob

SPLINTER CELL 3

Nun kann er sogar den programmierten Krieg umschleichen: Super-Agent Fisher ist zurück. Noch wendiger, noch schöner, noch besser – jetzt mit Messer.



Gäbe es einen Lexikon-Eintrag über ihn, würde da etwas wie »unsichtbare Ein-Mann-Armee« stehen, neben einem komplett schwarzen Bild. Sam Fisher ist der Agent, den die amerikanische Regierung losschickt, wenn es darum geht, im Schutz der Dunkelheit ganze Schurkennester auszuheben, Informationen zu beschaffen und Oberfiesewichter unschädlich zu machen. In **Splinter Cell: Chaos Theory**, seinem nunmehr dritten Auftrag, steht Fisher einem Feind gegenüber, der mit ihm Einiges gemein hat – er ist

ebenfalls unsichtbar, agiert im Verborgenen. Und sein Plan ist so perfide wie perfekt. Mittels Manipulation von Daten und Rechnern will der Widersacher die Welt in einen Krieg stürzen. Kleiner Auslöser, gigantische Wirkung: Die Vereinigten Staaten, Japan und Korea schieben sich gegenseitig die Schuld zu, beginnen mit Drohungen. Eine fehlgeleitete Rakete zerstört ein Kriegsschiff, die Katastrophe scheint unaufhaltsam. Dass Sam dank Ihnen das Ruder letztendlich rumreißt, steht außer Frage. Doch für die Weltenrettung

sind dieses Mal härtere Mittel nötig als in den Vorgängern – etwa ein tödliches Messer.

Knackiger Vierziger

Sam ist zwar schon in den Vierzigern, aber mit Abstand der wendigste aller PC-Agenten. Ein enger Flur, Wachen nähern sich: Wo andere Spione die Flucht ergreifen, klemmt sich Fisher mit einem eleganten Sprung nahe der Decke zwischen die Wände, um den Gegnern im wahrsten Sinne des Wortes in den Rücken zu fallen. Ein harmloses Rohr, darunter

ein patrouillierender Schurke? Sam hangelt sich über den Ahnungslosen, greift ihn von oben und prüft sein Genick auf Stabilität. Schüsse aus dem Hinterhalt, der Lebensbalken sinkt rapide? Mit einer galanten Vorwärtsschritte verschwindet der Top-Spion aus der Todeszone.

Dabei ist Super-Sam in Todeszonen quasi zuhause: Auf der japanischen Insel Hokkaido etwa soll er in einem riesigen Anwesen einen Verschwörer aufspüren und unschädlich machen. Doch der haust in dem Gebäudekomplex nicht allein. So muss



Dieses Kunstwerk gibt es nur, um mit Shadern und Mapping-Effekten zu protzen.



Wir kauern hinter einer Kiste, während die Schurken mit Taschenlampen Ecken ausleuchten.



Hokkaido: Irgendwo auf der japanischen Halbinsel Iungert ein Verschwörer in dieser Villa rum. Doch Sam muss erst am findigen Wachpersonal vorbei. (1600 x 1200)

sich Sam durch ein Labyrinth aus dämmerigen Räumen mit Alarmanlagen und Wachen mit AK-47 im Anschlag einen Weg bahnen. Die durchscheinenden Papierwände sind dabei Freund und Feind zugleich. Denn mit einem schnellen Griff stößt der Held durch die hauchzarten Hindernisse und schnappt sich dahinter lümmelnde Gegner. Die wiederum bemerken durch das lichtdurchlässige Material, wenn Sam zum Beispiel in ei-

nem anderen Zimmer eine Kerze ausgepustet hat, kommen rein und schauen nach dem Rechten. Kein Problem: Denn während der Gegner den Docht wieder entflammt, greift ihn sich Sam von hinten, betäubt ihn in einer fließenden Bewegung, schmeißt den Leblosen über die Schulter und transportiert ihn in ein dunkles Eck. Zur Erinnerung: In den Vorgängern mussten Sie ausgeschaltete Gegner erst mal langwierig vom Boden klaben.

Angeklebte Schächte

Die Entwickler haben die Level deutlich freier angelegt als in den Vorgängern. Das bedeutet, dass Sam nicht selten mehrere Möglichkeiten hat, um sich in den elf Aufträgen seinen Zielobjekten zu nähern. Entweder Sie lenken ihn zum Beispiel über die Treppe in die untere Etage eines Penthouses in New York, oder Sie lassen ihn durch ein Fenster über eine Balustrade

auf eine Terrasse klettern. Soll er den stillgelegten Fahrstuhlschacht nutzen, um ins mondäne Wohnzimmer zu gelangen? Oder doch lieber den Weg des größtmöglichen Widerstands wählen und durch den gut bewachten Flur schleichen? In vielen Levels finden Sie zudem Lüftungsschächte, durch die sich Fisher schlängeln kann. Die wirken aber meist wie nachträglich reingeschraubt, um etwas krampfhaft mehrere Lösungs-

DER KOOP-MODUS

Im Koop-Modus geht es zu zweit in spannende Schleichmissionen. Die Levels sind dabei so angelegt, dass die Spione nicht weiterkommen, ohne sich gegenseitig zu helfen.



Per Räuberleiter und Klettereinlage gelangen die Agenten auch an hohe Fenstersimse. Hier kraxelt Petra an Michael empor.

Wenn es steil nach unten geht, hilft das Seil. Michael Fisher lässt Petra Fisher in die Finsternis eines New Yorker U-Bahnschachts hinab.

Feinde und ein Abgrund? Dann wird es Zeit für Wurfakrobatik: Petra schleudert Michael über den Schacht auf den ahnungslosen Gegner.

Zwei Agenten haben eine bessere Sicht in den Raum. Während Michael Petra Rückendeckung gibt, beseitigt die einen Gegner.



Türen hacken Sie, indem Sie die hellen Zahlen anklicken.



Der Störsender der toten Wache deaktiviert die Laser.



Nähert sich Sam im Schleichmodus einem Gegner, geht seine Hand automatisch in Richtung Messertasche.

wege bieten zu können und passen nicht so recht zum übrigen, gut gelungenen Levelaufbau.

Leise schneiden

Die Ausrüstung des Super-Agenten ist weitgehend die alte geblieben. Neben Pistole und Allround-Gewehr samt Spezialmunition wie Elektroschockern und Gummigeschossen hat Ubiisoft Fisher ein Messer an den Gürtel geschnallt. Das nutzt er, um im Frontalangriff Schurken auszuschalten. In den Vorgän-

gern war Sam noch wehrlos wie ein Schulmädchen, wenn sich ein Gegner plötzlich umdrehte und das Feuer eröffnete. Jetzt reicht ein Klick auf die Maus, und die scharfe Klinge erledigt den Widersacher lautlos. Je nach Position zum Feind geht das Messer automatisch an dessen Kehle oder in die Rippen. Doch die Klinge ist auch sonst nützlich: Sie bohrt Löcher in Generator-Benzintanks, hebt lausig verschlossene Türen auf und schneidet durch Vorhänge, um

zusätzliche Routen für den Helden zu eröffnen.

Neuen und nützlichen Technik-Schnickschnack gibt es auch: Zum bekannten Lichtmeter (verrät, ob Sam unsichtbar im Dunkeln steht) kommt das Lärmmeter. Das zeigt an, wie laut Sam über Kies, Metall und Holz trampelt. Genial: Eine kleine Anzeige auf dem Lärmmeter markiert den Geräuschpegel der Umgebung. Und sollten die von Sam verursachten Töne nicht darüber liegen, kann ihn niemand

hören. In New York schützt ihn so der Straßenlärm, in Japan die fette Musik-Anlage im neuen Wagen eines Söldners. Doch die Umweltgeräusche können auch von Nachteil sein: So soll Sam etwa in einem Auftrag mehrere Kameras verwanzeln. Das letzte der sechs elektronischen Augen hängt in einem hell beleuchteten Gewächshaus, in dem ein Wachmann Geigengefidel lauscht. Da kann Sam noch so oft pfeifen, um den Schurken vor die Tür zu locken. Der kommt nicht.

TECHNIK-CHECK

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



STANDARD-PC

1.024x768 • mittlere Details
Durch die niedriger aufgelösten Texturen sieht Sam etwas eckiger und gröber strukturiert aus. Schatten werden aber immer noch weich und der Boden scharf gezeichnet dargestellt.



MITTELKLASSE-PC

1.024x768 • maximale Details
Ohne Shader-3.0-Effekte wie HDR ist die Szenerie deutlich schlechter ausgeleuchtet. Der glänzende nasse Boden und die hochaufgelösten Texturen sehen aber immer noch ausgezeichnet aus.



HIGH-END-PC

1.600x1.200 • maximale Details
Hochaufgelöst und mit allen Shader-3.0-Optionen, sieht Splinter Cell 3 gigantisch aus. Weiche Schatten und sanftes Licht erzeugen eine glaubwürdige Hinterhofszone. Man kann den feuchten Dreck fast riechen.

TUNING-TIPPS

- 1 Schalten Sie Shader 3.0 nur an, wenn Sie eine Geforce 6800 im PC haben.
- 2 Mit 512 MByte oder besser 1 GByte Speicher verkürzen sich die Ladezeiten deutlich.
- 3 Schalten Sie für 30 Prozent mehr Leistung die »Shadow Resolution« auf Medium.

4 Reduzieren Sie die Auflösung. Sam kommt auch in 1024 mal 768 noch immer knackig rüber und schleicht deutlich flüssiger.

CHECKLISTE

- 3,5 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c

AK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS										
			Geforce 2/4 4MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/1400	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600/GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800		
512 MBYTE	1,0 GHz	800x600°	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1280x1024	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
1024 MBYTE	1,8 GHz	1024x768	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1280x1024	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
		1280x960°	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
	2,4 GHz	1600x1200	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

1) Minimum Details 2) Alle Shader-3.0-Effekte Geforce 6600/6800 aktiviert
 □ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Ins Innere einer Privatbank gelangt Sam, indem er sich abseilt.



Kerzen kann Sam zwar nicht ausschließen, jedoch auspusten.

WAS IST NEU?

- deutlich aufgebohrte Grafik
- Messer mit hoher Nahkampfeffektivität
- nützliche Specialmoves wie »Ausschalt-Überschulterwurf-Griff«
- Lärmometer, das Sams Geräuschpegel anzeigt
- Wahl der Ausrüstung
- genialer Koop-Modus

Mach die Tür zu!

Dumm waren die Gegner in **Splinter Cell** noch nie. Im dritten Teil sind sie zuweilen ekelhaft schlau: Haben Sie eine klammheimlich geöffnete Tür nicht wieder geschlossen, wird das garantiert bemerkt. Eine Kerze ist erloschen, die zuvor brannte? Alarm! Sie machen den Fernseher aus, weil der zu viel Licht streut? Auch das bleibt nicht ohne Folgen. Zudem greifen die Schurken zu Fackeln oder Taschenlampen und fordern Verstärkung an. Kommt es dann zu einer Konfrontation, nutzen sie unerreichbaren Lüftungsschacht. Danach kriechen wir durch dunkle Zimmer. Oder Petra erledigt einen Wächter, während ich Schmiere stehe. Es ist hochspannend, zu zweit durch die Levels zu schleichen – da will ich gar nicht mehr alleine unterwegs sein.

MICHAEL GRAF

Micha@gamestar.de

Ich muss jeden Tag dem Drang widerstehen, Petra durch die Luft zu schmeißen. Warum? Weil ich das im Koop-Modus von **Splinter Cell 3** so gerne mache! Mein Spion wirft die Kollegin über Abgründe, gegen arglose Terroristen oder hinauf zu einem ansonsten unerreichbaren Lüftungsschacht. Danach kriechen wir durch dunkle Zimmer. Oder Petra erledigt einen Wächter, während ich Schmiere stehe. Es ist hochspannend, zu zweit durch die Levels zu schleichen – da will ich gar nicht mehr alleine unterwegs sein.

»Alleine okay, zu zweit ein Hit!«



sätzlich Helme überstülpen. Keine Sorge, Sams Gewehr feuert im dritten Teil deutlich effizienter. So bedeutet ein Angriff von mehreren Gegnern nicht mehr zwangsläufig den Tod.

Wunderschöne Finsternis

Auf leistungsstarken Systemen sieht **Splinter Cell 3** fantastisch gut aus. Die Umgebung spiegelt sich in Pfützen wieder. Wenn Regen fällt, beginnt Sams schwarzer Anzug zu glänzen. Schatten werden messerscharf an Wände geworfen und durch Normal-Mapping wirken klobige Mauersteine zum Anfassen real. Doof nur, dass man davon selten etwas sieht, weil Sie sich dauernd durch Dunkelheit bewegen. Gerade dadurch werden jedoch die seltenen hellen Momente zu besonderen Erlebnissen. Benutzer einer ATI-Karte werden mit einem unnötig schlechten Bild bestraft: Viele Effekte laufen nur über den Nvidia-Geforce-6800-exklusiven Shader-3.0-Rendepfad, obwohl ATI-Radeon-Karten sie auch darstellen könnten. Blöd: Sam neigt noch immer zum Gleiten. Wenn er etwa Treppen hinunterläuft, sieht das aus, als würde er skaten.

Grandios sind die Zwischensequenzen geraten. Schön auch, dass man in den Einspielern Sam und Kollegen deutlich öfter als in den Vorgängern sieht. Zwar wird auch in **Chaos Theory** auf detailreiche Charakterzeichnungen verzichtet, Sie bekommen dennoch einen besseren Eindruck davon, wer der Typ im schwarzen Anzug eigentlich ist.

Zu zweit unschlagbar

Neu und genial: der Koop-Modus. Darin sind Sie mit einem Freund in der Rolle eines zweiten Super-Agenten in fünf eigens dafür designten Missio-

nen unterwegs. Zwei Agenten – das bedeutet Teamplay in Perfektion. Beispiel: Laserschranken blockieren den Weg, eine alternative Route ist nicht vorhanden. Dann stellt sich ein Sam in Position, der andere nimmt Schwung, springt auf den ersten und wird von ihm über die Barriere geworfen. Linst Sam 1 mit seinem optischen Kabel unter einer Tür hindurch, darf Sam 2 sich einklinken und mitschauen.

Den Koop-Modus können Sie im LAN und online spielen. Dank Voice-over-IP ist die perfekte Absprache dabei ein Kinderspiel. Das geht auch im Versus-Modus, den es schon in **Pandora Tomorrow** gab. Den Test dazu lesen Sie jedoch erst in der

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Sam ist für mich die Nummer 1, wenn es um intelligente Schleichei geht. Und das, obwohl **Splinter Cell: Chaos Theory** nichts wirklich neu macht. Grafik, Leveldesign und verbesserte KI sind eigentlich nur Schönheitskorrekturen, die ein ohnehin schon grandioses Spiel noch grandioser machen. Jedoch muss ich zugeben, dass die überschäumende Euphorie, die ich beim ersten Teil verspürte, verschwunden ist. Was bleibt, ist Faszination.

DOUBLE IMPACT

Mit Michael durch den Koop-Modus zu schleichen, ist hingegen ein total frisches Erlebnis. Schon simple Kleinigkeiten wie das gemeinsame Ausschließen von mehreren Lichtern zaubert ein Lächeln auf mein Gesicht – weil das genau das ist, was ich mir für **Splinter Cell** immer gewünscht habe. Einstimmige Meinung nach ein paar Missionen: »Das ist einfach cool!« Schade nur, dass es so wenige Aufträge sind. Für den vierten Teil bitte mehr Koop-Futter!

»Die Faszination bleibt!«



kommenden Ausgabe – wenn das Spiel im Handel und auf den Servern endlich etwas los ist. Dann bewerten wir auch die deutsche Version, zum Test lag uns die englische vor.

PET

➤ HOTLINE: (0190) 882 421 10 1,86 €/MIN.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY 3D-ACTION

PUBLISHER	Ubisoft / Ubisoft Montreal	RELEASE (D)	31.03.2004
SPRACHE	Englisch, dt.	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER						PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT: Chronicles of Riddick (90, 02/05) Genialer Mix aus Schleichen und Ballern. Splinter Cell 2 (89, 04/04) Spannender Vorgänger, lohnend als Budget-Kauf.									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	<input type="checkbox"/> GF FX 5800/5900	1,0 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	<input type="checkbox"/> Radeon 9700/9800	1,0 GHz AMD	1800 AMD	2200 AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	<input type="checkbox"/> Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1024 MB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	<input type="checkbox"/> Radeon X800/X850	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	<input type="checkbox"/> Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER NICHT MÖGLICH

- FAZIT: Genialer Koop-Modus, leider wenige Missionen.
- MODI: Test zum Versus-Modus im nächsten Heft.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ modernste Effekte + Texturen - hakelige Animationen	9 / 10
SOUND	+ passende Stimmen + exzellente Effekte	10 / 10
BALANCE	+ stets fair + drei Schwierigkeitsgrade	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ klasse Agenten-Stimmung + unbekannt Bedrohung	9 / 10
BEDIENUNG	+ kinderleichte Steuerung + eingeblenndete Optionsmenüs	10 / 10
UMFANG	+ elf lange Singleplayer-Levels + Koop- und Versus-Modus	9 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen - künstlich wirkende Schächte	8 / 10
KI	+ sehr aufmerksame Gegner + nutzen Deckungen	9 / 10
WAFFEN	+ viele Gimmicks + Messer	8 / 10
HANDLUNG	+ schöne Verschwörungsgeschichte + Charaktere zu lass	8 / 10

PREISLEISTUNG NICHT MÖGLICH

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: SCHLEICH-ACTION NAHE DER PERFEKTION.

