

Der Agent hat wieder dazugelernt: Sams neuer Handflächenschlag schickt Gegner sofort lautlos zu Boden.

Frischer Fisher

SPLINTER CELL 3

Lahmer Aufguss? Von wegen! Ubisoft hat uns nach Montreal eingeladen, um einen ganzen Tag mit Sam und seinen Kollegen zu spielen.

Was für ein Dreckschwetter! Es blitzt und donnert, Regen dringt durch die Kleidung, der Boden ist matschig. Sam Fisher, seines Zeichens Geheimagent der NSA-Unterorganisation »Third Echelon«, scheint die ungemütliche Witterung allerdings nicht zu stören. Ungerührt sitzt er im Schatten und beobachtet die patrouillierenden Wachen. Sein schwarzer Anzug glänzt feucht. Von einer Lampe über ihm tropft Regenwasser und lan-

det mit einem leisen »Plitsch!« in einer Pfütze. Wir hingegen sind froh, dass wir im trockenen Entwicklungsstudio von Ubisoft im kanadischen Montreal sitzen und nur Sam durch den Regen lotsen müssen. So können wir mit offenem Mund über die realistische Grafik in **Splinter Cell 3** staunen, ohne dass es reinregnet.

Eingängige Steuerung

Als Sam sollen wir im ersten Level eine Festung der peruani-

schen Guerilla-Truppe »People's Voice« infiltrieren und den Computertechniker Morgenholt retten. Allerdings kommen wir zu spät, Morgenholt stirbt vor unseren Augen – dann wenigstens die Informationen bergen, die er bei sich hatte. Nun sitzen wir hier im strömenden Regen, bewundern die schönen Wassereffekte und machen uns mit der Steuerung vertraut. Wer bereits die Vorgänger gespielt hat, wird keine großen Proble-

me mit Sams drittem Abenteuer haben. Der Third-Echelon-Agent hat zwar ein paar neue Bewegungen drauf; die lassen sich aber mit Hilfe des kontextsensitiven Menüs am oberen rechten Bildrand bequem und schnell anwählen. Das klappt selbst dann problemlos, wenn Sie für eine Aktion gleich mehrere Optionen auf einmal zur Auswahl haben – wie beispielsweise beim Öffnen einer Tür mit »öffnen«, »langsam öffnen« oder »auframmen«.

Mehr Entscheidungsfreiheit für Sam

Beim Erforschen des Levels finden wir schnell heraus, dass **Splinter Cell 3** mehr Entscheidungsfreiheit bietet als die Vorgänger. Während wir beispielsweise in der Guerilla-Festung herumschleichen, kommen wir zu einem Hinterhof. Hier steht ein laut knatternder Generator, der einige Lampen antreibt. An der Lärmanzeige im unteren

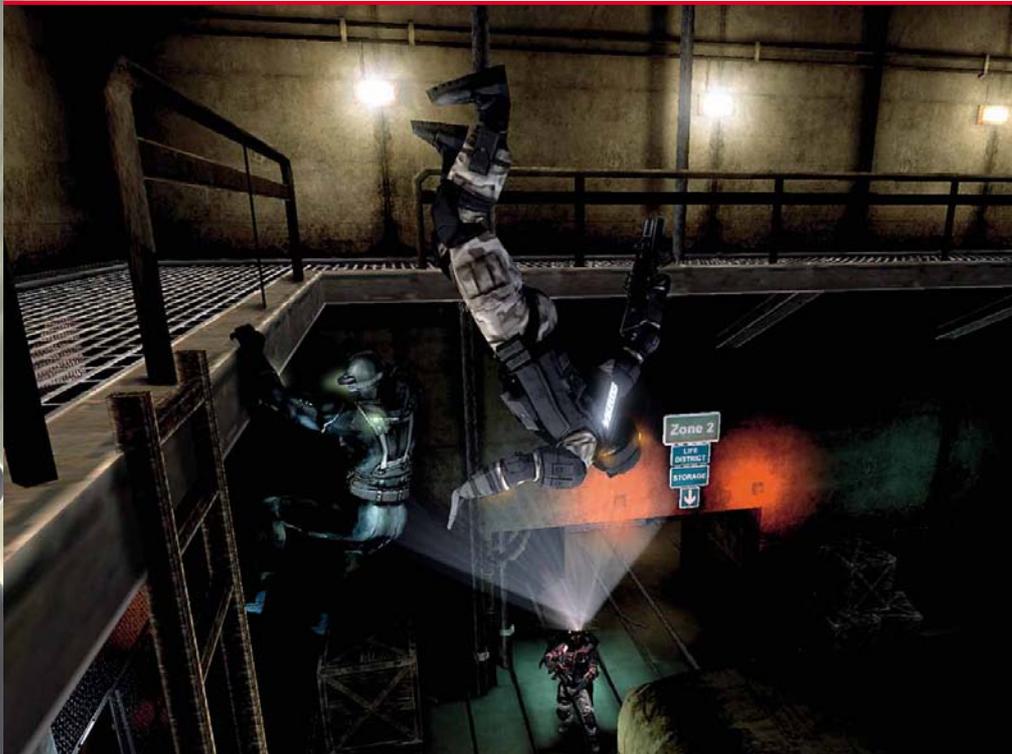


Räuberleiter: Im Koop-Modus ist Teamwork Trumpf.



Sam kann Gegnern in dieser Position leicht das Genick brechen.





Einer der Spione gibt Deckung, der andere versteckt eine Leiche.



Einer der Spione zieht den Söldner im Versus-Modus über die Brüstung, der zweite kümmert sich um dessen Kollegen. Das Messer ist ein nützliches Werkzeug in vielen Situationen.

Bildrand sehen wir, dass der Generator alle von uns verursachten Geräusche übertönt. Jetzt haben wir die Wahl: Schalten wir den Generator ab, um alle Lichter zu löschen, oder lassen wir ihn laufen, damit er unsere Geräusche vertuscht? Alternativ schaltet auch der OCP-Aufsatz unserer Pistole elektrische Geräte kurzzeitig ab und löscht damit vorübergehend alle Lampen. Denn ein Licht, das nur kurze Zeit ausgeht, erregt die Aufmerksamkeit der Wachen nicht so sehr wie eine ausgeschossene Birne oder ein abgeschalteter Generator.

Weitere Alternative: Wir beobachten die Marschroute der Wachen mit unserer Sticky-Kamera. Davon lassen sich jetzt mehrere verschießen, zwischen denen Sam dann hin- und her-

schaltet. So kann er den richtigen Zeitpunkt abwarten, um den Hof zu passieren. Vielleicht sollten wir auch eine Zeltwand mit dem Messer aufschlitzen und dort hindurch schleichen? Die Qual der Wahl liegt beim Spieler, denn mit etwas Geschick funktioniert jede Variante.

Alleingänge sind gefährlich

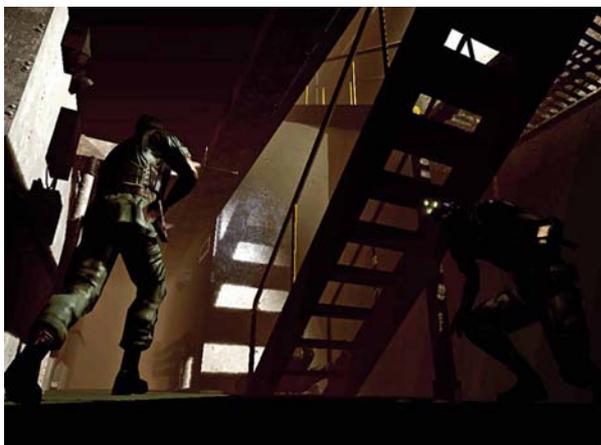
Wie schon der Vorgänger bietet auch **Splinter Cell 3** interessante Mehrspieler-Modi. Im neuen Koop-Modus zum Beispiel müssen Sie gemeinsam mit einem Mitspieler elf verschiedene Karten erkunden. In dem Level, den wir anspielen dürfen, steigen wir als Third-Echelon-Spion in ein Haus ein, um Informationen zu stehlen. Unser Kollege hilft uns, per Räuberleiter einen Fens-

tersims zu erreichen. Während wir am Sims hängen, klettert er an unserem Rücken hoch. Dann ziehen wir uns selbst nach oben. Im Haus angekommen, schauen wir mit unserem Faseroptik-Kabel unter einer Tür durch. Unser Kollege kann sich bei uns einklinken und so sehen, was wir sehen. Es dauert eine Weile, bis wir den Dreh raus haben. Wer **Splinter Cell** als Einzelgänger Sam gewöhnt ist, wird anfangs seine Schwierigkeiten haben, mit einem menschlichen Partner zu arbeiten. Alleingänge sind gefährlich, Kommunikation lebenswichtig. »Der Koop-Modus ist deutlich schwerer als der Solo-Modus«, erklärt der Producer Mathieu Ferland, »ein schlechter Partner bringt einen schnell in Schwierigkeiten.«

Spione gegen Söldner

Der schon aus dem Vorgänger bekannte Versus-Modus (eine

Deathmatch-Variante) sorgt wieder für viel Spione-gegen-Söldner-Action. Beide Seiten haben ein paar neue Tricks drauf: Als Spione haben wir viel Spaß mit unserem Tarnsystem, das uns für eine kurze Zeit nahezu unsichtbar macht. Leider funktioniert es nicht im Wasser, wie wir schmerzhaft feststellen müssen. In der Rolle der Söldner traktieren wir die Spione mit unserem Rundumschlag – sobald wir einen Gegner hinter uns entdecken, drehen wir uns blitzschnell um, schlagen ihn nieder und drücken ihm mit dem Gewehrkolben auf dem Hals die Luft ab. Außerdem können wir uns ins Überwachungssystem einklinken und durch alle Kameras sehen. Trotz der neuen Tricks fanden wir die Söldner im Vergleich etwas schwerer zu spielen als die Spione – was aber auch am Mitspieler gelegen haben kann... **STS**



An der Wand im Inneren eines Tankers tanzen realistische Lichteffekte.

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY

Genre: 3D-Action
Termin: März 2005

Entwickler: Ubisoft Montreal
Status: zu 90% fertig

Stefanie Schwarz: »Wer hätte gedacht, dass Ubisoft nach Pandora Tomorrow so nachlegen kann? Splinter Cell 3 macht sowohl grafisch als auch spielerisch einen Schritt nach vorn. Vor allem die überarbeitete KI hat mich beeindruckt. Wächter warten nicht einfach darauf, von hinten niedergeknüpelt zu werden – wenn ihnen etwas unheimlich vorkommt, schlagen sie gleich Alarm. Jetzt hoffe ich nur noch, dass die Geschichte spannend wird, dann ist alles perfekt«



POTENZIAL SEHR GUT