

Die im Dunkeln sieht man nicht

Splinter Cell

Bleiben Sie in Deckung: Beim spannendsten Stealth-Actionspiel der Saison sind Sie ganz auf sich allein gestellt, bewaffnet mit List, Tücke und cleveren Gadgets.



Auf CD/DVD:
Video-Special

Auf DVD:
Making of



www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Kann ein Spezialagent wie Sam Fisher schüchtern sein? Am liebsten verkriecht sich der gute Mann in dunklen Ecken und möchte weder gehört noch gesehen werden. Stets bleibt er schweigsam und verschlossen. Lieber lässt er seine Mitmenschen plaudern – bevorzugt, während er ihnen eine schallgedämpfte Motivationshilfe an die Schläfe drückt. Schließlich ist Herr Fisher kein »Herzblatt«-Kandidat, sondern arbeitet als Problemlöser für den US-Geheimdienst. Verborgener als in seinem Job geht's nicht mehr, denn die Regierung leugnet die

Existenz der Organisation Third Echelon. Diese schickt Sam an allerlei brenzlige Krisenherde. Seine Mission: einsam und möglichst unentdeckt Gebäude infiltrieren, Informationen beschaffen und internationale Verschwörungen vereiteln.

Serious Sam

Noch cooler als der grau melierte Held mit der dunklen Stimme ist die spielerische Mischung von **Splinter Cell**. Wir konnten in Ubi Softs Entwicklungsstudio in der franko-kanadischen Metropole Montreal die meisten Levels von Sam Fishers Abenteuer

antesten. Der Ablauf ist eine Mischung aus der Schleicherei von **Dark Project**, den vielen Lösungswegen von **Deus Ex** und der Spannungs-Atmosphäre von **Metal Gear Solid**, alles gewürzt mit einem Schuss 007.

Insenziert wird der spielbare Thriller mit nervenzerrüttender Musik und einer modifizierten Version der aktuellen **Unreal**-Engine. Deren dynamische Licht- und Schatten-Berechnung passt perfekt zum Dunkelmunkel-Spielprinzip. Bei **Splinter Cell** regiert Außenansicht statt Ego-Look, mit der Maus bewegen wir die Kamera völlig frei und

unabhängig von der Laufrichtung. Steter Funkkontakt mit dem Hauptquartier sorgt für Informationsaustausch, Tipps und neue Missionsziele.

Agenten sterben einsam

Die fiktive Story mit Bezug auf realistische Krisensituationen ist wenige Jahre in der Zukunft angesiedelt. Der Kontakt zu zwei CIA-Agenten ist abgebrochen, Sam Fisher soll nächstens in ein Regierungsgebäude einbrechen, um Informationen über die vermissten Kollegen zu sammeln. Dabei stößt er auf zwei Leichen und beunruhigen-



Hoffentlich sieht das Amnesty International nicht: Angesichts von Fishers rabiaten Nachfrage-Technik spuckt der General beim Spontanverhör willig Infos aus.



Nachdem uns der Wächter entdeckt hat, schießen wir uns den Weg frei. Wenn Sam zur Waffe greift, wechselt die Kamera automatisch auf eine nahe Perspektive über seiner Schulter.

de Informationen: Georgiens Präsident Nikoladze führt einen heimlichen Krieg im Nachbarland Aserbaidschan, um Kontrolle über die dortigen Ölfelder zu erlangen. Doch das ist nur der Auftakt für eine höchst konspirative Story mit mehreren Wendungen. Bis zum Finale pirscht man sich durch 26 Levels, die an neun internationalen Schauplätzen angesiedelt sind.

Der Weisheit letzter Schuss

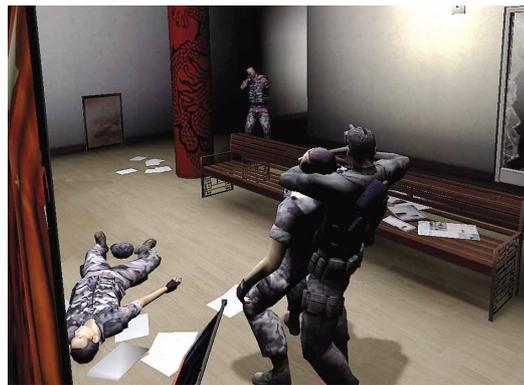
Unser Held hat stets eine schallgedämpfte Pistole für gewöhnliches Geballer in der Hosentasche. Ja, wir können in ein Gebäude stürmen und auf alles schießen, was sich bewegt. Nein, das ist nicht sonderlich empfehlenswert: Die gegnerische Übermacht wird uns schnell umzingeln, die Munition schwindet, oder die Mission scheitert, weil zu oft Alarm ausgelöst wurde. Von Einsätzen, bei denen wir niemanden umbringen dürfen, mal ganz zu schweigen. **Splinter Cell** ist ein elegantes Nervenkitzel-Spiel, bei dem man die Gegner umgeht oder kreativ austrickst. Wir haben uns dabei ertappt, wie wir einen Level so oft wiederholten, bis wir ihn ohne eine einzige Leiche geschafft hatten.

Akrobatischer Manipulator

Die wesentliche Fun-Triebfeder des Spiels ist die enorme Anzahl von Interaktionen zwischen Sam Fisher und seiner Umgebung. Zum Standard-Repertoire gehören mehrere Laufgeschwindigkeiten, lautloser Kriechgang, ath-



Sam Fisher sucht in diesem brennenden Gebäude nach einem Informanten. Die **Flammen** sehen dank Unreal-Engine extrem realistisch aus. (1280 x 1024)



Die gegrabschte Wache dient als menschlicher **Schutzschild**. Der Söldner im Hintergrund legt zwar an, traut sich aber nicht zu schießen.



Wenn Sie an Vorhang, Flagge, Plastikplane oder Spinnweben stoßen, beginnt das Objekt durch die Berührung realistisch zu **flattern**.

letische Sprünge sowie Klettermanöver. An Mauerkanten oder Rohren hangelt Sam wahlweise mit allen vieren oder beiden Armen entlang. Dabei kann er stets auf einhändiges Abhängen wechseln, um mit der freien Hand eine Waffe abzufeuern.

Stehen wir neben einem manipulierbaren Objekt oder einer Person, erfahren wir per Einblendung, welche Aktion jetzt möglich ist. Einen Computer durchforsten wir etwa nach Memory Sticks. Feuerlöscher lassen sich anschießen, der entweichen

de Schaum blendet nahe stehende Gegner. Schleicht Fisher sich von hinten an eine Wache an, kann er diese zärtlich in den Schwitzkasten nehmen. Wenn er auf einem Dach bestimmte Vorsprünge benutzt, wird seine Abseil-Vorrichtung daran befestigt.

Der Letzte macht das Licht aus



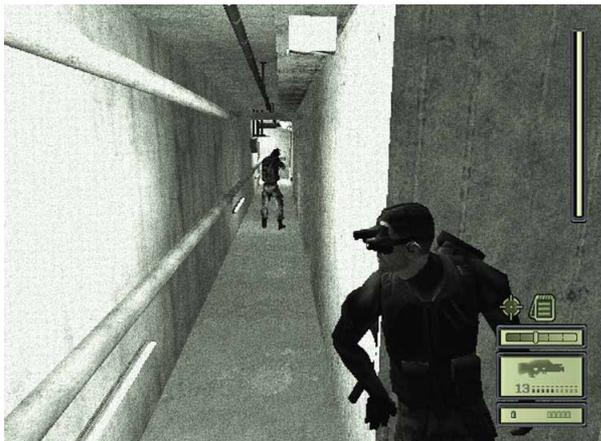
Derart grelle **Lichtverhältnisse** sind ein Gräuel für jeden Geheimagenten, der leise schleichen will.



Schalter könnten von Gegnern wieder betätigt werden. Dauerhafte Verdunkelung gibt's per Schuss.



Der **Finstermeter** (rechts, über dem Waffen-Icon) bestätigt, was wir hier gerade ohnehin sehen.



In den dunkelsten Stunden wirft der kluge Agent sein **Nachtsichtgerät** an. Dank der schicken Sehhilfe erkennt Sam, dass im finsternen Korridor eine Wache patrouilliert.

Nachtschattengewächs

Wichtig sind der eigene Geräuschpegel und die Lichtverhältnisse rund um unsere Spielfigur. Eine Schummrigkeits-Anzeige à la **Dark Project** verrät, wie gut oder schlecht Sie gerade

sichtbar sind. Verharrt Sam lautlos in einer völlig finsternen Ecke, schnallt eine Wache auch dann nichts, wenn sie voll in seine Richtung sieht. Um selber im Dunkeln noch durchzublicken, können wir jederzeit auf Nacht- und Thermal-Sicht umschalten.



Fisher hält sich mit einem Arm links am **Rohr** fest, um die Schusshand frei zu haben.



Schlüsseldienst Fisher kennt alle Tricks. Höflich, aber bestimmt bitten wir diesen Soldaten, einen Blick in den **Netzhaut-Scanner** am Türschloss zu werfen.

Dummerweise können die bis-sigen Spürhunde auch im Dunkeln schnüffeln. Dann sollten Sie durch Wasser gehen, um die Fährte zu verwischen. Rücken Wachen mit Taschenlampen an, hilft nur Deckung suchen oder Fersengeld geben.

Licht und Schatten sind entscheidende spielerische Elemente, die von der **Unreal-Engine** so hübsch wie realistisch gestemmt werden. Als Nachtmensch kann Sam Fisher die dynamischen Lichtquellen in seinem Sinne manipulieren. Vom Betätigen des Lichtschalters bis zum Ausschließen einer Neonröhre gibt es viele Wege, um ein behagliches Mondschein-Ambiente zu schaffen.

Gadgets narren Gegner

Im Spielverlauf bekommen Sie immer mehr Gadgets, deren Ein-

satz meistens limitiert ist. Prunkstück in der Sammlung ist das schallgedämpfte Gewehr **SC-20K**, das über ein Zielfernrohr verfügt und mehr Aufsatzmodule als eine Küchenmaschine hat. Damit feuern Sie zwei Mikro-kamera-Typen ab, die an Wänden

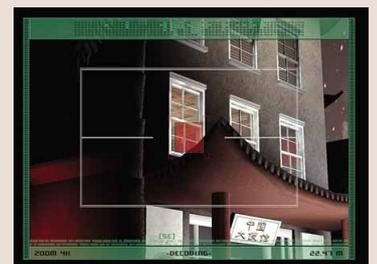
Gadgets im Einsatz



Die verschließbare **Spionage-Kamera** zeigt Hunde, die Sam auch im Dunkeln erschnüffeln.



Sind die Säure-Türknacker aufgebraucht, ist Geldul mit dem **Standard-Dietrich** angesagt.



Halten Sie das **Laser-Mikrofon** in die Richtung eines Fensters, um Gespräche zu belauschen.

Interview mit Produzent Mathieu Ferland (Ubi Soft)



Mathieu Ferland (28) von Ubi Soft Kanada wacht als Produzent über die Entwicklung.

GameStar Uns erinnert Splinter Cell ein wenig an Klassiker wie Dark Project, Deus Ex und Metal Gear Solid. Zufall oder Absicht?

Mathieu Ferland Wir wollen ein neues Erlebnis bei der spielerischen Freiheit schaffen. Diese Titel haben wir natürlich gespielt, und es gibt Ähnlichkeiten, wie zum Beispiel die Dunkelheits-Anzeige. Aber was Charaktere, Bewegungsarten und Aktionen angeht, kommt unsere Inspiration mehr von Filmen als von Spielen.

GameStar Welche zum Beispiel?

Mathieu Ferland Viele! (lacht). Zum Beispiel haben wir uns die Tom-Clancy-Verfilmungen bezüglich der Story angesehen. Was Action und

Gadgets angeht, sind James-Bond-Streifen eine gute Inspirationsquelle, auch wenn es da futuristischer abgeht als in unserem Spiel.

GameStar Was habt ihr zuletzt am Spieldesign von Splinter Cell geändert?

Mathieu Ferland Ursprünglich konnte man an bestimmten Punkte die Waffen der Gegner auf-sammeln und benutzen. Wir hielten es für ein cooles Feature, aber das hätte mehr Munition und damit mehr Geballer bedeutet. Es spielte sich zu sehr wie ein 3D-Shooter und weniger wie das Schleich-Spiel, das wir eigentlich machen wollten. Deshalb haben wir diese Idee vor ein paar Monaten wieder verworfen. Außerdem wäre es unrealistisch gewesen, denn echte Spezialagenten rühren feindliche Waffen normalerweise nicht an, weil das einfach zu gefährlich ist.

haften und ein besseres Ausbalancieren des Terrains erlauben. Ein Modell lässt sich rotieren, das andere lockt durch Geräuschkentwicklung Wachen an – und kann selbige mit Betäubungsgas einschläfern. Die SC-20K verschießt auch mehrere Munitionssorten, die nicht tödlich sind, sondern das Opfer in eine abrupte Ohnmacht befördern. Ein Hartgummi-Projektile verursacht nachhaltige Kopfschmerzen, während der Elektroschocker besonders wirkungsvoll ist, wenn er in einer feuchten Umgebung brutzelt.

Guck mal, wer da spioniert

Zu den weiteren technischen Hilfsmitteln gehört die Schlüsseloch-Durchguck-Kamera, mit der Sam abcheckt, ob hinter der nächsten Tür die Luft rein ist. Schlösser knacken Sie nach Gehör mit einem Dietrich, was allerdings einige Sekunden dauert. Wandminen sind fiese kleine Sprengkörper, die auf Bewegungen in ihrer Nähe reagieren. Leuchtfeuer dienen zur Ablenkung von automatischen (an Computern umprogrammierbaren) Geschützen. Ein Richtmikrofon und mehrere Granatentypen runden das Sortiment ab.



Raffinierter Einsatz der **Thermalsicht**: Die Fingerspitzen der Wachen lassen Wärmeflecken zurück.

Selbst Müll ist für den Agenten noch nützlich. Eine Blechdose lässt sich ähnlich wie eine Granate zielgenau werfen, um Wachen mit dem Aufprallgeräusch abzulenken. An den Kopf geschleuderte leere Flaschen können das Opfer sogar betäuben.

Sprechstunde

Mit gut gezielten Boxhieben legt Sam Fisher jeden Gegner schlafen. Dummerweise pflegen die



Wir checken die Auswahl an **Gewehr-Aufsätzen** für diese Mission im Präsidentenpalast. Rauchgranaten, Elektroschocker & Co. sind limitiert.

Knaben bei Frontalangriffen mit Maschinenpistolen zu antworten. Deshalb empfiehlt sich der kleine Würst-Angriff von hinten: Schleichen Sie in den Rücken einer Person, um sie in den Schwitzkasten zu nehmen. Prima Gelegenheit für ein spontanes Verhör, denn einige Gegner verspüren in dieser wehrlosen Position ein starkes Mitteilungsbedürfnis. Versetzen Sie danach Ihrem Opfer einen zärtlichen Schlag mit dem Pistolenkolben, um es zu betäuben. Gegrabschte Feinde werden sich auch als Schutzschilde missbrauchen lassen: Andere Wächter feuern nicht, wenn die Gefahr besteht, dass sie den Kollegen treffen könnten (aber wehe, Sam dreht ihnen den Rücken zu).

Räum dein Zimmer auf

»Leichen pflastern seinen Weg« sollte nicht das Motto Ihrer Arbeit sein. Egal, ob tot oder bewusstlos, herumliegende Körper erregen den Argwohn der nächsten Patrouille. Schnell ist ein Großalarm ausgelöst, und die Wachen wecken betäubte Kollegen mit Fußstritten wieder auf. Räumen Sie deshalb Ihre Opfer in entlegene Zimmer und dunkle Ecken, wo sie nicht so leicht entdeckt werden! Ein offenes Fenster soll ebenfalls manches Entsorgungsproblem lösen.

Gepufferte Schatten

Splinter Cell wurde ursprünglich für die Xbox entwickelt. Zwar gibt es inhaltlich keine Unterschiede, die PC-Version bekommt jedoch einige Besonderheiten verpasst. So werden Sie jederzeit per Quicksave den Spielstand speichern können, und die Grafikauflösung lässt sich bis auf 1600 mal 1200 Pixel

raufdrehen: Ein System mit 800 MHz, 256 MByte RAM und einer Grafikkarte der Kategorie Geforce 2 aufwärts ist nötig, um **Splinter Cell** mit seiner Luxusausleuchtung zu spielen. Die besten Schatteneffekte winken mit Grafikkarten, die Shadow Buffering beherrschen (Geforce 3/4 Ti). Auf Multiplayer müssen Sie ganz verzichten, dafür sind Zusatzlevels geplant. **EL**



Im Schutze der regnerischen Nacht seilt sich unser Held vom Dach ab, um durch dieses **Fenster** einzudringen. Glück und Glas, wie leicht bricht das...

Splinter Cell

Genre: Actionspiel **Entwickler:** Januar 2003
Termin: Ubi Soft **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Seit Deus Ex hat mich kein Subtil-Actionspiel mehr so angemacht. Viele Wege führen bei Splinter Cell ans Ziel, die Masse an Bewegungsmanövern und Spezialausrüstung lädt zum kreativen Tüfteln ein. Sam Fisher ist zudem mächtig cool und lässt Meister Bond wie einen glatt rasierten Milchbubi aussehen.«