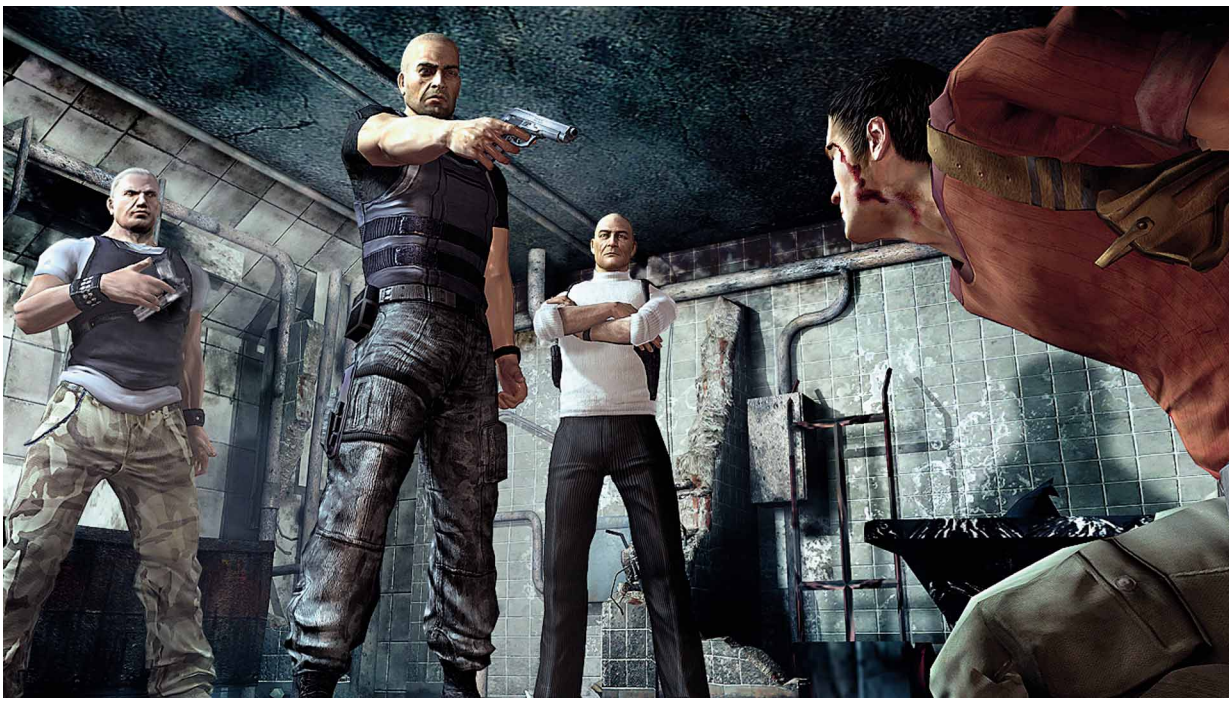
Ein Spion, zwei Gesichter

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Sam Fisher verliert alles. Und die Serie um den Super-Agenten gewinnt im vierten Teil eine ungeahnte Tiefe – die Entscheidung zwischen Gut und Böse war eben noch nie ein Kindergeburtstag.

Ach, bitte nicht schon wieder! So dachten sicher Spielejournalisten weltweit, als Ubisoft den nunmehr vierten Teil der Agenten-Mär ankündigte. So toll **Splinter Cell** jedes Mal auch war, so viel Spaß es bereitete, mit Sam Fisher Hochsicherheitstrakte zu infiltrieren und ganze Armeen im Alleingang auszuschalten, so ermüdend wurde es auf Dauer, stets über Special-Moves, Gimmicks und Grafik-Updates zu berichten. Mit jeder möglichen Phrasenvariante aus dem Themenkreis »Schleichen«, »Schatten« und »Spion« haben wir Sie, unsere Leser, schon beglückt. Befürchtungen, das große Synonymesuchen rund ums trickreiche Versteckspiel ginge nun von vorne los, vermiesten uns fast ein wenig die Vorfreude auf das nächste Sam-Fisher-Abenteuer. Umso angenehmer ist die Überraschung, als man uns im Ubisoft-Hauptquartier in Paris an einem klirrend kalten, aber brachial schönen Spätherbst-Tag ein Rendezvous mit dem neuen Sam gewährt. Sicher, auch der kann wieder allerhand neuen Schnickschnack. Sicher, **Splinter Cell: Double Agent** sieht zum Nieder-



Grauenvoll real in Szene gesetzt: Man verlangt von Ihnen, einen gänzlich Unschuldigen zu töten. Der war lediglich zur falschen Zeit am falschen Ort und hat gar nichts mit der US-Regierung oder den Terroristen zu tun. Aber: Sie können sich weigern! Dann wird das Spiel schwieriger.

knien wundervoll aus. Aber überdies wächst sich die Geschichte um Agent Fisher wohl in der nächsten Episode zu einer echten Bewährungsprobe in Sachen Moral aus – für Sie.

Freund oder Feind

Zunächst schildert uns Julian Gerighty, Producer von **Splinter Cell 4**, die Rahmenhandlung des Spiels: Sams Tochter Sarah stirbt; einfach so, ohne Einwirkung durch böse Dämonen aus der Vergangenheit. Der ehemals strahlende Held ist am Boden, hat den Sinn seines Daseins aus den Augen verloren. Dem Mann ist schlicht alles egal. Das ist die ideale Voraussetzung für einen Job als Undercover-Agent, denkt sich sein Arbeitgeber, die NSA. Jemand, der auf das Leben pfeift, hat auch keine Probleme damit, für eine Terroristengruppierung unschöne Dinge zu erledigen, wenn es letztlich einem höheren Ziel dient. Und so wird Sam zu einem NOC, einem »Non Official Cover-Agenten«. Zuerst fingiert die National Security Agency einen Banküberfall, Fisher landet im Knast, bricht mit Hilfe eines erstaunlich cleveren KI–Mithäftlings namens Jamie aus und schließt sich den anvisierten Terroristen an.

Im Spielverlauf agiert er dann für zwei Parteien, begibt sich auf Anschlagtour und spioniert gleichzeitig für die amerikanische Regierung. Zwischen den umfangreichen Missionen, zum Beispiel in Shanghai oder Kinshasa, machen Sie immer mal wieder im Hauptquartier der Terroristen Zwischenstopp, um dort zu schnüffeln. Abhängig davon, wie Sie sich im vorangegangenen Einsatz geschlagen haben, werden Ihnen Ihre bösen Verbündeten nett oder gereizt gegenüber treten, Ihnen Argwohn oder Wohlwollen entgegenbringen. Je mehr Sie als Terrorist akzeptiert werden, desto mehr Freiheiten wird man Ihnen einräumen und desto unbeobachteter bewegen Sie sich durch die feindliche Basis.

Was ist ein Leben wert?

Dann wird die Stimme Gerightys eindringlicher, er malt ein Schreckenszenario: Sam, und damit der Spieler, soll einen Unschuldigen töten. Einen Piloten, dessen einziger Fehler es war, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein. Wir nehmen das Dilemma nicht ernst. Klar schießen wir, wenn's sein muss. Ist ja schließlich nur ein Spiel. Seltsam: Julian Gerighty lacht, kauft uns den kühlen Killer nicht ab – zumindest nicht in seinem Spiel. Ein unscheinbarer Mann links von uns grinst uns spöttisch an. Gerighty startet das Spiel... Sam betritt einen Raum, wird ruppig begrüßt. Jemand hält ihm eine Glock hin und deutet stumm in eine Ecke. Dort kniet

SHANGHAI BEI NACHT

Sam hockt auf dem Dach des Hotels Grand Hyatt Shanghai. Die Stadt besteht bis zum Fluss aus echten 3D-Modellen. Über die Straßen fahren sogar Autos. (Xbox 360)

Der knifflige Ausbruch: Während Sam einen Wächter als lebendigen Schild benutzt, schleicht sich Mit-Knasti Jamie von hinten an den zweiten Wachmann heran, der Sam bedroht. Jamie wird ihn ausschalten. Perfekt: Die leichte Spiegelung Sams und seines Opfers in der Scheibe. (Xbox 360)

Keine Nachtsicht, kein Technik-Firlefanz: Beim Ausbruch kann sich Sam nur auf seine Waffe und Ihre Schläue verlassen.

der Pilot, Hände auf den Rücken gebunden, das Gesicht in stummer Furcht monströs verzerrt. Er windet sich, beginnt zu wimmern, weicht an die Wand zurück, streckt sich an ihr empor, will in sie hineinkriechen. Das wirkt so real, dass uns eine Gänsehaut den Nacken hoch krabbelt. Und wir wissen plötzlich: Wir würden nicht schießen!

Verantwortlich für diese Szene ist der Mann mit dem spöttischen Grinsen. Sein Name: Hugues Martel. Er ist neu in der Spielebranche, aber ein alter Hase beim Animationsfilm, arbeitete er doch am international gefeierten und mit einer Oscar-Nominierung bedachten **Das große Rennen von Belleville** mit. Sein Job bei Ubisoft: **Splinter Cell 4** Leben einzuhauchen. Er sagt, welche Bewegung welcher NPC wo umsetzen soll, welche Emotion wann auf welchem Gesicht abzulesen sein muss. Für die Exekution hat er gar einen kleinen Realfilm aufgenommen, in dem er den Piloten verkörpert. Das wirkt zwar längst nicht so beängstigend wie im Spiel, zeigt aber den Grafik-Designern genau, wie sich Hugues die Szene vorstellt.

Gut gleich schwieriger

Das Motiv der moralischen Entscheidung soll sich wie ein roter Faden durchs Spiel ziehen. In Kinshasa beispielsweise wird sich Sam mit seinem NSA-Boss Lambert treffen. Das Zeitfenster dafür ist sehr eng, Fisher kann nicht warten. Und so muss er sich am helllichten Tag durch die von Bürgerkriegs-Scharmützeln heimgesuchte Hauptstadt des Kongo arbeiten. Knifflig daran: Sowohl die Aufständischen als auch das Militär haben Sam auf dem Kieker, immerhin rennt er bewaffnet durchs Krisengebiet. Noch kniffliger wird es, wenn Sam Zeuge einer Exekution wird. Dann liegt es an Ihnen zu entscheiden, ob Sam den Mord verhindert oder unbeobachtet weiter zieht und damit das Leben Unschuldiger seiner Sicherheit opfert. Eine weitere Dilemma-Situation im Kongo: Ein Bus verunglückt, ein Kind ist im Wrack gefangen. Sam könnte es retten oder das Mädchen ignorieren, um sein Hauptziel sicher zu erreichen. Ob Ihre Entscheidungen weiteren Einfluss auf den Spielcharakter haben, ist bisher noch unklar.

150 Unikate

Wir sahen bei unserem Besuch in Paris die Konsolenversionen des Programms. Die Xbox-360-Variante wird exakt der für den PC entsprechen. Und **Splinter Cell 4** wird auf beiden Plattformen atemberaubend aussehen! Es beginnt bei Details wie Texturen und endet bei Mimik und Gestik der Figuren. Insgesamt 150 verschiedene NPC- und Sam-Modelle bevölkern das Spiel. Jeden Faltenwurf der Kleider können Sie erkennen, die Bewegungsabläufe sind glaubwürdig. Kleinere Unregelmäßigkeiten in den Gesichtskonturen lassen die Hauptcharaktere noch lebensechter wirken.

Anders als noch in den Vorgängern sind die Levels deutlich größer und sollen laut Ubisoft nun wirkliche alternative Routen bieten. Ersteres lässt sich ganz vortrefflich am Beispiel der Shanghai-Mission untermauern, die wir in Auszügen sehen durften: Sam muss ein Treffen in einem Hotelzimmer belauschen. Dazu seilt er sich in der Neujahrsnacht außen am Hotel Grand Hyatt Shanghai ab. Unter ihm erstreckt sich die perfekt nachgebaute Stadt bis zum Fluss. Erst dahinter beginnt Bitmap-China. In der fertigen Version soll dort ein mächtiges Feuerwerk abgefackelt werden, das sich auf den Glasscheiben des Hotels spiegelt. Aber auch ohne das Spektakel waren wir schon sehr beeindruckt von der Optik und der Größe des Levels. Schönheit und Spieltiefe – wenn die Entwickler weiter auf diesem Kurs bleiben, hat das vierte **Splinter Cell** das Zeug zum Genre-Meilenstein. PET

Producer Julian Gerighty zeigt uns die Xbox 360-Version des Spiels.

NUR SELBER FLIEGEN IST SCHÖNER

Relativ früh im Spiel wird Sam in die Antarktis geschickt. Er springt aus einem Flugzeug. Danach dürfen Sie wilde Pirouetten drehen oder anderen Schnickschnack in der Luft veranstalten. Keine Sorge, was immer Sie tun, der Agent landet später in jedem Fall (haha!) auf der sicheren Eisscholle.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Genre: 3D-Action
Termin: 2. Quartal 2006
Entwickler: Ubisoft Montreal / Ubisoft
Status: zu 60% fertig

Petra Schmitz: »Splinter Cell war noch nie ein Kinderspiel. Mit Double Agent wird die Serie nun aber wirklich erwachsen. Dieses ständige Pendeln zwischen Moral und dem Wunsch, es sich einfach zu machen, wird sicher nicht jedem gefallen, zu nah ist da das wirkliche Leben. Ich bin jedenfalls sehr gespannt, was wirklich in mir schlummert: Samariter-Sam oder Satan-Sam.«