



Ausnahmen bestätigen die Regel: Wenn Sam in die Ecke getrieben wird, hilft eben doch nur Ballern weiter.



Mehr Versteckspiel: Die schlaunen Wachen zwingen zum Improvisieren.



Die Lichteffekte sind unrealistisch stark, sehen aber gut aus.

Schleichen hoch drei

SPLINTER CELL 3

Zu viele Köche verderben den Brei? Mitnichten: Über 200 Ubisoft-Entwickler sorgen in Montreal dafür, dass Sam Fishers nächstes Abenteuer ein Action-Leckerbissen wird.

Das Genre der 3D-Schleicher wurde nicht von Ubisoft erfunden – diese Ehre gebührt für den PC Looking Glass mit der **Dark Project**-Serie. Doch erst das Ubi-Studio im kanadischen Montreal machte mit **Splinter Cell** und dem abgebrühten Ein-Mann-Kommando Sam Fisher diese Action-Untergruppe zum Massenthema. Apropos Masse: Rund 900 Programmierer, Grafiker und Designer arbeiten in Kanada im weltweit zweitgrößten Entwicklerstudio an zurzeit 20 Titeln. Über 200 Leute verpassen dem dritten **Splinter Cell** mit dem Untertitel **Chaos Theory** gerade den letzten Schliff. Für uns nahmen sie sich bei einem Besuch im Studio einen Tag Zeit und gewährten einen Blick hinter die Kulissen.

Mehr Story, mehr Tiefgang

»Wir hatten Splinter Cell immer schon als Trilogie geplant«, verriet gleich zu Beginn unseres Besuchs Clint Hocking, der sich als Creative Director, Drehbuchschreiber und Level-Designer in Personalunion nicht über Arbeitsmangel beklagen kann. »Da wir den zweiten und dritten Teil parallel entwickelt haben, können wir viele Charaktere aus Pandora Tomorrow in Chaos Theory ausbauen und vertiefen.« Douglas Shetland taucht etwa im zweiten Teil auf, ist aber erst in **Splinter Cell 3** wichtig.

Sams Gesprächspartner wirken nun viel lebendiger: Ein dynamisches Dialog-System merkt sich seine bisherigen Handlungen

und lässt die NPCs darauf reagieren. Deutlich vielschichtiger sollen auch die Level ausfallen, die ein System aus Haupt- und Nebenmissionen mit mehreren Lösungswegen verpasst bekommen. Und Sam selbst wird an Persönlichkeit gewinnen: In den ersten beiden Spielen erledigte er zwar brav seine Aufgaben, doch seine Vergangenheit und Privates blieben im Dunkeln. Das soll sich nun dank vieler Zwischenszenen ändern.

Interaktive Szenen

Splinter Cell 3 führt die so genannten »Memorable Moments« ein – Skriptereignisse, in denen Sie die volle Kontrolle über Sam behalten und selbst den Blickwinkel bestimmen können. Besteht da nicht die Gefahr, wesentliche In-

formationen zu verpassen? »Nein, denn wir legen eine Spur digitaler Brotkrümel aus, die der Spieler einfach nicht übersehen kann. Er müsste wirklich ganz bewusst wegschauen, um etwas zu ver säumen.« Für die richtige Inszenierung der Szenen, die unter anderem in Peru, Tokio, Panama City und New York spielen, holten



Sam darf ab sofort störende Türen eintreten.

NEUE GADGETS IM RUCKSACK



Eine neue Wunderwaffe in Aktion: Mit dem OCP (Optically Channeled Potentiator) zielt Sam auf einen Fernseher und stört ihn daraufhin vorübergehend (1). Mit einer Sticky Cam beobachtet er den Raum (2). Die Wache überprüft den Fernseher, wir können unbemerkt vorbei schleichen (3).

sich die Entwickler einen Experten an Bord, den Regisseur Andy Davis (**Auf der Flucht**). »Wie wäre es mit einem Rückblick auf Sams frühere Navy-Zeit oder sein Privatleben«, wollen wir von Clint wissen. Der rutscht auf seinem Stuhl hin und her und drückt herum: »Das haben wir noch nicht bekannt gegeben.«

Mehr als Grafik

Neben einem kompletten Wettersystem, das bei Regen für geniale Reflexionen sorgt, verwenden die Designer neueste Normal-Mapping-Technologie. Obendrein stehen oder hängen Lichtquellen immer in der Nähe von Objekten wie Statuen, um diese besonders plastisch in Szene zu setzen. Allerdings sollte Sam sich lieber fern halten, denn Gegnern fällt jetzt auch sein Schatten auf. Außerdem erinnern sich die Schergen daran, wie die Gegenstände in einem Raum beim letzten Patrouillengang ausgesehen haben – wer Unordnung hinterlässt, erregt Aufmerksamkeit. Programmierer Dany Lepage stellt fest: »Unsere optische Konkurrenz heißt Half-Life 2 und Doom 3. Deshalb kommt es besonders auf die künstlerische Gestaltung und das Leveldesign an.«



Sams Gegner blicken wie er selbst öfter in den Spiegel.

Fühlt sich echt an

Was wir erst gar nicht bemerken, weil es so lebensecht aussieht: Die Charaktere »schweben« nicht wie in anderen Action-Titeln über den Boden, wenn sie sich langsam bewegen oder um die eigene Achse drehen. Egal, in welcher Lauf- oder Schleichphase sich Sam & Co. gerade befinden, die Spielfiguren stoppen auf unseren Befehl hin augenblicklich – und mit beiden Füßen auf dem Boden. Mühsames Herumlavieren, um etwa den richtigen Absprungpunkt zu erreichen, ist damit Geschichte. Noch eine coole neue Animation: Sam fängt ausgeschaltete Gegner auf, bevor sie laut auf den Boden krachen und damit Aufmerksamkeit erregen. Und: NPCs beherrschen ebenfalls deutlich mehr Bewegungen, insgesamt über 150 Stück.

Schlaue Gegner

Wenn Sie in den ersten beiden Splinter Cell-Teilen Wachposten ausgeschaltet hatten, war das deren Kollegen meist herzlich egal – spielerisch verständlich, doch realitätsfern. Die Gegner in Splinter Cell 3 sind deutlich gewitzter, wie uns Dany Lepage erklärt: »Jeder NPC besitzt jetzt einen eigenen Stresslevel, den ihr durch eure Handlungen beeinflusst. Wenn ihr per Schalter oder Pistole das Licht ausknipst, gehen Wachposten vielleicht in Deckung, drehen auf der Stelle um, schleichen sich eine Wand entlang oder holen Verstärkung, um nach euch zu suchen – je nach ihrem Gemütszustand.« In Kombination mit dem neuen Kampfsystem (Gegner geben sich Feuerschutz) ist die neue künstliche

Intelligenz sehr beeindruckend: Beim Eindringen in ein japanisches Badehaus sieht uns eine Wache im Spiegel und zielt, geschützt von einem Schrank, auf uns. Ein paar Schritte weiter stehen wir vor der von Clint angesprochenen Wahl: Welchen Weg zum Ziel wählen wir? Der eine führt an einem leeren Schwimmbecken vorbei und bietet ebenso viele Verstecke wie Wachen. Der andere ist minimal einfacher: Durch viel Wasserdampf und -geräusche können uns die Gegner nur schwer wahrnehmen, dafür sieht aber auch Sam kaum die Hand vor Augen.

Der gute Ton

Sound ist in Splinter Cell 3 extrem wichtig: Ein Audiometer zeigt Sams Geräusche im Vergleich zur Umgebung an. Ein startklarer Hubschrauber bietet beispielsweise eine famose Klang-Tarnung, während wir in stillen Arealen deutlich behutsamer vorgehen müssen. »Unsere neu entwickelte Sound-Engine berechnet dabei, wie viel Geräusche noch durch eine geschlossene Tür oder eine Wand dringen – abhängig von deren Material und Dicke«, berichtet Sound Designer Fabien Noël stolz. »Und mit einem klei-

DER KOOP-MODUS

Der Zweispieler-Modus wartet mit vier eigenen Levels als Mini-Kampagne auf wackere Agenten. Jeder der Bereiche soll etwa 60 bis 90 Minuten Spaß bieten. Per Headset reden Sie online mit Ihrem Komplizen – doch auch die Gegner hören mit. »Wenn ihr zu laut miteinander quatscht, hören das auch feindliche Wachposten und gehen den Geräuschen nach«, warnt Stephane Roy, Associate Producer. Nur zwei tödliche Begegnungen sind erlaubt: Jeder Spieler trägt ein einmal benutzbares Wiederbelebungs-Kit. Team-Bewegungen wie Räuberleiter, Abseilen, gegenseitiges Werfen über Abgründe oder auf einen Gegner versprechen Abwechslung. Und gemeinsam verlaufen Verhöre gefangener Gegner besonders ergiebig. Hoffentlich werden die nur vier Levels jedoch nicht zu schnell langweilig.



Räuberleiter: Der Koop-Modus enthält viele neue Moves, die Ihnen und Ihrem Teamkollegen helfen.

nen Geräuschgenerator könnt ihr Wachen ab- und von euch weglenken.« Teilweise kommentieren die NPCs Ihre Handlungen sogar und geben Sam damit unbeabsichtigt Hinweise. RA

SPLINTER CELL 3 roland@gamestar.de

Genre: 3D-Action Entwickler: Ubisoft
 Termin: 4. Quartal 2004 Status: zu 70% fertig

Roland Austinat: »Als runderneuerter Geheimagent bin ich während des Studiobesuchs durch ein japanisches Badehaus geschlichen und habe eine Bank geknackt. Beide Szenarios waren schwer, aber fair. Und mit schlauerer KI, alternativen Lösungswegen und neuen Moves selbst für abgebrühte Splinter-Cell-Hasen packend. Dank exzellenter Grafik, realistischem Sound und Koop-Modus wird's ein Freudenfest für alte und neue Fisher-Fans!«

POTENZIAL SEHR GUT


