

Ein Jäger auf der Flucht

SPLINTER CELL: CONVICTION

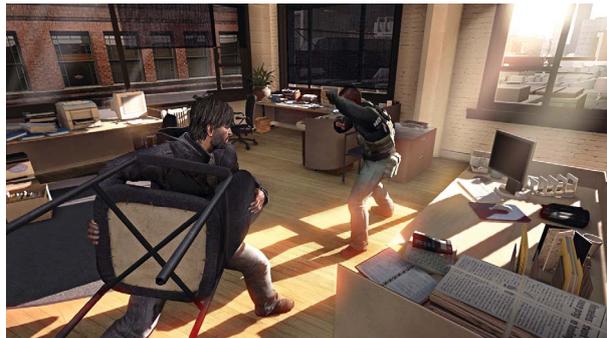
Die Regeln haben sich geändert. Im fünften Einsatz nehmen die Entwickler dem Meister der Schatten nicht nur jeglichen technischen Firlefanz, sondern auch seine natürliche Umgebung: die Dunkelheit.

Es ist Zeit, Licht ins Dunkel zu bringen. Zumindest bei Ubisoft in Montreal. Und das ist gut so. Denn so schön heimlich unheimlich es in den Schatten auch war – dauernde Dunkelheit macht depressiv. Der Mensch muss doch auch mal in die Sonne. Sam Fisher, Superagent bei Third Echelon, einer Untergruppe der NSA (National Security Agency), und Held der **Splinter Cell**-Reihe war stets im Zentrum des Bösen, stets getarnt oder gleich ganz unsichtbar im Dunkeln. Damit ist nun Schluss! In **Splinter Cell: Conviction** knipst der Entwickler nicht nur das Licht an, sondern macht aus dem Jäger gleich noch den Gejagten.

Auf der Flucht

Viel wissen wir noch nicht über die Story: Bei unserem Besuch in Montreal verrät uns Ubisoft lediglich, dass Sam in eine Falle gelockt und der Spieß nun umgedreht wird. Mister Fisher steht plötzlich auf der Abschlusliste seines Arbeitgebers und muss seine Unschuld beweisen. Wie knifflig das wird, zeigen uns die Entwickler am Beispiel eines Demolevels.

In einem kleinen Gebäude nahe eines Parks, der verdächtig an »The Mall« in Washington, D.C. erinnert, will sich Sam in einen Computer hacken, um Informationen zu sichern. Doch zwei Polizisten stören sein Vor-



Im fünften Teil der Serie wird aus einem **Stuhl** eine gefährliche Waffe.

haben. Der Held hat keine andere Wahl, er muss die Initiative ergreifen: Er packt den ersten Gesetzeshüter und schleudert ihn auf einige Fässer. Mit lautem Scheppern kullern die verblüffend realistisch über den Boden. Blitzschnell schnappt sich Sam dann einen der Behälter und wirft ihn auf den zweiten Polizisten, setzt anschließend zum Handkantenschlag an und schickt den Gegner ins Land der Träume.

Das Physik-System will dafür sorgen, dass jeder noch so kleine Gegenstand, jede Person auf äußere Einflüsse reagiert. Daneben ist wohl das »Grabbing-System« der heimliche Star von **Splinter Cell: Conviction**. Sam kann jedes Objekt greifen, verschieben oder werfen. Sie wol-

len einen Schrank vor eine Tür schieben, um sie so zu blockieren? Bitteschön! Oder Sie nehmen einen Stuhl, um sich damit gegen Angreifer zur Wehr zu setzen. Es liegt vollkommen an Ihnen, wie Sie Ihre Umgebung nutzen. Grafik-Highlight: Die Kraft, die unser Held einsetzen muss, um mit Objekten zu interagieren, wird perfekt in den Animationen in Szene gesetzt.

Nur ein Gesicht in der Menge

Sam greift sich die benötigten Daten und verduftet in den Park, bevor die Polizisten wieder zu sich kommen. Im Park senkt der Held den Kopf und mischt sich unters Volk. Innerhalb eines Lidschlags ist er unauffälliger Teil der Menge, die



Die KI soll dafür sorgen, dass die Feinde ebenso **Gegenstände** gebrauchen wie Sie.

SAM UND DIE ANIMATIONEN



Gerade bei den Prügeleien trumpfen die fantastischen **Animationen** auf: Sam rauf mit einem Wachmann, überumpelt ihn und wirft ihn schließlich mit voller Wucht auf einen Schreibtisch. Achten Sie auf die physikalisch korrekten Verrenkungen des Gegners und die Kraft, die in Sams Bewegungen sogar auf den Bildern zu erkennen ist.



Nicht nur auf Gegenstände hat Sam Einfluss: Als er den Polizisten über die Theke schleudert, reißt ein Besucher entsetzt die Arme hoch.



Um nicht von der Polizei entdeckt zu werden, mischt sich Sam unter Passanten. Hier verschwindet er zwischen den zahlreichen Parkbesuchern.



über Wege flaniert, Denkmäler bewundert oder Vorträgen lauscht. Dabei hilft es enorm, dass Sam nicht im üblichen schwarzen Agenten-Überall unterwegs ist, sondern ganz normale Straßenkleidung trägt.

Damit Sie im Getümmel niemals den Blick fürs Wesentliche verlieren, dürfen Sie auf eine Taste drücken, die die Umgebung grau färbt. Lediglich nahe Wachleute und nützliche Objekte behalten dabei ihr normales Aussehen. Auch hilfreich: Der »Lightmeter«, der Ihnen in den Vorgängern stets verriet, wie tief Sam in die Schatten eingetaucht war, wird durch eine Anzeige ersetzt, die jetzt Sams Auffälligkeit misst.

Was aber tun, wenn ein Polizist zu argwöhnisch geworden ist? Hier gibt es mehrere Möglichkeiten: Entweder nimmt

Sam die Beine in die Hand. Oder er verhält sich eine zeitlang absolut ruhig, setzt sich zum Beispiel auf eine Parkbank und starrt Löcher in die Luft. Eine dritte Alternative wäre, Tumulte zu verursachen, um im allgemeinen Chaos zu entkommen. So könnte Sam Personen anrumpeln oder herumballern.

Die Entwickler von Ubisoft schauen hier übrigens bei sich selbst ab: Auf ähnliche Art kann auch der Held des für Weihnachten angekündigten Actiontitels **Assassin's Creed** seinen Häschern entkommen.

Kein Technik-Schnickschnack

War Sam in den letzten Serienteilen in seiner Rolle als Jäger noch mit einer Flut von Hightech-Hilfsmitteln ausgestattet, muss er diesmal mit seinen un-

auffälligen Straßenklamotten, einem Kapuzenpullover und einer kleinen Tasche (das Mr. Fishers Mini-Inventar darstellt) auskommen. Zwar wird auch von Waffen Gebrauch gemacht, diese sammeln Sie aber ausschließlich von Ihren Gegnern auf. Deswegen ist es umso wichtiger, dass Sie sich in **Splinter Cell: Conviction** immer ein genaues Bild Ihrer Umwelt verschaffen, die verwendbaren Objekte darin ausfindig machen

und diese dann richtig einsetzen. Damit Sie anfangs nicht von der Fülle an Möglichkeiten erschlagen werden, beginnt das Spiel auf die herkömmliche Weise: In den ersten Kapiteln soll Sam also noch der alte sein. Ubisoft plant übrigens sage und schreibe zwischen 50 und 60 Kapitel, jedes knapp 20 Minuten lang. Das verspricht rund 20 Stunden Spielzeit mit dem neuen Sam – und das zu Weihnachten 2007.

BF PET

SPLINTER CELL: CONVICTION

Genre: Action-Adventure
Termin: 4. Quartal 2007

Entwickler: Ubisoft Montreal
Status: zu 60 % fertig

Bernd Fischer: »Ein mutiger Schritt in die richtige Richtung: Conviction macht vieles anders als die Vorgänger, nichtsdestotrotz verlässt sich Ubisoft Montreal auf das Erfolgsrezept der Serie: Nur wer sich seine Umgebung zunutze macht, hat Erfolg. Mich hat vor allem die ungeheure Aktionsvielfalt beeindruckt, die Sam zur Verfügung steht. Hoffentlich zieht sich das durchs gesamte Programm und war nicht nur extra für die Präsentation maßgeschneidert.«