

Das Action-Highlight der E3

SPLINTER CELL 3

Der dritte Teil des Agenten-Dramas hängt – grafisch jedes andere Spiel ab und bietet einen schlichtweg genialen Kooperations-Modus.



Einer unserer ersten Termine auf der diesjährigen E3 war bei Ubisoft. Zu sehen gab es unter anderem **Splinter Cell 3**. Wir hatten mit Konzeptzeichnungen gerechnet, einer Grafik-Demo oder einem Render-Intro. Aber nicht mit live von den Entwicklern gespielten, langen, hochspannenden Szenen aus einem weit fortgeschrittenen Programm!

Die Fortsetzung des 3D-Actionspiels verweist sogar Großkaliber wie **Half-Life 2**, **Doom 3** und **Battlefield 2** auf die Plätze. Dieses Wunder schafft Ubisoft nicht nur mit einer Wagenladung Neuerungen, sondern auch mit der besten Grafik in der Computerspiele-Geschichte!

Licht aus, Licht an

Producer Mathieu Ferland empfängt uns in einem abgedunkelten Raum mit einer großen Präsentationsleinwand. Wenig später zeigt er uns im Spiel, wie Sam Fisher, König der Schatten, sich langsam einem japanischen Herrenhaus nähert. Es ist zu dunkel, um Details auszumachen, doch wir erkennen eine Wache auf einem Felsen vor dem Haus. Über dem Mann baumelt eine Lampe. Sam schießt die Birne kaputt – es wird finster. Plötzlich ein Zischen. Der Wachmann entzündet eine Fackel und leuchtet forschend in die Tiefe. Zum Glück hat sich Sam mittlerweile an die Felswand gepresst. Die Szene wirkt atemberaubend real: Licht tanzt über den Stein und Sam. Sein schwarzer Anzug reflektiert einige Strahlen matt schimmernd. Doch der Schurke über ihm bemerkt nichts, gibt die Suche auf und wirft die Fackel genau vor die Füße des Schleich-Spezialisten. Noch einmal taucht sie Sam kurz in rötliches Licht, bevor sie erlischt. Nochmal Schwein gehabt, Sam!

Kurz darauf ist der Agent im Innern des Gebäudes. Schwaches Licht schimmert durch japanische Papierwände und erzeugt verräterische Schatten – in einem der Zimmer brennt eine Kerze. Die kann Sam zwar nicht ausschließen, dafür auspusten. Die Dunkelheit lockt einen Aufpasser an. Der Scherge

betritt den Raum und zündet den Docht per Feuerzeug wieder an. Da steht Sam jedoch schon längst hinter ihm...

Fäuste, Messer, blaue Bohnen

Die neuen Lichtspielereien sehen brillant aus und geben dem Agenten Gelegenheit, einen seiner neuen Moves auszuprobieren: Ein Wächter steht hinter einer japanischen Papierwand. Fisher sieht die Silhouette, schleicht heran und bricht mit den Fäusten durch das Pergament, um den Typen zu schnappen. Doch der Agent kann nicht nur leise: Mit Wucht rammt er etwa einem Gegner eine Tür in den Rücken. Besonders spektakulär ist der neue Überkopf-Würgegriff: Fisher lässt sich an den Beinen von einer Deckenstrebe herab, greift eine Wache, zieht sie nach oben und schaltet sie aus.

In der nächsten Szene kämpft der Eliteagent **Splinter Cell**-untypisch in einem Innenhof gegen mehrere Gegner. Den ersten schaltet er mit dem neuen Messer aus, hechtet dann hinter einen Felsen und zückt eine Granate, die einen weiteren Mann erledigt. Die zwei verbliebenen Schurken fallen Fishers Schüssen zum Opfer. Zum Glück kann er in Teil 3 seine Waffen schnell auswählen – ähnlich wie im Multiplayer-Modus von **Pandora Tomorrow** über eine Einblendung in der Bildschirmmitte.

Nach dem Kampf geht's in eine Lagerhalle. Sam nutzt sein Messer, um sich lautlos durch eine mit Plastikfolie verklebte Türöffnung zu schneiden. Hilfreich beim Schleichen: Das neue »Lärm-O-Meter« (eine Balkenanzeige wie das bekannte Lightmeter) verrät uns, ob sich der Agent lautlos bewegt.

Sam tropft

Jetzt will uns Mathieu Ferland die Wettereffekte zeigen und lädt einen anderen Level: Fisher schleicht nachts auf einer küstennahen Borganlage entlang. Es beginnt zu regnen, dicke Tropfen klatschen laut auf den Boden. Die gerade noch matten Steine wirken plötzlich realistisch nass – das Licht der Lampen bricht sich



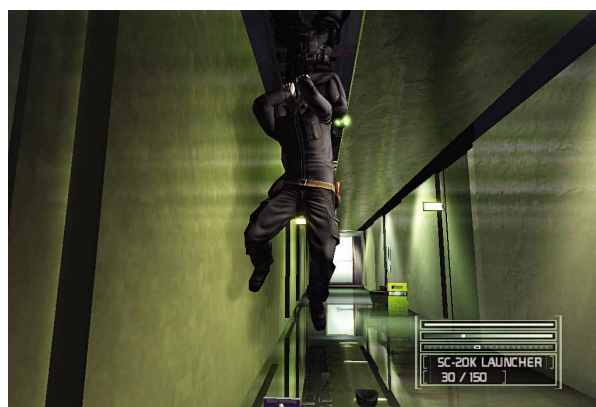
Sam wird den ahnungslosen Schurken greifen und über die Brüstung ziehen.

auf dem feuchten Mauerwerk. Der Agentenanzug glänzt wie ein schwarzer Regenmantel im Wolkenbruch – unglaublich realistisch und so noch nie zuvor in einem Spiel gesehen.

Anfassen erlaubt

Bevor uns die Entwickler den neuen Koop-Modus zeigen, gibt es noch ein besonderes Schmankehl: Der Agent hangelt sich außen am Leuchtturm entlang, auf dem Steg über ihm eine Wache. Plötzlich erscheint eine Aktions-Option oben rechts im Bild. Ferland löst sie aus: Sam hievt sich nach oben, packt den verdutzten Schurken, zieht ihn mit Schwung übers Geländer und stürzt sich mit ihm in die Tiefe. In allerletzter Sekunde schnappt sich Fisher die rettende Kante, während der Bösewicht hilflos weiter fällt.

Im Koop-Modus wird wenige Sekunden später auch gegriffen: Zwei live gespielte Agenten schleichen gemeinsam durch einen Level, geben sich per Headset Anweisungen und bauen sich gegenseitig Räuberleitern, um über Zäune oder auf Dächer zu klettern. Genial: Wenn einer der beiden eine Haftkamera verschießt, kann sein Kamerad das Spähgerät ebenfalls nutzen.



Der Überkopf-Würgegriff. Beachten Sie, wie sich die Wände im Boden spiegeln.

Doch das Zusammenspiel geht noch weiter. Während einer der Sams an einer Kante baumelt, zieht sich der zweite an ihm hoch. Und noch besser: Um unbemerkt an einen Computer zu kommen, seilt sich Fisher 1 kopfüber aus einem Lüftungsschacht an der Decke des Raums ab. Das Seil wird von seinem Kollegen geführt – **Mission Impossible** lässt grüßen. Nach der Präsentation ist bald klar: **Splinter Cell 3** ist für uns der Action-Favorit der E3 2004. **PET**

SPLINTER CELL 3

Genre: 3D-Action
Termin: 4. Quartal 2004
Entwickler: Ubisoft
Potenzial: Sehr gut

Petra Schmitz: »Die Optik, die neuen Moves, der geniale Koop-Modus – Splinter Cell 3 reiht ein Highlight an das andere. Jetzt müssen die Entwickler die vielen ungewöhnlichen Ideen nur noch sinnvoll ins Spiel einbauen. Doch angesichts der beiden hervorragenden Vorgänger bin ich da guter Hoffnung – Sam Fisher hat mich noch nie enttäuscht.«



Ein sanftes Pusten, und die Kerze erlischt.



Der Koop-Modus: Das Seil, an dem Sam hängt, wird sicher vom Kollegen auf dem Dach geführt.