

Offline-Agent, Online-Spion

SPLINTER CELL 2

Politisch brisante Aufträge erledigt man am besten heimlich. Wer könnte das besser als Sam Fisher, der leiseste aller PC-Helden?

Die amerikanische Botschaft in Indonesien: Zig Menschen befinden sich in der Gewalt von Guerillas, darunter auch ein ehemaliger US-General. Die Situation ist brenzlich, wer hilft den Gefangenen aus der Patsche? Sam Fisher. Seine Aufgabe: Die Lage auskundschaften, die Befreiung der Geiseln vorbereiten und möglichst schnell wieder verduften.

Das ist der Auftakt zu **Splinter Cell 2** – dem neuesten Abenteuer

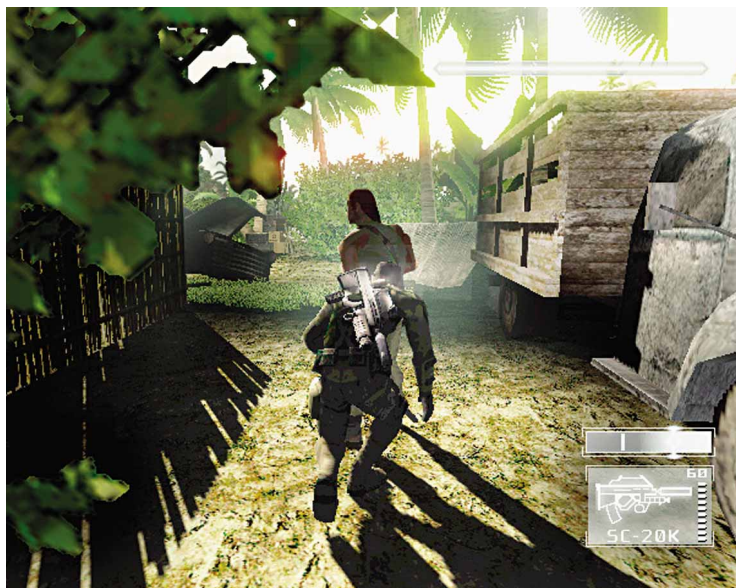
des Super-Agenten. Anders als im Vorgänger des Actionspiels ist das Tutorial zugleich die erste Mission. Echte Gegner warten darauf, dass Sie Sams neue Kniffe und Gerätschaften an ihnen ausprobieren. Wir sind schon mal ein kleines Stück vorgeschritten: Während eines Besuchs bei Ubi Soft im kleinen französischen Städtchen Annecy konnten wir sowohl den Single- als auch den Multiplayer-Part ausführlich anspielen.

Über Kopf

Für **Splinter Cell 2** haben die Entwickler dem Agenten zusätzliche Bewegungen spendiert. James Green, der im Studio von Ubi Soft in Shanghai an den Animationen des Helden arbeitet, zeigt uns zunächst die neue Methode, Schurken aus luftiger Höhe zu erledigen. Fisher kann sich nun an den Beinen hängend über Kopf von Rohren oder Seilen herablassen und die Pistole

zücken. Das ist besonders praktisch, wenn eine Rohrleitung über einen Gegner-verseuchten Raum führt. Auch nützlich: Mit der Hechtrolle entkommt der Held in Windeseile dem Schussfeld seiner Widersacher. Die Sprungweite richtet sich dabei nach seinem Lauftempo.

Den so genannten Swat-Turn setzt der Agent ein, wenn er schnell an Türen oder Lücken in Zäunen vorbei muss. Erst presst er sich an die Wand, linst dann



Heller Tag, kaum Schatten: Im indonesischen Dschungel muss Sam noch vorsichtiger vorgehen und gut bewaffnete Schurken vorzugsweise von hinten überraschen.



Haben Sie einen Gegner erst mal sicher im Schwitzkasten, können Sie ihn zunächst per Tastendruck verhören oder direkt mit dem Pistolengriff k. o. schlagen.



Jetzt aber leise: Der Gegner ist im Sitzen eingeschlafen, Sam hackt sich inzwischen in den Computer.

in den Raum, um schließlich mit einer eleganten Drehung vorbeizuhuschen. Und mit dem verbesserten Spagat-Sprung klemmt sich der Spion wie im Vorgänger mit den Beinen zwischen zwei Wände. Doch neuerdings kann er in dieser Stellung Schwung für einen weiteren Satz nach oben holen. So erreicht er mühelos hoch gelegene Balustraden oder Sims. »Wir geben Sam diese Fähigkeit, um noch mehr alternative

Wege durch die Levels zu haben«, erklärt James Green.

Sam pfeift drauf!

In **Splinter Cell** mussten Sie häufig Wachen mit einem gezielten Flaschenwurf alarmieren, um sie abzulenken oder sie in einen Hinterhalt zu locken. Für **Splinter Cell 2** soll sich das nicht ändern. Doch was, wenn im indonesischen Dschungel gerade keine Flasche zur Hand ist? Dann verkriecht sich der

Hightech-Held in einem finsternen Winkel und benutzt auf Knopfdruck einen der ältesten Tricks der Welt: Er pfeift! Die Schurken hören das Geräusch, kommen näher – und der Heimlichtuer schleicht gleichzeitig in einem Bogen davon.

Schurken-Motivation

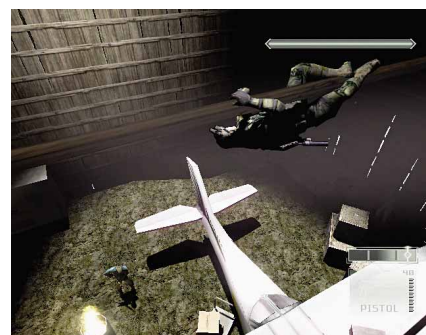
Die Story soll in **Splinter Cell 2** deutlich mehr Gewicht bekommen. Sadono, der Guerilla-Anführer, möchte die Unabhän-



Der Guerilla-Führer Sadono, ist zwar der Bösewicht des Spiels, hat aber nachvollziehbare Motive.



In Jerusalem baumelt Fisher an einem Fenstersims, während sich unter ihm zwei Polizisten unterhalten.

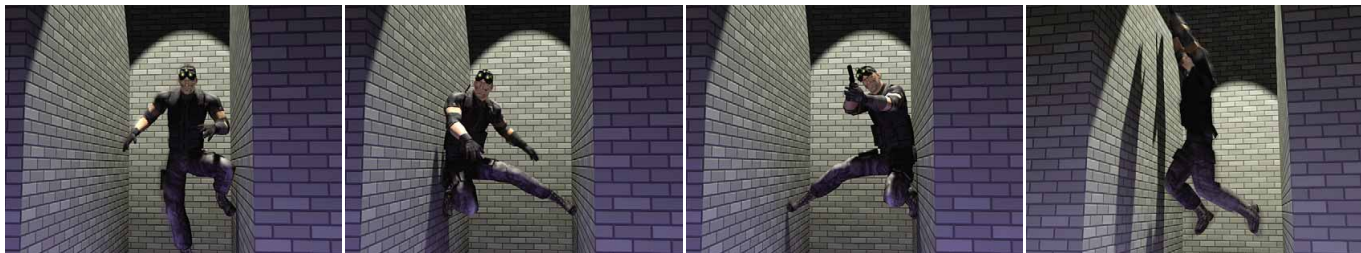


In luftiger Höhe durchquert der Agent unbemerkt den kleinen Hangar der Guerilla-Bande.

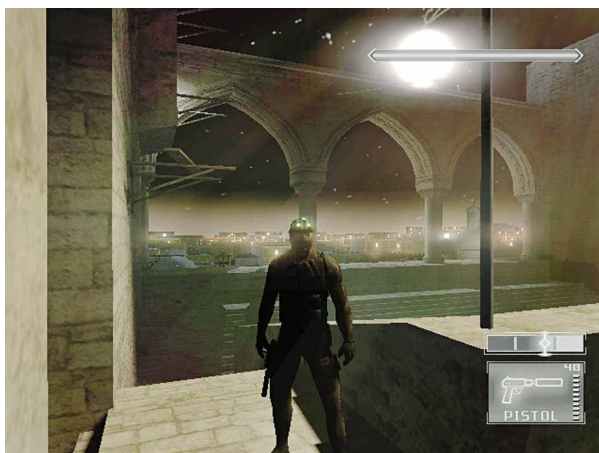
NEUE MOVES



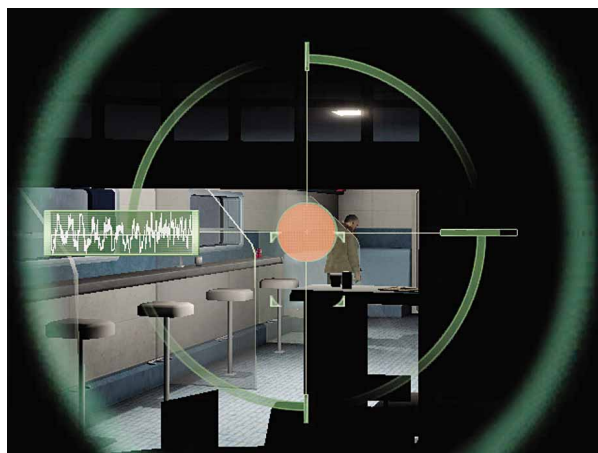
Swat-Turn: Zuerst presst sich Sam an die Wand, wagt einen Blick in den Raum, um dann mit einer schnellen Drehung unbemerkt daran vorbeizufilzen.



Spagat-Sprung: Zwischen zwei Wände geklemmt nimmt Sam lässig die Pistole zur Hand oder holt Schwung für einen weiteren Sprung nach oben auf das Sims.



Die heilige Stadt Jerusalem besucht Sam zwar in tiefster Nacht, aber der riesige Vollmond leuchtet die Straßen und Plätze fast taghell aus.



In einem durch Frankreich rasenden Zug muss der Held per Richtmikrofon eine verdächtige Person bei einem wichtigen Telefonat belauschen.

gigkeit für sein Land erringen und die Amerikaner aus Südost-Asien vertreiben. Dabei ist ihm jedes Mittel recht. An seiner Seite kämpft ein ehemaliger CIA-Mann: Norman Soth, ursprünglich als Undercover-Agent bei Sadono eingeschleust, hat die Seiten gewechselt.

Den Verlauf der Handlung können Sie sogar beeinflussen: Der Held gerät immer wieder in Situationen, in denen er sich zwischen zwei Optionen entscheiden muss. In Jerusalem hat er beispielsweise die Wahl, eine geheimnisvolle Frau zu tö-

ten oder am Leben zu lassen. Entscheidet er sich für Letzteres, wird sie ihm später noch mal begegnen. »Ob als Freund oder Feind, darf ich euch leider nicht verraten«, schmunzelt James Green. Bei aller Entscheidungsfreiheit können Sie jedoch nicht am Ausgang der Story rütteln.

Brutaler Paarlauf

Für den Multiplayer-Modus hat sich Ubi Soft etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Hier treten immer zwei Spione gegen zwei Söldner an. Erstere sind »kleine Sams«, können sich im

Schatten verbergen, sehen dank Nachtsichtgerät sowie Wärmemelder im Dunkeln und werden wie ihr Vorbild in der Außenperspektive gesteuert. Als Bewaffnung steht ihnen aber nur eine Elektroschock-Pistole zur Verfügung. Die Söldner dagegen lenken Sie in Ego-Shooter-Manier durch die Levels. Ganz anders als die Spione tragen sie dicke Maschinengewehre. Diverse Granatentypen und elektronische Gimmicks wie Bewegungsmelder und Helm-Lampe komplettieren ihre Ausstattung. Beim Probe-

spielen waren die wendigen Spione deutlich schwieriger zu beherrschen als ihre schwer bewaffneten Gegner.

Der große Lauschangriff

Der Clou ist allerdings die Verständigung der Teams untereinander. Per Headset tauschen Sie sich mit Ihrem Kollegen über die Taktik aus. Und sobald ein Spion einen Söldner im Schwitzkasten hat, kann er ihm sogar kleine, nur für ihn bestimmte Gemeinheiten zuflüstern. Genial: Beide Mannschaften verfügen über Haft-Mikrophone, die sie den Gegnern ans Revers schießen können. Ist Ihnen das einmal gelungen, dürfen Sie fortan die Feinde aushören! Gunther Galipot, Hauptverantwortlicher für den Multiplayer-Part, prophezeit: »Eingespielte Teams werden sich deswegen bald nur noch in Geheimsprache verständigen.«

Weil wir beim Besuch nur die Xbox-Version spielen konnten, bleibt unsere Potenzial-Einschätzung von **Splinter Cell 2** weiterhin auf »Sehr gut«. **PET**



Zwei Spione erklettern im Multiplayer-Modus gemeinsam einen Zaun, um in das dahinter liegende Gebäude einzudringen.

SPLINTER CELL 2

Genre: Actionspiel
Termin: März 2004
Entwickler: Ubi Soft
Potenzial: Sehr gut

Petra Schmitz: »Sam Fisher steht bisher nur für Solo-Qualität. Mit Splinter Cell 2 erobert mein Lieblings-Agent im Multiplayer-Modus endlich auch die Server dieser Welt. Hoffentlich klappt die Headset-Kommunikation übers Internet ähnlich gut wie im Xbox-LAN.«



»AB 16«-DVD:
Video-Special
»AB 18«-DVD:
Video-Special



»GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK

136