

Sam Fisher kehrt zurück

Splinter Cell 2

Bessere Moves, neue Gadgets, schönere Grafik: Im Nachfolger des besten Agenten-Abenteuers muss Sam Fisher erneut die Welt retten. Wir haben vor Ort in Paris eine erste Version gesehen und vor allem den innovativen Multiplayer-Modus unter die Lupe genommen.



Auf DVD:
• Entwickler-Interview
• Trailer
Auf »ab 18«
• Video-Special

Inhalt

Mega-Preview	54
Sam rollt durch Frankreich	56
Tricksen gegen Ballern	57



Im neuen **Multiplayer-Modus** von Pandora Tomorrow treten bis zu vier Mann an. Im Bild sehen Sie **zwei Agenten**, die **zwei Söldner** in einer Hochhaus-Etage von hinten überraschen.

Ein cooler Held. Innovative Ausrüstung. Spielerische Freiheit. Exzellente Grafik. Damit hat **Splinter Cell** Anfang 2003 neue Maßstäbe gesetzt. Sie wollen mehr davon? Kriegen Sie: Im März 2004 geht der beste Mann der geheimen NSA-Untergruppe »Third Echelon« wieder auf Schleichtour. Und zwar im 3D-Actionspiel **Splinter Cell – Pandora Tomorrow**.

Spione in Paris

Am genialen Spielprinzip wollen die Entwickler für die Fortsetzung festhalten: Wieder müssen Sie Sam Fisher in Verfolgerperspektive durch brenzlige Situationen lenken, mit ihm geheime Dokumente stehlen, die Machenschaften von Schurken aufdecken und sich einer Übermacht von Gegnern stellen.

Wir haben unsere Agenten nach Paris geschickt, wo Ubi Soft die neuen Abenteuer des Spezial-Spions präsentierte. GameStar sagt Ihnen, welche neuen Fähigkeiten die Entwickler Sam Fisher spendiert haben, um gegen eine weltweite Bedrohung zu bestehen. Und auf was Sie sich im brandneuen Multiplayer-Modus freuen können.

Mehr frische Luft für Agenten

In einem edlen Pariser Hotel zwischen Gucci- und Versace-Shops treffen wir Julian Gerighty, den Producer von **Pandora Tomorrow**. Er zeigt uns erste Szenen des Spiels. Wir sehen Sam auf einer mit hohem Gras bewachsenen Lichtung im indonesischen Dschungel. Im Morgennebel sind in der Entfernung schwach die Umrisse von Bambushütten erkennbar.

Sams Auftrag: den Gebäudekomplex heimlich infiltrieren, bevor die Sonne aufgeht. Leichter gesagt als getan, denn überall patrouillieren Wachposten, haben Scharfschützen die Umgebung gut im Visier. Also geht Sam in die Hocke, um an den Feinden vorbei zu schleichen. Wir staunen: Das Gras knickt unter seinen Schritten realistisch um oder biegt sich zur Seite. Doch nicht nur die Flora reagiert auf den Spion. Ein unbedachter Tritt, schon schreckt ein Vogelschwarm mit lautem Gekreische auf. Doch Sam hat Glück – die aufmerksam gewordene Wache kehrt nach kurzer Zeit beruhigt auf ihren Posten zurück.

Julian Gerighty betont, dass in **Pandora Tomorrow** Außenlevels eine deutlich größere Rolle spielen werden als im ersten **Splinter Cell**. Statt nur durch finstere Flure oder Räume zu schleichen, müssen Sie sich im neuen Agenteneinsatz häufig durch üppig bewucherte Freiareale schlagen. Besonders schwierig ist das bei Tageslicht: Die aufgehende Sonne zaubert zwar wunderhübsche Lichteffekte, sorgt aber auch dafür,

dass die Schatten immer kürzer werden. Dadurch schrumpfen minütlich die Deckungsmöglichkeiten für unseren Helden.

Viele Wege führen durch Frankreich

Der Levelaufbau von **Splinter Cell** war meist linear. Sams coole Gadgets ermöglichten jedoch eine enorme spielerische Vielfalt, Aufgaben waren meist auf unterschiedliche Arten zu lösen. **Pandora Tomorrow** soll Ih-



Den **MG-Schützen** in der Dschungelhütte muss Sam hinterrücks erledigen.



Neu in Pandora Tomorrow: Sam muss sich auch durch weitläufige Außenareale kämpfen. Hier sieht man ihn im indonesischen Dschungel.

nen zusätzlich die Wahl lassen, wie Sie von Punkt A nach Punkt B gelangen. Julian Gerighty zeigt anhand einer weiteren Mission, dass selbst ein ein durch Frankreich sausender Zug mehrere Optionen bietet: Sam startet auf dem letzten Waggon und muss in einem vorderen Abteil eine Geiselnahme verhindern.

Zuerst dringt Fisher durch eine Luke in den Zug ein, um sich dort an diversen Reisenden, Schaffnern und Bösewichtern vorbeizuschleichen. Dann öffnet der Agent einen Ausstieg und klettert mit katzen gleicher Geschmeidigkeit unter den Waggon. An einer Metallstrebe,

die unter dem Abteil verläuft, zieht er sich an Händen und Füßen hängend weiter. Einen Wagen später betritt Sam den Zug wieder per Bodenluke. Zum Abschluss hangelt er sich außen an der Zugwand entlang. Nicht nur, dass ihn Fahrtwind und entgegenkommende Bahnen kräftig durchschütteln: Er muss zudem seine Bewegungen so timen, dass ihn die Reisenden in den Abteilen nicht bemerken. Mal nutzt eine junge Frau die Fensterscheibe als Schminkspiegel, mal beleuchten Laternen die Bahnstrecke – und nehmen dem Agenten den Schutz der Dunkelheit.

Erstarkter Spitzensportler

Auch wenn Sam Fisher bereits Vater einer Tochter im Teenager-Alter ist, gehört er doch immer noch zu den beweglichsten Computer-Helden. Schon im Vorgänger beherrschte er satte 25 Spezialbewegungen. Darunter den Spagatsprung, mit dem er sich nah der Decke zwischen zwei Wände klemmte, um Gegnern in den Rücken zu fallen.

Für **Pandora Tomorrow** war der Super-Agent im Trainingscamp und hat weitere coole Moves einstudiert. Der neue Spagatsprung ist noch effektiver:

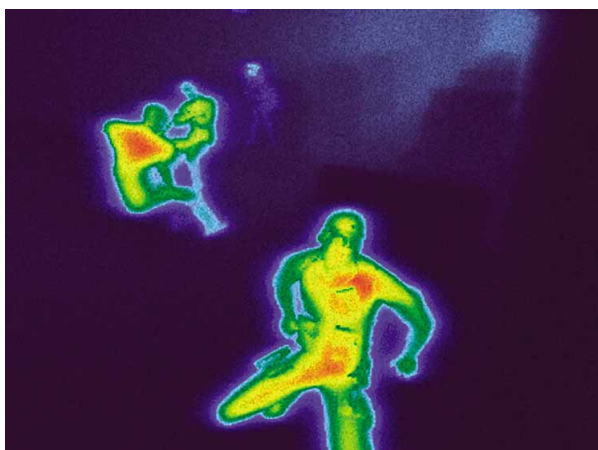
Sam kann sein Gewicht auf ein Bein verlagern, um Schwung für einen weiteren Satz zu holen, der ihn höher gelegene Kanten erreichen lässt. Auf Knopfdruck führt er außerdem den so genannten »Swat-Turn« aus. Das ist eine blitzschnelle Drehung, mit der er sich fix an offenen Türen vorbeimogelt. Durch entsprechendes Level-Design wollen die Entwickler sicherstellen, dass Sie in **Pandora Tomorrow** die Special-Moves deutlich öfter einsetzen müssen.

Alarmstufe Rot

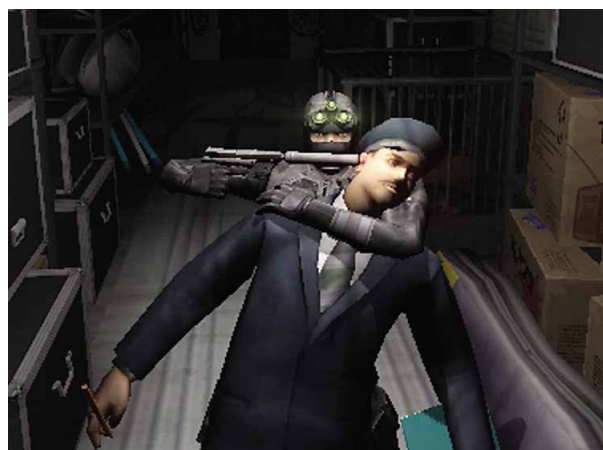
Wie bereits im Vorgänger scheitert eine Mission, wenn Sam zu häufig Alarm auslöst. Damit nicht genug, denn die Gegenspieler passen sich jetzt den drei Alarmstufen an: Wird Sam einmal von einer Wache entdeckt, steigt die Aufmerksamkeit der anderen Schergen. Beim zweiten Zwischenfall ziehen sie sicherheitshalber Kevlar-Westen über. Und beim dritten Mal setzen sie sich zusätzlich einen Helm auf. Das zwingt Sie, deutlich vorsichtiger vorzugehen, denn einer dick gepanzerten Übermacht werden Sie kaum Herr.

Online-Sam

Auf der Wunschliste der **Splinter Cell**-Fans stand er ganz oben, jetzt wird er Wirklichkeit: der Multiplayer-Modus. Darin treten per LAN oder Internet vier Mann in zwei Gruppen gegeneinander an: Das Agenten-Team (Shadownet) muss in Verfolgerperspektive bestimmte Aufgaben in einer vorgegebenen Zeit



So sieht Sam eine Geiselnahme durch seine Wärmebild-Linse.



Der Schaffner will den Fahrschein sehen. Sam hat einen eher ungewöhnlichen ...

erfüllen. Das Söldner-Team soll das verhindern – und zwar in der klassischen Ego-Perspektive, was ihnen in puncto Sichtradius einen deutlichen Malus gegenüber den Agenten einbringt.

Die Shadownet-Mitglieder sehen genau wie Sam aus, sind aber leichter bewaffnet und agiler. Die Jungs laufen schneller und beherrschen zusätzliche Moves wie eine Rolle vorwärts, die je nach Tempo länger oder kürzer ausfällt. Mit einem Sprungangriff können sie Gegner sofort K.O. hauen. Oder sie rennen an Wänden hoch, um schnell in den Rücken eines Gegners zu springen (ähnlich dem »Wall Dodge« in **UT 2003**). Zusätzlich können Sie sich als Spion mit den Beinen an Rohren festklammern, um kopfüber Gegner zu bekämpfen.

Eine Frage der Bewaffnung

Für möglichst abwechslungsreiche Online-Kämpfe nutzen beide Multiplayer-Gruppen unterschiedliche Ausrüstung. Die Spione tragen neben einem leichten Elektroschock-Gewehr auch Rauchgranaten, Haftminen und kleine Kameras bei sich. Für die nötige Übersicht sorgen die bekannten Thermal- und Nachtsichtgeräte. Die Söldner sind üppiger bewaffnet: Mit schwerem MG, Explosiv-Granaten, Helm-Lampe, Bewegungssowie Geräusch-Melder treten Sie als Ein-Mann-Armee an. Ein Elektro-Sensor verrät sogar, wann einer der Agenten seine Sichthilfen aktiviert. Und das Alarmsystem signalisiert ihnen, wann und wo ein Agent eine der zahlreichen, clever in den Levels positionierten Laserbarrieren durchläuft.

Stein, Schere, Papier

Die Ausrüstung der menschlichen Widersacher wirkt bereits in der gezeigten Version ausbalanciert und erinnert an das Stein-Schere-Papier-Prinzip: Für jede Aktion gibt es eine passende Gegenaktion. Wer gewinnt, hängt vom cleveren Zusammenspiel der Team-Mitglieder ab, die sich über Head-

Tricksen gegen Ballern

Damit sich **Multiplayer-Partien** von Pandora Tomorrow so spannend wie der Solomodus spielen, treten zwei völlig unterschiedliche Parteien gegeneinander an. Hier eine kleine Übersicht der Fähigkeiten der beiden Parteien.



Agenten

Verfolgersicht
großer
Blick-Radius
flink, agile
Spezial-
Bewegungen
Elektroschock-
Gewehr, Würgegriff
Rauchgranaten,
Haftminen
Thermalansicht,
Restlicht-
verstärker,
Lightmeter,
Geräuschmelder



Zunächst probieren die Agenten den direkten Weg durch das **Treppenhaus**. Aber damit haben die Gegner gerechnet und sich strategisch günstig positioniert.



Die Agenten haben das Notebook gefunden. Um es in Ruhe anzuzapfen, wird eine **Falle** gelegt. Ein Agent spielt den Lockvogel, der andere nimmt den Gegner aufs Korn.

Söldner

Ego-Perspektive

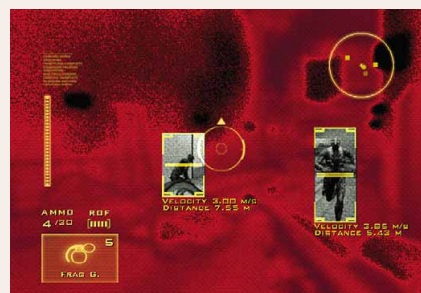
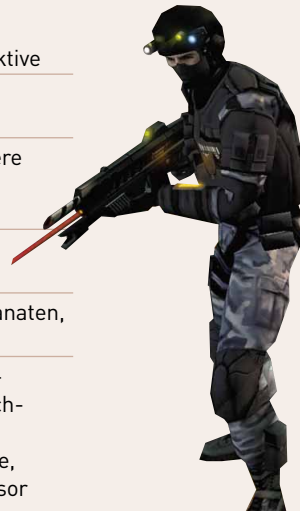
nur Blick
nach vorne

durch schwere
Ausrüstung
eher träge

Maschinen-
gewehr

Explosiv-Granaten,
Haftminen

Bewegungs-
und Geräusch-
melder,
Helm-Lampe,
Elektro-Sensor



Mit aktiviertem **Bewegungsmelder** sehen die Söldner, wie die Agenten fliehen. Das Tolle an dem Gerät: Es verrät neben der Entfernung auch die Geschwindigkeit der Gegner.



Der übrig gebliebene Wächter hat mitbekommen, was seinem Kollegen passiert ist, und versucht mit Hilfe seines **Zielfernrohrs** einen Schuss über die Distanz.

Sam rollt durch Frankreich



Eine von Sams Missionen startet auf dem Dach eines durch Frankreich brausenden **Personenzugs**. Darin soll er eine Geiselnahme verhindern.



Wenn Sam sich an einem Zug entlang hangelt, muss er darauf achten, dass ihn die Streckenbeleuchtung nicht in **verräterisches Licht** taucht.



Unter dem Zug klettert Fisher an einer **Metallstrebe** unbemerkt nach vorne. Der Fahrtwind zupft dabei ordentlich an unserem Helden.



Aber auch in der Dunkelheit kann er von **aufmerksamen Passagieren** erspäht werden. Wenn die jedoch schlafen, ist der Weg frei.

sets miteinander verständigen können. Besonders schön: Wenn Sie als Agent einen Söldner im Schwitzkasten haben, können Sie im etwas ins Ohr flüstern, bevor Sie ihn K.O. schlagen.

Spiegel-Spiele

Ubi Soft überarbeitet derzeit die 3D-Engine, um die Figuren

und Levels von **Pandora Tomorrow** noch lebensechter zu gestalten. Das Zusammenspiel von Licht und Schatten sieht natürlicher aus, Sam bewegt sich durch feinere Bewegungsstufen wesentlich eleganter als im Vorgänger. Liebevoll arbeiten die Grafiker Details heraus: Die Packtaschen am Gürtel des Hel-

den baumeln hin und her, wenn er zum Beispiel unter einem fahrenden Zug hängt. Spiegel und Glasscheiben reflektieren die komplette Umgebung und jede Bewegung. So können Sie in einem Fenster Ihr eigenes Spiegelbild sehen – aber nur, wenn von außen gerade kein Licht einfällt.

Verräterische Punkte

Pandora Tomorrow spielt 2006, also zwei Jahre nach den Geschehnissen von **Splinter Cell**. In der Zwischenzeit war die Forschungsabteilung der NSA fleißig und hat Sams Ausrüstung kräftig aufgestockt. Seine Pistole verfügt über einen zuschaltbaren Laserpointer, der das Zielen vereinfacht. Es kann jedoch passieren, dass die anvisierte Person den kleinen roten Punkt auf ihrem Körper erspäht. Sie müssen also zwischen Genauigkeit und Tarnung wählen.

Wieder mit dabei: das biegsame Faseroptik-Kabel, mit dem Sie nicht mehr nur unter Türen, sondern auch durch Falltüren und Bodenluken linsen. Eine zusätzliche Thermal- und Nachtsichtfunktion macht das Tool noch wertvoller. Erneut ist Sams wichtigstes Hilfsmittel die Dunkelheit, in der er zu einem unsichtbaren Schatten wird. Das Lightmeter zeigt wie im Vorgänger an, wie gut er für seine Gegner sichtbar ist.

Geschichts-Geheimnisse

Zur Story will Entwickler Ubi Soft derzeit noch nichts verraten. Skriptschreiber J.T. Petty ließ in Paris lediglich folgenden kryptischen Satz fallen: »Ihr könnt den Namen Pandora Tomorrow fast wörtlich nehmen!« Das weist auf eine die ganze Menschheit bedrohende Gefahr hin. Immerhin wissen wir, dass Sam neben dem indonesischen



Per Knopfdruck können Sie den **Atem anhalten**, um dem Schuss mehr Präzision zu verpassen.



Wie in **Splinter Cell** sehen Sie Sam **über die Schulter**, sobald er seine Knarre zückt.



Eines von Sams Reisezielen ist der **Indonesische Dschungel**. Dort kämpft er sich nicht nur durch die **Quartiere** von Guerilleros, sondern auch durch große **Außenareale**.

Dschungel auch Frankreich besucht. An seiner Seite finden sich alte Bekannte: Der griesgrämige Third-Echelon-Boss Lambert und die taffe Computerspezialistin Grimsdottir sorgen dafür, dass der Held im Einsatz stets mit den neuesten Informationen versorgt wird.

Maulwurf-Alarm

Fishers Gegenspieler ist unter anderem der grausame Guerilla-Führer Suhadi Sadono. Eine weitere wichtige Person heißt Douglas Shetland. Der verfolgt

mit seiner »Private Military Corporation« ähnliche Ziele wie Third Echelon. Logisch, dass sich die beiden Organisationen in die Quere kommen. Als dritter neuer Charakter tritt Norman Soth auf – ein vom CIA ausgebildeter Agent, der jahrelang im Verborgenen tätig war und nun in den Verdacht gerät, ein Maulwurf zu sein.

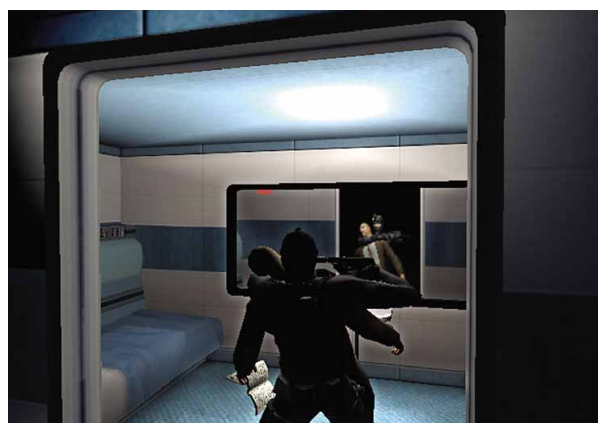
Die Entwickler wollen die Hauptpersonen – und dadurch die Handlung – in **Pandora Tomorrow** durch mehr Dialoge und Zwischensequenzen viel-

schichtiger anlegen als im Vorgänger. Sam soll noch cooler und zynischer werden. Für die deutsche Version wird Ubi Soft wieder bekannte Synchronsprecher engagieren, für Fisher etwa Martin Kessler (die Stimme von Nicolas Cage).

Trotz der komplexeren Story soll **Pandora Tomorrow** den selben (geringen) Umfang haben wie Teil 1. Langzeitspaß bringt vermutlich abermaliges Durchspielen, um andere Wege auszuprobieren – und natürlich der Multiplayer-Modus. **PET**



Schatteneffekte dienen nicht nur dem optischen Genuss, sondern sind wichtige Spielelemente.



Sie sehen die **Reflexion** von Sam und seiner Geisel gestochen scharf im Zugfenster.

Splinter Cell – Pandora Tomorrow

Genre: 3D-Action
Termin: März 2004

Entwickler: Ubi Soft
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Der passionierte Actionspieler in mir freut sich über sinnvolle Verbesserungen, neue Herausforderungen und den clever durchdachten Multiplayer-Part. Der Schöngest in mir ergötzt sich an der verbesserten Grafik und Sams Luxuskörper. Ich prophezeie: Pandora Tomorrow wird noch besser als Splinter Cell!«