



Das beste Agenten-Spiel

Splinter Cell

So schön kann 3D-Action sein: Cleveres Missionsdesign, spielerische Feinheiten und todschicke Grafik machen Splinter Cell zum echten Ausnahme-Titel.



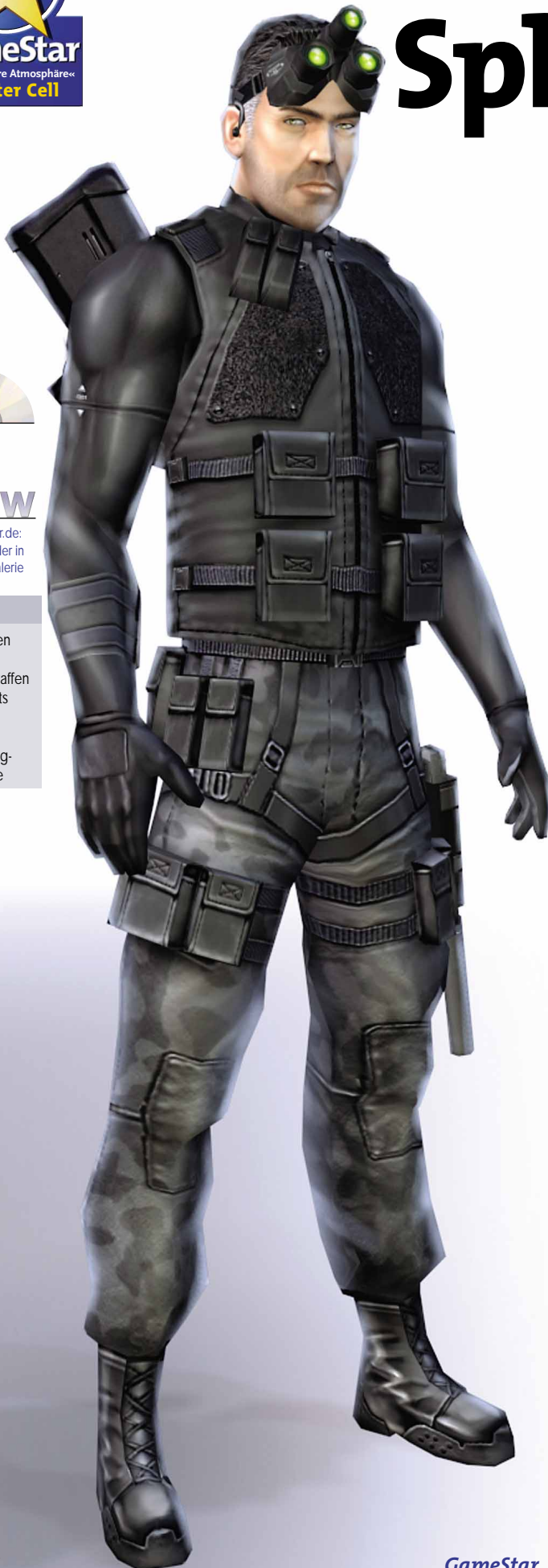
Auf CD/DVD:
Video-Special

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Facts

- 9 Missionen
- 24 Levels
- 2 Schusswaffen
- 16 Gadgets
- 25 Special Moves
- 2 Schwierigkeitsgrade



Er hat einen athletischen Körper, ein männlich-markantes Gesicht und eine tiefe Stimme: Sam Fisher ist der Typ, bei dem Frauen gleich reihenweise in Ohnmacht fallen könnten. Dummerweise bekommt ihn so gut wie keine zu Gesicht – und die einzigen Menschen, die in seiner Nähe zu Boden gehen, sind Schurken jeglicher Couleur. Sam ist nämlich der beste Mann von »Third Echelon«, einer ultrageheimen Untergruppe des amerikanischen Nachrichtendienstes NSA – und Held des 3D-Actionspiels **Splinter Cell**. Für ihn gibt es viel zu tun: Als im Jahr 2004 der fiktive georgische Staatspräsident Kombayn Nikoladze den Dritten Weltkrieg durch globale Terrorakte heraufbeschwören will, schickt man Super-Sam los, um dem wilden Treiben ein Ende zu bereiten.

Auf Microsofts Xbox sorgte Agent Fisher übrigens dafür, dass **Splinter Cell** zu einem der bis dato bestverkauften Titel für die Konsole avancierte. Warum das Spiel auf dem PC ebenfalls eine Ausnahmeerscheinung darstellt und in vielerlei Hinsicht sogar noch besser als die Xbox-Fassung ist, verraten wir Ihnen auf den folgenden Seiten.

Schießen oder schocken?

Ihr erster Einsatz führt Sie in ein Polizeirevier in der georgischen Hauptstadt Tiflis, um dort nach zwei verschollenen CIA-Agenten zu fahnden, die Nikoladze und seine Bande im Auge behalten sollten. Die folgenden Missionen bestreiten Sie dann unter anderem auf einer Bohrinself und in der chine-

sischen Botschaft Burmas. Sam infiltriert außerdem eine Software-Firma und sogar das CIA-Hauptquartier, wo ein Maulwurf geheime Informationen an die Terroristen weiterleitet.

Die 24 Levels sind so designt, dass Sie stets mehrere Möglichkeiten haben, ein Problem zu lösen. In der Software-Firma beispielsweise müssen Sie an drei Schurken vorbei, die den Gang vor Ihnen mit einer Haftmine präpariert haben. Nun können Sie den Sprengsatz entweder entschärfen und einsacken, oder das Hindernis umgehen und die Gegner aus dem Hinterhalt ausschalten. Viel cooler ist es hingegen, die Lümmel durch die Detonation der Haftmine zunächst anzulocken. Sobald die Gegner auf dem Weg zu Ihnen sind, zerschießen Sie ein nahes Aquarium und setzen die so entstandene Pfütze mit einem Elektro-Schocker unter Strom – natürlich erst dann,



Selbstschussanlagen kann Sam ausschalten oder deren Freund-Feind-Erkennung manipulieren.

wenn die Feinde nichts ahnend darin ihre Füße baden.

Hin und wieder stören aber kleine Logikfehler den ansonsten tadellosen Levelaufbau: Beispielsweise wollen die Entwickler partout, dass Sie Niko-



Auf der **Bohrinsel** ist Sam hinter einem Programmierer her. Nikoladzes Schergen haben allerdings etwas dagegen, dass der Agent den Informanten in die Finger bekommt. (1024x768)

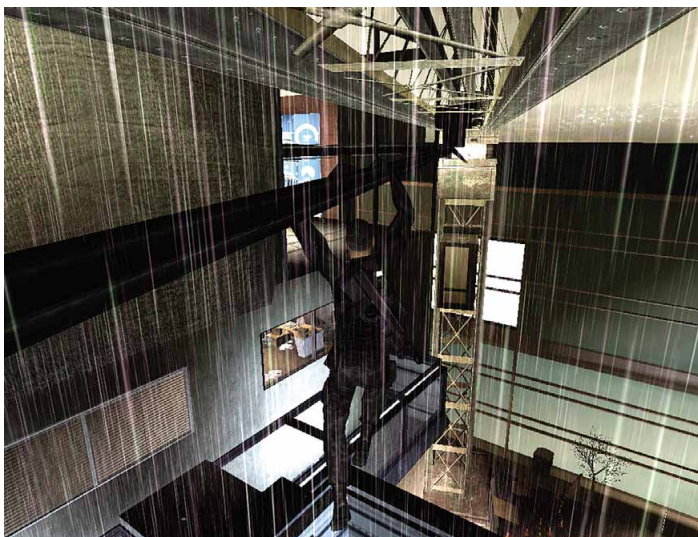
ladzes Software-Firma Kalinetek durch ein Glasdach infiltrieren. Der alternative Weg über die Fassade ist blockiert: Zwar lässt man Sie eine Etage höher ein Fenster mühelos zerschießen, aber Sam weigert sich dann standhaft, durch dieses ins Gebäude zu krabbeln.

Last auf Ihren Schultern

Während der Missionen sind Sie immer mit zwei Kollegen über Funk verbunden. Ihr Boss Lambert und die Agentin Grimsdottir geben Ihnen nützliche Hinweise und brechen den Einsatz ab, wenn Sie zu oft Alarm

ausgelöst oder einen Unschuldigen getötet haben. Gelegentlich ändern die beiden auch mal mitten im Geschehen das Auftragsziel. Dann müssen Sie plötzlich, statt nur eine Info aus einem PC zu mopsen, gleich den ganzen Besitzer des Computers aus der CIA-Zentrale ent-

führen. Mit einem bewusstlosen Mann auf den Schultern durch ein Gebäude voller (eigentlich befreundeter) Spezial-Agenten zu zirkeln, die nichts von Ihnen erfahren dürfen, ist wahrlich nicht einfach – dafür höllisch spannend. Bevor Sie Sam aber durch die insgesamt neun Mis-



Nur mit akrobatischen **Höchstleistungen** gelangt Sam auf das Dach der Software-Firma.



Auf seinem Weg in die **chinesische Botschaft** muss sich Sam durch ein Restaurant kämpfen.

Die Helden an Sams Seite

Sams Vorgesetzter **Lambert** gibt Anweisungen und Tipps über Funk – und bricht die Mission ab, wenn Sam Mist baut.



Agentin **Grimsdottir** ist eine Computerspezialistin. Die Dame hackt sich in fremde Systeme ein, die Sam für sie freischaltet.



Wilkes ist Sams Mädchen für alles. Er kümmert sich unter anderem darum, dass Sam heil ins Einsatzgebiet und wieder raus kommt.

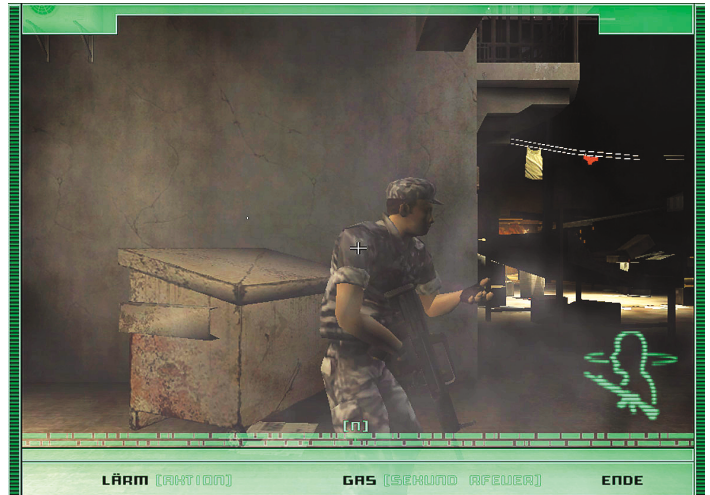


sionen geleiten, um Nikoladze das Handwerk zu legen, sollten Sie die zwei Trainingsrunden in einem speziellen Level absolvieren. Dabei werden Sie mit den wichtigsten Kniffen und akrobatischen Kabinettstückchen des Agenten vertraut gemacht.

Sam von allen Seiten

Die Steuerung von **Splinter Cell** ist keine ärgerliche Ex-und-Hopp-Umsetzung der Xbox-Variante, die zwingend ein Gamepad voraussetzt. Tatsächlich ist Held Sam am PC sogar zäher geraten, weil beispielsweise Schießeinlagen mit Maus einfacher von der Hand gehen als mit Analogstick – zumindest für geübte Computer-Pistoleros.

Den Helden lenken Sie weitestgehend genreüblich durch die Levels. Statt aber mit der Maus die Blick- und Laufrichtung zu steuern, bestimmen Sie damit die Position der völlig freien Kamera um Sam herum. So spähen Sie auch in Ecken, die Sam eigentlich noch nicht einsehen kann. Ausnahme: Wenn Sam an einem Rohr oder Seil hangelt und Sie die Kamera dabei so weit schwenken, dass



Mit dem Gas einer verschießbaren **Mini-Kamera** erledigen wir diesen Wachposten.

Sie ihn von vorne sehen, macht er kehrt und klettert zurück. Besonders gelungen ist die Geschwindigkeitsregelung: Sams Tempo lässt sich stufenlos über das Mauseinstellrad einstellen. Braucht er einen schnellen Anlauf für den Sprung über einen fiesen Abgrund, drehen Sie das Mauseinstellrad weit nach vorne. Soll er möglichst leise etwa eine Metalltreppe nach unten schleichen, schicken Sie den Mann in die Hocke und drehen das Mauseinstellrad ein wenig nach hinten.

Einzig kleiner Nervfaktor ist der umständliche Wechsel der Ausrüstung: Wenn Sie schnell von Handgranate auf Waffe umschalten wollen, müssen Sie das Inventar aufrufen, die Pistole mit der Maus anwählen und danach noch durch Tastendruck in die Hand nehmen. Sehr nützlich ist die jederzeit zur Verfügung stehende Quicksave-Funktion: Denn schon auf dem ersten der zwei Schwierigkeitsgrade sind Agent Fishers Aufträge stellenweise bockschwer.

Technik-Check

Auflösung

Ubi Soft gibt zwar eine 800-MHz-CPU als Minimum für Splinter Cell an, aber bereits mit 600 MHz können Sie auf leisen Sohlen die Welt retten. Dafür müssen Sie die Auflösung allerdings auf 640 mal 480 Pixel reduzieren und die Effekte auf den niedrigsten Wert setzen. Grundsätzlich sollte unabhängig von der CPU-Geschwindigkeit mindestens eine GeForce 3 in Ihrem PC werkeln. Andernfalls entgehen Ihnen beispielsweise die sehenswerten Wassereffekte. Bereits ab 1,0 GHz schleicht Sam Fisher in 1280 mal 1024 Bildpunkten und voller Grafikpracht ruckelfrei über Ihren Monitor.

Wichtig: Splinter Cell begrenzt die maximale Auflösung, abhängig vom Video-RAM Ihrer Grafikkarte! 1600 mal 1200 Pixel erfordern zwingend 128 MByte Video-RAM. Mit 64 MB sehen Sie maximal 1280 mal 1024 Bildpunkte, mit 32 MB ausschließlich 640 mal 480 Pixel.

RAM/Festplatte

Unter Windows 98/ME benötigen Sie minimal 128 MByte RAM, für Windows XP sollten es 256 MByte sein. Splinter Cell braucht 1,5 GByte Platz.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Unterhalb einer GeForce 3 sollten Sie die Schattendetails auf den untersten Wert setzen. Das bringt knapp zehn Prozent mehr Leistung.

TIPP 2: Für zusätzliche Frames stellen Sie außerdem die Schattenaufklärung auf den mittleren Wert. Besitzern einer GeForce 1 empfehlen wir grundsätzlich die niedrigste der drei Möglichkeiten.

TIPP 3: Reduzierte Interface-Effekte bringen nur auf langsamen Systemen (unter 800 MHz) einen Geschwindigkeitsvorteil. Auch hier bleibt die höchste Qualitätsstufe den GeForce-1-Besitzern verwehrt.

TIPP 4: Wählen Sie für die »Audio-Virtualisierung« nur dann eine hohe Einstellung, wenn Ihr Rechner über mindestens 800 MHz verfügt. **SG**

Die Performance-Tabelle (Alle Angaben mit max. Details und 256 MByte RAM)

CPU mit		TNT 2 (32 MB)	Voodoo 5	GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3	GeForce 4 Ti	Radeon 9700
600 MHz	640x480x32 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	640x480x32 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32 (64 MB Video-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32 (64 MB Video-RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32 (64 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32 (64 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	1280x1024x32 (64 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32 (128 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
1.800 MHz	1280x1024x32 (64 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32 (128 MB)	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Agenten-Akrobatik

Alle Bewegungen des Agenten sind flüssig. Besonders beeindruckend finden wir seine 25 Special Moves plus zehn sonstigen Aktionen. Eine kleine Auswahl gefällt? Per Doppelsprung überwindet Fisher extrem hohe Hindernisse. Abgründe werden an Rohren oder Seilen überhangelt. Das Besondere dabei: Sam kann an einem Arm baumelnd seine Pistole zücken und Gegner unter sich anvisieren. Noch schöner: Per Spagatsprung klemmt er sich



Sam darf den **Flammen** nicht zu nahe kommen.

Florian Stangl



Im Fisher-Netz

Wenn Splinter Cell mal verfilmt wird, muss George Clooney die Hauptrolle spielen – irgendwie erinnert der mich an Sam Fisher. Selten durfte ich einen derart

coolen, abgebrühten und gleichzeitig sympathischen Helden durch knifflige Levels steuern.

Daher lege ich Splinter Cell jedem aufgeschlossenen Action-Fan ans Herz – spielen Sie, und genießen Sie die fesselnde Atmosphäre! Wenn Sie aber mehr auf unkomplizierte Balleraction à la Unreal 2 stehen, werden die vielen Schleicheinlagen Sie nur nerven.

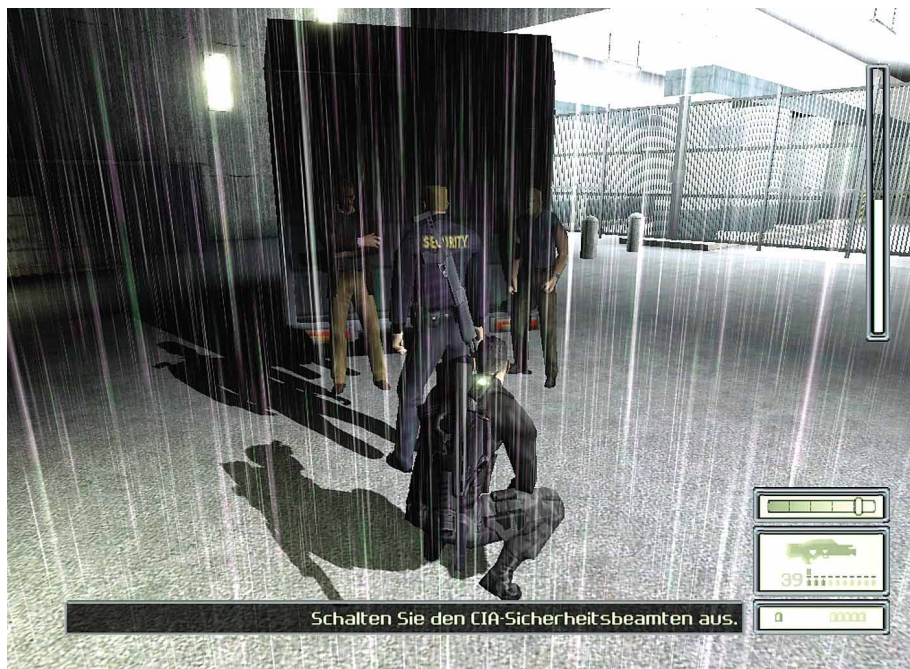
Peter Steinlechner



Super, Sam!

Spannend wie ein Krimi, schlau wie ein Schachspiel und mindestens so cool wie mein neuer Prozessor-Kühler: Splinter Cell gehört zum Besten, was seit ganz langer

Zeit auf meinem PC läuft. Wenn ich eine Wache nach der anderen ausschalte und dann unter härtesten Bedingungen mein Ziel erreiche, kommt richtig viel Freude auf. Diese Erfolgserlebnisse werden allerdings teuer erkauft: An einigen Stellen hätte ich mir einen etwas weniger hohen Schwierigkeitsgrad gewünscht. Wer ausdauernd genug ist, sollte schleunigst zu seinem Spielehändler schleichen.



Ein CIA-Mann beschwätzt die NSA-Kollegen. Sam schleicht sich von hinten an, um den Störenfried aus dem Weg zu räumen.

nahe der Decke zwischen zwei Wände und lauert so Feinden auf, um ihnen im wahrsten Sinne des Wortes in den Rücken zu fallen. Eng an eine Wand gedrückt, quetscht er sich auch durch die engsten Ritzen oder späht ungesehen um Ecken. Sehr cool sieht es aus, wenn sich Sam langsam von hinten an einen Gegner ranschleicht, um ihn in den Schwitzkasten

zu nehmen. Gelegentlich werden Sie dabei selbst ins Schwitzen geraten, denn die Schurken verspüren oft genau dann das Bedürfnis, sich umzudrehen, wenn Sie gerade zugreifen wollen. Haben Sie sich erst mal den Widersacher gekrallt, reicht ein einfacher Tastendruck, um ihn zu verhören oder ins Land der Träume zu schicken. Manchmal müssen Sie die Lümmel bei Bewusstsein an den nächsten Netzhaut-Scanner schleifen, um eine verriegelte Tür zu öffnen.

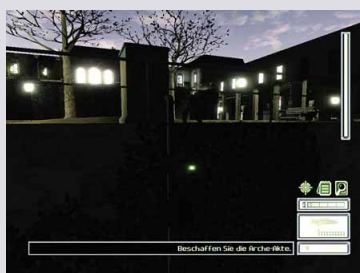
rem Elektro-Schocker, Mini-Kameras und sogar Gummiring-Geschosse abfeuern, die getroffene Gegner lediglich kampfunfähig machen. Denn je nach Mission hat Sam nur manchmal die Lizenz zum Töten. Klar ist, dass er sich gegen schießwütige Terroristen zur Wehr setzen darf, während die Kollegen der CIA den Besuch des Super-Agenten auf jeden Fall lebend überstehen sollten.

Häufig dienen beide Wummen als Lichtschalter. Wenn Sie nämlich keinen Ausknipser finden, um eine lästige Zimmerbeleuchtung zu deaktivieren, sorgt eine Kugel für das nötige Maß an Finsternis. Mit einem speziellen Periskop späht der Agent unter verschlossenen Türen hindurch, die er mit einem Dietrich später lässig knackt. Soll es mal besonders schnell gehen, helfen säuregefüllte Einmal-Türöffner.

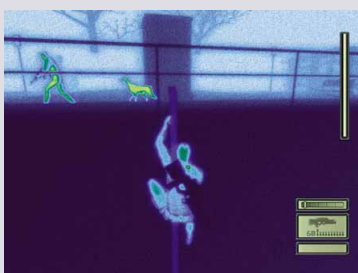
Fürst der Finsternis

Wie die meisten Spiele-Helden ist auch Sam Fisher eine Art Ein-Mann-Armee. Doch anstatt wie seine Kollegen Serious Sam oder Duke Nukem auf großkalibrige Waffen zu setzen, hat er einen anderen besten Freund: die Dunkelheit. Eine perfekte Tarnung und die Fähigkeit, nahezu lautlos zu schleichen, las-

Alles Ansichtssache



Mit der Wärmebildkamera entsteht aus dem schwarzweißen Einerlei im Garten des georgischen Präsidentenpalasts ein klares Bild der Bedrohung: ein Wachduo bestehend aus Herr und Hund.



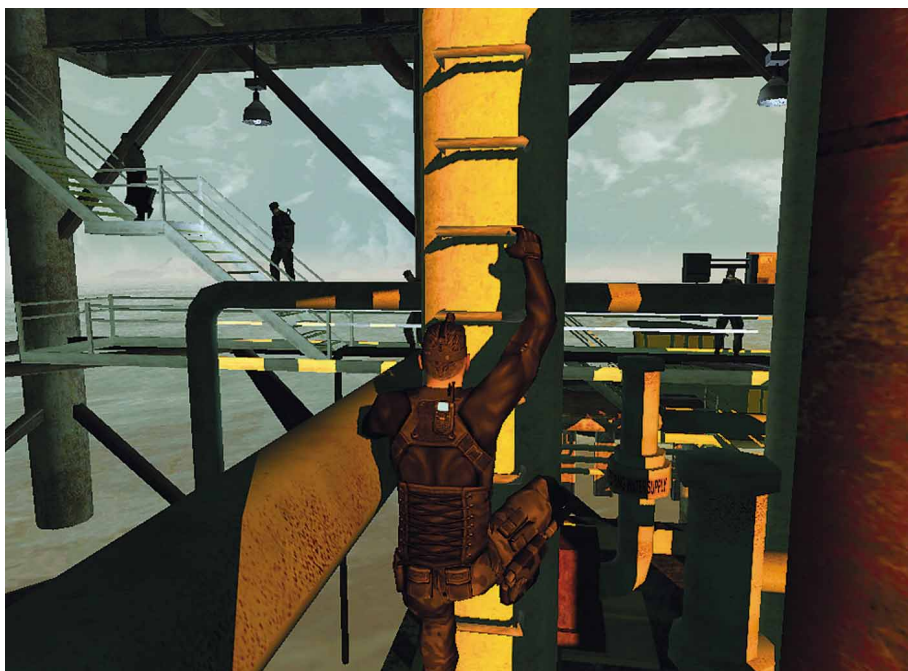
Auf den ersten Blick befindet sich Sam in einem für ihn angenehmen finsternen Raum. Der Restlichtverstärker enthüllt allerdings die Gefahr: Laserstrahlen, die bei der kleinsten Berührung Alarm auslösen.



Gummiringe für die CIA

Im Gegensatz zu James Bond ist Sams Ausrüstung längst nicht so abgefahren, aber dafür bereits von echten Agenten auf Nutzbarkeit getestet. Kernstück ist dabei das dreilinsige Spezial-Sichtgerät, das sowohl als Restlichtverstärker als auch Wärmebildkamera dient. Damit erspähen Sie nicht nur Feinde in finsterner Nacht, sondern erkennen auch Tretminen und Laserfallen.

Fisher hat nur zwei Bleipusten: eine schallgedämpfte Pistole und ein Allround-Scharfschützengewehr. Wenn Sie den Zoom der Waffe benutzen, halten Sie per Tastendruck Sams Atem an, um dem Schuss mehr Präzision zu verleihen. Mit dem Gewehr können Sie unter ande-



Während im Hintergrund mehrere Wachen patrouillieren, klettert Sam unbemerkt zur Bohrplattform hinauf.

sen unseren Helden mit jedem Schatten zu einer schwarzen Einheit verschmelzen. Dabei hilft Ihnen eine Anzeige, das sogenannte Lightmeter, das ähnlich erstmalig 1999 für **Dark Project** benutzt wurde. Ein Balken verdeutlicht, ob Sam so weit in die Finsternis eingetaucht ist, dass Feinde ihn nicht mehr entdecken können. Und aus einem sicheren Versteck heraus schalten Sie auch die cleversten Schurken fast mühelos aus. Doch Vorsicht: Manche Gegner neigen dazu, das Licht wieder anzuknipsen, wenn Sie es vorher ausgemacht haben.

Die Bullen von Tiflis

Sam hat es im Laufe der Story mit den verschiedensten Widersachern zu tun. Da wären zunächst die ebenso trottelligen wie korrupten Polizisten von Tiflis, die zwar schnell Alarm auslösen, ihn aber mindestens genau so schnell wieder vergessen. CIA-Agenten oder gar die Kommandosoldaten im Präsidentenpalast von Georgien agieren weitaus hartnäckiger. Letztere patrouillieren meist zu zweit und haben nur eine Trefferzone: das winzige Visier ihres Helmes. Sam muss also offene Feuergefechte vermeiden, im Dunkeln lauern und einzelne Geg-

ner stets mit einem einzigen gezielten Schuss ausschalten.

Sonne im Nacken

Grafisch ist **Splinter Cell** erste Sahne. Im Gegensatz zur Xbox, die das Spiel mit 640 mal 480 Bildpunkten darstellt, dürfen Sie die PC-Version mit der richtigen Hardware auch in 1280 mal 1024 Pixel genießen. Deutlich schönere Texturen und klarere Effekte sind das Resultat. Und in keinem Spiel gab es bis dato so schöne Lichteffekte: Wenn Sam beispielsweise auf der Bohrinsel leise eine Leiter hochkraxelt und ihm der orange-rote Sonnenuntergang in den Nacken scheint, möchte man am liebsten die Szene anhalten und nur die Farben genießen. Eine andere sehenswerte Szene: Sam hangelt sich im Regen an einem Rohr entlang. Dabei fällt nur ein winziger Hauch Bürolicht auf seine Tarnkleidung, während der Regen durch die Reflexionen wie ein Feuerwerk wirkt.

Die Levels strotzen nur so vor Detailreichtum und Realismus. Ein kleines Restaurant in Burma scheint wie aus einem Urlaubsprospekt ausgeschnitten: Die Farbe Rot dominiert, überall verzieren aufwändige Schnitzereien die Wände. In einer stillen Ecke der Software-Firma ko-

kelt eine Zigarettenkippe. Fliegen und Motten kreisen in Georgien um Lampen, werfen wild tanzende Schatten auf den Boden. Und Vorhänge bauschen sich durch Wind oder

Petra Schmitz



Sam rockt!

Splinter Cell ist mein neues Action-Evangelium: Die perfekte Mischung aus Schleichen, Tricksen und Ballern wird einfach nie langweilig! Und dank Quicksave-

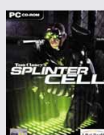
Funktion kann ich jede noch so schwere Passage auf zig Arten ausprobieren. So stört mich kaum, dass der Waffenwechsel manchmal zu einer kleinen Ewigkeit verkommt.

Zum Weinen schön

Begeistert halte ich inne, als Sam an einer wurmstichigen Wand entlangschleicht und sich kleine Lichtstrahlen auf seinem Luxuskörper brechen. Schade nur, dass die Spielzeit mit meinem Helden so schnell vorbei ist – ein paar Levels mehr wären angemessen gewesen. Und einen Mehrspielermodus mit den coolen Gadgets könnte ich mir auch spannend vorstellen. Denn genau so müssen moderne Spiele sein – intelligent und grafisch auf der Höhe.

Splinter Cell

3D-Actionspiel



Publisher: Ubi Soft, (01805) 554 938
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 3 CDs, 35 S. Handbuch

Release (D): 27.2.2003
Preis: ca. 45 Euro
USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einsteiger

Fortgeschrittene

Profis

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Eingewöhnung: 30 Minuten

Solo-Spaß: 15 Stunden

Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + spannende Missionen
- + lebensechte Animationen
- + fantastische Grafik
- + vorbildliche Steuerung
- + prima Lokalisierung
- + sinnvolle Gadgets

Kontra

- teilweise sehr schwer
- Ausrüstungswechsel umständlich
- kleinere Logikfehler
- zu kurz

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler) Netzwerk (0 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original

Multiplayer-Modi: nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

MINIMUM

CPU mit 600 MHz
128 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße
Geforce-3-Karte

STANDARD

CPU mit 1,0 GHz
256 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße
Geforce-3-Karte

OPTIMUM

CPU mit 1,8 GHz
256 MByte RAM
1,5 GByte Installationsgröße
Geforce-4-Karte

ALTERNATIVEN

No One Lives Forever 2 (90%, GS 12/02)
Schräger und extrem guter Agenten-Shooter mit Austin-Powers-Einschlag und toller Heldin.

Metal Gear Solid (87%, GS 12/00)
3D-Actionspiel mit innovativen Ideen. Super-Agent Solid Snake kämpft mit tollen Gadgets.

WERTUNG

Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Der beste Agenten-Einsatz, den es jemals auf dem PC gab.

