

Komplett ausspioniert

Splinter Cell

Ein Größenwahnsinniger Diktator bedroht den Frieden! Seit November schleicht Geheimagent Sam Fisher auf der Xbox, um die Welt zu retten. Wir haben sein Abenteuer auf der Konsole (und teilweise auf PC) durchgespielt – lesen Sie, warum Sie noch einige Wochen auf die PC-Version warten sollten.



Auf CD/DVD:
• Video-Special
• Spielbare Demo

WWW

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

Facts

- 9 Missionen
- 2 Schusswaffen
- 16 Gadgets
- 25 Special-Moves
- 10 sonstige Aktionen

Inhalt

Mega-Preview	50
Die 3 Vorteile der PC-Version	52
Special Moves	52
Agenten-Gadgets	53
35 Aktionen	53
Rettung im Schlachthof	56



Unter den Augen des großen Vorsitzenden Mao schaltet Sam in der chinesischen Botschaft Burmas einen Gegner aus. Der ist nicht tot, sondern durch den Elektro-Taser nur gelähmt.

Kleine Geheimnisse hat wohl jeder: Der eine pult in ruhigen Momenten in der Nase, ein anderer schaut gerne peinliche Nachmittags-Talkshows. Einzelkämpfer Sam Fishers verborgene Taten sind da schon zwei Nummern größer: Mikrofilme klauen, Gebäude sprengen, Terroristen liquidieren. Kein Wunder, arbeitet Sam doch für den fiktiven US-Geheimdienst Third Echelon, dessen Existenz die Regierung konsequent leugnet. Im Action-Abenteuer **Splinter Cell** übernehmen Sie die Rolle von Fisher. Schleichend, schießend, hangelnd und knobelnd bewahren Sie die Welt des Jahres 2004 vor einem Atomkrieg. Nervenzerfetzende Spannung und fantastische Grafik machen diese ernstesten Einsätze jedoch zum reinen Vergnügen.

Dark Metal Gear Lara Project

Die kanadischen Entwickler von **Splinter Cell** haben hemmungslos bei anderen Spielen geklaut: Sam springt und klettert wie La-

ra in **Tomb Raider**, schleicht durch Schatten wie Garret aus **Dark Project** und benutzt jede Menge technischen Schnickschnack wie Snake in **Metal Gear Solid**. Aber lieber gut abgekupfert als schlecht neu erfunden: **Splinter Cell** ist schon jetzt einer der aufregendsten Titel des neuen Jahres.

Auf der Xbox ist das Spiel bereits im November 2002 erschienen, die PC-Umsetzung kommt Anfang Februar. Eine weit fortgeschrittene Version dient uns zum Vergleich der beiden Fassungen; sämtliche Levels sind identisch. Die Xbox-Verkaufsfassung haben wir für diesen Artikel durchgespielt.

Gefahr aus Georgien

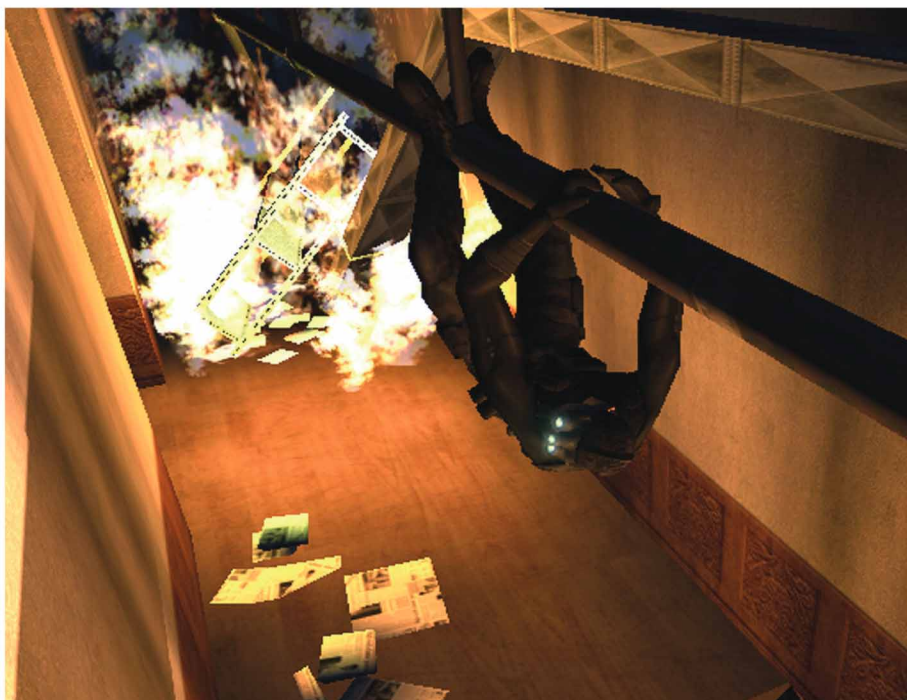
Die Hintergrundgeschichte von **Splinter Cell** klingt erschreckend real: Im Jahr 2004 putscht sich der georgische Industrielle Komбайn Nikoladze zum Staatspräsidenten, finanziert durch die Ölvorkommen im Kaspischen Meer. Unterstützt von China bricht er einen Krieg mit den

USA vom Zaun. Allerdings kämpft er nicht mit Bomben und Raketen, sondern legt mit Terroranschlägen und Computerviren Einrichtungen wie Wasserwerke lahm. Als Sam Fisher sind Sie hautnah am Geschehen, wenn etwa in einer gerenderten Zwischensequenz Sams Tochter anruft und von einem

von den Terroristen verursachten Stromausfall in ihrer Schule berichtet. Ihre Aufträge passen zur packenden Geschichte im Stile Tom Clancys: Sie klären das Verschwinden von zwei Agenten in Georgien, spüren ein Sicherheitsleck im CIA-Hauptquartier auf oder infiltrieren eine Bohrsinsel in Aserbaid-



Der Computer hinten birgt wichtige Daten. Deshalb erledigt Sam den Mann am Tisch aus dem Schatten.



Ein Brand im Kalinatek-Gebäude soll Beweise vernichten. Nur am Rohr hangelnd entkommen wir dem Inferno.

Die 3 Vorteile der PC-Version

1. Speichern

PC-Spione dürfen immer und überall speichern. Statt der drei Spielstände der Xbox-Version gibt's beliebig viele; die manchmal hinrissig gesetzten Speicherpunkte der Konsolenfassung fallen weg. Außerdem entschärfen Quicksave und -load den harschen Schwierigkeitsgrad.

2. Grafik

Obwohl recht leistungsfähig, ist die Xbox einem modernen PC unterlegen. Am Rechner sehen die tollen Texturen von Splinter Cell viel knackiger aus. Durch höhere Auflösung wirken vor allem Schatten weniger pixelig.

3. Steuerung

Mit der Tastatur lassen Sie Sam laufen, die Maus justiert die Kamera. Klingt kompliziert, funktioniert aber gerade in Feuergefechten reibungslos und viel besser als mit den Xbox-Analogsticks. In Schleichpassagen sinkt durch Mausrad-gesteuerte Geschwindigkeit die Fehltritt-Rate. Auch im Inventar kramen Sie am PC einfacher: Ein Tastendruck öffnet den Rucksack, per Maus wählen Sie einen Gegenstand. Kein Vergleich zum Gamepad-Gefummel auf der Konsole.

schan. Stets gibt dabei Sams Vorgesetzter Lambert per Funk aus dem Hauptquartier schlaue Tipps. Allerdings schimpft der Chef auch, wenn Sam wieder mal unnötig Alarm auslöst.

Hängen und Würgen

Trotz seiner grauen Schläfen ist **Splinter Cell**-Held Sam Fisher körperlich noch topfit. Wie seine Kollegin Lara Croft klettert und hangelt er über Stangen, Rohre, Leitern und Mauervorsprünge. An einer Hand baumelnd kann er mit der anderen sogar noch schießen – ideal, um Gegner von oben zu erledigen. Die Überraschung glückt auch ohne Pistole, wenn sich Sam einfach auf einen Feind

plumpsen lässt, um ihn so zu überrumpeln. Überhaupt behandelt der Agent seine Widersacher wenig zimperlich: Per



Eher selten nehmen Sie mit den Zielfernrohr Menschen ins Visier.

Knopfdruck nimmt er etwa Geheimnisträger in den Klammergriff, um sie zum Reden zu bringen. Oder er schleift die Kerle zum nächsten Türschloss mit Retina-Scanner. In den Missionen sind solche Manöver allerdings nur selten nötig. Meist reicht es, die Schergen schlafen zu legen und dann zu untersuchen. Sam findet dabei Memory-Sticks mit Zahlencodes oder sonstige Ausrüstungsgegenstände. Trotz der Vielzahl der Manöver (rund 35!) steuert sich **Splinter Cell** sowohl auf Xbox als auch PC kinderleicht. Mit wenigen Tasten haben Sie Sam jederzeit im Griff.

Leiser Dunkelmann

Sam Fisher ist bescheiden und hält sich lieber im Hintergrund. Im Schatten schleicht er sich durch Regierungsgebäude und Industrieanlagen. Ein Glück, dass die neun großen Missionen allesamt bei Nacht oder Dämmerung stattfinden! Störende Lampen kann Sam einfach per

Die schönsten Special Moves



An die Wand gedrückt ist Sam für Gegner schwerer zu erkennen. Außerdem kann er so vorsichtig um Ecken spähen.



Wenn ein Blick um die Ecke nicht reicht, hilft Sam der **Um die Ecke-Schuss**. Mit dem Gewehr scheitert der Trick.



Ein ahnungsloser Wächter muss als **menschlicher Schild** für Sam herhalten, seine Kollegen stellen das Feuer ein.



Mit einer **Knarre an der Schläfe** verraten Wächter großzügig Türcodes und allerlei sonstige Geheimnisse.



Wie Lara Croft **hangelt** sich Sam an Vorsprüngen entlang, notfalls auch um Ecken. Perfekt für Fassadenklettereien.



Selbst unscheinbare Regenrohre dienen als **Kletterstange**. Das macht es einfach, unbemerkt einzudringen.

Agenten-Gadgets



Mit der **Schlüsselloch-Kamera** überprüfen vorsichtige Agenten einen Raum, bevor sie ihn betreten. Praktisch: Das Gerät hat eine stets aktivierte Nachtsichtfunktion.



Die **Ablenkungskamera** lockt mit einem Pfeifgeräusch neugierige Gegner an. Tritt ein Scherger näher, lassen Sie auf Knopfdruck einen Schwall Betäubungsgas austreten.



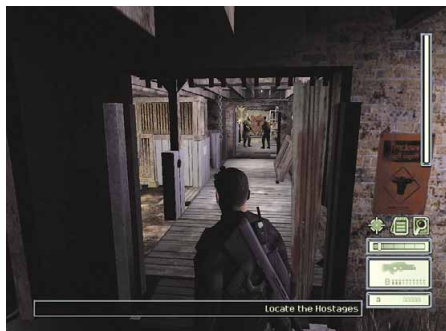
Strom ist gefährlich, erst recht wenn die Ladung aus Sam Fishers **Taser** stammt. Besonders effektiv: Ein Schuss in eine Pfütze, in der mehrere Gegner stehen.



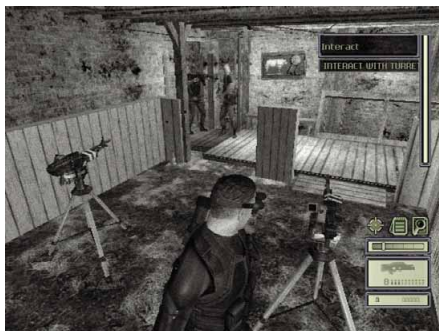
Hust, Keuch! Die **Rauchgranate** nebelt wie in Counterstrike die Gegner ein. Sam behält jedoch dank Thermo-Sicht auch im dicksten Nebel jederzeit den Durchblick.

Lichtschalter ausknipsen, riskiert damit aber, dass Wachen die Beleuchtung wieder anmachen. Dauerhafter sorgt die schalldämpfte Pistole für Dunkelheit, mit der Sie Glühbirnen zersch-

ßen. Ärgerlich: Manche Lichtquellen im Spiel sind ohne ersichtlichen Grund unzerstörbar. Dann muss Fisher mit dem richtigen Timing durchs Helle sprinten. Wie in den **Dark Project-**



Gleich zwei Wachen stehen Sam im Weg. Lösung: die **Freund-Feind-Erkennung** der automatischen Geschütze ausschalten ...



Spiele verrät ein »Schleich-O-Meter«, ob Sam gerade im Rampenlicht oder Finstern steht.

Mindestens genauso wichtig wie die Lichtverhältnisse sind Geräusche. Läuft Fisher etwa zu schnell über ein schepperndes Metallgitter, kommen sofort Wachen gerannt. Mit absichtlich lauten Sprüngen locken Sie dafür Gegner in Hinterhalte. PC-Spieler sind dabei klar im Vorteil: Das Mausrad regelt sicher die Laufgeschwindigkeit. Auf der Xbox kommt es oft vor, dass man den Analogstick zu fest drückt und so versehentlich ein Geräusch verursacht.

Lichtschalter, Kaliber 5,72

Ohne Knarren geht Sam nicht aus dem Haus. Doch im Gegensatz zu manch

schwer bewaffneten Genre-Kollegen hat er stets nur leichtes Gepäck dabei. Eine schalldämpfte Pistole und ein Allzweckgewehr sind sein ganzes Arsenal. Vor allem die Flinte ist

aufgrund ihrer Scharfschützen-Funktion extrem praktisch. Auf Knopfdruck hält Sam sogar den Atem an, um ruhiger zu zielen. Außerdem verschießt das Gewehr nicht-tödliche Munition, die Feinde nur kurzzeitig betäubt. Dann müssen Sie schnell hinlaufen und mit der Faust den Rest erledigen. Besonders fies: Mit dem Taser-Elektroschocker legt Sam in der Kanalisation eine ganze Gruppe von Wachen lahm – ein Schuss ins



Im **Leichenhaus** eines Polizeireviere findet Sam zu Beginn des Spiels zwei vermisste US-Agenten.

Wasser am Boden genügt. Wieder haben es PC-Agenten leichter: Gefechte mit mehr als einem Gegner funktionieren mit Maussteuerung viel besser. Einen Großteil der Schüsse geben Sie in **Splinter Cell** allerdings nicht auf menschliche Ziele ab, sondern auf Lichtquellen.

Wer ist Q?

Jede Menge nützlicher Gadgets erleichtern Sam seine Aufgaben. Anders als das unrealistische Spielzeug in **No One Lives Forever 2** oder **James Bond Nightfire** sind die Gegenstände an existierende Agentenausrüstung angelehnt. Extrem wichtig: Sams

35 Aktionen

- Gehen
- Laufen
- Schleichen
- Ducken
- Springen
- Mauersprung
- Spagatsprung
- Spagatschuss
- Steigen
- Klettern
- Nahkampf
- Rücken zur Wand
- Hängen
- Hangeln
- Hangelschuss
- Rutschen
- Abrollen
- Sprungangriff
- leise Landung
- Türblick
- Abseilen
- Abseilsschuss
- verdeckter Schuss
- Körper tragen
- menschlicher Schild
- Würgegriff
- Verhör
- Zwangskooperation
- Konversation
- Licht ausschalten
- Licht ausschließen
- Dosen werfen
- Geschütze programmieren
- Computer hacken
- Geräusche verursachen

Die schönsten Special Moves



Selbst beim **Abseilen** von Gebäudedächern behält Sam sein Gewehr in der Hand, um in Fenster zu feuern.



Richtige Agenten überqueren Straßen an **Stromleitungen** hängend, die Pistole im Anschlag.



Gegner am Boden übersehen die Gefahr, die dank **Spagatsprung** über ihnen zwischen zwei Mauern eingespreizt lauert.



Verräterische **Bewusstlose** und Leichen sollte Sam immer in den sicheren Schatten schleppen. Sonst droht Alarm.



Ist keine Schlüssellochkamera zur Hand, hilft der gute alte **Blick durch den Türspalt** beim Sondieren der Lage.



Es geht auch ohne Gewalt: Freundliche Kontaktleute rücken in normalen **Gesprächen** mit Informationen raus.

dreiaugiges Nacht- und Wärme-sichtgerät. Damit behalten Sie den Durchblick, während Gegner im Dunkeln tappen. Rund die Hälfte von **Splinter Cell** spielen Sie in der etwas tristen Schwarzweiß-Optik des Restlichtverstärkers. Buntere, aber seltener gebrauchte Bilder liefert die Infrarotkamera. Damit spürt Sam Feinde anhand ihrer Körperwärme auf. Außerdem erkennt er so bei Codeschlössern, welche Tasten zuletzt gedrückt wurden. Mit der biegsamen Schlüssellockkamera späht Fisher durch verschlossene Türen.

Wenn die Luft im nächsten Raum rein ist, ebnet der Einweg-Säureöffner den Weg. Oder Sam versucht sich als Einbrecher und knackt das Schloss (in einem Minispiel) mit einem herkömmlichen Dietrich. Am Geräusch erkennen Sie, in welche Richtung Sie den Universal-schlüssel drehen müssen. Vorteil für Xbox-Agenten: Die Force-Feedback-Funktion des Gamepads unterstützt die Schlüssel-Fummelei mit passendem Gerumpel – zumindest unsere Preview-Version nutzt Force-Feedback-Pads für den PC nicht.

Knobeln und Handeln

Auf nervige Schalterrätzel und Zugriffskarten-Botengänge verzichtet **Splinter Cell** gänzlich. Sämtliche benötigten Codes und Informationen liefert meist ein Gegner oder Computer in der Nähe. Dadurch können Sie sich voll auf die eigentliche Herausforderung des Spiels konzentrieren: die unzähligen Möglichkeiten, unbemerkt an Gegnern und Kameras vorbeizukommen oder sie zu erledigen. Soll Sam etwa von hinten an eine Wache schleichen, um sie dann per Faustschlag schlafen zu schicken? Oder lieber mit einer geworfenen Coladose in eine finstere

Ecke locken? Oder brutal per Kopfschuss ausschalten? Keine einfache Wahl, zumal Sam in vielen Missionen niemanden töten darf. Besonders knifflig wird es im CIA-Hauptquartier in Langley. Die Agentenkollegen sind extrem misstrauisch und meist zu zweit auf Patrouille. Die Lösung: Per Gummigeschoss oder Taser legt Sam eine Wache flach. Wenn sich der zweite Mann besorgt über den am Boden liegenden Kameraden beugt, sorgt ein beherzter Schlag für Ruhe. Nicht vergessen: Beide Körper sollte Sam schnell im Schatten oder einem Abstellraum verstecken, um keinen Alarm zu verursachen.



Noch ist Sam sicher (siehe **Schleich-O-Meter**). Doch die Wache ist schon in Alarmbereitschaft.

Schlaue Schergen

Alle Widersacher in **Splinter Cell** verhalten sich schlau und unterscheiden sich lediglich in Reaktionszeit, Hartnäckigkeit und Bewaffnung. In der ersten Mission brauchen die nur mit einer Pistole ausgerüsteten ge-

orgischen Polizisten noch recht lange, bevor sie einem verdächtigen Geräusch nachgehen. Außerdem verlieren sie schnell wieder das Interesse. Einen Alarm können die Georgier (wie in **No One Lives Forever**) nur mit an der Wand eingelasenen Knöpfen auslösen.

Da sind die CIA-Agenten oder gar die Aufpasser in der chinesischen Botschaft Burmas deutlich besser auf Zack. Die Sturmgewehr-Träger reagieren auf kleinste Unregelmäßigkeiten, etwa wenn Sam in einem sonst hellen Büro das Licht ausschaltet: Per Funkgerät holen sie sofort Verstärkung. Die aufgeschulte Truppe sucht dann qualvoll lange nach dem Störenfried. Auf herumliegende Lei-



Neben der Tonne mit Tierabfällen deaktiviert Sam eine **Selbstschussanlage**. Jetzt kann er sicher vorbeilaufen.

Florian Stangl



Ich trete den Fisher-Chören bei

Ja, auch ich bin in Sam Fisher vernarrt. Der Typ ist einfach cool, hat zig Mal mehr drauf als Mr. Bond und sieht besser aus – rein Engine-

technisch, natürlich. So gern ich meine Xbox mag, so ungern spiele ich inzwischen darauf Splinter Cell. Am PC flutscht das Spiel viel besser: Zielen, strafen, laufen, klettern gehen einfach leichter von der Hand. Dadurch werden die teils bockschweren Einsätze erträglich.

Wer die deftigen Schusswechsel und das anspruchsvolle Leveldesign von Hitman 2 mag, liegt bei Splinter Cell goldrichtig: Es gibt für fast jedes Problem mehrere Lösungswege, ich darf ständig neue Varianten ausprobieren. So müssen moderne Actionspiele aussehen!

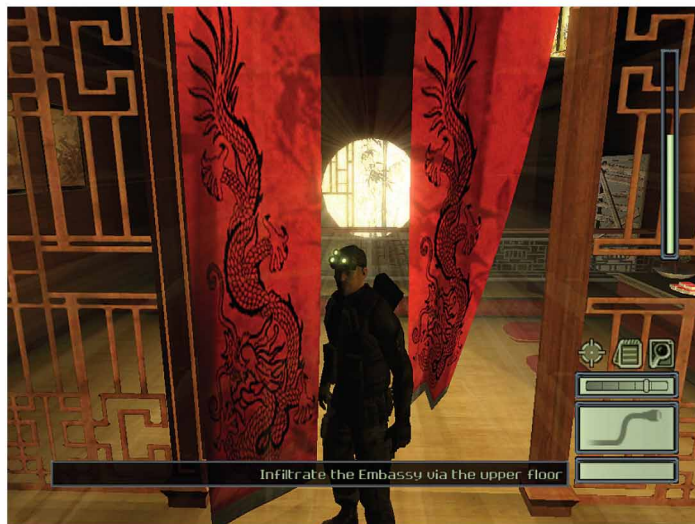
Peter Steinlechner



Schleichen für Schießer

Doch, ich finde Schleichen spannend – aber auch ganz schön schwierig. Entsprechend schwanke ich bei Splinter Cell ständig zwischen stiller Begeisterung und lauten Flüchen. In den guten Momenten ist das Spiel einfach genial aufgebaut. Selbst kniffligste Stellen sind irgendwann gelöst, entsprechend groß das Erfolgserlebnis. Auf der Sollseite riecht mir das Ganze in manchen Passagen zu sehr nach harter Knobelarbeit – da hätte ich mich herhaft gerne einfach mal durchgeballert.

Allerdings: Die edle Grafik ist über jeden Zweifel erhaben, die Steuerung von Sam Fisher erstklassig und die KI toll. Und schließlich überwiegt auch bei mir ganz klar der Spielspaß – langfristig zieht dieses Meisterwerk selbst überzeugte Ballerfans in seinen Bann.



In der chinesischen Botschaft protzen die Entwickler mit **Lichteffekten**. Der Tür-Vorhang weht sanft beim Durchlaufen. In diesem gegnerfreien Zimmer kann sich Sam etwas entspannen.



Der angeschossene Informant ist nicht mehr zu retten, verrät aber den Fluchtweg aus dem brennenden Gebäude.

chen sind alle Wachen allergisch. Entdecken sie einen leblosen Körper, steigt sofort die Alarmstufe und damit die Aggressivität der Männer. Manche Missionen gelten als gescheitert, wenn Sam mehr als fünf Alarme auslöst. Etwas dümmlich agieren dagegen die gelegentlich auftauchenden Wach-

hunde. Die sollten Sam eigentlich riechen, scheinen aber an Erkältung zu leiden: Oft rennen die Köter im Dunkeln einfach an dem Agenten vorbei.

Lichterzauber

Splinter Cell benutzt eine modifizierte Version der **Unreal 2**-Engine. Die Entwickler haben vor allem die Lichteffekte aufgeböhrt, Gegenstände und Personen werfen realistische Schatten. Das sieht nicht nur hübsch aus, sondern hilft Sam auch dabei, Gegner frühzeitig zu entdecken. Auch der Rest der Optik spielt in der ersten Liga: Das lodernde Feuer im brennenden Kalinatek-Bürogebäude flösst richtig Respekt ein. An ein paar Stellen im Spiel ist der Grafikgaul allerdings mit den Ubi-Soft-Entwicklern durchgegangen: Das lichtdurchflutete Gebetszimmer in der chinesischen Botschaft bietet zwar Abwechslung vom harten Agenten-Alltag, ist aber spielerisch unwichtig.

PC-Agenten schleichen schöner

Den Vergleich mit der Xbox-Fassung gewinnt die PC-Version von **Splinter Cell** mühelos: Höhere Auflösungen und schönere Texturen lassen das Agen-

tendrama viel ansprechender aussehen. Der größte Pluspunkt ist neben der gelungenen Steuerung mittels Maus und Tastatur die verbesserte Speicherfunktion. Jene scheinbar willkürlich gesetzten Savepoints der Konsolen-Fassung fehlen auf dem PC, Sie dürfen überall speichern. Beliebige Slots (statt nur drei bei der Xbox) sowie eine Quicksave-Funktion machen das Spiel nicht nur komfortabler, sondern auch etwas leichter. Gut so, denn selbst auf dem niedrigeren der beiden Schwierigkeitsgrade ist **Splinter Cell** knüppelhart.

Xbox-Spieler warten momentan auf zusätzliche Levels, Skins und Mods, die Ubi Soft mit dem Online-Service Xbox Live zur Verfügung stellen will. Für PC-Agenten soll es die Erweiterungen auf der offiziellen Website geben. **MS**

Markus Schwerdtel



Spannung total

Beim Spielen von **Splinter Cell** hat meine lila Gesichtsfarbe die Kollegen ganz schön erschreckt. Doch in den nervenzerfetzenden Missionen muss ich einfach

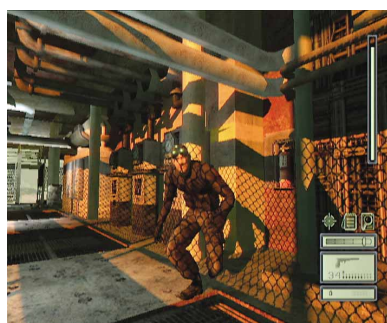
die Luft anhalten. Die düstere Grafik mit den grandiosen Schatteneffekten erzeugt mehr Atmosphäre als jeder Kinofilm. Dazu passt die knallharte Hintergrundgeschichte im Tom-Clancy-Stil, die schon morgen auch in der realen Welt so geschehen könnte. Mit dem ebenso sympathischen wie coolen Helden Sam Fisher rette ich die Welt und schlage mich dabei mit intelligenten Gegnern herum. Als James-Bond-Verächter freue ich mich besonders über Sams realistische Ausrüstungsgegenstände.

Ballern pur? Nein danke

Quake-gestaltete Ballerfans werden sich mit **Splinter Cell** anfangs nur schwer anfreunden: Feueregefechte sind recht selten und enden bei mehr als drei Gegnern meist tödlich für Sam. Geschicktes, oft mehrminütiges Anpirschen ist nötig, um einen Gegner schließlich per Fausthieb schlafen zu legen. Doch das Glücksgefühl nach einem gelungenen Einsatz ist einfach zu schön. Für mich ist **Splinter Cell** jedenfalls die schönste Schleicherei seit **Dark Project 2**.



Auch im Jahr 2004 hat **Windows** Sicherheitslücken: Fisher hackt sich am Computer ins Terroristen-Netzwerk.



Auf einer **Bohrinsel** in Aserbaidschan suchen wir den Computerspezialisten der Terroristen.



Zwischensequenzen laufen entweder in der Spiele-Engine (oben), oder als gerenderte Filme ab (unten).

Splinter Cell

Genre: Actionspiel

Entwickler: Ubi Soft

Termin: 30. Januar 2003

Ersteindruck: Ausgezeichnet

Markus Schwerdtel: »Schon die Xbox-Fassung von **Splinter Cell** hat mich gefesselt – trotz Gamepad-Steuerung und verkorkster Speicherei. Diese Ärgernisse fehlen auf dem PC. Auch optisch macht die Schleicherei in hoher Auflösung gleich viel mehr her. Sam Fishers Abenteuer eröffnet die Action-Saison 2003 mit einem Paukenschlag!«

Splinter Cell: Testeinsatz

Rettung im Schlachthof

Diktator Nikoladze will US-Soldaten vor laufender Kamera hinrichten! Wir verhindern die Live-Übertragung und befreien die Geiseln aus einem Schlachthaus in Burma.



00:00 Torwachen

Drei Männer bewachen das Tor des Schlachthofs. Kein Problem: Mit eingeschaltetem **Nachtsichtgerät** erledigen wir die Wachen aus dem Schatten heraus.

Verflixt! Kugelsichere **Suchscheinwerfer** beleuchten den Hof vor dem Eingang. Mit dem **Zielfernrohr** schalten wir die Männer an den Lichtern aus.



00:07 Suchscheinwerfer



00:10 Minenfeld

Die Wachen sind weg, doch der Weg zur Eingangstür ist vermint. Wir hängen am Zaun und suchen per **Infrarotbrille** eine sichere Route.

Oben auf dem Schlachthaus deaktivieren wir die **Übertragungs-Antenne**. Vorsicht: Unsere Schritte verursachen auf dem Wellblechdach einen Höllenlärm.



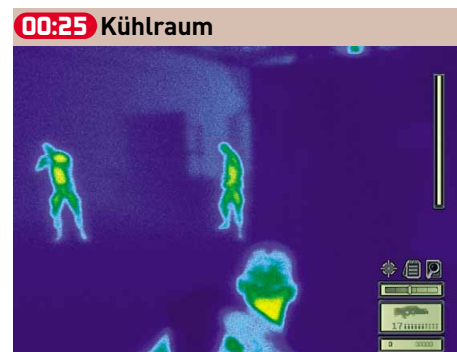
00:16 Antenne zerstören



00:20 Schloss knacken

Mit dem **Standard-Dietrich** öffnen wir eine Zugangstür ins Schlachthaus. In einem Minispiel müssen wir die richtigen Tasten drücken.

Dichter Dampf behindert im Kühlhaus die Sicht. Wir erkennen dank **Wärmebild** die Gegner und schalten sie mit Pistole oder Faust aus.



00:25 Kühlraum



00:30 Selbstschussanlagen

Im verlassenen Stall des Schlachthofs programmieren wir zwei **Selbstschussanlagen** für unsere Zwecke um. Die feuern jetzt auch auf Terroristen.

Geschafft! Nachdem die automatischen Geschütze alle heranstürmenden Feinde erledigt haben, können wir die **US-Soldaten** aus dem Stall befreien. **MS**



00:35 Geiseln befreien