

Einzelkämpfer an die Front

Splinter Cell

Athletisch, konsequent, lautlos: Sam Fisher ist der Super-Spezialagent des US-Geheimdienstes NSA. Mit High-Tech-Waffen und vollem Körpereinsatz jagt er Terroristen.



f CD/DVD:
eo-Special

WWW

www.gamestar.de:
ätzliche Bilder in
eenshot-Galerie

Sein Name klingt nach einem harmlosen Staubsaugerverkäufer. Doch Sam Fisher ist eher eine Mischung aus James Bond und Solid Snake (*Metal Gear Solid*). Er zieht in *Splinter Cell* für die USA den Karren aus dem Dreck, wenn die Regierung Ärger mit Terroristen hat. Die Öffentlichkeit darf dabei ebenso wenig von seiner Existenz erfahren wie seine Gegner – daher arbeitet Sam so unauffällig wie möglich. Für Sie als Spieler heißt das: erst schauen, dann schießen. Und: erst denken, dann kämpfen. Hobby-Rambos haben in den realistischen Levels nichts verloren; Fans von *Dark Project* erwartet ein actionreiches Schleichspiel im Tom-Clancy-Universum.

Schleich dich!

Per Maus und Tastatur dirigiert, huscht Fisher geduckt von Kiste

zu Kiste, weicht hartnäckigen Suchscheinwerfern aus oder hangelt sich an meterhohen Gitterzäunen entlang. Er muss seine Gegner sehen, bevor die auch nur ahnen, dass sich jemand nähert. Dafür nutzt er Thermobrilles, Nachtsichtgerät und eine Minikamera: Unter Türen durchgeschoben verrät dieses Spionagewerkzeug, ob dahinter ein Gauner Wache schiebt. Oft lässt der Levelaufbau dem Spieler keine Chance, wenn dieser nicht überlegt, wie er die Umgebung zu seinem Vorteil nutzt. Manchmal ist der unauffälligere Weg auch nur der leichtere – wird Sam entdeckt, muss er mit vielen Gegnern und wenig Munition rechnen. Oft kommen seine Feinde mit dem Leben davon: Schleicht sich Sam leise von hinten an, kann er einen Gegner mit der Waffe an dessen

Schläfe »überreden«, Geheimnisse zu verraten. Oder er nutzt sein Opfer als menschlichen Schild. Meistens werden dann seine Widersacher das Feuer nicht eröffnen.

Nasse Füße

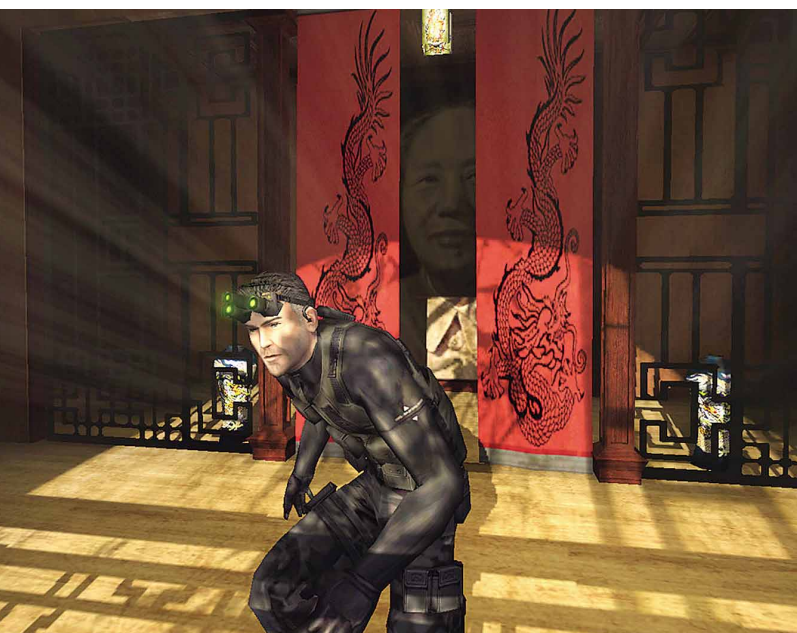
Wenn Sam Fisher nicht genügend Munition für seine teilweise futuristischen Waffen hat, bietet sich das herumstehende Mobiliar an. Beispielsweise schnappt er sich im CIA-Hauptquartier einen schweren Bürostuhl und schickt damit einen Terroristen ins Reich der Träume. Oder er spreizt sich im Spagat zwischen zwei Schränke – läuft eine Wache unter ihm vorbei, lässt er sich fallen und würgt sie mit seinen Beinen bis zur Bewusstlosigkeit. Besonders reizvoll ist die interaktive Umgebung: Zerbollert Fisher ein Aquarium, plätschert das Wasser auf den Fußboden. Sobald ein Gegner im Nass steht, ist er besonders anfällig für das Elektroschock-Gewehr. So besetigt der Top-Agent auch mehrere Feinde auf einen Streich.

Licht und Schatten

Die butterweichen Animationen sowie die abwechslungsreichen, komplexen Levels profitieren

von der Leistungsstärke der aktuellen Unreal-Engine. Vor allem das dreidimensionale Licht sieht todschick aus, ebenso der Schattenwurf: Beides verändert sich abhängig von den Bewegungen der Personen im Raum und wirkt verblüffend echt. Die Lichtquellen darf Fisher auch zerschießen, um Bösewichte im Dunkeln zu überraschen. Der Agent kann sich außerdem von Dächern abseilen, Regenrohre hochklettern oder Stromleitungen entlangrutschen, um direkten Konfrontationen aus dem Weg zu gehen.

FS



Sam kann wie hier verstohlen um eine Ecke blicken, doch die Wachen sind bereits alarmiert.

er zeigt die neueste Version der Unreal-Engine, was sie draufhat: Licht und Schatten sind realistisch im um abgebildet, und sogar der Vorhang bewegt sich physikalisch korrekt im Luftzug.

Splinter Cell

Genre: Actionspiel
Termin: 14.11.2002

Entwickler: Ubi Soft
Ersteindruck: Sehr gut

Florian Stangl: »Der Nervenkitzel ist enorm: Sieht mich die Wache oder nicht? Was verbirgt sich hinter der Tür? Mit High-Tech-Ausrüstung, artistischen Kampfeinlagen und auf Zehenspitzen nehme ich es gerne mit bösen Terroristen auf. Hier ist ein tolles Schleichspiel in der Mache!«