

Dark Metal Gear Lara Project

Splinter Cell

Schleichen, Schießen, Spionieren – mit toller Optik rettet Agent Sam Fisher die Welt. Wir haben ihn und seine Erfinder besucht.

Der einzige Ausweg aus der **Flammenhölle** ist für Sam Fisher ein schneller Spurt durch das Feuer.



dos-Sichtkegel!«, sagt Producer Reid Schneider. Wenn eine Konfrontation unvermeidlich ist, greifen Sie in die Kampfsport-Trickkiste und legen Ihren Widersacher mit Tritten oder Schlägen schlafen. Manchmal brauchen Sie einen Wächter aber bei Bewusstsein, damit er etwa einen Türcode eingeben kann. Dann nehmen Sie den Unhold in den Schwitzkasten und überreden ihn so zur Mitarbeit.

Schlüsselloch-Späher

Um unliebsame Überraschungen zu vermeiden, wird Sam seine Umgebung gründlich auskundschaften müssen. Dabei hilft ihm neben Wärme- und Nachtsichtgerät auch die praktische Kabelkamera. Durchs Schlüsselloch oder einen Türspalt geschoben erspähen Sie damit Gegner und Fallen. Eine andere Mini-Kamera kleben Sie an die Wand, um etwa einen Gang stets im Blick zu haben. Auf Knopfdruck lockt das Gerät zusätzlich per Sirene Feinde an und betäubt sie mit Gas.

Splinter Cell nutzt die **Unreal 2-Engine**. Die Xbox-Version, von der auch unsere Bilder stammen, glänzt mit fantastischen Licht- und Schatteneffekten. Für die gleichzeitig erscheinende PC-Fassung versprechen die Entwickler die gleiche Optik. **MS**

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

Sam Fisher ist der Superagent schlechthin: Er bewegt sich noch leiser und unauffälliger als Dieb Garret in **Dark Project**. In seinem Rucksack bewahrt er mehr Hightech-Ausrüstung auf als Snake aus **Metal Gear Solid**. Und sportlich

ist er mindestens so fit wie Lara Croft. Kein Wunder, dass er im Actionspiel **Splinter Cell** im umkämpften Kaukasus der Zukunft nach dem Rechten sehen soll. An 14 Schauplätzen wie Georgien und Aserbaidschan dirigieren Sie Sam Fisher durch umfangreiche Levels. Ob Sie Geiselnbefreiungen und Dokumentendiebstähle dabei mit Gewalt oder Köpfchen angehen, liegt ganz bei Ihnen.

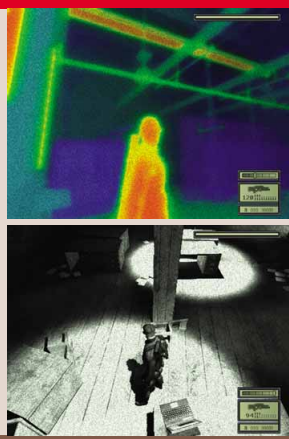
Würger im Schatten

Jeden seiner Einsätze tritt Sam schwer bewaffnet an. Zusätzlich wird er sich die Knarren besiegtter Gegner greifen können. Trotzdem soll Ballern gegen die zahlenmäßig meist überlegenen Feinde in **Splinter Cell** nur eine Notlösung sein. Schlauer ist es, sich im Schatten an Wachen vorbeizuschleichen. Wie in **Dark Project** verrät eine Ska-

la, ob Sie gerade im Radius von Suchscheinwerfern stehen. Die Strahler lassen sich jedoch per schallgedämpfter Pistole ausknipsen. Um auch akustisch unentdeckt zu bleiben, kann Sam lautlos kriechen. Außerdem erklimmt er Zäune und hangelt sich an Seilen und Rohren entlang – nach oben schauen die Schergen nämlich nur selten. »Unsere Wachen sind auf Zack und nutzen alle Sinne – auf Wiedersehen, Comman-

Agenten sehen mehr

Im **Wärmebild** erkennen Sie sogar Heizungsrohre als orange Balken, während der **Restlichtverstärker** nur Schwarz-weiß-Aufnahmen liefert.



Splinter Cell

Genre: Actionspiel
Termin: 4. Quartal 2002

Entwickler: Ubi Soft
Ersteindruck: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Seit Dark Project kommt das Schleicher-Genre auf dem PC viel zu kurz. **Splinter Cell** könnte diesen traurigen Zustand jedoch mit einem Paukenschlag beseitigen. Hoffentlich vergessen die Entwickler im Rausch der Technik und der coolen Ausrüstungsgegenstände nicht die Spielbarkeit.«