



Splinter Cell Conviction

Totgesagte leben länger. Sam Fishers immer wieder verschobene (und beinahe eingestellte) Rückkehr mauserte sich zu einer der spektakulärsten Überraschungen der diesjährigen E3.

Ausfragen

Warum es zwei Jahre still war um das Projekt, ist schnell erklärt: Ubisoft hat **Splinter Cell: Conviction** von Grund auf neu gebaut. »Splinter Cell bleibt sich im Kern zwar treu, wird aber schneller, flüssiger, spektakulärer und innovativer«, fasst Maxime Béland, der Creative Director des Spiels, Ubisofts ambitionierten Plan zusammen. Dass das nicht ausschließlich typisches Marketing-Blabla ist, zeigt bereits der Beginn der ersten Mission: Sam Fisher ist auf Malta unterwegs und sucht den Mörder seiner Tochter Sarah. In einer öffentlichen Toilette verhört Sam einen Kontaktmann, der den Aufenthaltsort des Waffenhändlers Andrei Kobin kennt. Wobei »verhören« heißt, dass Sam den Kerl ähnlich wie

Daniel Craig alias James Bond in **Casino Royale** in Porzellanschüsseln, Spiegel und Klowände schmettert, bis das Blut spritzt. Die furios gefilmte und geschnittene Sequenz läuft interaktiv ab, sprich: Wir hauen den Unglücklichen selbst durch die Gegend. Diese derben Szenen erinnern frappierend an die **Der Pate**-Spiele – eine Altersfreigabe ab 16 Jahren, wie sie die früheren **Splinter Cell**-Spiele von der USK erhalten haben, wird sich Ubisoft bei **Conviction** wohl abschminken dürfen.

Ausspionieren

Momente wie diese sind jedoch lediglich Beiwerk. Im Kern ist **Splinter Cell: Conviction** nach wie vor ein taktisches Actionspiel mit starker Schleichkomponente. Allerdings hat sich Ubisoft für den

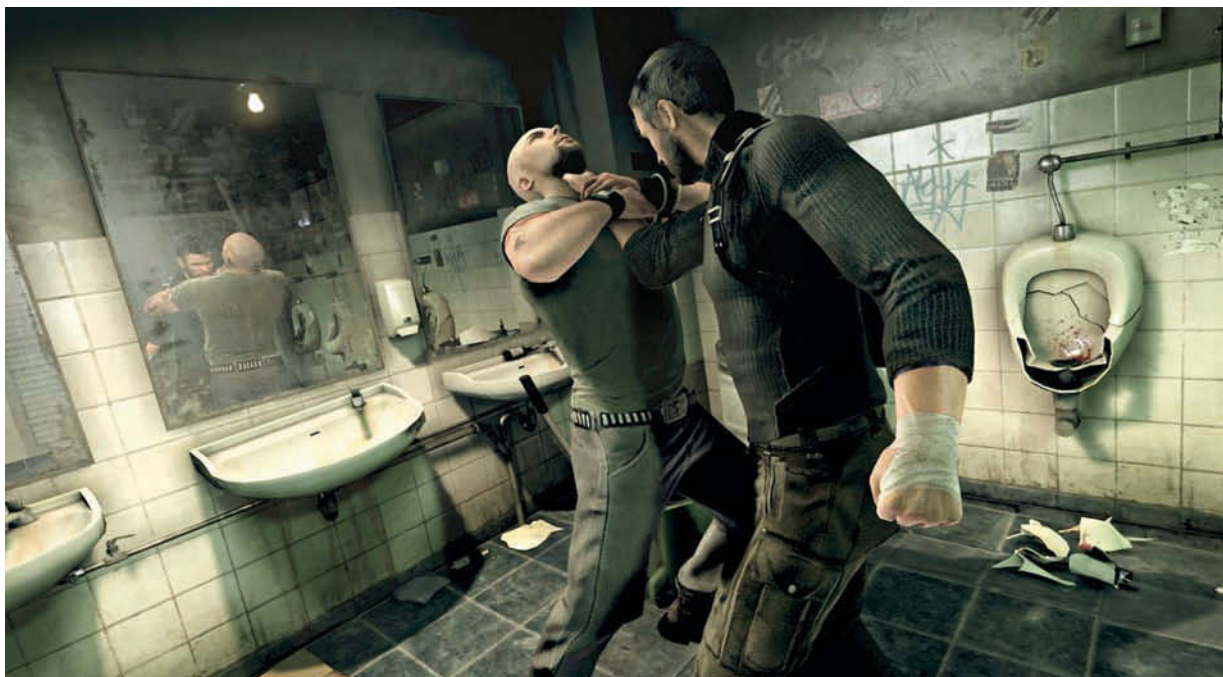
DVD
Video-Special

DVD-XL
Trailer

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5698
GameStar TV 45/09
(Premium)

Wie tief ein strahlender Held doch fallen kann. **Splinter Cell: Double Agent** (2006), Sam Fishers viertes Schleichabenteuer, stieß bei den Fans auf wenig Gegenliebe, die kurz darauf angekündigte Fortsetzung **Conviction** wurde von Ubisoft immer wieder auf unbestimmte Zeit verschoben.

Zwischenzeitlich machten sogar Gerüchte um die Einstellung des Projekts die Runde; Agent Fishers Karriere schien vorzeitig beendet. Auf der E3 meldete sich der charismatische Superspion jedoch überraschend zurück – und hinterließ einen fantastischen Eindruck.



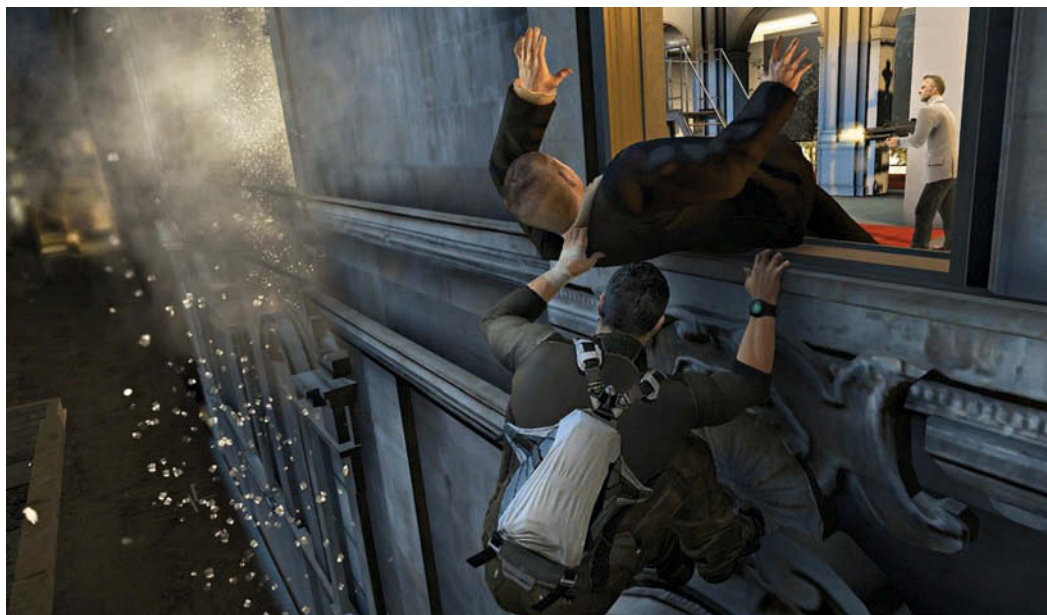
Sam Fisher geht bei Verhören wenig zimperlich vor. In den **interaktiven Sequenzen** prügeln wir Infos über den Mörder unserer Tochter aus den Gegnern heraus.



Markierte Gegner schaltet Sam automatisch mit einem Schuss aus.



Cool: Aktuelle Missionsziele projiziert das Spiel an Hausfassaden.



Klettern, hinterhältiges Ausschalten wie hier per Fenstersturz – Sam Fisher hat kräftig beim Assassinen-Kollegen Ezio abgeschaut.

Titel aber einiges von den **Hitman**-Spielen abgeschaut. So wird Sam in seinem neuen Abenteuer mehr Handlungsfreiheit haben, allerdings in einer begrenzten, im Vergleich zu früheren **Splinter Cell**-Spielen insgesamt weniger linear aufgebauten Umgebung. So sollen wir in Malta das Haus des Waffenschleppers infiltrieren, haben dabei aber weitgehend die Wahl, wie wir vorgehen. Steigen wir durchs Fenster ein, brechen durch die Vordertür oder klettern doch lieber an der Fassade hoch? Alles kein Problem, alles eine Frage der Planung. Wer vorher in Ruhe die Lage auskundschaftet und zum Beispiel mit einer Spiegelscherbe unter Türen hindurch lugt, ist klar im Vorteil. Apropos Hilfsmittel: Da Sam Fisher (allem Anschein nach) nicht mehr für die Geheimorganisation Third Echelon arbeitet, muss er auf die aus früheren Teilen bekannten Gadgets verzichten. **Splinter Cell** ohne Nachtsichtgerät? Ubisoft-

Mann Béland grinst und schweigt. Wir spekulieren mal: Vielleicht kann Sam Fisher seinen Gegnern Ausrüstungsgegenstände klauen. Oder aber Third Echelon spielt erneut eine elementare Rolle und versorgt den Ex-Agenten im Spielverlauf mit technischen Hilfsmitteln. Fest steht schon jetzt: Das halbgare Moralsystem aus dem mindestens ebenso halbgaren Vorgänger **Double Agent** entfällt.

Ausschalten

Unabhängig davon, ob das berühmte dreiäugige Nachtsichtgerät wieder zum Einsatz kommt oder nicht, spendieren die Entwickler Sam ein paar neue Talente. So dürfen wir beim Blick durchs Schlüsselloch erspähte Feinde nun ähnlich wie in **Rainbow Six: Vegas** markieren. Drücken wir daraufhin die Aktionstaste, bricht Sam durch die Tür und feuert automatisch auf die erfassten Gegner. Das funktioniert auch mit Gegenständen. Wählen wir etwa eine

Lampe, knipst Sam auf Kommando erst die Birne und dann die verdutzten Feinde aus. Wird das Spiel dadurch nicht zu leicht? Nein, sagt Maxime Béland, denn zum einen hängt es von der aktuellen Waffe ab, wie viele Gegner Sam markieren darf. Zum anderen muss sich Mr. Fisher die für solche Aktionen benötigte Energie erst durch »normale« Abschlüsse verdienen. Möglicherweise wird die »Mark and Execute«-Funktion in den höheren Schwierigkeitsstufen ganz fehlen.

Aussuchen

Neben dem durch solche Angriffsmöglichkeiten enorm gesteigerten Tempo beeindruckte **Conviction** auf der E3 vor allem durch seine Inszenierung. Weil Sam Fisher ein imposantes Repertoire von Fähigkeiten besitzt und die Levels voller Interaktionsmöglichkeiten stecken, ereignen sich ständig neue, spannend dargestellte Situationen. Sam klettert an Rohren entlang, lässt sich auf

Gegner fallen, schleudert diese ins nächste Bücherregal oder gleich aus dem Fenster, hechtet elegant an Häuserfassaden entlang, um anschließend arglose Wachtposten ebenso hinterhältig wie geschmeidig animiert über die Brüstung zu ziehen. Spannende Kniffe wie das von Ubisoft »Last Known Position« bezeichnete Element bereichern die Vielfalt an taktischen Möglichkeiten: Hierbei zeigt eine weiße Silhouette an, wo die Gegner Sam zum letzten Mal gesehen haben. Da sie sich dorthin orientieren, kann der Agent ihnen wunderbar in den Rücken fallen oder schlicht abhauen. All das, zusammen mit den coolen Ideen (so werden beispielsweise Missionsziele in riesigen Lettern an Hausfassaden projiziert) und der dreckig-realistischen Inszenierung, machte bereits jetzt einen sehr guten Eindruck und lässt uns auf einen erfolgreichen Neustart der **Splinter Cell**-Serie hoffen. **DM**



Die weitläufigen Levels (hier Malta) sollen mehrere Möglichkeiten bieten, eine Mission zu meistern.

Splinter Cell: Conviction

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2009**
► Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status **zu 75% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ganz ehrlich: Ich hatte Sam Fisher bereits beschrieben. Doch was Ubisoft hier auf die Beine stellt, verspricht ein Knüller zu werden. Ohne die Kerndisziplinen der Serie zu vernachlässigen, erhöhen die Entwickler das Tempo, erweitern die Möglichkeiten und inszenieren das Ganze auch noch packend und brachial wie einen Kinofilm. Und das hoffentlich nicht nur in den bisher gezeigten Passagen.



danielm@gamstar.de