



Finale KO-Schläge setzt das Spiel für die Splinter-Cell-Serie ungewöhnlich vehement in Szene.



Schattenspiele: Sam erkundet die düstere Seite Washingtons.



All zu clever stellen sich die KI-Gegner noch nicht an.

zielen wir auf den ersten Gegner. Schuss, Treffer! Dann der nächste. Treffer! Nach und nach entledigen wir uns aller Feinde, ohne dass auch nur einer der anderen zwischendurch mal Verdacht schöpft. Skeptisch blicken wir auf das Geschehen – eine derart anspruchslose Schießbude war die **Splinter Cell**-Reihe nie. Im Gegenteil: Wer es in früheren Serienteilen mit mehr als einem Gegner gleichzeitig zu tun bekam, musste sein Vorgehen sehr genau planen. In **Conviction** hingegen stehen wir wenige Minuten nach unserer Renovierungsaktion inmitten unzähliger toter Soldaten, gefährlich nah ist uns keiner von ihnen gekommen. Wegräumen kann und muss Sam die Körper übrigens nicht mehr. Ebenfalls serienuntypisch: Im Gefecht stellt sich die KI bislang äußerst dämlich an. Zwar suchen die Burschen aktiv Deckung, lassen sich dann aber kommentarlos in herauslugende Körperteile schießen. Laut Andréane Meunier, der Produktionsmanagerin von **Splinter Cell: Conviction**, werde daran aber noch eifrig gearbeitet.

Action: reichlich

Was **Splinter Cell: Conviction** an Realismus fehlt, macht es durch Tempo und Action zumindest teilweise wieder wett. Vor allem die brachialen Nahkämpfe, für die ein Kampfsportexperte in Ubisofts Motion-Capture-Studio eingeladen wurde, beeindrucken durch ihre an die **Bourne**-Filme erinnernde Inszenierung. Wie Sam auf Knopfdruck einen Gegner von hinten überwältigt, ihn gekonnt entwaffnet und durch mehrere Schüsse in den Bauch ausschaltet, hat man so cool und aufwändig animiert noch in keinem anderen Spiel gesehen. Auch die Flucht vor anstürmenden Feinden geht dank neuer und an **Assassin's Creed** erinnernder Kraxelmanöver schneller und eleganter von der Hand. Spielzeuge wie EMP-Granaten sowie Sams neue Talente »markieren und ausschalten« sowie »letzte bekannte Position« (eine weiße Silhouette zeigt an, wo Gegner Sam vermuten) bereichern das Spiel, waren aber zumindest bei unserer Probestunde nie nötig. Bleibt stark zu hoffen,

dass Ubisoft den (taktischen) Anspruch späterer Missionen noch deutlich erhöht.

Handlung: vorhanden

Bei unserem Besuch verrät Ubisoft weitere Details zur Handlung von **Splinter Cell: Conviction**. So schlägt es Sam unter anderem nach Washington, wo er es erneut mit seinem ehemaligen Arbeitgeber, der Geheimorganisation Third Echolon, zu tun bekommt. Neben neuen Figuren wie Sams ehemaligem Navy-Seals-Kollegen Victor Coste sollen vor allem alte

Bekannte wie die Chefanalystin Anna Grimsdóttir für Spannung sorgen. Denn warum und wie Third Echolon in eine weitreichende Intrige um Andrei Kobin und den Tod von Sams Tochter Sarah verwickelt ist, gilt es in einer (von Ubisoft angegebenen) Spielzeit von zwölf Stunden herauszufinden. Einen Mehrspieler-Teil soll es in **Conviction** ebenfalls geben. Dazu will der französische Hersteller aber erst auf der GamesCom in Köln erste Infos veröffentlichen. Wir hoffen auf spannende Koop-Missionen. **DM**

Splinter Cell: Conviction

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

Daniel Matschijewsky: Als Fan der Serie stehe ich dem hohen Grad an Action bislang noch skeptisch gegenüber. Sicher, die von mir gespielte Mission ist flott, filmreif und saucol, letztlich aber viel zu simpel. Ubisoft muss dringend an Anspruch und Gegner-KI arbeiten. Sonst verkommt der eigentlich hochspannende und packend erzählte Spionage-Thriller zur stupiden Schießbude.

Potenzial Sehr gut



danielm@gamstar.de

Venetica

Endlich gibt es die erste komplette Preview-Version des einzigartigen Rollenspiel-Erstlings vom Adventure-Spezialisten Deck 13. Wir sind losgezogen und viele faszinierende Stunden lang in die Venetica-Welt eingetaucht.

GameStar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5184

Venetica ist ein Rollenspiel. Das musste jetzt mal in aller Deutlichkeit gesagt werden. Denn wegen seines Comic-Looks haben viele Leute dieses große Spiel fälschlich unter Casual- oder Jump & Run-Titel abgespeichert. Doch wer erstmal auf der Mühlen-Anhöhe vor den Toren des Venedigs von 1538 sein Auge über die zerklüftete Klippenlandschaft mit ihren felsigen Inselvorposten schweifen lässt; wer sich, geblendet von gleißenden Reflexen auf der Wasseroberfläche, über die unfassbar lange Lagunenbrücke in die Renaissance-Metropole hineinseht, der wird keinen Gedanken mehr an Hüpfspielchen verschwenden. Verwirrt? Lesen Sie im Folgenden, was genau wir Ihnen mit diesem leicht verschwurbelten Satz sagen wollen.

Charakterentwicklung & Kampf

Wenn Sie auf der Klippe angekommen sind, haben Sie in **Venetica** schon einiges hinter sich. Das gesamte erste Kapitel ist wie ein umfangreiches Tutorial konzipiert, das Ihnen unaufdringlich alle Spielfunktionen nahebringt, etwa das Aufleveln Ihres Charakters. Sie erhalten Erfahrungspunkte durch das Erledigen von Gegnern oder Aufträgen (»Suche eine neue Werkstatt für den Schmied«, »Kläre die Vorfälle in der Mine auf« usw.). All diese Neben-Quests hangeln sich am großen Handlungsstrang entlang: Sie sollen eine Verschwörung des Bösen aufdecken.

Für jeden Stufenaufstieg erhalten Sie drei Attributpunkte, mit denen Sie die vier Grundwerte



Die mächtige Fürstin in ihrer menschlichen Gestalt.



Die **Monstergestalt** der ersten Zwischengegnerin, der Fürstin, bekämpfen wir in der Schattenwelt.

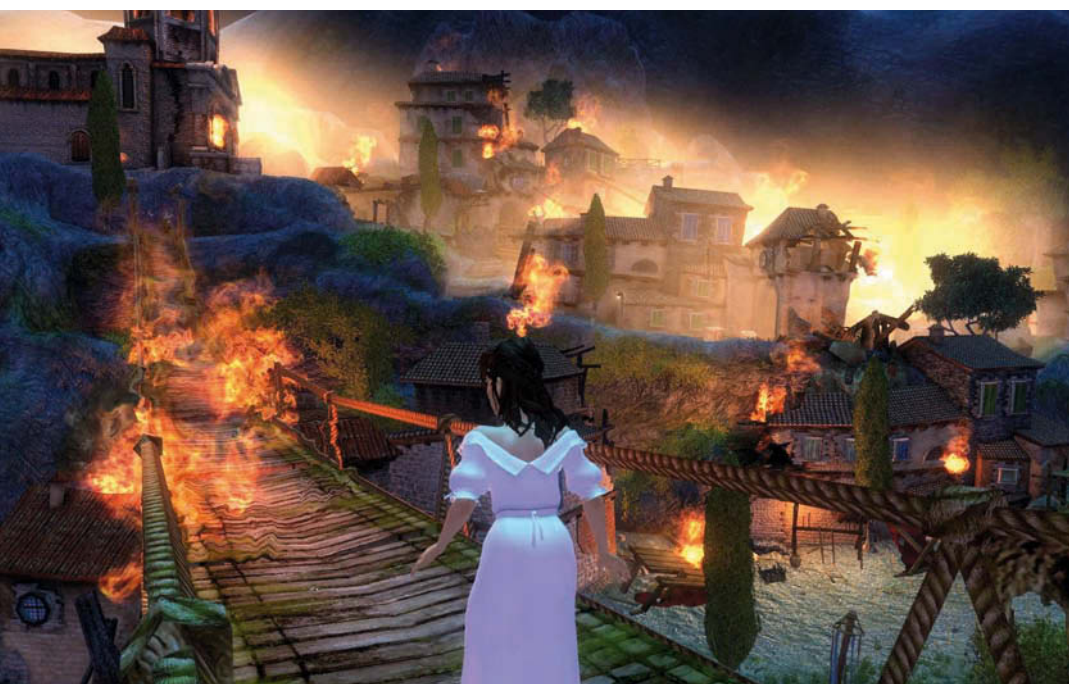
Konstitution, Weisheit, Stärke und mentale Stärke Ihrer Helden Scarlett steigern. Gleichzeitig hagelt's 20 Fertigkeitspunkte mit denen Sie zum nächsten Trainer eilen und neue Kampffähigkeiten, hübsch aufgereiht in zwei Talentbäumen, freischalten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Körper- und Seelenfertigkeiten. Zu Ersteren zählen Klassiker wie das Parieren von Angriffen, Schildtackten, Riposten oder mächtige zweihändige Hiebe. Auch den

Umgang mit den vier Waffenkategorien Schwerter & Klingen, Hämmer & Äxte, Speere & Schilde sowie Sensen lernen Sie hier.

Die Seelenfertigkeiten spiegeln die dunkle Seite Ihrer Persönlichkeit wieder, Ihr leiblicher Vater ist schließlich niemand Geringer als der Tod – ein delikates Biografiedetail mit spektakulären Folgen. So können Sie einen Schwarm rasender Raben auf Gegner hetzen. Oder Sie beleben getötete Feinde wieder und lassen sie für sich selbst kämpfen. Oder Sie lassen mithilfe heraufbeschworener Geister zähe Widersacher förmlich zu Stein erstarren, um Sie dann zu zerbröseln. Dabei sind besonders die spektakulären Kombinationsangriffe hilfreich: Ähnlich wie im Rollenspiel **The Witcher** erschaffen Sie durch rhythmisches Klicken zum richtigen Zeitpunkt mächtige Angriffsketten.

Die Spielwelt

All diese Komponenten sind dabei sinnvoll in **Venetica** eingewoben, nichts ist bloßer Zierrat. Das merken Sie sehr schnell, wenn Sie auf dem mittleren von drei (jederzeit wechselbaren) Schwierigkeitsgraden schon zu Beginn ein paar Mal verblüffend schnell ins Gras gebissen haben. Dann müssen Sie sich über Ihre Fähigkeiten klar werden. Haben Sie schon versucht, an den drei übermächtigen



Die **Zwischensequenzen** sind wunderschön und erzählen die spannende Geschichte; hier wird unser Dorf niedergebrannt.