»Markieren und Ausschalten« liefert schön inszenierte Gefechte.

Splinter Cell Conviction

Splinter Cell: Conviction ist Ubisofts gewagte Neuinterpretation der Serie um den einstigen NSA-Agenten Sam Fisher. **Wir haben den Titel angespielt.**

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5698
Video zur Washington-Mission
▶ Quicklink: 6576

Unser jüngster Besuch in Düsseldorf bestätigt, was Ubisoft gern betont, wenn es um das neueste **Splinter Cell** geht: **Splinter Cell: Conviction** revolutioniert die Serie. Sam Fisher geht im neuesten Teil deutlich offensiver gegen seine Gegner vor, das Spieltempo und der Actionanteil erhöhen sich um ein Vielfaches.

Das alles passt zur Hintergrundgeschichte. Galt schon im Vorgänger seine Loyalität nicht mehr uneingeschränkt der Abteilung Third Echelon, hat in **Splinter Cell: Conviction** ein frustrierter, gealterter Sam Fisher der NSA endgültig den Rücken gekehrt und sucht nun nach den Männern, die für den Tod seiner Tochter verantwortlich sind.

In der von uns gespielten Mission muss Sam in ein von vier schwer bewaffneten Männern bewachtes Lagerhaus in der Nähe von Washington D.C. eindringen. An den Wachen vorbeizuschleichen, ist aufgrund der Geländebeschaffenheit nicht möglich, ein manueller Angriff wäre angesichts der erdrückenden Überzahl der Gegner blanker Selbstmord.

Die Inszenierung orientiert sich mit ihren cineastischen Elementen merklich an **Assassin's Creed**.

Die wichtigsten Neuerungen

In solchen Situationen kommt das sogenannte »Markieren und Ausschalten«-System zum Einsatz, eine der wichtigsten Neuerungen, die Ubisoft in **Splinter Cell: Conviction** eingebaut hat. Die Funktionsweise ist simpel: Nachdem Sie aus der Deckung heraus die Gegner mit dem Fadenkreuz markiert haben, reicht ein Tastendruck aus, damit Sam sie mit gezielten Schüssen niederstreckt. Sie müssen lediglich dafür sorgen, dass er ungefähr richtig steht. Maximal drei Ziele können Sie auf diese Weise zugleich ausschalten, vorausgesetzt, die Fähigkeit ist voll entwickelt und Sam verfügt über genügend Punkte, um sie auszuführen. Wie die Punkte vergeben werden, konnten wir noch nicht testen, es soll jedoch ein Belohnungssystem für die Spielweise geben.

»Markieren und Ausschalten« sollten Sie nur mit Bedacht einsetzen, da es Stellen gibt, die ohne diese Hilfe nur sehr schwer zu meistern sind. Noch effektiver ist sie, vor allem in Gebäuden, in Kombination mit der Sticky Cam. Werfen Sie diese kleine Kamera in einen unbekannten Raum, kann Sam in aller Ruhe Gegner markieren, als ob sie vor ihm stünden, und anschließend (quasi automatisch) wild um sich schießend das Zimmer stürmen. Lockt er seine Widersacher mithilfe der Geräusche der Sticky Cam zuvor noch in die falsche Richtung, stehen sie gar mit dem Rücken zu ihm. Mit allzu neugierigen Zeitgenossen macht die Explosivfunktion kurzen Prozess. Ob sich der Einsatz der Sticky Cam überhaupt lohnt, zeigt ein Blick durch die Sonarbrille, mit der Sam schemenhaft durch Wände sehen kann.

Aber nicht nur schießen, sondern auch Deckung nehmen kann der ehemalige NSA-Agent auf Tastendruck, etwa indem Sie auf einen Betonklotz weisen. Sollten die Gegner ihn bei seinem Weg dorthin wahrnehmen, warnt eine weiße Markierung vor weiteren Fehlern. Machen Sie anschließend nicht mehr auf sich aufmerksam, hat Ihre Unachtsamkeit noch keine Konsequenzen; die Wache denkt schlicht, sie hätte sich geirrt. Eine rote Markierung bedeutet, dass Sam entdeckt wurde, woraufhin die Schergen das Feuer

»Echelon« ist der Name eines internationalen Spionagenetzes, das in der Anfangszeit des Kalten Krieges eingerichtet wurde.

Nicht nur Altair, auch **James Bond** steht dramaturgisch Pate.

Missionsziele werden filmreif in Echtzeit auf die Umgebung projiziert.

Sam Fisher kennt bei seinem persönlichen **Rachefeldzug** kein Pardon. Im Verhör-Modus prügelt Sam Informationen aus seinen Gegnern heraus.

eröffnen, und zwar stur auf die Stelle, an der sie ihn zum letzten Mal gesehen haben, was durch Sams weiße Silhouette angezeigt wird. Verändern Sie Ihren Aufenthaltsort, bleibt die Markierung trotzdem eine Weile bestehen; Sie wissen also genau, wohin der Gegner in dieser Zeit schaut.

Die Inszenierung

Das müssen Sie auch, denn Widersacher Nummer 4 braucht Sam lebend, um Antworten zu erhalten, weshalb Sie sich anschleichen müssen, um ihn zu befragen. Ein Frontalangriff würde wahrscheinlich den Tod des Bösewichts bedeuten, der Auftrag wäre dann gescheitert. Sam nähert sich daher von hinten und packt den Nichtsahnenden, was den Verhör-Modus aktiviert. Während der folgenden Befragung kann sich Sam samt seinem Opfer in einem begrenzten Bereich bewegen und mit umliegenden Gegenständen interagieren; das heißt Informationen erprügeln. Die Abschlusssequenz ist dabei vorgegeben, ein Dialog war in dem von uns gespielten Abschnitt nicht vorgesehen. Sam Fisher zeigt stets deutlich, was der Tod seiner Tochter aus ihm gemacht hat.

Die erwachsenere, brutale Grundstimmung wird durch die Gestaltung der Levels unterstützt. Was bisher zu sehen war, ist merklich heller dargestellt, als von der Serie gewohnt, und Gegner stehen sehr oft in Gruppen zusammen, was es unmöglich macht, einzelne unbemerkt auszuschalten. Dementsprechend häufig muss Sam offen angreifen. Die Schusswechsel sind beeindruckend inszeniert. Der »Markieren und Ausschalten«-Modus sorgt für schnelle Gefechte, die Deckungsfunktion für flüssige Bewegungen. Als Schmankerl werden die Missionsziele in Echtzeit auf die Umgebung projiziert.

Altair Fisher?

Diese Inszenierung wird allerdings durch eine indirektere, um nicht zu sagen konsolentypischere Spielweise erkauft. In dieser Hinsicht bewegt sich **Splinter Cell: Conviction** merklich in Richtung **Assassin's Creed 2**, das ebenfalls von Ubisoft entwickelt wird. Das bedeutet nicht, dass Sie nicht taktisch vorgehen müssten, um erfolgreich zu sein, denn dafür scheinen die Gegner zu stark und zu zahlreich. Der Schwerpunkt hat sich jedoch zugunsten filmischer Ästhetik und Action verlagert. Die bisher veröffentlichten Szenen (▸ Quicklink: 6577) geben den Charakter des Spiels also gut wieder. SD

Splinter Cell: Conviction

▸ Angespielt ▸ Genre **Action-Adventure** ▸ Termin **1. Quartal 2010**
▸ Hersteller **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ▸ Status **zu 80% fertig**

Stefan Dworschak: Eine erfolgreiche Serie so grundlegend zu überarbeiten wie Ubisoft dies mit Splinter Cell tut, ist ein zweischneidiges Schwert. Die Inszenierung von Splinter Cell: Conviction begeistert und bringt frischen Wind in die Serie. Andererseits besteht natürlich die Gefahr, einen Teil der Fisher-Fans zu verprellen. Letztendlich wird das vor allem davon abhängen, wie gut die Balance neuer und alter Spielelemente gelingt.

stefan@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

qantm INSTITUTE
Ausbildungsinstitut für Game Design
und Development, Animation und kreative Medien

AUSTRALIA'S GAME EDUCATOR OF THE YEAR !!

DIPLOMA & BACHELOR*
OF INTERACTIVE ENTERTAINMENT

// International anerkannter Abschluss
// Weltweites Netzwerk mit 12 Standorten
// Modernste Ausstattung
// Mastertitel* im Anschluss möglich

KURSSTART: März & September 2010

www.qantm.de • www.qantm.tv • www.sae.edu
Mail: info@qantm.de
Berlin: +49 (0)30 49860054 • München: +49 (0)89 89068771

*in Kooperation mit der Middlesex University of London

qantm INSTITUTE SAE INSTITUTE Middlesex University