



Splinter Cell Conviction

Der gealterte Superspion Sam Fisher meldet sich mit einem Paukenschlag zurück. **Conviction** ist schneller, brachialer und actionlastiger als seine Vorgänger, im Kern aber noch immer ein waschechtes **Splinter Cell**. Und ein grandioses obendrein.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5698

Daddy, Daddy, ich hab Angst im Dunkeln. Mach das Licht wieder an.« Der Vater versucht, seine Tochter zu beruhigen: »Du brauchst dich nicht vor der Dunkelheit zu fürchten, mein Schatz. Manchmal ist sie sogar sehr nützlich.« Wie, möchte das Mädchen

wissen. Der Papa erklärt: »Wenn es hell ist, erkennst du nicht, was sich in finsternen Winkeln verbirgt. Ist es jedoch dunkel, siehst du alles um dich herum viel besser. Auch böse Monster.« Die klugen Worte stammen von Sam Fisher, dem Helden aus der Actionspiel-Reihe **Splinter Cell**. Der Versuch, seiner sechsjährigen Tochter Sarah die Angst zu nehmen, stammt aus der Tutorialmission des aktuellen

Splinter Cell: Conviction und zeigt eindrucksvoll, wie Ubisoft dem Spieler nicht nur das altbewährte Schleichprinzip schmackhaft macht, sondern gleichzeitig den Hauptcharakter als fürsorglichen Vater in Szene setzt. Denn Sam Fisher ist besonders in diesem Serienteil weit mehr als eine bloße Anhäufung von Texturen und Polygonen. Zumal Serienkenner genau wissen, was mit Sams Tochter im vorherigen **Splinter Cell** passiert ist: Als junge Erwachsene kommt Sarah bei einem Autounfall ums Leben, Sam droht an dem schmerzlichen Verlust zu zerbrechen. Wo **Double Agent** versagte, diese extremen

Gefühle angemessen und nachvollziehbar greifbar zu machen, zieht **Conviction** alle emotionalen Register, nicht nur im Tutorial. Das ist auch nötig, denn Mr. Fisher geht in seinem neuesten Abenteuer weit erbarmungsloser und brutaler vor, als man es von ihm gewohnt ist. Dennoch versteht man Sam, fühlt mit ihm und hofft, dass sein düsterer Rachezug ein gutes Ende nimmt. Schon allein wegen dieses gelungenen Spagats ist **Splinter Cell: Conviction** ein besonderes Spiel.

Mit viel Gefühl

Bereits zu Beginn überschlagen sich die Ereignisse. Sam, gerade auf Malta in einem Café, wird von seiner alten Kollegin Anna »Grim« Grimsdóttir angerufen und vor unbekannten Angreifern gewarnt. Kaum hat sie ausgeredet, fallen Schüsse, und nach einer spektakulären, aber letztlich erfolglosen Flucht findet sich Sam gefesselt in einer ranzigen Lagerhalle wieder. Vor ihm steht Thomas Reed, der neue Chef von Third Echolon, jener Geheimorganisation, für die

! Online-Pflicht

Wie jedes aktuelle Spiel von Ubisoft wurde **Splinter Cell: Conviction** mit einem haus-eigenen Kopierschutz-System versehen, dem sogenannten Ubisoft Game Launcher. Anders als bei der von anderen Programmen bekannten einmaligen Online-Aktivierung (etwa über Steam) muss **Conviction** durchgehend mit dem Internet verbunden sein, sonst verweigert es seinen Dienst. Zudem müssen Sie sich nach der Installation persönlich registrieren und Ihr Spiel an das Konto binden. Ein Weiterverkauf wird damit unmöglich.



Nichts für Zartbesaitete: Die aufwändig animierten **Verhöre** sind außerordentlich brutal.



Die **Wachen** haben uns eingekreist. Was tun: drauflosballern oder oben über die Deckenverkleidung abhauen? Die **Silhouette** links zeigt an, wo uns die Gegner vermuten.

Sam einst die Kohlen aus dem Feuer geholt hat. Reed ist jedoch alles andere als ein rechtschaffener Mann, denn er plant einen verheerenden Schlag gegen die Vereinigten Staaten. Warum Reed die Präsidentin stürzen will und was er mit geschmuggelten EMP-Raketen anzustellen beabsichtigt, ist nur einer der Handlungsstränge, mit denen **Conviction** aufwartet. So lässt Sie das Programm zum Beispiel lange im Unklaren darüber, auf welcher Seite Anna steht und welche Ziele sie verfolgt. Die zahlreichen und furios im Stil der TV-Serie **24** gefilmten Zwischensequenzen gewähren Ihnen zwar immer mal wieder einen Blick auf kommende Ereignisse, verraten aber trotz-

dem nur gerade so viel, um Sie bis zum packenden Finale bei der Stange zu halten. Eine persönliche Note in dem globalen Antiterror-Kampf erhält **Conviction** bereits zu Beginn durch eine grausame Wahrheit: Sarahs Tod war kein Unfall, sondern Teil eines Komplotts, das Sam aus der Reserve locken sollte. Das mag nun aufgesetzt oder wenig kreativ klingen, wird von Ubisoft aber so dramatisch, wendungsreich und vor allem nachvollziehbar erzählt, dass Hochspannung bis zum Schluss garantiert ist.

Gnadenlos gut

Auf den ersten Blick spielt sich **Conviction** wie ein typisches **Splinter Cell**: Sie steuern Sam

aus der Schulterperspektive, huschen von Deckung zu Deckung, klettern an Rohren oder Fenstersprünge entlang und schalten Feinde entweder mit gezielten Schüssen aus der schallgedämpften Waffe oder durch einen lautlosen Genickbruch aus. Das alles wirkt nun aber weit dynamischer, temporeicher und direkter als in den Vorgängern, was vor allem an Sams neuer Fertigkeit »Markieren und Ausschalten« liegt. Wenn der Superspion einem Gegner im Nahkampf den Garaus macht, dürfen Sie anschließend eine bestimmte Anzahl feindlicher Wachen markieren und mit einem Druck auf die E-Taste automatisch ins virtuelle Nirwana schicken. Das sorgt für

einen exzellenten Spielfluss. Da stehen drei Gegner direkt unter einem Balkon? Kein Problem: Wir markieren zwei von ihnen, hängen die Balustrade entlang, machen direkt über den Köpfen unserer Opfer Halt, lassen uns auf eine Wache fallen, aktivieren so das Talent, drücken »E« – und schon liegen auch die beiden anderen Gegner tot auf dem Boden. Alternativ hätten wir eine Lampe markieren und ausknipsen können, um anschließend einem Raubtier gleich eine verdutzte Wache nach der anderen unschädlich zu machen – cool!

Feindfeuer

Glücklicherweise ist **Conviction** trotzdem nicht zu leicht geraten.



Daniel und Petra schleichen durch eine der vier packenden, aber anspruchlosen **Koop-Missionen**.



Griesel-Optik: Sams **Sonarbrille** macht Laserbarrieren und Feinde schemenhaft durch Wände sichtbar.

Was ist neu?

- »Markieren und Ausschalten«
- »Letzte bekannte Position«
- Verhöre
- Waffen-Upgrades
- Sonarbrille
- Schwarzweiß-Filter als Licht-O-Meter
- EMP-Granaten
- Ferngesteuerte Kamera

Zum einen müssen Sie immer erst einen Gegner von der Gruppe trennen und möglichst unauffällig im Nahkampf ausschalten, um das »Markieren und Ausschalten« überhaupt einsetzen zu können. Zum anderen gehen die Feinde ausgesprochen clever vor. Bereits beim geringsten Verdacht knipsen die Burschen ihre Taschenlampen an und durchforsten jeden Winkel. Werden Sie erappt, suchen die Wachen aktiv Deckung und geben gezielte Feuerstöße ab. Allzu lang verschanzen sollten Sie sich dann aber nicht, denn die Kontrahenten umkreisen Sam clever oder versuchen, ihn mit Granaten aus der Deckung zu sprengen. Im Vergleich zu früheren **Splinter Cell**-Spielen hätten wir uns allerdings etwas mehr Hartnäckigkeit gewünscht. Vor allem auf mysteriöse Weise deaktivierte Lichtquellen quittieren die Gegner oft nur mit einem Schulterzucken. Profis sollten ohnehin gleich den höchsten der drei gut ausgewogenen Schwierigkeitsgrade wählen. Denn im offenen Gefecht hält Sam sonst ungewöhnlich vielen Treffern stand.

Viel zu tun

Die temporeiche Mischung aus Infiltrieren, Schleichen und Bal-



Ohne Deckung zieht Sam im **offenen Gefecht** schnell den Kürzeren. Vor allem im obersten Schwierigkeitsgrad bedeuten wenige Treffer das vorzeitige Aus.

lern weiß **Conviction** beispielhaft in abwechslungsreich und spannend erzählten Missionen zu verpacken. Sam stiehlt sich in einen schwer bewachten Stützpunkt, um feindliche Helikopter zu sabotieren, sucht in einer als stillgelegte Fabrik getarnten Forschungseinrichtung nach sensiblen Daten, verhört verdächtige Personen oder hetzt einen flüchtenden Attentäter durch den belebten Park des Lincoln Memorials in Washington. Dabei überrascht das Spiel immer wieder mit packenden Wendungen. So bekommt es Sam beim eben erwähnten Wettrennen plötzlich mit Polizisten zu tun, die ihm den Weg abschneiden wollen, denen Sam aber kein Haar krümmen darf. Gleichzeitig müssen wir jedoch den Abstand zum Attentäter verringern. Also hechten wir über Kisten und rutschen unter parkenden LKWs durch, während um uns herum Beamte brüllen und

Kugeln pfeifen. Die treibende, sich dynamisch der Situation anpassende Musik sowie der fließende Übergang zwischen Spiel und Zwischensequenzen tun ihr Übriges, um aus **Conviction** einen intensiven, geradezu filmreifen Actionthriller zu machen. Mit dem hochgeschraubten Actionanteil und der brachialen Inszenierung geht aber auch eine Geschmacksfrage einher: Der Gewaltgrad von **Splinter Cell: Conviction** ist aus-

gesprochen hoch. Schusswunden quittiert das Spiel mit spritzendem Blut, das »Markieren und Ausschalten« wird in heranzoomten Zeitlupenaufnahmen von Kopfschüssen regelrecht zelebriert, und wenn Sam eine Zielperson verhört, geht er dabei äußerst brutal vor, etwa indem er den Kopf seines Opfers gegen Waschbecken oder Spiegel schmettert. Wer sich an solchen Szenen stört oder generell eher

Faust aufs Auge

Nico Gutmann: Im Gegensatz zu den ersten Serienteilen finden bei mir diesmal wirklich alle Gadgets und Manöver sinnvolle Verwendung. Sams brachiale Vorgehensweise wirkt dabei nie aufgesetzt oder unpassend, sondern ist auf seinem emotionalen Rachefeldzug jederzeit nachvollziehbar. Dieser tiefe Blick in Sams Seele und die großartig renovierte Spielmechanik passen perfekt zu Splinter Cell und machen Conviction für mich zum neuen Serien-Höhepunkt!



nico@gamestar.de



An sporadisch verteilten **Waffenlagern** investieren wir gesammelte Punkte in Upgrades – das motiviert.



Prominente Schauplätze: Hier stromern wir vor dem **Washington Monument** über einen Rummelplatz.

! Testversion

Ubisoft konnte uns bis zum Redaktionschluss keine finale Version von **Splinter Cell: Conviction** zuschicken. Das zum Test freigegebene Vorab-Muster hatte im Technik-Check jedoch erhebliche Probleme mit ATI-Grafikkarten, von teils derben Leistungseinbrüchen bis hin zu kompletten Abstürzen. Allerdings wusste Ubisoft von dem Problem und hat uns vorab davor gewarnt. Laut Angaben des Publishers werden die technischen Macken in der Verkaufsversion beseitigt sein. Rechtzeitig zum Erscheinen des Spiels reichen wir einen aktualisierten Technik-Check zur finalen Verkaufsversion auf GameStar.de nach.

zartbesaitet ist, der sollte also einen Bogen um das Spiel machen.

So oder anders?

Dass sich **Splinter Cell: Conviction** wie ein großer, teurer Hollywoodfilm anfühlt, hat das Programm auch seinem aufwändigen Leveldesign zu verdanken. Während Sie zum Beispiel auf einem Rummelplatz direkt vor dem Washington Monument eigentlich drei Zielpersonen finden und zu einem Gespräch überreden

sollen, ertappen Sie sich immer wieder dabei, an den bunt beleuchteten Ständen anzuhalten und die Besucher beobachten oder den Schaustellern zuhören zu wollen. Die Areale sehen nicht nur schick aus, sondern erlauben auch eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten. Im Hauptquartier von Third Echolon zum Beispiel soll Sam irgendwie in Grims Büro eindringen und kann sich dafür nun entweder mit Granaten und MG bewaffnet durch das Wachpersonal ballern oder heimlich über die Zwischendecke zum Ziel huschen. Der Clou: beides funktioniert. Während fingerflinke Actionspieler von Deckung zu Deckung hechten, Lichter ausbaldern und die irritierten Wachen ausschalten, machen sich subtilere Naturen gleich zwei neue Spielelemente zunutze: Wenn Sam für Feinde unsichtbar ist, färbt sich die Umgebung schwarz-weiß, nur besonders helle Stellen und Gegner werden bunt dargestellt. Zudem zeigt das Spiel durch eine weiße Silhouette an, wo Wachen Sam zuletzt gesehen haben – perfekt, um die aufge-



Eine der actionreichsten Missionen führt Sie in den Irak. Hier ist Ballern statt Schleichen angesagt.

Endlich greifbar

Petra Schmitz: In den früheren Splinter Cells haben wir kaum was über Sam erfahren. Er war eben immer der coole Agent, mehr aber auch nicht. Als Ubisoft in Double Agent die Chance hatte, uns den Mann im schwarzen Tarndress näher zu bringen, hat das Team versagt – zumindest in der PC-Version, in der große Teile des Spiels einfach weggelassen worden waren. In Conviction aber bekommen wir genau das, was die ganze Zeit irgendwie gefehlt hat: einen greifbaren Charakter, der neben dem ganzen Agentengetue sehr menschlich daherkommt. Mir hätte es in diesem Zusammenhang übrigens dicke gereicht, wenn Ubisoft es bei der Rachegeschichte belassen hätte. Die allein könnte Splinter Cell: Conviction tragen.



petra@gamestar.de

TECHNIK-CHECK

SPLINTER CELL: CONVICTION



STANDARD-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GByte • GEFORCE 8800 GT

► 1280x800 ► niedrige Details

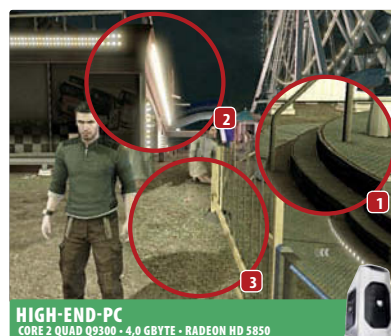
In niedrigen Details fallen hässliche Texturen auf 1. Zudem fehlen viele Zierobjekte und HDR-Beleuchtung 2. Dynamische Schatten 3 sind blass und verwaschen.



MITTELKLASSE-PC
CORE 2 DUO E8500 • 4,0 GByte • RADEON HD 5750

► 1680x1050 ► mittlere Details

Anisotrope Filterung verbessert die Texturen 1. Zierobjekte sind vorhanden und HDR-Beleuchtung sorgt für Atmosphäre 2. Schatten sind kräftiger und schärfer 3.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GByte • RADEON HD 5850

► 1920x1200 ► hohe Details

In hohen Details wirkt die Spielwelt dank Ambient Occlusion 1 echter. Das Überstrahlen 2 bleibt unverändert, im Gegensatz zu nochmals schöneren Schatten 3.

TECHNIK-TIPPS

- Splinter Cell: Conviction läuft auf Mittelklasse-PCs schon ordentlich, lässt aber nach unten hin zu wenige Einstellungen zu, um flüssiges Spielen auf älteren Rechnern zu ermöglichen.
- Unsere Testversion war noch nicht final: Ubisoft will bis zum Erscheinen die Abstürze mit älteren Radeon-Grafikkarten beheben und die Leistung verbessern.
- Vierfache Kantenglättung verringerte die Bildwieder-

holrate in unseren Tests um unverhältnismäßige 50 bis 60 Prozent. Verzichteten Sie daher bei Performanceproblemen auf Anti-Aliasing.

- Verzichteten Sie falls nötig zugunsten der atmosphärischen HDR-Effekte auf Texturqualität oder Detailgrad.

Checkliste

- Zweikern-CPU mit 2,0 GHz
- 1,5 GByte RAM
- 7,0 GByte Speicherplatz
- Shader-3.0-Grafikkarte
- DirectX 9.0c

NG

SO LÄUFT SPLINTER CELL: CONVICTION AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2	
2	Geforce 8/9	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800 GT	9800 GTX	GTS 250
3	Geforce GTX		GTX 260	GTX 275	GTX 280	GTX 285	GTX 295	GTX 470	GTX 480
4	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
5	Radeon HD 364		HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890
6	Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870
7	Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+			
8	Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9850	X4 9950			
9	Phenom II		X2 550	X3 720	X4 920	X4 940	X4 955	X4 965	
10	Core 2 Duo		E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600
11	Core 2 Quad					Q6600	Q9300	Q9550	Q9650
12	Core i5/i7					i5 750	i7 860	i7 920	i7 870
13	Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144
14	Speicher in MB							8.192	

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800, minimale Details, nur unter Win XP	läuft so flüssig: 1680x1050, 2xAF mittlere Details	läuft so flüssig: 1920x1200, 4xAF maximale Details
LEGENDE	ruddelt stark			

