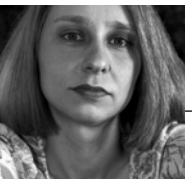
Hall of Fame
Splinter Cell

Zwar gab's Garrett aus Dark Project schon ganz lange, aber erst Sam Fisher machte das Schleichen zu einer Massenbewegung auf dem PC. Von Petra Schmitz

Auf XL-DVD: Video-Special



Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Schon interessant, wie sehr die Erinnerung täuschen kann: Ich hatte **Splinter Cell** vor meinem geistigen Auge als bildschönes Spiel abgelegt, immun gegen den Zahn der Zeit. Als ich es dann für diesen Artikel wieder gespielt habe, musste ich mir recht flott eingestehen, dass Sams erster Auftritt seit 2003 dann doch ganz schön ergraut ist. Allerdings in Würde, denn nach nur ein paar Minuten mit Super-Fisher war mir die Optik vergleichsweise egal, ich ließ mich ratzfatz wieder von den spannenden Missionen fesseln. Und ich scheiterte alle naselang am Versuch, wirklich ganz und gar unentdeckt vorzugehen. Himmel, bei all den verklärten Erinnerungen an **Splinter Cell** hatte ich tatsächlich vergessen, dass das Ding schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad deutlich kniffliger war als beispielsweise das Quasi-Vorbild **Dark Project**.

Stichwort **Dark Project**: Spätestens seit diesem Meilenstein der Langenachtunterhaltung war ich Schleich-Fangirl. Was natürlich nicht nur mit der Spielmechanik von **Dark Project**, sondern auch mit dem höchst charismatischen Helden Garrett zu tun hatte. Sam kam nicht ganz an Garrett heran, aber von der PC-Kante hätte ich ihn auch nie gestoßen, wenn ich das so schreiben darf. Allein schon, weil der Mann so lässige Moves drauf hatte, mit denen er sich etwa zwischen zwei Wänden unter die Decke klemmen konnte. Außerdem war 2002 beziehungsweise 2003 diese Terrorist-bedrohten-Weltfrieden-Nummer, die **Splinter Cell** als Aufbau für die neun Missionen hernahm, noch nicht so durch, wie sie es heute ist. Um was sollte es gleich wieder in **Medal of Honor: Warfighter** gehen? Ach ...

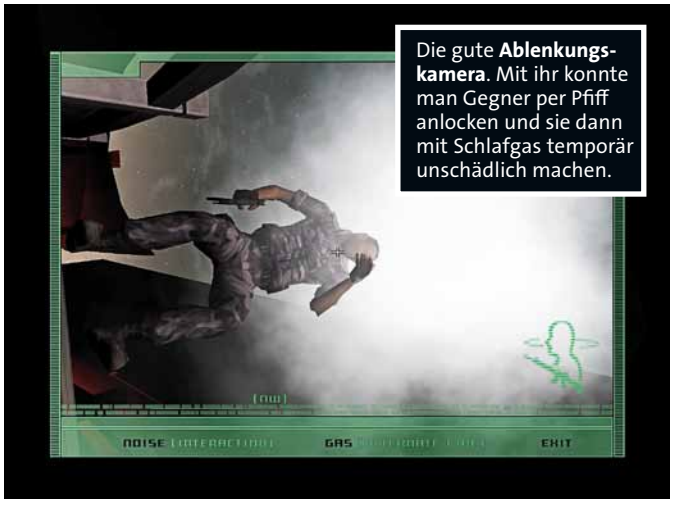
2002? 2003? Ja, schon damals ärgerte Ubisoft uns PC-Spieler mit versetzten Erscheinungsterminen dank Portierungsgefummel. Für die erste Xbox erschien **Splinter Cell** bereits 2002, Rechenknecht-Liebhaber wie ich durften erst 2003 mit Sam um die Häuser schleichen. Dafür gab's dann immerhin eine deutlich höhere Auflösung und somit insgesamt ein schöneres Erlebnis. Für damalige Verhältnisse, wie bereits angedeutet.

Selbst wer **Dark Project** auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad gemeistert hatte (und verflixt ja, das hatte ich), musste in **Splinter Cell** relativ schnell zähneknirschend die Vorgehensweise überdenken. Minimalste Dümmlichkeiten seitens des Spielers wurden sofort bestraft – mit dem Tod, denn die Gegner waren bei Weitem nicht so dämlich wie die Typen in Garretts Abenteuern. Außerdem schossen sie sofort und trafen immer. Und so super Sam auch war, so schnell war er auch hinüber.

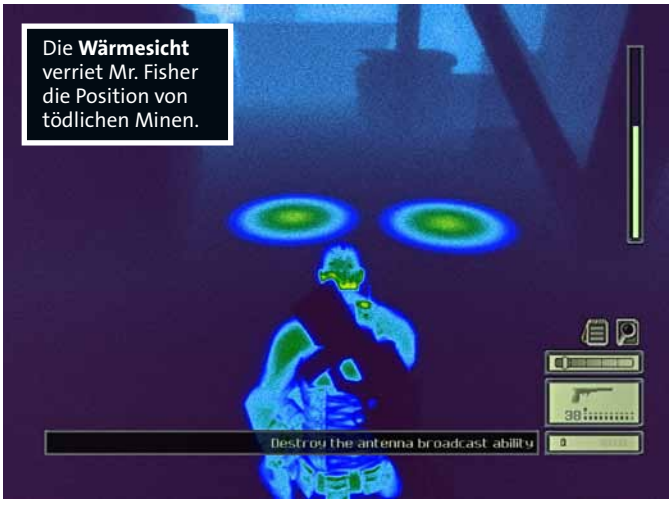
Der Clou am Spiel war also tatsächlich das Tempo. Langsam, langsam, nur nicht hetzen und immer schön mit Bedacht und Hirnschmalz! Ich glaube, ich bin niemals zuvor so konsequent lahm durch ein Spiel geschlichen wie durch **Splinter Cell** und habe niemals zuvor so konsequent die Spezialausrüstung eines Helden in vollem Umfang ausgenutzt. Allerdings blieb einem auch kaum etwas anderes übrig, denn Ubisoft hatte die Levels und Missionen tatsächlich so clever angelegt, dass man den ganzen Plunder schlicht und ergreifend benutzen musste, wenn man Erfolg haben wollte. Durch eine Tür stürzen, ohne vorher mit dem optischen Kabel in den angrenzenden Raum zu linsen? Saublöde Idee, weil viel zu oft ein Garant für jämmerliches Dahinscheiden. Versuchen, fünf Gegner umzunieten,

Deswegen legendär

- cooler Held
- zig nützliche und coole Gadgets
- lässige Moves
- bildschöne Lichteffekte
- tolles Missionsdesign



Die gute **Ablenkungskamera**. Mit ihr konnte man Gegner per Pfiff anlocken und sie dann mit Schlafgas temporär unschädlich machen.



Die **Wärmesicht** verriet Mr. Fisher die Position von tödlichen Minen.

 Die Splinter-Cell-Versionen für den Gamecube und die Playstation 2 wurden von Ubisoft vereinfacht.

Sam konnte sich mit dem Rücken an eine **Wand** pressen und dann aus der Deckung heraus Feinde mit der Pistole beharken.

In Würde ergraut

statt sie nach und nach zu dezimieren (etwa mit der Ablenkungskamera plus Schlafgas)? Saublöde Idee, weil immer ein Garant für jämmerliches Dahinscheiden. Hatte ich bereits erwähnt, dass **Splinter Cell** ein ziemlich schwieriges Spiel war? Nicht nur aus heutiger Sicht, sondern auch aus damaliger.

Dann und wann tat mir Sam aber leid, weil der arme Mann bei mir so gut wie immer in der Hocke und schrecklich lahm unterwegs war. Seine Oberschenkel dürften derart übersäuert gewesen sein, dass man daraus locker Zitronenlimonade hätte pressen können. Aber zugegeben, ich hab Mr. Fisher auch ganz gerne auf den knackigen Hintern geschaut, wenn er elegant meinen Vorgaben folgend Fiesewichter schlafen legte. Sam, nicht sein Hintern. Und musste es dann doch mal ausnahmsweise schnell beziehungsweise schneller gehen, konnte ich Sams Tempo stufenlos übers Mausrad anpassen. Mir ist vollkommen schleierhaft, warum es das nicht in mehr Spielen gibt, gerade und vor allem bei Konsolenportierungen, wie **Splinter Cell** es eine war.

Allerdings hätte ich aber auch alternativ ganz gerne mit dem Mausrad durch Sams Equipment geschaltet oder zumindest einen Zugriff darauf über die Zahlentasten gehabt. Aber nein, man musste stets das Inventar aufrufen, mit der Maus den gewünschten Gegenstand auswählen und dann noch aktivieren. Das hat zuweilen gefühlte Jahre gedauert – die einem selbst bei einem solch behäbigen Spieltempo im Regelfall nicht zur Verfügung standen, das Inventargewurschtel musste ohne Pausenfunktion auskommen, es fand in Echtzeit statt. Dass dabei mehr als einmal die entscheidenden lebenswichtigen Sekunden verronnen, bis der nächste Feind mit Taschenlampe und Kalashnikov im Anschlag um die Ecke bog, war etwas, das ich erst schmerzvoll lernen musste. Inventargewurschtel schließlich ausnahmslos in uneinsehbaren Ecken. Und mit entsprechender Planung im Vorfeld. Hatte die Planung versagt, war F8, also die Schnelllade-Funktion die Rettung. Erstaunlich, oder? 2003 haben Konsolenportierungen so etwas noch gekonnt, heute ist die Quicksave-Option ja grundsätzlich Glück (oder Unfall) bei einer Spiele-Entwicklung. Ach, was rede ich? Wenn man überhaupt mal selbst speichern darf, ist das bereits ein Grund zum Feiern.

Gefeiert haben wir **Splinter Cell** in angemessenem Rahmen, nämlich mit 91 Punkten und einem Award für besondere Atmosphäre. Aber damals schon mopperte ich, dass Sam mit Mehrspieler-Modus noch besser hätte sein können. Ubisoft lieferte bereits 2004 nach: In **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** gab's den coolen (aber leider wenig gespielten) Söldner-vs.-Spion-Modus, der dann auch gleich mal zu 92 Punkten führte.

Splinter Cell war übrigens Ubisofts erstes großes Spiel, das in Montreal auf die Welt kam. Zwar hatte man dort zuvor schon **Tonic Trouble** entwickelt, aber an den **Rayman**-Klon dürften sich nur noch die wenigsten erinnern. 1997 hatte der französische Entwickler und Publisher in Montreal seine Niederlassung eröffnet – da die kanadische Provinz Quebec mit solch fetten Subventionen gelockt hatte, dass eigentlich gar keine andere Wahl blieb. Jeder neue Job, den Ubisoft schuf, sollte fünf Jahre lang mit 25.000 Dollar gesponsort werden. Obendrein gab's steuerliche Vergünstigungen. Man kann also sagen, dass **Splinter Cell** der Startschuss für den Entwickler-Boom in Montreal war. Ein leiser Startschuss. Mit Schalldämpfer, wie es sich für Sam gehört. PET

Splinter Cell

PUBLISHER	Ubisoft
ENTWICKLER	Ubisoft Montreal
QUELLE	Original-CD, Steam
SPRACHE	Deutsch, auf Steam nur Englisch
MINIMUM	CPU mit 600 MHz, 128 MB RAM
SO LÄUFT'S	Splinter Cell flutscht auch unter Windows 7 einwandfrei. Leider aber ohne 16:9-Auflösung. Das Spiel können Sie auch heute noch problemlos im Handel oder bei Steam erstehen.

Fazit Verflixt kniffliges Schleichmeisterwerk für geduldige Spieler. Und Spielerinnen.

Erledigte Gegner musste Sam unbedingt ins Dunkel schleppen, weil die **Körper** sonst weitere Feinde auf den Plan gerufen hätten.

Kleine **Fernsehberichte** verknüpfen die Missionen um Sams Kampf gegen den Terror miteinander.

Laut Ubisoft hat sich Splinter Cell plattformübergreifend über sechs Millionen Mal verkauft.