

# Splinter Cell Blacklist

Sam wird Krawallbruder? Nein, wird er nicht. Jedenfalls nicht, wenn wir es nicht wollen. Von Benjamin Kratsch und Petra Schmitz

Angespielt

Genre: Actionspiel Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto**  
(**Splinter Cell: Blacklist** ist das Erstlingswerk) Termin: **August 2013** Status: **zu 70 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7916](http://GameStar.de/Quicklink/7916)

**K**aum guckt man mal nicht hin, schon macht sich irgendein Schurkenstaat daran, schlechte Laune zu verbreiten. Und kaum gucken die Schurkenstaaten mal nicht hin (weil bei ihnen irgendwer das Licht ausgeknipst hat), hat Sam Fisher das Problem auch schon gelöst. Obwohl – in **Splinter Cell: Blacklist** ist Sam gar nicht mehr auf Dunkelheit gebucht, jedenfalls nicht zwingend. Im inzwischen sechsten Teil der Reihe darf der Agent sogar bestens sicht- und hörbare Luftschläge anfordern. Was zum Geier hat denn das mit **Splinter Cell** zu tun? Diese Frage jedenfalls geistert uns durch den Kopf, als wir uns nach Paris aufmachen, um bei Ubisoft zwei Einsätze von **Blacklist** auszuprobieren. Zu unserer Überraschung entpuppen sich die Luftschläge und der ganze andere Action-Klimbim, den wir in der Demo auf der vergangenen E3 gesehen haben, als gar nicht so spielbestimmend wie ursprünglich befürchtet.

Es regnet. Vereinzelt Geigenklänge begleiten Sam Fisher, wie er sich im Londoner Osten in eine alte Fabrik schleicht. Behände wie eine Raubkatze springt er auf einen Vorsprung, drückt sich geschmeidig an die kalte Mauer und hält den Atem an. Über ihm patrouilliert ein Scharfschütze. Er ist nicht allein, insgesamt treiben sich vier Wachen in dem Areal rum. Zwei spähen die Umgebung aus, die beiden anderen halten ihre Kollegen im Laser-Zielfernrohr und schützen sie so vor Attacken. Ein offener Angriff ist hier das eigene Todesurteil, Sam und

wir brauchen einen neuen Plan. Einen, in dem noch mehr geschlichen wird, als wir es ohnehin schon vorhatten.

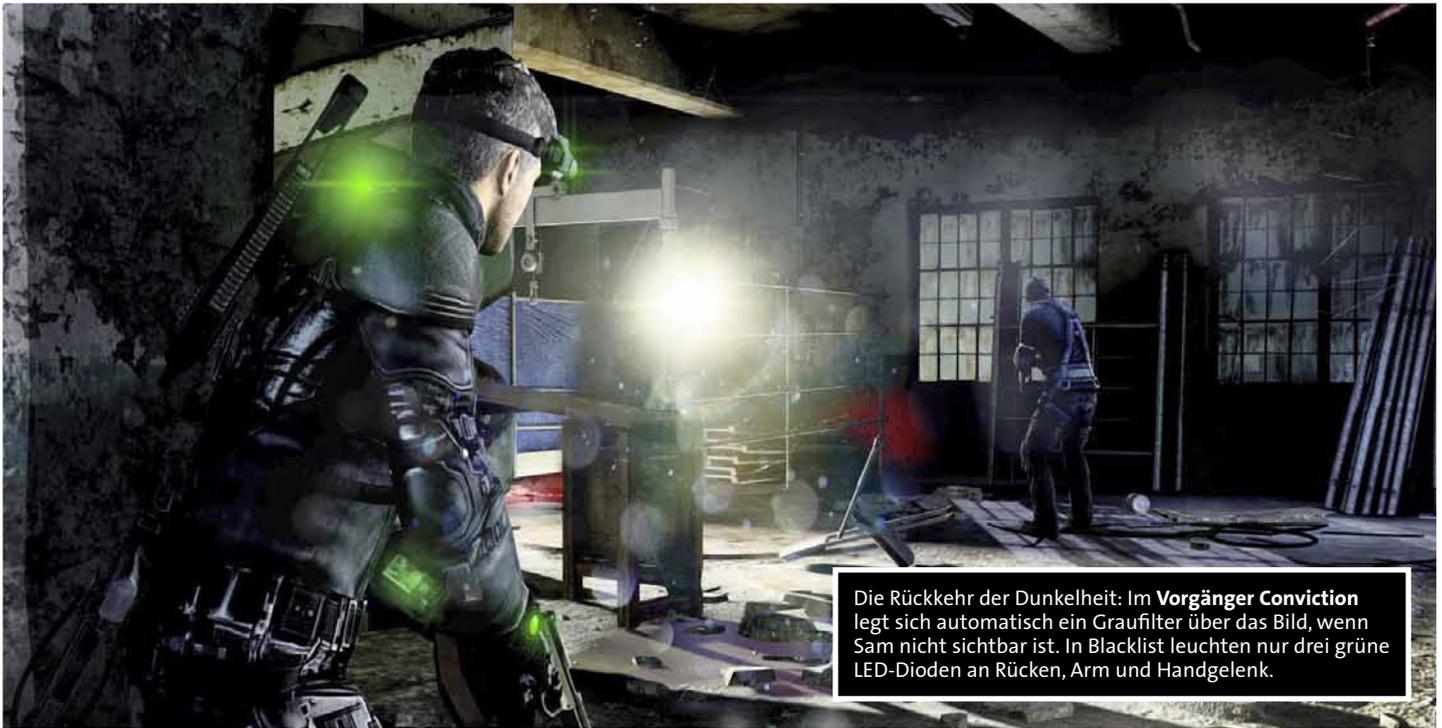
Sam verkommt also doch nicht zum virtuellen Rambo. Wenn wir es nicht wollen. Und schon gar nicht, wenn das Spiel es nicht will. Aktivieren wir nämlich den höchsten Schwierigkeitsgrad, dürfen wir Fishers berühmtes Dreiauge nicht mehr benutzen. Kein Sonar mehr, um Gegner durch Wände hindurch zu erspähen. Kein Nachtsichtgerät, um Feinde im Dunkeln ausmachen zu können. Obendrein sollen die Gegnerteams dann viel stärker zusammenarbeiten. Scharfschützen etwa sprechen sich ab, um bestimmte Bereiche besser zu sichern. Orten sie uns, schicken sie ihre Kollegen mit Sturmgewehren vor und decken sie von hinten. Wer will, kann aus **Splinter Cell: Blacklist** also ein richtig hartes und forderndes Spielerlebnis im Stil von **Hitman: Absolution** machen.

Doch warum muss Sam noch immer durch verregnete Nächte schleichen und bösen Buben den Garaus machen? Immerhin ist der Mann doch schon mindestens Mitte 50 (auch wenn er für **Blacklist** optisch ganz schön verjüngt wurde) und hat schon mehr als einmal die Welt gerettet. Er hätte sich seinen Ruhestand also redlich verdient. Doch der Terror pennt nicht. Eine Gruppierung namens »The Engineers« greift die Basis der US-Air

## Die Paladin



Ubisoft Toronto verquickt auf clevere Weise das gesamte Upgrade-System mit der fliegenden **Kommandobasis Paladin**. So können wir in der Transportmaschine herumlaufen, mit unserem IT-Experten Charly plaudern und zusätzliche Informationen über eine neue Militärtechnologie einholen oder mit Anna Grimsdóttir sprechen, um unseren Flieger aufzurüsten. Die Missionen bringen Geld, das wir beispielsweise ins Cockpit investieren können. So wird ein besseres Radar freigeschaltet, was uns während der Missionen ermöglicht, eine Drohne zu entsenden, die Bilder aus der Vogelperspektive liefert. Das wiederum erleichtert die Einsatzplanung enorm. Rüsten wir hingegen die medizinische Abteilung auf, bekommt Sam mehr Lebenspunkte.



Die Rückkehr der Dunkelheit: Im Vorgänger Conviction legt sich automatisch ein Graufilter über das Bild, wenn Sam nicht sichtbar ist. In Blacklist leuchten nur drei grüne LED-Dioden an Rücken, Arm und Handgelenk.



### ⊕ Stärken

- + Grau-Filter fällt weg, das macht das Schleichen anspruchsvoller
- + künstliche Intelligenz cleverer als in Conviction
- + Upgrade-System intelligent mit Paladin-Flieger verknüpft

### ⊖ Schwächen

- technisch kaum über Niveau des drei Jahre alten Conviction

Force auf Guam an und mopst dort mehrere militärische Sprengköpfe. Die Ingenieure stellen der USA danach ein Ultimatum: Sollten die amerikanischen Streitkräfte sich nicht binnen 45 Tagen aus dem gesamten pazifischen Raum zurückziehen, wird die so genannte Blacklist aktiviert. Eine Folge von Anschlägen, die in immer kürzeren Intervallen Militärstützpunkte, die Öl-Versorgung der USA, die amerikanische Infrastruktur, die Börse und schließlich Washington treffen sollen. Und deswegen tritt Sam wieder auf den Plan. Als wir uns auf den Weltenretterweg machen, prangt der digitale Countdown bereits bedrohlich im Kommandozentrum der Paladin. Die Paladin ist in **Blacklist** Sams Basis. Ein großes Transportflugzeug, in dem er um den Globus von Einsatz zu Einsatz jettet. Und das nicht allein. An Bord auch die langjährige Kollegin Anna Grímsdóttir, die Sam wie gehabt mit Einsatzdaten versorgt, und Technik-Guru Charly Cole, der sich für Sam in Sicherheitssysteme und Kameras hackt, sowie Türen öffnet.

## Killing, ein schöner Name für einen Bösewicht

**Splinter Cell: Blacklist** spielt sich deutlich knackiger als der direkte Vorgänger, weil wir nicht direkt zu Beginn schon unser Dreiauge aktivieren dürfen. Wurde die Umgebung obendrein im Vorgänger in einen Schwarz-Weiß-Filter getaucht, wenn Sam im Schatten umherhuschte, so bleibt die Dunkelheit in **Blacklist** rabenschwarz. Nur drei LED-Lampen an Rucksack, Uhr und Arm leuchten grün auf, wenn er sich durch die Finsternis arbeitet. Das klingt nach einer Kleinigkeit, doch es verändert das ganze Spiel. Wenn der Feind im Dunkeln tappt, geht es uns nicht viel besser. Verflixt, wo führt nochmal die Rohrleitung hin? Und wo war die Treppe, auf der die Wachen rumlungern? Gerade in den



Die Grafik ist zwar hübsch, aber nicht sichtbar besser als die des drei Jahre alten Vorgängers Conviction.



## Interview Patrick Redding

Der gebürtige Kalifornier schuf TV-Spots für Nike, Sony und Philips, bevor er 2004 zu Ubisoft Montreal wechselte, um an Far Cry 2 sowie Splinter Cell: Conviction zu arbeiten. Als Game Director ist er die verantwortliche Schnittstelle zwischen Design und Programmier-Teams sowie den Autoren.

**GameStar** »Gegen uns sieht die Air Force One aus wie ein Zivilflieger«, sagt Tech-Guru Charlie in den ersten Minuten. Warum ist die Paladin so wichtig für Blacklist?

**Patrick Redding** Die Paladin ist ein Hightech-Transportflugzeug, das als Zentrale für das gesamte Gameplay fungiert. Von hier aus habt ihr Zugriff auf das Strategic Mission Interface, eine digitale Weltkarte, von der aus sich alle Missionen anwählen und zusätzliche Informationen über Charaktere, Orte und Missionsziele anzeigen lassen.

► **Im Strategic Mission Interface lassen sich auch die Koop-Missionen auswählen. Spielen wir in diesen Missionen dann Isaac Briggs, der uns als Scharfschütze im Singleplayer hin und wieder Deckung gibt?**

◀ Guter Versuch, über den Koop kann ich leider noch nichts enthüllen. Mit Ex-CIA-Agent Briggs und Hacker Charly Cole bringen wir aber definitiv mehr Teamdynamik ins Spiel. Es hat mehr diesen 24-Touch: In Conviction stand Sam zwar auch in Kontakt mit Anna Grimsdöttir, doch es gab kein Hauptquartier und er hat meist nur mit einer Person interagiert. Das ändern wir jetzt und bringen Char-

ly rein, der auch mal mit dem ein oder anderen Gag oder seiner Tollpatschigkeit die zum Zerreißen gespannte Atmosphäre auflockert. Wir bringen auch viele Charaktere zurück, mit denen Sam eine mehr oder weniger positive Vergangenheit verbindet. Beispielsweise Wafenhändler Andriy Kobin.

► **Kobin können wir in eine Zelle auf der Paladin sperren. Vergrößern wir die, schaltet er uns Boni frei. Eine verrückte Idee, er hat immerhin Sams Tochter im Vorgänger bedroht.**

◀ Wir spielen viel mit Sams Emotionen, die er kontrollieren muss. Er riskiert sein Leben, um Kobin aus dieser Polizeistation in Bengasi zu retten, und würde ihn am liebsten an Bord direkt erwürgen. Doch Kobin hat gute Informationen und nur er kann helfen, die Informanten zu finden, die wiederum wissen, wo der nächste Blacklist-Anschlag stattfindet. Unser Upgrade-System ist darüber hinaus stark mit dem fliegenden Hauptquartier, der Paladin, verbunden. Wenn ihr euch entscheidet, Geld in den Komfort von Kobins Zelle zu stecken, verrät er dafür, wo es besonders durchschlagskräftige Schwarzmarkt-Waffen zu kaufen gibt.

höheren Schwierigkeitsgraden müssen wir deutlich länger beobachten, uns Routen merken und unsere Angriffsstrategie planen. Aber **Blacklist** funktioniert im Grunde wie **Hitman: Absolution**: Wir können den leichteren Ballerweg gehen oder den anspruchsvollen. Wir können in **Blacklist** Gegner mit einer Wurfkamera ausspähen, dann mit einem Piepton anlocken und sie anschließend in die Luft jagen. Oder sie wie ein Meister der Tarnung lautlos umgehen.

Jeder Spielertyp wird dabei für sein Vorgehen in drei Kategorien entlohnt: Schleichen wir, umgehen wir Wachen und lösen keinen Alarm aus, leuchten drei Punkte auf. Die stehen für die Spezialisierung »Ghost« und bringen bei jeder Aktion einen variierenden Geldbetrag ein. Bringen wir den Terroristen mit einer Explosion das Fliegen bei oder schalten sie unbemerkt per Kopfschuss aus, gibt das wiederum »Panther«-Coins, und wer wild rumballert und viele Leichensäcke füllt, verdient seine Moneten als »Assault«. Für das Geld kaufen wir Prototypen-Technologie wie die Mark-2-Brille, die Schrittmuster von Gegnern sichtbar macht und uns so anzeigt, wo eine Patrouille langläuft.

Die künstliche Intelligenz hat uns besonders gut gefallen. Als wir im libyschen Bengasi eine besetzte Polizei-Station infiltrieren müssen, treffen wir auf junge Aufständische. Bemerkten die, dass plötzlich einer von ihnen fehlt, beginnen ihre Stimmen und Gewehre zu zittern und sie schauen sich nervös in der Gegend um. Wer will, kann mit der Angst spielen, durch schalgedämpfte Schüsse auf Spiegel oder Fensterscheiben noch mehr Nervosität schüren und die Gegner so zu Fehlern zwingen.

Ganz anders verhalten sich die britischen Söldner und Ex-Militärs von Bösewicht Ian Killing. Killing ist ein ehemaliger Agent des royalen Geheimdienstes MI5 und lässt echte Profis für sich arbeiten. Das verändert das Gameplay spürbar, denn die Typen wissen, was sie tun. Entdecken sie eine ausgeschlossene Lampe, schalten sie die Maglites an ihren Sturmgewehren an, sichern sich gegenseitig mit Zwei-Mann-Teams und alarmieren ihre Scharfschützen, die zusätzlich die Umgebung mit Infrarot-Visieren absuchen. Theoretisch können wir zwei Mann markieren, dann den vorderen blitzschnell greifen, als menschliches Schutzschild missbrauchen,

ihn ausknocken und die anderen direkt per »Markieren & Ausschalten« (gab's das erste Mal in **Splinter Cell: Conviction**) erledigen. Doch Scharfschützen würden uns schnell entdecken, unter Feuer nehmen und den Rest der Crew alarmieren. Also muss auch gegen Killings Schergen ein neuer Plan her.

Wie der am Ende aussieht, muss jeder selbst ausprobieren, wenn **Splinter Cell: Blacklist** im August erscheint. Nach den zwei gespielten Einsätzen können wir allerdings Entwarnung geben: Die auf der E3 gezeigten Szenen stellen lediglich eine Möglichkeit dar, das Spiel zu meistern. Wer schleichen möchte, der kann das nach wie vor tun. Und auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad sogar so anspruchsvoll wie selten zuvor in der Serie. Benjamin Kratsch / PET



### Gewolltes Schattendasein

Benjamin Kratsch  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Von der Grafik bin ich etwas enttäuscht, spielerisch hingegen hat mich Blacklist wirklich positiv überrascht, denn wer wie ein Schatten vorgehen will, der bekommt dafür deutlich weitläufigere Areale und viel mehr Möglichkeiten, sich akrobatisch auszutoben als noch in Conviction. Es ist keine Kunst, eine unachtsame Wache von hinten auszuknocken, das »Markieren & Ausschalten«-Feature zu aktivieren und zwei weitere Wachmänner mit Kopfschüssen zu erledigen. Aber es ist eine Kunst, unerkannt in eine schwer bewachte Fabrik einzudringen, die von Scharfschützen mit ihren Laser-Zielvisieren abgesucht wird. Wo mich Hunde erschnüffeln können und Elitesoldaten mit Nachtsichtgeräten anrücken, während Störsender meine Technik lahmlegen. Splinter Cell: Blacklist lässt mir beim Vorgehen die Wahl. Und das ist gut so.

**Potenzial: Sehr gut**



Cleverer KI: Töten wir den Scharfschützen, wird die Funkkette mit seinem Team unterbrochen. Dann gibt's Alarm, und die Terroristen schwärmen aus.



Geht noch immer: Feinde aus dem Hinterhalt mit einer zärtlichen Nackenmassage schlafen legen.