

Splinter Cell Blacklist

Terrorgruppe gegen USA. Agent Fisher gegen Terrorgruppe. Wir klären, ob Sam in Blacklist noch schleicht oder zum Dauerkrawallmacher umerzogen wurde. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Genre: Actionspiel Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** (Blacklist ist das Erstlingswerk des Studios)
Termin: **22.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Es beginnt mit einem großen Knall: Terroristen sprengen die Andersen Airforce Base in die Luft, eine amerikanische Militäreinrichtung auf der Insel Guam. Der präzise geplante Überfall am Anfang von **Splinter Cell: Blacklist** ist der Auslöser eines Countdowns, der zum Untergang der USA führen soll. Verantwortlich sind »The Engineers« – ein Zusammenschluss von Terroristen aus zwölf östlichen Staaten, in denen die Amerikaner ihre Streitkräfte stationiert haben. Das klingt ein wenig, als ob sich da jemand beim Klamauk-Hit **Die nackte Kanone** inspirieren ließ, in dem Khomeini auf dem Beiruter Gipfeltreffen der sogenannten Schurkenstaaten die legendären Worte äußerte: »Wenn wir schon nichts anderes tun in dieser Woche, dann müssen wir uns wenigstens eine

glorreiche terroristische Tat ausdenken, um der ganzen Welt zu zeigen, dass die Vereinigten Staaten der große Satan sind.« Doch eine terroristische Großtat reicht nicht, denn die Engineers wollen durch eine Reihe von Anschlägen auf US-Territorium das Ende der mächtigsten Nation der Welt herbeiführen. Aber hier ist kein trotteltiger Frank Drebin für die Rettung der freien Welt

zuständig, sondern der grummelige, aber so fähige wie verlässliche NSA-Superspion Sam Fisher. Und obwohl Fisher mittlerweile etwas in die Jahre gekommen ist, zeigt er uns in insgesamt 13 über die Welt verstreuten Einsätzen (plus einiger Nebenmissionen) eindrucksvoll, dass Terrorbekämpfung wie Radfahren ist: Man verlernt es nie.

Wer schon einmal einen Titel der **Splinter Cell**-Reihe gespielt hat, wird dem Vergleich mit dem Radfahren schon nach wenigen Spielminuten zustimmen, denn obwohl die Steuerung etwas überarbeitet wurde, bleibt die grundlegende Spielmechanik der Serie in **Blacklist** erhalten und wir fühlen uns auf Anhieb heimisch: Sam Fisher schleicht leise durch die Schatten, um Gegner hinterrücks zu überwinden oder sich unbemerkt hinter die gut bewachten feindlichen Linien zu

Uplay-Pflicht

Blacklist muss über Ubisofts Uplay-Dienst online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.

PEILSENDER IM LKW ANBRINGEN

- ❗ UNENTDECKT BLEIBEN
- ❗ GEGNER NICHT VERLETZEN

Die meiste Zeit lässt uns das Spiel die Wahl, wie wir vorgehen, hin und wieder müssen wir uns jedoch auch an Vorgaben halten. Hier dürfen wir nicht entdeckt werden und keine **Gegner** töten.



+ Stärken

- + anspruchsvolle, lange Missionen
- + frei wählbarer Spielstil
- + tolles Leveldesign

- Schwächen

- Grafik nicht mehr zeitgemäß



Eine scheinbar ausweglose Situation: Sam in den Fängen seines Gegenspielers.



Immer wieder cool – einen Feind über eine Balustrade zu ziehen und so aus dem Spiel zu nehmen.

stehlen. Entsprechend kann es auch sofort richtig zur Sache gehen, wenn Sam und Victor zu Beginn versteckt quer über die Airforce Base huschen. Der Einstieg funktioniert aber auch als unaufdringliches Tutorial, das Veteranen mit den Neuerungen und Einsteiger mit den Grundlagen des Schleicheinsatzes vertraut macht: Während die einen lernen, sich die Schatten zunutze zu machen und Gegner nicht zwangsläufig ausschalten zu müssen, erkunden die anderen zum Beispiel die Vorteile des neuen Deckungssystems. Wenn Sam hinter einer Kiste oder einer Wand kauert, genügen ein Anvisieren per Fadenkreuz sowie ein Tastendruck, um ihn geduckt zur nächsten Kiste sprinten oder rutschen zu lassen. Das kennen wir schon aus **Splinter Cell: Conviction** und klingt für Serienfans vielleicht zunächst wie eine unnötige Automatisierung, doch macht es die Schleicheinsätze komfortabler. Und wer mag, kann darauf verzichten und die Deckungen »altmodisch« manuell ansteuern.

Nein, eine Anbiederung an die viel zitierte **Call of Duty**-Klientel (was immer das auch sein mag) müssen Fans der Reihe nicht be-

fürchten. Die Missionen, die Sam Fisher beispielsweise in den Irak oder gar auf das amerikanische Festland führen, sind teils ganz schön knackig – zumindest wenn wir darauf aus sind, ungesehen zu bleiben. Die patrouillierenden Wachen sind oft in der Gruppe unterwegs, sodass wir immer wieder vor dem Problem stehen, einzelne Gegner vom Trupp wegzulocken; etwa mit einem Pfiff oder einem Geräusch-Emitter, einer Art kleinem Lautsprecherball, den man irgendwo hinkleben oder durch die Gegend werfen kann und der in keiner Agenten-Ausrüstung fehlen sollte. Die in möglichst schattige Plätzchen oder hinter eine Ecke gelockten Terroristen

Und er schleicht doch noch

schalten wir dann aus dem Hinterhalt aus. Springen also von einer Wand auf sie herab oder knallen sie an einer Brüstung hängend mit dem Kopf voran auf das Gelände oder greifen zur schallgedämpften Pistole, während wir uns über ihnen an einer Rohrleitung festklammern. Im Gegensatz zu den Gegnern haben wir auch im Dunkeln den vollen Durchblick, denn ohne Nachtsichtbrille verlässt ein guter Spion nie das Haus. Bei Bedarf kann die Brille auch mit Sonar oder Wärmebild ausgerüstet werden. Wer lieber

Die deutsche Version

Die deutsche Version von **Splinter Cell: Blacklist** ist ungeschnitten und steht mit einer USK-Freigabe ab 18 Jahren in den Läden. Texte und Sprache sind auf Wunsch komplett lokalisiert. Wie in den Vorgängern ist die Synchronisation gelungen, Sam Fisher wird wie gewohnt von Martin Kessler gesprochen (Stammsprecher von Vin Diesel und Nicolas Cage). Wer lieber auf Englisch spielt, muss damit leben, dass der Held nicht mehr mit der Stimme von Michael Ironside, sondern mit der von Seriendarsteller Eric Johnson spricht.

drei auf einen Streich erledigt, nutzt (außer auf der härtesten Schwierigkeitsstufe) die aus dem Vorgänger bekannte »Mark & Execute«-Funktion: Mit einem Tastendruck markieren wir bis zu drei Ziele und erledigen sie ruckzuck per Kopfschuss. Möglich ist das aber erst, wenn zuvor die entsprechende Anzeige über gelungene Schleichangriffe aufgefüllt wurde. Hört sich trotzdem einigermaßen übermächtig an, doch problemlos funktioniert Mark & Execute nur bei normalen Fußtruppen: Sobald der Gegner einen Helm auf hat, wie es etwa bei den schwer gepanzerten Spezialtruppen der Fall ist, fliegt ihm dieser nach einem Schuss bloß vom Kopf und wir sind enttarnt. Was dann folgt, sind meist zwei Schüsse aus der ganz dicken Flinte und ein toter NSA-Spion.

Je nach Schwierigkeitsgrad spuckt Blacklist mehr oder weniger **Punkte** für Aktionen aus. Wenn man einen Gegner auf »Realistisch« unbemerkt schlafen legt, gibt's 175.



Nach einem gelungenen Überfall sollten wir serientypisch die Körper verstecken, um niemanden zu alarmieren, der aus Versehen darüberstolpern könnte. Wenn nämlich Alarm ausgelöst wird, müssen wir ziemlich auf der Hut sein, denn die Finsterlinge sind nicht ganz blöd, leuchten unsere schattigen Verstecke schon mal mit der Taschenlampe aus und schießen aus allen Rohren, sobald sie uns entdeckt haben. Sam mag zwar mit allen Wassern gewaschen sein, wenn es sich ums Schleichen dreht, doch den Bleispritzen der Terroristen hat er nicht viel entgegenzusetzen und geht schon nach



Schleich noch einmal, Sam

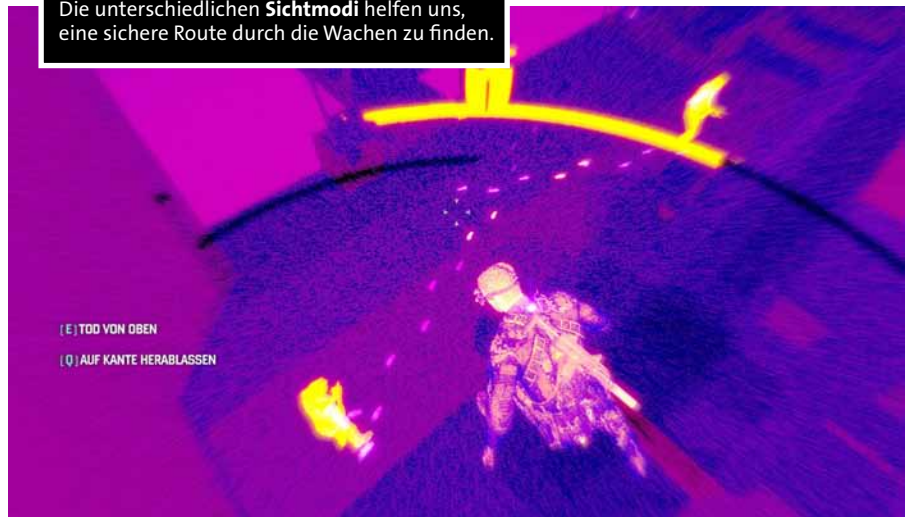
Kai Schmidt
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Nach dem von vielen Fans eher verhalten aufgenommenen *Conviction* besinnt sich die Serie auf ihre Wurzeln und versucht angenehmerweise nicht krampfhaft, das Spiel auf Action zu bürsten. Ich hatte viel Spaß beim spannenden Geschleiche, und an kniffligen Stellen hat sich gezeigt, dass Hartnäckigkeit und Erkundung gute Wege aus scheinbar festgefahrenen Situationen sind. Toll finde ich, dass zwar an die Stealth-Verweigerer gedacht wurde, Ubisoft dem Spieler aber keine Spielweise aufzwingt. Ebenfalls cool: Koop und Spione gegen Söldner sorgen für Langzeitmotivation und machen Spaß! An Teil 2, meinen Favoriten der Reihe, reicht *Blacklist* trotzdem nicht ganz heran.

wenigen Treffern in die ewigen Spionagegründe ein, um von einer Wolke aus zuzu-sehen, wie Amerika in Flammen aufgeht. Nein, Quatsch, natürlich starten wir im schlimmsten Fall am letzten Speicherpunkt und überlegen uns eine neue Taktik. Vielleicht verzichten wir diesmal auf Feindkontakt und entdecken irgendwo ein paar Lüftungsschächte, durch die wir das Gesindel einfach umgehen können. Das ist es ja schließlich, was die *Splinter Cell*-Spiele schon immer so spannend gemacht hat: Die Level-designer lassen uns mehrere Wege offen – wir müssen sie bloß finden.

Eine gute Möglichkeit, die Umgebung zu erkunden, ist der Tricopter. Das ist nicht etwa ein Helikopter, in dem Sam zur Luftaufklärung abhebt, sondern eine ferngesteuerte Drohne, wie es sie in der Realität beispielsweise zur Benutzung mit Apples iPhone gibt: Was zunächst wie ein Spielzeug anmutet, ist äußerst hilfreich, denn durch den flüsterleisen Antrieb wird das Gerät nicht so leicht bemerkt und ist zudem noch mit Waffen sowie einer kleinen Sprengladung ausgestattet. Wird der Tricopter entdeckt, können wir dem Feind immerhin noch frech entgegenfliegen und ihn mit einer finalen Heldentat aus den Socken heben. Statt Explosivzeug findet

Die unterschiedlichen **Sichtmodi** helfen uns, eine sichere Route durch die Wachen zu finden.



auch ein EMP-Emitter in dem Ultraleichtgehäuse Platz. So können wir kurzzeitig den Strom und damit das Licht ausschalten, um ungestört durch die Finsternis zu schleichen.

Doch keine Angst, auch wer partout nicht zu schleichen vermag und immer im ungünstigsten Moment aus den Schatten tritt, kann in **Blacklist** Erfolg haben. Denn anders als in den Vorgängern (nun ja, bis auf das actionorientiertere **Splinter Cell: Conviction**) darf Sam nun wahlweise auch auf die Geheimnistuerei pfeifen und zum bleispucken den Rambo mutieren. Das geht allerdings zunächst mal nicht wie in einem x-beliebigen Deckungs-Shooter, denn auch wenn wir statt Schalldämpferpistole zu Flinte oder MG greifen, steckt Sam nicht einfach so mehrere gegnerische Magazine weg, als wären es Wattebällchen. Wir müssen uns vielmehr auf offenen Angriff spezialisieren, indem wir entsprechende Ausrüstung kaufen. An Bord der Paladin, Sams fliegender Kommandozentrale, können wir nach jeder Mission den Waffenmeister aufsuchen und die für erfüllte Einsatzziele frisch überwiesene Kohle ausgeben. Hier finden wir sowohl ein breites Angebot an Knarren als auch bessere Klamotten, die sich entweder positiv auf unsere Schleichfähigkeiten auswirken oder für eine stärkere Panzerung sorgen, dafür aber keine geräuschkämpfenden Eigenschaften mehr haben. Auch die Zielgenauigkeit lässt sich im Waffenlabor

verbessern, indem wir spezielle Handschuhe in den Einkaufswagen legen. Ebenso rüsten wir hier unsere Gadgets mit zusätzlichen Funktionen wie zum Beispiel Sonar oder Infrarot für die Nachtsichtbrille aus. Und wer anschließend noch einige Kröten übrig hat, kann sich zum Spaß neue Farben für Sams »Positionslichter« besorgen: Wie wäre es zum Beispiel mit Pink oder Marineblau statt des langweiligen Grüns?

Neben der Ausrüstung können wir auch die Kommandozentrale erweitern. Dazu sprechen wir zwischen den Missionen unsere Kollegin Grim an und investieren unsere Kohle in zusätzliche Technik, die uns im Einsatz zugutekommt. So lernen wir zum Beispiel, uns schneller zu heilen, erhalten einen kleinen Radarschirm, der Position und Blickrichtung der Gegner anzeigt, oder knüpfen Schwarzmarktkontakte, um an zusätzliche Waffen zu gelangen. Die Paladin ist übrigens nicht nur der zentrale Dreh- und Angelpunkt in der Handlung, sondern auch die

Die Folter-Kontroverse

Auf der E3 2012 präsentierte Ubisoft einen Ausblick auf das Spiel, in dem auch eine interaktive Folterszene zu sehen war: Per Analogstick musste der Spieler Sams Messer in der Schulter eines Terroristen herum-drehen, um ihn zum Reden zu bringen. Was folgte, war ein Aufschrei der Fans und Medien – Ubisoft lenkte ein und entfernte die Foltersequenzen. Wer genau aufpasst, findet im fertigen Spiel noch die Stellen, an denen ursprünglich interaktive Verhöre vorgesehen waren, doch störend auf den Spielfluss wirkt sich das Fehlen dieser Sequenzen nicht aus.



Hin und wieder ist Sam auch am helllichten Tag unterwegs. Das clevere Leveldesign hilft dabei, selbst in solchen Situationen ungesehen zu bleiben – oder die Gegner mit Schmackes auszuschalten. Hier über eine der serientypischen **Seilrutschen**.



Sich den gepanzerten Gegnern im offenen Kampf zu stellen, erfordert Zielgenauigkeit. Erst muss der Helm runter.



Schaltzentrale des Spiels selbst: Um eine Mission auszuwählen oder ein Multiplayer-match zu starten, treten wir an den Kartenbildschirm und suchen uns den Zielort aus. Auch die Koop-Einsätze steuern wir von hier an. Die meisten Koop-Missionen behandeln einen Nebenstrang der Hauptgeschichte und funktionieren übrigens auch ohne Partner. Wir können sie auf Wunsch offline wie einen Teil der Solokampagne angehen. Einige Aufträge erfordern aber zwingend einen Mitspieler. Um bei diesen Missionen Erfolg zu haben, müssen wir eng mit dem Partner zusammenarbeiten – ungestüme Einzelkämpfer bringen es nicht weit. Kontra statt Koop ist hingegen beim aus **Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow** bekannten »Spione gegen Söldner«-Modus angesagt: Hier treten zwei Fraktionen an, um sich gegenseitig daran zu hindern, Missionsziele zu erreichen. Die flinken, kletterfreudigen

Spione steuern wir dabei aus der klassischen Third-Person-Perspektive, während die unbeweglicheren, aber stärkeren Söldner in der Ego-Ansicht unterwegs sind. Durch Erfahrungspunkte, die unsere Leistung im Einsatz widerspiegeln, steigen wir im Rang auf, und für die verdiente Kohle können wir uns neue Gadgets und Waffen kaufen. So dürfen wir unseren Agenten zur Ein-Mann-Kampfmaschine oder zum Super-Schattenkämpfer frisieren: Es macht einen Heidenspaß, sich als bestens ausgerüsteter Spion durch die Schatten zu schleichen, um dann von einem Vorsprung auf den ahnungslosen Gegner herabzuspringen. Oder im anderen Fall, einen Spion zu erspähen, ihn in Ruhe seine Falle vorbereiten zu lassen, nur um ihm dann eine ordentliche Ladung Schrot vor den Latz zu ballern.

Technisch schlägt sich **Splinter Cell: Blacklist** in den dunklen Levels wacker: Licht- und Schatteneffekte sorgen zusammen mit den guten Soundeffekten sich unterhaltenden Wachen oder der Schrittgeräusche für eine dichte Atmosphäre. Hin und wieder sind allerdings noch die Sprachversionen vermischt. Wir haben's ein paarmal erlebt, dass die Terroristen Englisch sprachen, obwohl wir das Spiel auf Deutsch eingestellt hatten. Kommt hingegen zu viel Licht ins Spiel, wird deutlich, dass die Grafik-Engine nicht ganz auf der Höhe der Zeit ist: Plastikartige, wenig detailierte Texturen und ausgewaschene Farben machen zum Beispiel die Irak-Mission nicht gerade zum Augenschmaus.

Störender sind die Nahaufnahmen in den eigentlich recht gelungenen Zwischensequenzen. Trotz aufwändiger Performance-Capture-Technik (Körper und Stimme zusammen) wirken die Gesichter puppenhaft. Zudem wird die Story viel zu selten außerhalb der Paladin weitergesponnen, sodass wir uns manchmal wie in einer Fernsehserie vorkommen, die aus Kostengründen immer wieder dieselben Kulissen verwenden muss. Schade, das geht ein wenig zu Lasten der Atmosphäre. Schleichfreunde lassen sich den Spaß von den paar technischen Macken aber nicht vermiesen, es stecken viele spannende und wirklich anspruchsvolle Spielstunden in **Blacklist**. KS PET



Neuer alter Sam

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Blacklist ist sehr weit von meiner ersten Begegnung mit Sam Fisher entfernt. 2013 spielt sich der Superagent gefälliger und flotter als bei seinem ersten Auftritt 2002 (Konsolen) beziehungsweise 2003 (PC). Al-
le das schnelle Wechseln der Deckung (das man nicht benutzen muss) bringt gehöriges Tempo auf den Bildschirm. Aber entgegen meiner ersten Befürchtungen empfinde ich das nicht als störend oder gar zerstörend. Im Gegenteil: Mir machte das Huschen von dunklem Winkel zu dunklem Winkel schon in Conviction Freude. Auch und vor allem, weil ich so viel besser Fehler korrigieren oder aus dem Sichtkreis der Feinde verschwinden kann. So hält Blacklist das Frustrationspotenzial niedrig und den Spaß hoch. Allerdings empfehle ich erfahrenen Schleichern, sofort mindestens auf dem dritthöchsten Schwierigkeitsgrad (»realistisch«) einzusteigen. Den Menschen, die sich lieber durchs Abenteuer ballern wollen, kann ich davon jedoch nur abraten. Die sollten den niedrigsten wählen, dann trägt Sam immerhin zwei Komma fünf Kugeln und nicht nur zwei.

TERMIN im Handel PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Splinter Cell Blacklist

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Toronto
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 3 DVDs
Kopierschutz Uplay

Splinter Cell Blacklist

GENRE-CHECK ACTION

»Dreizehn Missionen lang Spannung.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Spione gegen Söldner (8) SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»War schon in Splinter Cell 2 super. Und ist es jetzt auch noch.«

GRAFIK

- gute Körperanimationen
- schöne Beleuchtung
- detailliert
- verwaschene Texturen
- holzerne Gesichter

7/10

SOUND

- treibender, dynamischer Soundtrack
- gute deutsche Sprecher
- gelungene Abmischung
- Kommentare der Gegner wiederholen sich schnell

8/10

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- hilfreiche Tooltips
- unterschiedliche Spielweisen
- nie unfair
- für erfahrene Schleichern manchmal zu leicht

9/10

ATMOSPHÄRE

- trotz des ausgelutschten Terrorismus-Klimbims packend
- amüsante Reibereien auf der Paladin
- hin und wieder lässige Sprüche
- Sam wirkt zuweilen übertrieben cool

9/10

BEDIENUNG

- Maus+Tastatur- oder Gamepad-Steuerung
- beide Varianten gut zu bedienen
- Speicherpunkte fair verteilt
- Zielen aus der Deckung im Zoom teils fummelig

8/10

UMFANG

- 13 Hauptmissionen plus optionale Nebenmissionen
- Belohnungen für Entdeckungsfreudige
- hoher Wiederspielwert dank vieler Gadgets und alternativer Vorgehensweisen

9/10

LEVELDESIGN

- alternative Routen
- viele Vorgehensmöglichkeiten
- abwechslungsreich
- überall Deckungs- und Ranhangelmöglichkeiten
- ... die hin und wieder arg künstlich wirken

9/10

KI

- arbeiten im Team
- schießen sehr gut
- Gegner verfolgen Sam hartnäckig
- ... aber nicht durch geschlossene Türen

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- viele Schießweisen, die sich Sam kaufen kann
- nützliche wie coole Gadgets
- lässiges »Markieren & Ausschalten«
- sinnvolle Upgrades für Sams Anzug und für die Paladin

10/10

HANDLUNG

- trotz des klischeehaften Rahmens spannend
- Wiedersehen mit bekannten Serienfiguren
- wenig bis keine Emotionalität

8/10

