

## [Splinter Cell: Double Agent](#)

Kategorie : games

Veröffentlicht von [BulldoZer](#) am 25.11.2006

Sam Fisher ist zurück und bringt eine neue dramatische Story mit sich. Der Spieler taucht ab in das Leben eines Doppelagenten und steht oft in einer Grauzone der Moral. Wie weit Sam Fisher geht, um das Vertrauen der Terroristen zu erlangen, entscheidet der Spieler selbst. Doch wenn die Terroristen Verdacht schöpfen ist es aus. Bald müssen Entscheidungen getroffen werden - ein Leben eines Unschuldigen gegen das von Hunderten. Wie weit sind Sie bereit für die Menschheit zu gehen? Diese Handlungsfreiheit, ob sich der Spieler mehr auf die Seite der Terrororganisation schlägt oder er sich für die Guten, der NSA, entscheidet, taucht das erste Mal in der Splinter Cell-Reihe auf und verspricht eine Nerven zerreiende Action.

Crashkurs - Das etwas andere Tutorial



Eindrucksvolle Tricks hat Sam drauf. Die erste Mission von Double Agent enthält keine Texthinweise, wie in den Vorgängern, sondern, an Stelle dessen, einen NSA-Komplizen. Dieser macht dem Spieler vor, welche möglichen Aktionen es im Spiel gibt. Hier ist auch teilweise Teamwork gefragt, wie beim Herüberklettern eines Zaunes. Nach der erfolgreichen Absolvierung der ersten Mission, wird Sam von seinem Vorgesetzten, Irving Lambert, eine schreckliche Mitteilung gemacht. Seine Tochter ist bei einem Autounfall ums Leben gekommen. Jetzt, da Sam nichts mehr zu verlieren hat, will er als N.O.C.-Agent tätig werden. Nun als **N**

### **Allgemeine Infos**

Genre: Spionage-Action

Entwickler: Ubisoft

Publisher: Ubisoft

Webseite: [Splinter Cell: Double Agent](#)

Preis (UVP): 49,95 €

USK: ab 16 Jahre

### **mind. Hardwareanforderung**

CPU: 3,0 GHz Prozessor

Hauptspeicher: mind. 1024MB RAM

Grafikkarte: DX9 kompatibel mit 128 MB RAM und Shader 3.0

HDD: 8 GB

### **Sky42-Testsystem**

CPU: AMD Athlon 64 X2 3800+

Hauptspeicher: 2064MB RAM Dual Channel

Grafikkarte: Nvidia GeForce 7900 GTX

HDD: 200 GB

### **Bewertung**

Sound

95%

Steuerung  
80%

Spielspaß

84%

Grafik  
90%

**Gesamt**  
83%

**Hinweis:** Der Sound wurde weniger in der Wertung gewichtet. **Official Agent**, eingeschleust bei der Terrororganisation JBA, wird Sam selbst zum Terroristen. Sam ist nun nicht mehr länger Agent bei der NSA, sondern sozusagen nur noch als "Freier Mitarbeiter" tätig, der bei jeder fehlgeschlagenen Mission von der NSA verleugnet wird.

John Browns Army



Erschiessen Sie Geiseln, um das Vertrauen der Terroristen zu erlangen? Die Terrororganisation John Browns Army agiert auf amerikanischem Boden gegen die USA. Die NSA selbst besitzt kaum Informationen über die JBA, sodass Sams Aufgabe darin besteht, diese in großen Massen zu besorgen. Nach einem getürkten Banküberfall nimmt Sam im Gefängnis mit dem JBA-Mitglied Jamie Washington Kontakt auf und verhilft diesem zur Flucht. Zusammen kapern Sam und Jamie einen Nachrichtenhelikopter und fliehen zum JBA-Hauptquartier. Funkantennen müssen verwandt und Server abgehört werden. All dies sind gefährliche Aufgaben. Passiert dem Spieler ein Fehler im Spiel, sodass er bei einer solchen Abhör-Aktion erwischt wird, darf er direkt beim letzten Speicherpunkt wieder anfangen.

Vertrauen - aber wem?



In Splinter Cell Double Agent muss der Spieler Aufträge der Terroristen erfüllen, um das Vertrauen dieser zu gewinnen. Die NSA vergibt Gegenaufträge und verliert Vertrauen in Sam, wenn dieser zu weit für die Aufträge der Terroristen geht. Schon sehr bald zum Anfang wird der Spieler auf die Probe gestellt, ob dieser bereit ist für die JBA sogar unschuldige Geiseln zu erschießen. Laufen einer der beiden Vertrauensbalken für NSA und JBA gegen Null, ist das Spiel zu Ende. Vertrauen wird gewonnen beim Abschließen von Aufträgen. Diese Vertrauensbalken werden im HUD angezeigt, sobald sich dieser verändert, ansonsten muss der Spieler in seinem PDA nachschauen, wie es um ihn steht.

Der Spieler muss im Hauptquartier mehrere Aufgaben erfüllen. Der Server muss mit einem Trojaner befallen und die Funkantenne auf dem Dach verwandt werden. Überall wimmelt es von Wachen und diese sind Neuen gegenüber sehr misstrauisch. Zudem darf sich Sam nicht frei bewegen. Die Freiräume werden mehr, sobald Sam mehr Vertrauen bei den Terroristen gewonnen hat.

Schwierig? In den Vorgängern von Splinter Cell musste man darauf achten, dass man nicht zu laut

mit seinen Schritten war die beim schnellen Schleichen oder Laufen, die Gegner auf Sam aufmerksam machten. Double Agent hingegen ist hier in dem Punkt Anschleichen einfacher - egal ob Sam mit Vollgas hinter einen Gegner schleicht, er bemerkt es nicht. Splinter Cell Chaos Theory hat mit einer genialen künstlichen Intelligenz aufgewartet, was man nur ansatzweise von Double Agent behaupten kann. Wir hätten uns hier mehr Anschleich-Action gewünscht.

Bombastische Grafik In Splinter Cell Double Agent ist den Entwicklern eine bombastische Grafik gelungen. High Definition Rendering Images sind mit von der Partie, sowie die neuste Unreal 2 Engine. Die Levels sind ansprechend und die Charaktere polygonreich gestaltet. Double Agent ist ein Augenschmaus für jeden Action-Spiel-Fan. Teilweise sind aber trotz neuester Grafik-Technologie auf unserem High-End Testsystem Ruckler im Spiel aufgetreten.

#### 5.1 Sound



Klar, bei dem neuem Splinter-Cell-Teiler darf der 5.1 Sound nicht fehlen. Er ist gut gestaltet und lässt den Spieler erahnen, woher der Gegner gerade auf einen schießt oder steht. Der Hintergrundsound ist musikalisch unterlegt, sodass eine spannende Atmosphäre bei heiklen Situationen, wie das Hacken eines Computers oder Knacken eines Safes, entsteht. Leider ist zu bemängeln, dass die Synchronisierung ins Deutsche nicht immer ganz geklappt hat. Die Charaktere sprechen teilweise, obwohl der Mund geschlossen ist oder nicht bewegt wird.

Fazi



Hinter dem Rücken der JBA beschaffen Sie Informationen über Berufe, Krankheiten - das komplette Leben der JBA-Mitglieder



Splinter Cell Double Agent kommt mit neuem Prinzip als Doppelagent und ist daher ein erfrischender Teil der Splinter-Cell-Reihe. Die Grafik haut einen zwar nicht zu hundert Prozent aus den Socken, ist aber dennoch gut gestaltet. Double Agent ist ebenfalls einer der Spiele, die mit einer DualCore-Optimierung ausgestattet sind. Die PC-Version basiert auf der Xbox360-Version und hat daher die Voraussetzung von ShaderModel 3.0 zum Spielen. Dies ist für viele Spieler ein Problem. Laut einer Hardware-Umfrage von Steam besitzen gerade einmal ein Viertel der Spieler diese Voraussetzung. Grafikkarten wie die X800 oder X850 von ATi werden diesem nicht gerecht. Diese Voraussetzung von ShaderModel 3.0 ist ein großes Manko. Trotzdem erzeugt Splinter Cell: Double Agent viel Spielspaß und auch der Multiplayer sollte einen neuen Maßstab für die weitere Splinter-Cell Reihe setzen. Weitere Screenshots finden Sie [Hier in der Sky42 Bildergalerie](#).(cpi) (cho)