

Transkript zum Fragdoll Interview mit Mathieu Ferland

Beigesteuert von W[N]M Chris
Mittwoch, 18. Juli 2007
Letzte Aktualisierung Mittwoch, 5. September 2007

Auf Wunsch eines geschätzten Lesers, bieten wir nun auch ein Ã¼bersetztes Transkript, des vor kurzem erschienenen Fragdoll Interviews mit Mathieu Ferland (Ubisoft Montreal) an.

J = Jam (Fragdolls)
MF = Mathieu Ferland (Ubisoft Montreal)

Jam: Wir sind hier in Paris. Seht nur diese Statuen. Im letzten Monat veranstaltete Ubisoft hier den Ubi Days Event im LouvrÃ©. Wir waren vor Ort, um einen Blick auf deren neuste Spiele zu werfen.

Dies ist Splinter Cell Conviction, der bereits 5. Teil der Serie und einer der eine gÃ¤nzliche neue Thematik verspricht. Ich sprach mit einem Mann der bereits seit dem 1. Tag in Splinter Cell involviert ist. Man kÃ¶nnte ihn tatsÃ¤chlich "Mr. Splinter Cell" nennen wenn sein Name nicht schon Mr. Ferland wÃ¤re.

MF: Mein Name ist Mathieu Ferland, ich bin Senior Producer von Splinter Cell Conviction und arbeite in Montreal.

J: Stimmt es, dass es schon von Anfang an, eine sehr enge Beziehung zwischen Montreal und der Splinter Cell Reihe gab?

MF: Oh, ja. Ich war der Produzent des ersten Splinter Cell Teils und zu dem Zeitpunkt war es fÃ¼r uns ein sehr groÃer Titel. Deswegen wollten wir mit Splinter Cell Conviction in eine neue Richtung gehen, was die Splinter Cell Marke angeht.

J: Es ist noch gar nicht so lange her das Double Agent erschienen ist, warum sollten sich die Fans also Splinter cell Conviction kaufen? Was hat es zu bieten, was Double Agent nicht hatte?

MF: Oh, (lacht) da gibt es eine ganze Menge. Wir wollten einen Ãbergang in eine gÃ¤nzlich neue Richtung des Stealth Genres erschaffen. Double Agent war der erste Schritt in diesem Ãbergang. Er gab uns die MÃ¶glichkeit, die ErzÃ¤hlweise zu verÃ¤ndern und Sam mehr in die Story zu integrieren um seinen Charakter mehr heraus zu arbeiten. Conviction ist der zweite Schritt. Wir fÃ¼hren nun ein neues, innovatives Gameplay ein, dass wir seit dem 1. Splinter Cell nicht verÃ¤ndert haben. Dies gestattet uns, Sam mehr in die Story zu integrieren. Der Grund dafÃ¼r ist, dass Sam nun ein FlÃ¼chtling ist. Sam war es gewohnt, von Third Echelon mit sehr mÃ¤chtigen Gadgets & Informationen ausgestattet zu werden, aber er hatte nicht wirklich viel Freiheit im Spiel, weil er ja immer nur Befehle befolgte. Jetzt wo er auf der Flucht ist, verliert er eine Menge dieser Macht, die ihm die Gadgets & die UnterstÃ¼tzung (von Third Echelon) verliehen haben. Er muss jetzt zwar auf anderem Wege Gadgets finden, z.B. mittels dem Schwarzmarkt, erhÃ¤lt dadurch jedoch auch mehr Freiheit und wir nutzen diese Gelegenheit auch in der Storyline. 2 Jahre sind nun seit den Geschehnissen in Double Agent vergangen und Sam hatte es nicht einfach. Er hatte immer eine gute Beziehung zum Third Echelon aber plÃ¶tzlich fÃ¤ngt Third Echelon an, Sam zu jagen und weder Sam noch der Spieler weiÃ warum. Eine der Hauptaufgaben des Spielers besteht also darin, zusammen mit Sam erstmal heraus zu finden, was Ã¼berhaupt los ist. Am Anfang des Spiels erwartet er das ja nicht. Er hat weder Gadgets noch sonstige AusrÃ¼stung dabei. Reflexartig benutzt man also Dinge in der unmittelbaren Umgebung als Waffe oder zur Verteidigung. Wir haben eine Menge Ambitionen in die neue dynamische Umgebung investiert, in welcher der Spieler nun mit jedem einzelnen Objekt innerhalb seiner Umgebung interagieren kann. Das wird auch das Hauptwerkzeug des Spieler sein um Ablenkungen zu schaffen oder um anzugreifen.

J: Kannst Du uns ein Beispiel dafÃ¼r geben?

MF: Oh, ja. Stell Dir vor, Du wirst von ein paar Wachen gejagt und Du willst sie irgendwie bremsen, also schnappst Du Dir einen Stuhl oder Tisch und schleuderst ihn den Gegnern entgegen. Du kannst Dich auch hinter einer Ecke verstecken und sobald ein Gegner sich nÃ¤hert, ihn mit irgendeinem Ã Objekt KO schlagen.

In den bisherigen Splinter Cell Teilen hat der Spieler einen Reflex dafÃ¼r entwickelt, heraus zu finden welche GegenstÃ¤nde in der Umgebung fÃ¼r ihn brauchbar sind und diese Beziehung zwischen ihm und der Umgebung bleibt auch in Conviction bestehen. Dieses Mal muss er sich aber schneller fortbewegen, also auch schneller denken. Er kann sich nicht mehr einfach in der Dunkelheit verstecken. Der Erkennungsgrad in den bisherigen Splinter Cell Teilen war sehr eingeschrÃ¤nkt denn sobald man sich als Spion versteckt hatte und entdeckt wurde, war das oft das Ende der ganzen Action. Jetzt in Conviction kannst Du Dich ruhig auch mal entdecken lassen. Man kann Dich ruhig identifizieren aber das Spiel ist dann noch nicht vorbei denn Du kannst jetzt in den Nahkampf Ã¼bergehen oder auch Ablenkungen kreieren, welche die Wachen von Dir weg lenken, um an ihnen vorbei zu schleichen.

Auch die Menschenmassen kÃ¶nnen nun zum Vorteil des Spielers genutzt werden. Die grÃ¶Ãte Schwierigkeit besteht

darin, voraus zu sehen wie diese Menschenmassen reagieren werden. Wir kennen das aus dem wirklichen Leben. Es gibt Verhaltensweisen die eine bestimmte Reaktion auslösen.

J: Ok, Du hast nun ein paar der Veränderungen in Conviction verraten, aber über die größte Veränderung haben wir noch gar nicht gesprochen nämlich Sam Fishers Bart.

MF: (lacht)

J: Wie kam es dazu?

MF: Es ist lustig, dass Du fragst denn als wir den 1. Splinter Cell Teil vor ca. 7 Jahren entwickelten, wollten wir ihm erst einen weißen Bart geben, aber wegen dem Setting, hat er es nicht in die finale Version des Spiels geschafft. Wir haben ihn also abrasiert. Wir sind jetzt quasi viel näher an dem, was wir zu Anfang hatten.

J: In Double Agent hatte er ein paar Stoppel, in Conviction hat er schon einen stattlichen Bart. Wohin soll das führen? Werden wir im nächsten Splinter Cell dann etwa einen richtig langen Vollbart sehen?

MF: Klar! (lacht) Nein, ich mach nur Spaß!

J: Erstmal vielen, vielen Dank. Wir freuen uns schon sehr auf das Spiel. Und sind darauf gespannt zu sehen, wie es sein wird wenn es noch dieses Jahr in die Läden kommt.