

BtG - Die Personen hinter dem Erfolg

Beigesteuert von W[N]M Chris
Dienstag, 14. August 2007
Letzte Aktualisierung Dienstag, 16. März 2010

Mit BtG (Behind the Games) Interviews sollen die Personen zu Wort kommen, die hinter den Erfolgen der Spiele stehen, jedoch nur selten bis gar nicht im Rampenlicht zu sehen sind, weil sie nicht in Entwickler Tagebuch Videos oder Blogs auftauchen, nÄrmlich u.A. Storywriter, Creative Designer, Marketing Angehörige usw. Im ersten Beitrag beleuchten wir die Hintergründe des Splinter Cell Franchise und sprachen mit der Person die Hauptverantwortlich für die Handlung innerhalb der Tom Clancy Spiele ist - Richard Danský.

WNM-Online: Etwas das wir gleich zu Beginn ansprechen möchten, betrifft das Eigentum der Splinter Cell Lizenz. Nur wenigen Fans ist bekannt, dass Ubisoft nicht Eigentümer der Splinter Cell Lizenz ist und sobald man versucht die rechtliche Situation zu erklären glauben einem natürlich nur die wenigsten Leute. Würden Sie uns bitte über die Rubicon/Ubisoft Verbindung aufklären? Richard Danský: Soweit mir bekannt, gehört Splinter Cell, Sam Fisher und der Rest der Splinter Cell Lizenz der Firma Rubicon Inc. von Tom Clancy. Ubisoft hat lediglich die Lizenz um damit Spiele zu entwickeln usw. aber sie gehört ihnen nicht.. Um ehrlich zu sein, versuche ich die Gedanken daran zu vermeiden während ich an einem Spiel arbeite. Mein Ziel ist es immer die beste Erzählung und die besten Dialoge für das Spiel zu schreiben an dem ich gerade arbeite. Mich interessiert mehr was die Leute im Team darüber denken und fühlen, als alles andere. WNM-Online: Lesen Sie auch selbst die Splinter Cell Romane und die ganzen anderen Clancy Romane bzw. spielen Sie die Spiele? Und wenn dem so ist, sind Sie der Meinung das diese dem Franchise gerecht werden? RD: Ich bin eine richtige Leserratte - tatsächlich schreibe ich Bücherrezensionen für eine Website namens Greenman Review - natürlich erhalte ich dadurch auch glücklicherweise die Splinter Cell Romane. Ich greife nach allem, was mir evtl. dabei helfen könnte meinen Job noch besser zu machen. Was die Wirkung auf das Franchise angeht, so glaube ich das es ihm gut tut. Die Romane lassen die Fahnen z.B. Splinter Cell in Bereichen wehen, wo sie auch Leute sehen, die nicht unbedingt Hardcore Gamer sind und abgesehen davon geben sie einem Gelegenheit, Geschichten dieser Welt zu erzählen, die zwar nicht unbedingt spieletauglich wären, aber immernoch verdammt cool sind. Wenn eine Welt stark genug ist um gute und interessante Spiele hervor zu bringen - und das bietet Splinter Cell, Ghost Recon und Rainbow Six definitiv - dann ist sie auch stark genug, um mittels anderer Medien erzählt zu werden. WNM-Online: Was dachten Sie als es hieß, man würde an einem Splinter Cell Film arbeiten? Glauben Sie man hätte die Reihe gut in einen Film übertragen können? Welche Schauspieler würden Ihrer Meinung nach eine/n guten Sam / Lambert / Grim abgeben? RD: Ich dachte schon immer, dass es einige sehr coole, cinematische Elemente in Splinter Cell gibt, die in einem Film sehr gut rübergekommen wären, daher war ich ganz begeistert als alle davon sprachen einen SC Film zu machen. Ich glaube der Schlüssel, um es richtig zu machen, liegt darin, die Spannung aufrecht zu erhalten, die vor der eigentlichen Action kommt, anstatt Sam Fisher einfach nur zu einem weiteren Action Helden zu machen. Es gibt eine Menge Schauspieler, die eine Waffe bedienen und irgendwas in die Luft jagen können, aber es gibt nur wenige, die diese einzigartigen Dinge können, die Sam kann und das gilt es zu bewahren, finde ich. Wen ich casten würde? Das ist eine ganz schön schwere Frage. Lass mich mal gegen den Strom schwimmen und Richard Roundtree als Lambert vorschlagen. Ich finde er hat wirklich großartige Arbeit in Heroes abgeliefert. Charlize Theron könnte Grim darstellen und wie wäre es mit Elias Koteas als Sam? Ich glaube er wäre großartig darin Sam's Intensität einzufangen. WNM-Online: Es wurde bereits angekündigt, dass man das Gameplay von Splinter Cell grundlegend überarbeiten will. Glauben Sie, dass dies ein bereits bahnbrechendes Franchise verändern wird? RD: Als Spiele Entwickler und Gamer, fand ich immer, dass wenn man etwas besser machen kann, es auch tun sollte. Splinter Cell ist, wie Du schon sagtest ein bahnbrechendes Franchise und es gehört mit zu der Tradition dieses Franchises, ständig neue und andere Spiel Elemente auszuprobieren. Wenn man nicht früher oder später etwas innovatives versucht wird man von anderen Spielen überholt werden und außerdem ist es etwas immer wert nach neuen Wegen Ausschau zu halten, um das zu verbessern was man vorher gemacht hat. Das heißt zwar nicht das man das Baby ins kalte Wasser werfen sollte, aber es bedeutet, dass es durchaus gut ist, ständig einen Schritt weiter zu gehen. WNM-Online: Eine Menge der PC Spieler vertreten die Auffassung, dass die PC Spiele gegenüber den Konsolen Spielen in letzter Zeit, dass Nachsehen haben und zwar nicht nur was Ubisoft Titel angeht sondern generell alle Entwickler. Finden Sie, als Entwickler und PC Gamer, dass dies der Wahrheit entspricht? RD: Ich glaube nicht, dass eine Plattform die etwas wie World of Warcraft zu bieten hat, jemals dem Risiko ausgesetzt sein wird, das Nachsehen zu haben aber das ist nur meine Meinung. Ich denke, dass der Schwerpunkt in den letzten Jahren auf den neuen Konsolen lag und zwar hauptsächlich weil die Fähigkeiten dieser Konsolen enorm zugenommen haben. Es macht durchaus Sinn heraus zu finden was möglich ist und sobald man das weiß, es auch auszuprobieren. Das Resultat sind großartige Spiele für die Konsole und vielleicht etwas weniger für den PC. Aber jetzt wo sich jeder ein wenig für die Konsolen erwärmen konnte, habe ich die Hoffnung, dass man sich wieder darauf besinnen wird, die neue PC Technologie auszuprobieren, die mit Vista und wesentlich mächtigeren Desktop Systemen kommen wird. WNM-Online: Was denken Sie als Haupt Autor für die Clancy Spiele über die neue Lizenz Tom Clancy's End War ? RD: Da ich weiß, dass Leute wie Michael de Plater und John Gonzales daran arbeiten, habe ich vollstes Vertrauen, dass es ein wirklich cooles Spiel werden wird. Alle bisherigen Clancy Titel haben sich immer um kleine Einheiten wie die Ghosts, Rainbow, eine einzige Splinter Cell usw. gedreht und diesen Spies umzudrehen sowie einen groß angelegten Konflikt einzuführen, ist eine großartige Idee. Es zeigt genau das andere Ende des Clancy Spektrums, etwa das, was man in Büchern wie Red Storm Rising gesehen hat und ich kann es nicht erwarten, es in meine Hände zu kriegen um damit rumzuspielen. Hey Leute, schickt Ihr mir bitte eine Build? Bitteeeeeeee? WNM-Online: Die Tom Clancy Reihe hat eine Menge bahnbrechende Erfolge mit ihren Serien geschaffen. Splinter Cell hat Stealth definiert sowie neudefiniert, EndWar soll nun den Schritt hin zu einem vollkommen auf die Konsole ausgerichteten RTS

werden. Was erwartet die Fans noch alles im Clancy Franchise? RD: Nun, ich kann Dir sagen das, obwohl ich ernsthaft daran gearbeitet habe, ich nicht glaube, dass es jemals dieses "Ding Chavez Cart" Rennspiel geben wird, was einer der Jungs im Design Department bei Red Storm (der unverbesserliche Gary Stelmack, f¼r die Akten) vorgeschlagen hat. Aber alles andere darf ich leider nicht sprechen. Ich kann nur sagen, dass da drau¼en eine ganze Menge sehr talentierter Leute an Clancy Projekten arbeiten und daran, dass n¼chste Spiel noch cooler als das vorherige zu machen. Aber was Details angeht...naja Sam wei¼ es am besten. man muss eine operative Sicherheit aufrecht erhalten. WNM-Online: Arbeiten Sie gerade an irgendwelchen Projekten nach denen wir Ausschau halten sollten? RD: Was Spiele angeht, darf ich leider nicht ¼ber das sprechen, an dem ich gerade arbeite, aber ich habe an Blazing Angels: Secret Missions of World War II mitgearbeitet und auch ein wenig an Haze . Au¼erdem wird im Januar einer meiner Romane ver¼fflicht. Es ist eine Ghost Story, aber wesentlich anders als das, was ich normalerweise f¼r die Clancy Spiele schreibe. Es ist trotzdem macht es viel Spa¼. er hei¼t Firefly Rain. Abgesehen davon, werde ich wohl einfach weiter schreiben. Ich habe das Gl¼ck, in einer Position zu sein, in der die Leute sehr daran interessiert sind zu spielen bzw. zu lesen was ich schreibe, daher werde ich so viel und so lange schreiben, wie ich kann. Das Interview f¼hrte: Jackie Fiest vom W[N]M Online News Team USA
Sinngem¼e ¼bersetzung: Christoph Geissler f¼r W[N]M Online