

Wie viel Assassins Creed steckt in Splinter Cell 5?

Beigesteuert von W[N]M Chris
Montag, 25. Februar 2008
Letzte Aktualisierung Samstag, 5. April 2008

Als Publisher und Hersteller Ubisoft bekannt gab, mit dem nÄchsten Splinter Cell Teil eine neue Richtung einzuschlagen und ausgesprochen ambitionierte Ziele verÄffentlichte, waren viele Fans verwirrt, klangen doch manche der angepriesenen Features Ähnlich wie die von Ubisofts Millionenseller Assassins Creed, der ebenfalls aus Ubisofts Montreal Studio, jedoch von einem gÄnzlich anderen Entwickler Team stammt.

Seitdem vergleichen die Fans kritisch die beiden Spiele. Wir wollen heute einen objektiven Vergleich durchfÄhren und sehen, ob die BefÄhrungen der Fans gerechtfertigt sind oder nur die Furcht vor dem Unbekannten sind. {slide=Vergleich zwischen Splinter Cell Conviction und Assassins Creed} Spielelement (nach aktuellem Stand)

Assassin's

CreedÄ Tom Clancy's

Splinter Cell Conviction

Spiel basiert auf einem Sandbox* Spiel Design

XXMenschenmassen dienen als Element eines Stealth - Gameplays XÄ XGesamte Spielumgebung ist physikalisch verwendbar

-ÄXKleidung des Protagonisten wird als Teil eines Stealth Gameplays verwendet -ÄX Nahkampf ist mÄglich

XÄ XProtagonist wird fÄr Verbrechen gesucht, die er nicht begangen hat

-ÄXÄ Spiel ist als Teil des Stealth-Action Genres konzipiert -ÄX Spiel ist als Teil des Action-Adventure Genres konzipiert X

-Fokus des Spiels liegt auf Action

XÄ -Ä Fokus des Spiels liegt auf Improvisation & Ablenkungstaktiken (Stealth)

-ÄXÄ Spiel bietet fÄr alle Objekte, mehrere physikalische InteraktionsmÄglichkeiten -XZiel des Spiels ist die Eliminierung von Zielpersonen X-Ziel des Spiels ist die Wiederherstellung der eigenen Reputation

XXÄ

Spiel verwendet ein Konspirationsszenario als Basis der StorylineÄ -X

Hauptfigur bezieht AusrÄstung aus der Umgebung

-

X

Hauptfigur bezieht AusrÄstung von einer statischen QuelleÄ X

-

Story beinhaltet ein FIÄchtlingsszenario

-

X

Als Teil der Story werden dem Spieler bereits bekannte Figuren verwendet

-

X

Das Spiel basiert auf historischen Begebenheiten

X

-

Das Spiel basiert auf purer Fiktion

-

X

Teil des Kern Gameplays ist die freie Bewegung horizontal und vertikal

X

-

Protagonist muss Beziehungen zu anderen Figuren aufbauen

-

X

Held verwendet ausschliesslich eigene AusrÄstung

X

-

Spiel bietet einen Mehrspieler und / oder Koop Modus -

X

Spiel verwendet die Scimitar Engine X-Spiel verwendet die SCX Engine

-XSpieler kann Waffen und Gegenstände aufnehmen

-XEs kommen Äber 10.000 Animationen allein fÄr die Hauptfigur zum Einsatz

XX

Im Spiel kommen sowohl Animationen aus dem Vorgänger als auch vollständig Neue zum Einsatz. * Der Begriff Sandbox ("Sandkasten") bezeichnet ein Spieldesign, welches weitgehend nonlinear aufgebaut ist und dem Spieler Ziele vorgibt, die dieser auf seine eigene Weise erfüllen kann. Hierdurch erhält der Spieler ein Maximum an spielerischer Freiheit{/slide}