

Interview mit dem Story Designer von Rainbow Six Vegas 2

Beigesteuert von W[N]M Chris
 Montag, 17. März 2008
 Letzte Aktualisierung Samstag, 5. April 2008

Ubisofts Community Developer für Rainbow Six Clarence Lim veröffentlichte nun im offiziellen Forum des Publishers ein Interview mit Jeffrey Yohalem, dem Story Designer hinter dem zweiten und letzten Teil der Rainbow Six Vegas Saga.

Clarence: Hi Jeff. Danke, dass du dir für uns die Zeit genommen hast, zur Community zu sprechen. Kannst du uns etwas über deine offizielle Position und deine Beteiligung an Rainbow Six Vegas 2 erzählen?

Jeffrey: Ich bin der Story Designer des Spiels und es gehört zu meiner Aufgabe die Geschichte von Rainbow Six Vegas 2 mittels des Gameplays zu erzählen. Das bedeutet, dass ich nicht nur eine Handlung erfinden muss, die den Spieler fesseln soll, sondern auch dass ich Szenen entwickeln muss in denen der Spieler der Hauptcharakter ist. Das war ein sehr aufregender und herausfordernder Job.

Clarence: Fantastisch. Bist du ein großer Fan der Rainbow Six Reihe? Ich sehe das da auf deinem Schreibtisch der Rainbow Six Roman liegt?

Jeffrey: Ich war schon immer von den taktischen Elementen der Reihe beeindruckt. Statt einfach nur herum zu rennen und auf alles zu schießen was sich bewegt, muss man hier wirklich darüber nachdenken, welche Aktion am sinnvollsten ist. Ich bin schon seit sehr langer Zeit ein Fan der Tom Clancy Romane. Da er einen militärischen Hintergrund hat, ist er dazu in der Lage, alles aus der Perspektive eines Insiders berichten zu können und deswegen wirken auch so viele Ereignisse in seinen Büchern so real.

Clarence - Nachdem ich die Kampagne gespielt hatte, kam es mir so vor als wärst du wirklich dem Tom Clancy Universum treu geblieben denn u.A. gab es wiederkehrende Charaktere usw.

Jeffrey: Ich habe versucht mich auf die Beziehungen der Charaktere untereinander zu konzentrieren und diese so real wie möglich zu gestalten, genau wie es Clancy in seinen Büchern macht. Obwohl man es in Rainbow Six Vegas 2 mit aussergewöhnlichen Umständen zu tun hat, sollten die Reaktionen der Charaktere sowohl für militärisch erfahrene, als auch für Spieler ohne militärischen Hintergrund einleuchtend sein.

LevelUp: Hervorragend. Ich kenne eine Menge Leute die sich eine wesentlich "realistische" Spielerfahrung wünschen. Glaubst du das Rainbow Six Vegas 2 mit den First Person Shootern heutzutage mithalten kann?

Jeffrey - Ich glaube in unserem Spiel geht es mehr darum, die Erfahrung zu erleben denn man fühlt sich wirklich als sei man an der Frontlinie einer Anti-Terror Einheit und wird mit all den Entscheidungen konfrontiert, denen sich diese Leute jeden Tag auf's Neue stellen müssen. Rainbow Six Vegas 2 handelt von der Intensität dieses Kampfes Man gegen Man und daher wird man einiges einstecken müssen.

Clarence: Wie bist du an die parallele Story zu Rainbow Six Vegas herangegangen?

Jeffrey: Nun zum einen wollte ich die Storyline vertiefen und gleichzeitig ein paar der Fragen beantworten, die nach Rainbow Six Vegas unbeantwortet blieben. Es war mir sehr wichtig, dass beide Spiele perfekt zusammen passen. Ich wollte einfach das diejenigen die Rainbow Six Vegas gespielt haben, die Geschehnisse über die Inhalte von Rainbow Six Vegas 2 legen können und diese perfekt passen, aber gleichzeitig sollte die Storyline auch auf eigenen Füßen stehen können, damit sich diejenigen die nicht Rainbow Six Vegas gespielt haben, nicht verloren fühlen.

Clarence: Möchtest du zum Abschluss noch etwas zu unserer Community sagen?

Jeffrey: Ich finde das die wichtigsten Bestandteile eines großartigen Spiels das Gameplay ist denn wenn das nicht stimmt, kann auch die beste Storyline das Spiel nicht mehr retten und ich denke, dass wir jede Menge großartiges Gameplay in Vegas 2 haben. Sobald das Gameplay vorhanden ist, sollte es durch die Storyline noch verstärkt werden und sich dann damit verbinden statt ihr im Weg zu stehen. Wir haben versucht mit Rainbow Six Vegas 2 eine Storyline zu entwickeln die das Gameplay verstärkt und ich bin der Meinung das wir darin sehr erfolgreich waren, aber letztendlich wird die Entscheidung bei euch - den Spielern - liegen, ob wir mit dieser Einschätzung richtig liegen oder nicht.

Clarence: Vielen Dank, für die fantastische Arbeit, Jeff!