

Conviction: Feature Übersicht - UPDATE

Beigesteuert von W[N]M Chris

Dienstag, 2. Juni 2009

Letzte Aktualisierung Freitag, 27. November 2009

Sam Fisher war schon immer ein Charakter mit vielen unterschiedlichen Fähigkeiten, in Splinter Cell Conviction arbeitete das Team von Ubisoft Montreal deshalb an neuen Wegen, die den Agenten noch effektiver und cooler aussehen lassen. Hier eine kleine Übersicht, über die Veränderungen im Gameplay, die der fünfte Teil mit sich bringen soll. Zudem haben die Kollegen von IGN ein kleines Video Preview erstellt, das natürlich auch nicht fehlen darf.

- Mark & Execute System (ähnlich dem O.P.A. System aus Rainbow Six Vegas)

Sam kann nach einer erfolgreichen Stealth Attacke, zu jedem Zeitpunkt sowohl Objekte als auch Personen markieren (über diesen erscheint dann entweder ein roter oder weißer Pfeil. Ist der Punkt Rot so kann Sam mittels dem Aktions Button aus seiner Deckung hervorspringen und das Ziel erledigen. Sollte sein Ziel von einem Gegenstand oder Objekt verdeckt sein, so wird der Punkt Weiß. Betätigt man nun die Aktionstaste so zieht Sam zwar seine Waffe aber schießt nicht, da sich das Ziel außerhalb der Reichweite befindet.

Sams KI zielt stets auf die Markierung, die am meisten Schaden verursacht. Die KI soll angeblich sogar automatisch strategische Entscheidungen treffen können. Markiert man einen Terroristen und ein Licht, soll Sam automatisch zuerst das Licht zerschießen, da er hierdurch einen strategischen Vorteil hat. Natürlich kann auch weiterhin manuell gezielt und geschossen werden. Je mehr Execute Punkte man erhält, umso mehr Gegner können markiert und ausgeschaltet werden. Je nach Waffengattung verfährt Sam über mehr oder weniger Execute Points.

- Zahlenmäßig begrenztes Equipment

Abgeschnitten von dem Nachschub durch Third Echelon, muss Sam das nehmen was er kriegen kann, um sich im Notfall verteidigen zu können, da längst nicht alles in die Tasche des Agenten passt und eine taktische Weste viel zu viel Aufmerksamkeit erregt würde, muss Fisher also haushalten. Nimmt der Ex-Agent etwa eine Schrotflinte von einem ausgeschalteten Gegner auf, so verliert er dafür eine andere Waffe beispielsweise eine Maschinenpistole.

- Eher einfaches, taktisches Equipment

Sam verfährt über jegliche Art von Granaten, die man erwerben kann. Neben der EMP Granate, gehen Sprenggranaten, Blendgranaten und auch Rauchgranaten zur Ausrüstung des Ex-Soldaten.

- brandneues Nahkampfsystem

Sam verfährt nun über diverse neue Nahkampf Fähigkeiten die er beispielsweise auch zu Verhörzwecken einsetzen kann. Bei Nutzung der Krav Maga (offizieller Kampfstil der israelischen Armee und erklärter Kampfstil von Sam Fisher in den Romanen von David Michaels) Fähigkeiten bezieht er nun auch direkt seine Umgebung mit ein und schleudert Gegner gegen Wände, Spiegel, Schränke, Türen, auf Waschbecken, droht sie aus dem Fenster zu werfen usw. Indem man während der Aktion in eine bestimmte Richtung zielt gibt man Sam vor, ob er den Gegner werfen bzw. gegen etwas schleudern soll. Nach wie vor dürfen Fans der Reihe natürlich auch u.a. Gegner über Brüstungen und Fenster ziehen, als Schutzschild verwenden, oder sich auf sie dank Sams neuer Attacke Death from above auf sie fallen lassen, was Sam dann noch mit einem kleinen nachträglichen Fausthieb abschließt. Bei bewaffneten Gegnern zeigt Sam so richtig, was ein gut ausgebildeter Ex-Spion drauf hat. Blitzschnell tritt er dem Gegner die Waffe aus der Hand, macht ihn kampfunfähig und streckt ihn damit nieder. Hierbei handelt es sich offensichtlich um eine konsequente Weiterentwicklung des aus Chaos Theory bekannten Closer-than-ever Nahkampf - Systems.

- Dynamisches Stealth System

Sobald Sam unsichtbar ist, verliert die Umgebung an Farbe, mit Ausnahme aller Objekte oder Charakteren mit denen Sam interagieren kann. Sobald Sam nicht mehr sicher ist, gewinnt auch die Umgebung wieder an Farbsättigung.

- minimales HUD

Das HUD wurde nochmals verschlankt. So erscheint die mögliche Interaktion mit einem Objekt nun nicht länger in einer eigenen Interaktionsbox sondern direkt im Spiel am betreffenden Objekt selbst. Bei gezogener Waffe erscheinen desweiteren neben der Anzahl der verfügbaren Munition auch eine Übersicht wieviele Gegner markiert sind. Welche Taste gedrückt werden muss, um eine bestimmte Aktion auszulösen, erscheint an der linken Seite des Bildschirms.

- Dynamische Projektionen

Conviction wandelt auf den Pfaden von EAs Dead Space sowie der Erfolgs TV-Serie Fringe und stellt Missionsziele z.B. als Projektion an Wänden, auf Böden oder in anderer Art und Weise direkt in der Spielwelt dar - auch zusätzliche Informationen zu bestimmten Charakteren werden auf diese Art im Spiel angezeigt. So entfaltet das ständige Hin- und Herschalten zwischen dem OPSAT Menü und der Spielwelt aus den vergangenen Titeln. Auch Zwischensequenzen die beispielsweise Sams Tochter Sarah betreffen, werden mit diesem Effekt dargestellt - sonstige Zwischensequenzen sollen jedoch mittels der Spielengine und "ohne Ladebalken" ablaufen.

Alle dynamischen Lichtquellen sind zerstörbar

Könnte man in den zuvor veröffentlichten Spielen bisher nur einige wenige Lichtquellen zerstören um sich im Schutz der Dunkelheit durch die Missionen zu schleichen, soll nun jegliche Lichtquelle zerstörbar sein beispielsweise mittels eines altbekannten Gadgets - der EMP Granate.

- Unterschiedliche Waffeneigenschaften

Auch Conviction borgt sich die eine oder andere Idee aus anderen Spielen, neben dem Mark & Execute System ist auch ein weiteres sehr beliebtes Feature aus den Tom Clancy Spielen mit an Bord - jede Waffe hat unterschiedliche Eigenschaften. Verfügen Shotguns über enorme Kraft und einen großen Streukreis um Gegner hinter Türen mähelos auszuschalten, muss Sam bei Nutzung einer Pistole schon zuerst die Tür öffnen und zielen.

- Die zuletzt bekannte Position

Wurde Sam von einem Gegner entdeckt, so erscheint eine weiße Silhouette an dieser Position und Gegner werden sich darauf zubewegen bzw. dessen Umfeld absuchen. Man weiß also auf welche Position der Gegner verstoßt achten wird und kann dieses Wissen zum Legen von Fallen, als Ablenkungsmanöver oder zum Flankieren des Gegners nutzen. Doch Vorsicht ist dennoch geboten, die Einsatzkräfte des Third Echelon beispielsweise greifen nämlich nicht nur zu Nachtsichtgeräten und Blendgranaten, sondern wissen einen auch einzukreisen u.ä.

- Unterschiedliche KI

Mit dieser neuen Generation des Stealth-Action Gameplays, führt Ubisoft auch eine neue Generation von KI in die Reihe ein - die mehrstufige KI. So gibt es Gegner die unvorsichtiger sind und erfahrenere Gegner die mit ihren Taschenlampen sogar Rohre ableuchten, um den Eindringling zu finden. Im Verlauf des Spiels wird Sam auch auf Splinter Cell Einheiten des Third Echelon stoßen, die auch entsprechend schwer zu handhaben sein werden.

- Sandbox Gameplay - Es gibt immer einen Ausweg

In der Vergangenheit war man als Fan schon ab und an mal versucht in die Maus bzw. den Gamepad zu beißen, wenn man nicht wußte wie es in der Spielwelt weiter geht. In Conviction soll es keine Einbahnstraßen mehr geben, stattdessen versprechen die Entwickler, dass es immer eine Fluchtmöglichkeit gibt, egal ob dies bedeutet, durch ein Fenster zu springen oder einen Gegner hindurch zu befördern, nur um ihm kurz darauf selbst zu folgen und über den Fenstersims in Freiheit zu hangeln.

- Improvisation (passiv)

Als Sam der NSA den Rücken zuwandte, hatte das natürlich Folgen, so verfügt der Stealth Experte auch nicht länger über die hochentwickelte Technologie der Regierungsorganisation sondern muss improvisieren. Gut das ein beherzter Schlag gegen den Außenspiegel eines Autos dem abhelfen kann denn mit dem zerbrochenen Spiegel kann Sam auch weiterhin unter Türspalten hindurch die Lage auskundschaften. Diejenigen, die es in den Vorgängen der Reihe bevorzugt haben, Gegner mittels Lautemitter oder Sticky Cam in den Wahnsinn zu treiben, dürfen nun auch gerne mal den einen oder anderen Autoalarm auslösen um Wachen von ihrer Position wegzulenken und unbemerkt hindurch zu schlüpfen. Wem die Schwarz - Weiß Sicht, in der nur wichtige Objekte farblich hervorgehoben werden zu unnormal ist, der kann auch einfach zu Sam's Taschenlampe greifen.

- Sichtlinien basiertes Stealth Gameplay

Haben Gegner einen entdeckt so gibt es zwei Möglichkeiten. Während die erste das brutale Ausschalten der Gegner beinhaltet, richtet sich die zweite Möglichkeit besonders an die Fans der klassischen Splinter Cell Spiele und gibt Sam die Möglichkeit rechtzeitig zu verschwinden. Hierbei zählt sich speziell das sogenannte Social Stealth besonders gut aus denn obwohl der Stealth Experte nicht einfach in einer Menschenmenge untertauchen kann, ist diese dennoch nützlich, bricht sie doch die Sichtlinie der Verfolger. Doch auch Ablenkungen können hiermit initiiert werden, beispielsweise durch einen Schuss in die Luft, eine Explosion, das Alarmsignal eines Autos uvm. Die verursachte Panik bzw. Verwirrung hilft Fisher dabei zu entkommen.

- Mehrere Multiplayer Modi Varianten inkl. Versus Modus und herunterladbaren Inhalten (DLC)

Zum Mehrspieler Part ist gegenwärtig noch nichts bekannt, außerdem das er mehrere Versionen zu bieten haben soll u.a. auch eine neue Version des beliebten Versus Modus.

- Verbündete

Victo Coster (ehemaliger Ex-Navy Seal Kamerad von Fisher) und Anna Grimsdottir (Missionsanalystin aus den bisherigen Teilen) sind auf Sams Seite und werden ihn ab und an mit Informationen versorgen.

- Aggressives Stealth (Prepare, Execute, Vanish)

In Conviction, ist der Ex-Agent alles andere als zimperlich. So macht es für Fisher auch keinen Unterschied mehr, wie er einen Gegner ausschaltet. und auch ausgeschaltete Gegenspieler die im Raum herum liegen, lassen Fisher nun kalt - diese können nicht mehr aufgehoben und in dunkle Ecken getragen werden, stattdessen sollte der Spieler den Gegner am besten gleich in eine dunkle Ecke zerren und dort neutralisieren. In Conviction sollen Spieler dazu ermuntert werden, Stealth als Waffe einzusetzen und wenn möglich notfalls auch deutlich offensiver vorzugehen, als in bisherigen Teilen.

- OCP Rucksack

Sam wird später Zugriff auf eine Vorrichtung haben, die an seinem Sling Rucksack befestigt ist und ähnlich dem OCP aus Splinter Cell Chaos Theory die Elektronik des Bereiches in dem er sich aufhält, automatisch per elektromagnetischem Puls (EMP) stören können.

- Sonarsichtbrille

- Sams neue Spezialsichtbrille versetzt ihn in die Lage, mittels einer Sonarfunktion Gegner sogar durch Wände zu erkennen. Erkannte Gegner können anschließend markiert werden um sie sobald diese in unmittelbarer Nähe sind, mittels Mark & Execute auszuschalten.

- UPlay Unterstützung

Splinter Cell Conviction wird einer der ersten drei Titel sein, die mit Ubisofts neuem Belohnungssystem UPlay ausgestattet ist (wir berichteten).

- Lethale Sticky Cam

Sam verfügt neben der bereits erwähnten Bewaffnung und seinem neuen Sichtgerät auch wieder über die allseits beliebte Haftkamera (Sticky Cam), deren Einsatzmöglichkeit jedoch zeitlich begrenzt ist, da sie nun mittels eines Akkus betrieben wird, der sich während der Nutzung langsam entleert. Auch die Funktionsvielfalt der Haftkamera wurde verändert. Statt sie mittels eines Luftdrucks aus dem SC20K an einer Wand zu platzieren, wirft Fisher das Projektil nun. Die Haftkamera kann sich überall anheften und verfügt neben einem Geräuschemitter der zum Anlocken verwendet werden kann, auch über eine Sprengladung. Zu viel Neugier ist also tatsächlich tödlich, in Conviction. Ob sich die Wartezeit am Ende wirklich lohnt? Wir sind gespannt und bleiben dran. ACHTUNG: Diese Liste wird ergänzt sobald weitere Features bekannt werden.