

Conviction: Die Entwickler über Interaktionen & Gadgets

Beigesteuert von W[N]M Chris

Montag, 29. Juni 2009

Letzte Aktualisierung Donnerstag, 26. November 2009

Natürlich ranken sich Fragen um den fünften Teil der Splinter Cell Reihe, der bereits mehrere Umbauten hinter sich haben soll. Vor einiger Zeit forderte Publisher Ubisoft daher die Mitglieder des eigenen Forums dazu auf, ihre Fragen zu Conviction zu veröffentlichen und versprach darauf zu antworten - jetzt veröffentlichte der Publisher weitere Informationen zu Fishers erster persönlichen Mission ausserhalb der NSA Spezialeinheit Third Echelon.

{slide=Fragen und Antworten zu Splinter Cell Conviction}Eine Frage von jenguando1977

Wie ich gehört habe, wird man mit der Umgebung stärker interagieren können. Beschränken sich die Interaktionen lediglich darauf Lichter auszuschalten oder als Kletterhilfen zu verwenden oder wird man generell mit allen Objekten in der Umgebung interagieren können?

Man kann auf viele Weise mit der Umgebung interagieren, nicht nur indem man Lichter ausschaltet oder an Dingen herumklettert. Unter anderem wird folgendes möglich sein:

In Verschiedenen Szenarios: Man wird Gegner auf unterschiedliche Weise verhalten können, beispielsweise indem man sie aus dem Fenster wirft oder zumindest damit droht sie aus dem Fenster zu stoßen.

Als Deckung: Die Umgebung wird als Deckung nutzbar sein, wobei jedoch auch bestimmte Waffen eine Deckung durchdringen können werden

Lichter können an und ausgeschaltet werden d.h. man muss sie nicht ausschalten oder per EMP löschen

Autoalarmsirenen können als Ablenkungsmanöver genutzt werden

Man wird Fenster öffnen und schließen können um z.B. eine Häuserkante zu erreichen

Als dynamische Objekte innerhalb der Umgebung: Objekte werden zerstörbar sein und können beispielsweise zerschossen werden (etwa eine Statue, ein Blumenkübel usw.) um die Aufmerksamkeit der Gegner zu erregen

Die Zivilisten sind nun Bestandteil der Umgebung: Man wird eine Panik verursachen können indem man ein paar Schüsse abgibt und so die Gegner ablenken können

Türen werden zerstörbar sein

Eine Frage von MRBGRJD

Zuerst möchte ich sagen, dass mir die E3 Demo sehr gefallen hat. Meine Frage dreht sich um die bisherigen Gadgets wie etwa die Haftschocker, Gummigeschosse oder Gas Granaten aus den Vorgänger Titeln und deren mögliche Rückkehr.

Da Sam nicht länger für Third Echelon arbeitet, wird er auch über keinerlei Ausrüstung ein typischen Splinter Cell Einheit verfügen. Stattdessen wird er alles was er finden kann als Ersatz nutzen (beispielsweise der zerbrochene Außenspiegel eines Autos als Ersatz für das flexible Optikkabel), aber es könnte durchaus sein, dass man später auch Zugang zu einigen von den Fans liebgehabten Ausrüstungsgegenständen erhalten wird - darunter auch Gegenstände die an etwas haften können.

Sinngemäßes Übersetzen: Chris Geissler für W[N]M Online{/slide}