

Conviction: Was wäre wenn..? - UPDATE

Beigesteuert von W[N]M Chris

Mittwoch, 1. Juli 2009

Letzte Aktualisierung Donnerstag, 2. Juli 2009

Egal wohin man sieht, auf jeder News Site und jedem Video Portal, sieht man den gleichen Ablauf der E3 Demo von Splinter Cell Conviction - verständlich das manche Fans der Reihe verwirrt sind, war doch kontunierlich davon die Rede, dass Conviction, mehrere kleine Sandbox Spielelemente beinhalten und den Fans so weit wie möglich freie Hand lassen soll, wie sie vorgehen wollen. Das es auch etwas anders geht, liessen sich die Kollegen von IGN.com von Maxime Beland und Alexandre Parizeau (Ubisoft Montreal) live vorführen.

{slide=E3 Walkthrough - Part 1} ---> Bit
 {flv}e3live_splinterconvition_p1_flvhighwide{/flv}IGN: Bei mir sind heute Max und Alex von Ubisoft Montreal, die uns Splinter Cell Conviction zeigen werden. Danke Jungs, dass ihr hierher gekommen seid.

Max: Vielen Dank.

IGN: Ich denke, mittlerweile kennt jeder die Demo von Splinter Cell Conviction, die ihr uns gleich zeigen werdet, aber vielleicht könnten ihr ja einen anderen Weg gehen, als den von der Microsoft Pressekonferenz?

Max: Definitiv. Alex wird heute etwas anders spielen.

IGN: Können ihr für diejenigen, die den Hintergrund nicht kennen, ein wenig die Geschichte von Splinter Cell Conviction erklären?

Max: Sicher. Eigentlich ist das Level was wir hier zeigen, eine sehr kompakte Version der ersten Mission im Spiel. Die Demo beginnt auf der Insel Malta, wo Sam auf der Suche nach dem Mörder seiner Tochter ist. Seine ganze Untersuchung verläuft bisher nicht wirklich gut, aber er will eben unbedingt wissen was wirklich geschehen ist. Die Demo beginnt also auf der Insel Malta, wo Sam einen Mann namen Dimitri Grenko findet und ihm ein paar Fragen stellen will.

IGN: Klingt gut, lasst uns dort starten. Die erste Szene zeigt eure neue Projektionstechnologie, vielleicht könnten ihr uns verraten, wie sie funktioniert?

Max: Es ist eigentlich ein Licht, das wir zur Einblendung von Filmen oder Missionszielen verwenden. Das supercoole daran ist, dass wir auf diese Weise die Geschichte erzählen oder Missionsziele anzeigen können, ohne den Spielfluss zu unterbrechen. Der Spieler bleibt quasi die ganze Zeit über ins Spiel vertieft

IGN: Und dieses Verfahren ist interaktiv, richtig? Man muss diesen Kerl also nicht unbedingt gegen die Wand schleudern oder so? Gegen Ende der Demo schleudert ihr ihn ja gegen einen Spiegel, heißt dass wenn man das jetzt nicht tun würde, könnte man den Titel des Spiels gar nicht zu sehen?

Max: Genau. All unsere Objekte sind interaktiv und lassen unterschiedliche Animationen aus, die wir per Motion Capturing aufgenommen haben. Man kann sogar die Wunden sehen, die sich auf Grenkos Gesicht gebildet haben. Hier sieht man gerade einen dieser projizierten Filme. Da es sich dabei um ein Licht handelt, ist es auch auf Sam und der anderen Figur sichtbar.

IGN: Fantastisch. Und man kann diesen Typen nicht töten ohne das man alle Informationen hat, richtig? Man schlägt ihn quasi nur bis er die Informationen raus gibt und dann BOOM wird schon der nächste Abschnitt des Spiels geladen, richtig?

Max: Exakt. Man soll sich eben wirklich wie Sam fühlen, der das Verfahren durchführt und später im Verlauf des Spiels, wird es einen interessanten Twist zu den Verfahren geben.

IGN: Was viele wahrscheinlich noch nicht realisiert haben als sie die Demo zu Gesicht bekommen haben ist, dass dies jetzt quasi der Ladebildschirm ist, sozusagen eine Sequenz die abgespielt wird, während das Spiel lädt.

Max: Genau. Da niemand Ladebildschirme mag, wollen wir sie so gut wie möglich verstecken und deswegen haben wir eine Technologie entwickelt, die uns gestattet HD Filme während des Ladens darzustellen. Aber wir machen das nicht nur weil es cool aussieht, sondern auch damit man sieht, wo man sich befindet und wo die Gegner sind. Bevor man zu Grenko kommt, sieht man erst das Gebäude von Vorne sowie die Gegner die davor stehen und kurz darauf schwenkt die Kamera auf die Seite, wo auch wieder Gegner zu sehen sind. Das gibt einem also sozusagen auch Spieletipps.

IGN: Und Sam zerbricht den Spiegel dort, weil er ja nicht mehr über sein flexibles Optikkabel verfügt, richtig?

Max: Exakt. Da Sam ja nicht mehr für das Third Echelon arbeitet, muss er zu Beginn des Spiels improvisieren, aber wenn er im späteren Verlauf nach Washington kommt, werden sehr wahrscheinlich auch Gadgets, die man über die Jahre lieb gewonnen hat, wieder auftauchen.

IGN: Das klingt gut.

Max: Alex bewegt sich gerade auf der rechten Seite und nutzt die Menschenmassen um sich vor dem Gegner dort vorne zu verstecken. Normalerweise gehen wir in der Demo immer Links entlang.

IGN: Und dieses "Die Villa infiltrieren" ist quasi so etwas wie eine Missions Markierung, richtig? Also die Dinger sagen einem, wohin man gehen sollte und welche Aufgabe es dort zu erledigen gilt.

Max: Richtig. Genau dadurch erhält man die Missionsziele und weißt wohin man gehen muss. Beispielsweise wird das Missionsziel "Die Villa infiltrieren" direkt auf der Villa dargestellt.

IGN: Fantastisch. Hier ist gerade ein, ja fast schon klassischer Stealth Kill aus Splinter Cell zu sehen, den die Spieler schon seit einiger Zeit kennen und lieben.

Max: Damit wollten wir anfangen und gleichzeitig zeigen, wie dynamisch und flüssig er war. Man sieht Sam an der Kante hängen, sich ultra schnell bewegen und dann den Kerl hinunterziehen - es ist einfach super dynamisch.

IGN: Eine der größten Neuerungen, die ihr uns hier gerade zeigt, ist das Mark & Execute. Können ihr uns etwas mehr darüber erzählen und vielleicht auch, warum ihr es unbedingt einbauen wolltet?

Max: Klar. Eines unserer Ziele besteht darin, dass sich der Spieler wie Sam Fisher fühlt. Wir haben uns also viele Referenzen angesehen. Jack Bauer macht beispielsweise solche Dinge und auch in jedem Bruce Willis Film, gibt es irgendeine Bewegung, mit der er mehrere Ziele super schnell und super leise ausschaltet - all das wollten wir den Spielern geben.

Quelle: IGN.com

Sinngegemäßere Übersetzung: Chris Geissler für W[N]M Online {/slide}

{slide=E3 Walkthrough - Part 2 }
{flv}e3live_splinterconviction_p2_flvhighwide{/flv} ---> Bitte

Max: Bei Mark & Execute geht es genau darum. Man soll sich quasi wie das ultimative Raubtier fühlen. Man checkt wo sich die Gegner befinden, konzentriert sich auf deren Positionen um dann wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist, aus dem Schatten zu springen und BOOM, BOOM, BOOM - alles super schnell.

IGN: Und was Alex hier gerade zeigt ist, dass er nicht nur nach Links gehen kann, sondern auch von Rechts ins Gebäude eindringen kann.

Max: Das stimmt.

IGN: Es ist also nicht komplett linear d.h. man muss keinem vorgegebenen Pfad folgen?

Max: Es ist Splinter Cell und in Splinter Cell ging es immer um kleine Sandboxen mit denen man Spaß haben kann. Man kann also durch die Fenster eindringen oder natürlich auch durch den Haupteingang, was aber logischerweise nicht gerade sehr stealthy wäre. Als ich gestern gespielt habe, hab ich einfach den Alarm des Autos dazu genutzt, die Typen von dort weg zu lenken. Ich hab sie dazu gebracht, direkt zum Auto zu kommen und bin dann um sie herum gegangen, um ins Gebäude einzudringen.

IGN: Hier sieht man nochmal, dass der Ort an dem man sich befindet, direkt auf diesem Banner zu sehen ist und der Stoff scheint sich auch entsprechend zu verhalten.

Max: Das kommt eben daher, weil es ein projiziertes Licht ist und weil uns die Story so wichtig ist, benutzen wir diesen projizierten Text nicht nur um dem Spieler Missionsziele zu geben sondern auch um eine bestimmte Stimmung zu erzeugen. Am Anfang sieht man ja noch "Erreiche Kobins Zimmer" und später im Spiel dann "Schnappe Sarahs Mörder". Es gibt also eine emotionalen Fortschritt hierbei. So, jetzt schleicht Sam...äh...Alex gerade hier herum. (sieht zu Alex) Ich hab dich gerade Sam genannt. (lacht) Alex schleicht hier also herum, hat wie mit der Snake Cam zwei Gegner markiert und geht jetzt in Position um sie auszuschalten.

IGN: Solange die Markierung Rot ist, kann man davon ausgehen das es ein garantierter Kill ist, korrekt?

Max: Exakt. Die Idee dahinter ist - um Gegner markieren zu können muss man sie im Blickfeld haben. Wenn man mit dem Spiegel unter der Tür durch sieht, ist die Markierung grün - denn die Tür dazwischen versperrt einem ja die Sicht zum Gegner. Dann geht man in Position, wartet auf den richtigen Moment und macht die Gegner platt.

IGN: Es gibt aber auch Waffen die beim Mark & Execute sogar noch durch Deckung hindurch rote Markierungen erhalten, richtig? Die Shotgun beispielsweise.

Max: Genau. Das haben wir ja auch am Ende der Demo gezeigt. Man steht vor einem Raum mit Gegnern die ihre Tische umgeworfen haben und greift zur Shotgun. Die Shotgun durchschlägt in diesem Fall die Deckung sobald man den Angriff ausführt. Der Vorteil - wenn man so will - dabei ist, dass es unglaublich einfach ist. Natürlich wissen die Typen das man da ist - man macht ja schließlich genug Krach - und deswegen gehen sie auf einen los.

IGN: Einige haben sich gefragt ob man noch immer manuell schießen kann.

Max: Natürlich. Alex beschießt gerade ein paar Gegner manuell.

IGN: Und dieses Mark & Execute hat man nicht immer, richtig? Man muss es sich sozusagen verdienen.

Max: Genau. Es dient dazu den Spieler immer in diesem Ablauf zu lassen. Um das Recht auf ein Mark & Execute zu bekommen, muss man einen Stealth Kill ausführen. Jemanden als Schutzschild benutzen, über die Brüstung ziehen oder auch den Death from Above Move einsetzen usw. diese Moves geben einem beispielsweise das Execute Recht. Und das wiederum sorgt dafür, dass man sich während des Spiels ständig fragt: Ok wie kann ich an meinen Execute Punkt kommen? Auf welchen Zug muss ich aufspringen um an mein Execute Recht zu kommen? Das macht natürlich das Spiel viel interessanter und fordert einen noch mehr heraus.

IGN: Und die ganzen Waffen haben unterschiedliche Markierungswerte, stimmt das?

Max: Exakt. Die Shotgun beispielsweise hat 3 Markierungspunkte - das wird sich alles ganz nett entwickeln. Wie man sieht, kam gerade diese Wache um die zuletzt bekannte Position von Sam zu untersuchen.

IGN: Lasst uns darüber noch etwas sprechen denn das geht hier gerade etwas schnell. Diese weiße Silhouette zeigt quasi an, dass der Gegner einen dort zuletzt gesehen hat, richtig?

Max: Richtig. Man sagt damit dem Spieler, dass sie (die Gegner) hierher kommen und diesen Ort untersuchen werden und da man weiß, dass sie kommen werden, kann man mit ihnen spielen. Man kann beispielsweise um sie herum gehen und sie dann von hinten schnappen. In den anderen Splinter Cell Spielen konnte man pfeifen um die Aufmerksamkeit der Feinde zu erhalten und das (Last known Position) ist quasi unsere Version des Pfeifens, aber eben mehr auf Action ausgelegt.

IGN: Kann man in diesem Spiel noch pfeifen?

Max: Nein.

IGN: Aber man kann ja pfeifen während man spielt.

Max: Klar.

IGN: Alex, vielleicht könntest du das Pfeifen ja mal demonstrieren während du spielst.

Alex: Ich glaube nicht, dass ich das tun werde.

IGN: Ok, einen Versuch war es wert. Hier sieht man wieder wie, noch während man spielt, quasi eine Art Flashback von dem Tod der Tochter dargestellt wird.

Max: Genau. Das erzeugt eben eine gewisse Stimmung und lässt den Spieler ins Spiel eintauchen. Wir wollen ihm die ganze Zeit über, die Kontrolle geben. Wir wollen eben einfach kein Spiel machen, bei dem man eine Minute lang spielt und sich dann erstmal 20 Minuten lang eine Zwischensequenz ansehen muss. Bei uns geht es um Interaktivität. Ich will einfach, dass der Spieler die ganze Zeit über die Kontrolle hat.

IGN: Bevor Alex jetzt hinein geht - er könnte auch das Fenster auf der rechten Seite benutzen, richtig?

Max: Richtig.

IGN: Er hat es zwar nicht, aber er konnte es.

Max: Ja.

IGN: Der Boss gegen den man hier gerade kämpft, besitzt einen Granatwerfer, richtig?

Max: Richtig. Es ist sozusagen seine Spezialattacke. Er wird sofort auf Sams zuletzt bekannte Position schießen und genau das zwingt einen dazu, sich ständig zu bewegen sobald man gesehen wurde. Die KI wurde von uns auch entsprechend strukturiert. Wir wollen, dass sie sich über das Spiel hinweg immer weiter entwickelt. Anfangs ist sie noch etwas dumm und man kann noch mit ihr spielen, aber im späteren Verlauf wird sie dann mit Taschenlampen in dunkle Ecken oder an Rohren entlang leuchten, einen angreifen oder Granaten werfen usw. Ich denke, das wird sehr interessant werden.

IGN: Klingt fantastisch. Wie es aussieht sind wir am Ende der Demo angekommen. Max, Alex vielen Dank das ihr vorbei gekommen seid um uns Splinter Cell Conviction zu zeigen. Das Spiel soll diesen Herbst exklusiv für die Xbox 360 und den PC erscheinen. Ä Ä Ä

Quelle: IGN.com

Sinngemäßige Übersetzung: Chris Geissler für W[N]M Online{/slide}