

Conviction: Weitere Asse im Ärmel

Beigesteuert von W[N]M Chris

Freitag, 10. Juli 2009

Letzte Aktualisierung Mittwoch, 15. Juli 2009

Was macht einen Geheimagenten zu einem Elite Geheimagenten? Sind es die durchdachten Operationen aus dem Verborgenen heraus, ist es die FÄhigkeit mit jedem einzelnen Schuss einen Volltreffer zu landen oder sind es gar die Ian Flemming Ähnlchen und auf neuester Technologie basierenden AusrÄstungsgegenstÄnde, die Spieler und Filmfreunde seit jeher begeistern? Was auch immer es sein mag, Maxime Beland von Ubisoft Montreal glaubt, dass die Inspiration durch die 3 JB's (James Bond, Jason Bourne und Jack Bauer), Splinter Cell Conviction zum Verkaufshit machen wird und hat auch noch ein weiteres Ass im Ärmel, was vor allem die Fans der eher klassischen VorgÄnger erfreuen dÄrfte.

Im Verlauf eines kÄrzlich verÄffentlichten Interviews, hob Beland hervor, dass er jegliche Art von Kamera-Schnitten in Spielen nicht sonderlich mÄge. "Mein Traum - von dem ich hoffe, dass wir ihn realisieren kÄnnen - ist es, wÄhrend des kompletten Spiels keine Kamera-Schnitte zu verwenden. Man soll das gesamte Spiel vollstÄndig erleben kÄnnen, ohne das man stÄndig kurzzeitig gebremst wird. Ihr habt ja das HD Video gesehen (das am Ende der E3 Demo Toilettensequenz aktiviert wird) und das coole daran ist, dass man hierdurch gar nicht mehr merkt, dass wir im Hintergrund laden."

Dies soll jedoch nur der Anfang sein denn Beland will noch weiter gehen. "Wir haben bisher immer einen Schnitt gemacht wenn man den Spiegel heraus holt, um damit unter dem TÄrspalt durchzusehen, aber das war so gar nicht geplant. Leider konnten wir die eigentliche Idee nicht bis zur E3 umsetzen, aber beim nÄchsten Mal wird wenn Sam seinen Spiegel benutzt, sich die Kamera unter den Spiegel bewegen und dort die ganze Zeit Äber bleiben. Etwas Ähnliches haben wir mit der Haftkamera geplant."

"Ja, die Haftkamera ist zurÄck," bestÄtigte Maxime Beland (Creative Director des neuen Splinter Cell Conviction) im Interview mit dem Online Magazin IGN.com. "Ich weiÄ, dass eine Menge Fans sie geradezu lieben, deswegen kann man sie jetzt werfen und die Kamera schaltet dann in die Haftkamera um. Was ich an der Haftkamera so mag ist, dass obwohl sie ein altes Gadget ist, sie so wunderbar mit dem Markieren & AusfÄhren funktioniert. Man wirft sie, markiert Gegner und dann die Kamera selbst, damit man sie detonieren lassen kann um zu verhindern, dass sie von einem Gegner gefunden wird."