

## Conviction: Ins Wochenende mit neuen Infos - UPDATE

Beigesteuert von W[N]M Chris

Freitag, 22. Januar 2010

Letzte Aktualisierung Samstag, 23. Januar 2010

Die Woche neigt sich dem Ende zu, ganz im Gegensatz zu der Flut von Informationen mit der Fans der Splinter Cell Reihe in den letzten Tagen geradezu bombardiert wurden denn auch heute meldete sich wieder Ubisoft zu Wort um Informationen zu Conviction - dem fünften Teil der beliebten Stealth-Action Reihe preiszugeben. In erster Linie ging es dieses Mal um Fragen die den Mehrspieler Part des Titel betreffen.

In einem Posting im Forum des Publishers, wurden folgende Informationen der Öffentlichkeit präsentiert:

Online Ranking / Server / Anti-Cheat Maßnahmen

- In-Game Bestenlisten wird es nicht geben, dafür aber Online Ranglisten auf der offiziellen Seite.
- Keine dedicated Server
- Bezüglich Anti-Cheat Maßnahmen halten wir euch auf dem Laufenden

Welche Einstellungen kann man vor Spielstart festlegen?

- Zeitlimit: für zusätzlichen Druck
- Nur Pistolen: Entfernt alle anderen Waffen aus dem Spiel
- Keine Hilfsgegenstände: Blendet das Gadget Menü aus
- Face Off Modus " Feindaufkommen: Normal / Wenig / Keins

Wie funktioniert das Match-Making?

Das Match-Making System versucht selbstständig zwei Spieler zusammenzubringen, die dieselben Einstellungen für das Spiel vorgenommen haben. Dabei werden Dinge berücksichtigt wie die ausgewählte Map, der Schwierigkeitsgrad, Sprache und Ping. Falls keine passenden Matche gefunden werden, kann der Spieler ein eigenes erstellen und warten, bis jemand beitrifft. Natürlich besteht ebenfalls die Möglichkeit private Sessions abzuhalten.

Welche Statistiken werden aufgehrt?

Die Modi abseits des Story Modus geben euch jeweils am Ende jedes Abschnitts oder zu den Speicherpunkten einen Abriss darüber, wie gut ihr euch geschlagen habt, bevor es in den nächsten Abschnitt weitergeht.

Welche Art von Server-Hosting-Option wird es geben?

Dieselben wie beim Match-Making.

Können Clans oder Gruppen erstellt werden?

Nein

Werden Mods erlaubt / kommt ein SDK?

Nein

Warum gibt es keinen Spy vs Mercs Modus mehr?

- Wir wollten uns von Anfang an darauf konzentrieren, die bestmögliche Mehrspielererfahrung zu bieten
- Das Gameplay des Singleplayer Modus bietet eine gute Grundlage für kooperatives Spielen, da zwei Spieler einen Gegner noch besser dominieren können. Dieses Prinzip sollte für den Multiplayer noch vertieft werden. Spies v Merc war mit diesem Ansatz einfach nicht umzusetzen. Unser Ziel war es, einen Roten Faden durch das gesamte Spiel zu ziehen; im Bezug auf das Gameplay, unsere Ambition bei der Entwicklung und der Spielerfahrung. Der Co-Op Modus ist die logische Konsequenz, um auch Bezug auf die Story zu nehmen.

Warum gibt es keinen Versus-Modus? Wird es zukünftig einen geben?

Es gibt einen Versus " Modus im Spiel! Der "Face-Off"-Modus last dich gegen deinen Freund, ebenfalls in der Rolle eines Spions, antreten. Zusätzlich bevollkern KI gesteuerte Gegner den Level. Dennoch wollten wir uns grundsätzlich auf den Co-Op Modus konzentrieren, um die bestmögliche Spielerfahrung zu ermöglichen. Das Gameplay von Conviction unterstützt diesen Ansatz besonders gut und schafft ein einzigartiges und aufregendes Erlebnis. Darüber hinaus haben bereits viele andere Tom Clancy Games einen Versus Modus.

Ist der Modus als Downloadable Content geplant?

Nein, es gibt keine Pläne den Spies vs Merc Modus als DLC anzubieten.

Ist Shadownet zurück?

Nein, ihr spielt ausschließlich als Splinter Cell oder Voron Agent.

Plant ihr alte Maps neu aufzulegen?

Bisher ist nichts geplant, was in diese Richtung geht.

Doch auch zum Einzelspieler meldete sich der Publisher noch:Gibt es mehrere Enden?

Ja! Aber mehr werden wir euch darüber noch nicht verraten.

Kann Sam nur eine begrenzte Anzahl an Waffen, Granaten, usw. mit sich tragen?

Ja, eure Vorräte sind begrenzt und ihr könnt nur zwei Waffen gleichzeitig mit euch tragen.

Ist es möglich eine Wache irgendwie abzulenken?

Ja, da gibt es mehrere Möglichkeiten. Ihr könnt zum Beispiel eine Alarmanlage von einem Auto auslösen, woraufhin der Gegner sich dies genauer anschauen wird (und auch andere werden in die Richtung schauen). Dann könnt ihr noch Lichter ausschalten oder ausschließen, Glass zerbrechen oder hörbare Fußschritte machen. Es gibt wirklich einiges, auf das die Gegner reagieren. Probiert also einfach einmal eure Werkzeuge aus und findet verschiedene Wege.

Wenn man nicht sichtbar ist, ist der Bildschirm dann schwarz, weiß oder hellbraun?

Wir haben das Aussehen in dieser Situation einige Male geändert, weshalb ihr vielleicht verschiedene Varianten gesehen habt. Doch nach zahlreichen Experimenten haben wir uns schließlich doch noch geeinigt und sind sehr zufrieden. Wenn ihr euch im Schatten befindet, wird der Bildschirm schwarz-weiß, außerdem eure Gegner, Fallen und Sprengstoff sowie ein paar andere wichtige Gegenstände, die farbig bleiben.

Wird es eine Mission geben, bei der wir jemanden abhören oder ausspionieren müssen?

Ja, solche Szenen wird es geben. Aber wir wollen da jetzt noch nicht zu sehr ins Detail gehen – ihr müsst noch ein wenig abwarten und werdet es dann selber sehen!