

Conviction: Multiplayer Entwickler Tagebuch Teil 2

Beigesteuert von W[N]M Chris

Samstag, 27. Februar 2010

Letzte Aktualisierung Samstag, 27. Februar 2010

Sprach Game Director Patrick Redding vor kurzem noch Ã¼ber den kooperativen Mehrspieler Part in Splinter Cell Conviction (wir berichteten) dreht sich dieses Mal alles um die sogenannten "Deniable Ops" (zu Deutsch: "UnbestÃ¤tigte Operationen"). Interessierte Fans erfahren so endlich was es mit dem Hunter Modus, dem Infiltration Modus, Last Stand und dem bisher noch nie erwÃ¤hnten Face Off (Spion gegen Spion) Mehrspieler Part auf sich hat, der ebenfalls hinter den verschlossenen TÃ¼ren des Montreal'er Entwicklerstudios entsteht.

ZusÃ¤tzlich zu der Hauptkampagne und deren Vorgeschichte, die Prolog darstellt, haben wir noch 4 weitere Spiele Modi die wir "UnbestÃ¤tigte Operationen" nennen und diese 4 Modes heiÃen: "Hunter", "Infiltration", "Last Stand" und "Face Off".

Der "Hunter" Modus ist ein Eliminierungs Modus. Man wird auf einer Map abgesetzt und die Mission besteht darin alle Gegner auf dieser Map auszuschalten. Dieser Mode besteht ungefÃ¤hr aus ca. 15 - 30 Minuten Gameplay. Falls man etwas falsch macht oder ein wenig zu laut ist weil man mÃ¶glicherweise nicht stealthy genug war, wird die VerstÃ¤rkung des Gegners eintreffen und die Sache noch etwas schwieriger machen.

Desweiteren wollen wir natÃ¼rlich auch den Spielern die MÃ¶glichkeit geben, diese FÃ¤higkeiten gegeneinander anzuwenden und deswegen haben wir einen Konfrontations Modus entwickelt in dem ein Spion gegen den anderen Spion kÃ¤mpft, wir nennen diesen Modus "Face Off". Das Konzept besteht darin, dass sich diese zwei Agenten gegenseitig im Schatten verfolgen - was man natÃ¼rlich erwarten wÃ¼rde - aber um die Sache etwas komplizierter und herausfordernder zu gestalten, haben wir auch eine KI hinzugefÃ¼gt.

"Last Stand" ist fÃ¼r die Splinter Cell Welt etwas vollkommen Neues. Im Grunde handelt es sich dabei um eine Art Ãberlebens Modus. Der Agent oder die Agenten werden damit beauftragt etwas gegen die KI zu beschÃ¤tzen. In unserem Fall ist das ein EMP SprengkÃ¶rper der zerstÃ¶rt werden kann. Und die KI die auf der Map auftaucht hat nur ein einziges Ziel nÃ¤mlich diesen SprengkÃ¶rper so stark zu beschÃ¤digen, dass er nicht mehr repariert werden kann.

"Infiltration" ist eine Art Geschenk an die loyalen Splinter Cell Fans, also die Spieler die von Anfang an dabei waren. Der Modus beinhaltet pures Stealth Gameplay, das bedeutet sobald man entdeckt wurde, ist das Spiel vorbei. Und wie man vermuten kann, haben wir natÃ¼rlich jede Menge, Sicherheits- mechanismen in diese Mischung eingebaut. Man wird Kameras sehen, Laser, GeschÃ¼tze...alle mÃ¶glichen Dinge die es dem Spieler etwas schwieriger machen durch die Map zu gelangen, ohne entdeckt zu werden. SinngemÃ¤Ãe Ãbersetzung: Christoph Geissler fÃ¼r W[N]M Online