

Conviction:Multiplayer Entwickler Tagebuch Teil 3

Beigesteuert von W[N]M Chris

Samstag, 27. Februar 2010

Letzte Aktualisierung Samstag, 27. Februar 2010

Wenn sich Spieler ihr Lieblingsspiel kaufen dann darf ganz egal ob kooperativer Spielmodus (wir berichteten) oder Konfrontation (wir berichteten) ein ganz wichtiges Feature heutzutage nicht mehr fehlen - die benutzerdefinierten Optionen. Heutzutage wollen Fans schließlich nicht nur ihr Lieblingsspiel spielen sondern auch ihre Ausrüstung, so weit wie möglich an die eigenen Wünsche anpassen oder sogar das vollständige Erscheinungsbild der Spielcharaktere verändern können. Personalisierende Funktionen gewinnen immer mehr an Bedeutung. Kein Wunder also, dass auch Ubisoft Montreal auf den Zug aufspringt und mit Splinter Cell Conviction das aus Rainbow Six bekannte P.E.C. Feature in der Welt von Sam Fisher etablieren will. Was genau alles personalisiert werden kann, verriet Patrick Redding nun im dritten Teil der Entwickler Videos zum Mehrspieler Modus.

Wir wollen die Spieler, die Perfektionisten sind und jeden kleinen Winkel des Spiels erforschen, dafür belohnen und eine Möglichkeit dies zu tun ist, indem wir bestimmte Herausforderungen kreieren und die Spieler für das Erfüllen dieser Herausforderungen mit Punkten belohnen. Wir nennen das "Persistent Elite Creation" (P.E.C.) - ein System das denjenigen, die unsere jüngsten Rainbow Six Titel gespielt haben, bekannt vorkommen dürfte. Und die Idee dahinter ist das ich diese Punkte, die ich sowohl im Einzelspieler Modus als auch im KoOp erhalte, innerhalb bestimmter Umgebungen verwenden kann. Also beispielsweise in der Lobby oder in Ausrüstungskisten die man in der Spielwelt findet.

Ä

Jede der Waffen die ich bis dahin freigeschaltet habe, kann ich dort erweitern und z.B. einen Schall- dämpfer, einen Laser, eine ganz bestimmte Schulterstütze usw. hinzufügen. Ich kann außerdem auch die Effektivität meiner Ausrüstung erhöhen, egal ob es sich dabei um Visualisierungsgerate handelt oder Granaten etc. Desweiteren kann ich auch meinen Avatar personalisieren aber das beinhaltet auch eine Gameplay Komponente denn ich kann auch weiteres Zubehör hinzufügen um z.B. die Anzahl der Gegenstände oder Munition zu erhöhen, die ich mit mir herumtragen kann. Ich kann auch meine Panzerung verstärken, sodass ich weniger schnell Schaden nehme. Und das ist eine Art die Spieler zu belohnen die sowohl den Einzelspieler Modus, als auch den KoOp Modus und die Deniable Ops spielen, die Herausforderungen meistern und so richtig tief in das Gameplay eintauchen.

Wir wissen, dass viele den Multiplayer Modus oder KoOp Modus nicht nur online spielen wollen, daher haben wir sichergestellt, dass diese sich auch per System Link verbinden und Zuhause im Splitscreen spielen können. Spieler lieben es zusammen zu arbeiten und genau deswegen geht es bei unserem KoOp auch nicht einfach darum zwei Solo Spieler in der gleichen Map zur gleichen Zeit zu haben, sondern es geht wirklich darum, das diese zwei Agenten ihre Aktionen koordinieren müssen, sie müssen zusammenarbeiten und miteinander kommunizieren um da durch zu kommen, sei es unentdeckt oder einfach nur lebendig. Ä Sinngemäßes Äbersetzung: Christoph Geissler für W[N]M Online