

## Conviction: Neues zu KI und einem evtl. Splinter Cell Film

Beigesteuert von W[N]M Andrej  
 Donnerstag, 11. März 2010  
 Letzte Aktualisierung Samstag, 13. März 2010

Vor etwa 5 Jahren kam Splinter Cell Chaos Theory in die Läden, in welchem der erste Trailer zu einem Splinter Cell Film enthalten war, doch ist es danach ziemlich ruhig um den Film geworden. Mehrere Verschiebungen folgten, die teilweise auf Business Deals zurückzuführen waren, so wechselte die Lizenz ständig zwischen Paramount Pictures und Dreamworks, bis letztere schließlich von Paramount geschluckt wurden. Wieder folgte Stille und die Zukunft des Films blieb ungewiss.

Einem Interview mit Maximilien Beland zufolge könnte es nun aber auch ganz anders kommen. Bereits mit dem Kurzfilm "Assassin's Creed Lineage" hatte Entwickler Ubisoft sein Geschick und Können was Filmproduktionen angeht unter Beweis gestellt, nun äußerte sich Beland optimistisch was die Zukunft von Sam Fisher auf der großen Leinwand angeht. Er würde sich sehr darüber freuen wenn es einen Splinter Cell Film mit Sam Fisher gäbe. Es sei auch möglich, dass Ubisoft die Produktion selbst übernimmt, so der Creative Director von Splinter Cell Conviction. Beland zufolge sei es nach dem Erfolg von Assassins Creed Lineage nur eine Frage der Zeit, bis Ubisoft sich dazu entscheiden würde auch seinen Spezialagenten in die Kinos zu schicken. Zumindest sehe er keinen Grund warum man nicht auch einen Film zu Splinter Cell machen könnte. Lediglich die Frage wer Sam Fisher spielen sollte, wäre unklar denn Michael Ironside (Synchronsprecher in der engl. Version) sei einfach Sam Fisher. Im Rahmen des Interviews äußerte sich Beland auch nochmal zur künstlichen Intelligenz des Spiels. Diese sei nun nicht mehr scripted, sondern dynamisch. Das sei nicht nur ein Vorteil für den Spieler, sondern auch für die Entwickler denn nun, nachdem die KI im Singleplayer fertig sei, wäre es ein leichtes sie in andere Modes von Splinter Cell Conviction zu integrieren. Es seien kaum Änderungen erforderlich. Für den Spieler erhöhe die dynamische KI den Widerspielwert von Conviction, soll diese zum Beispiel in Deniable Ops, immer an anderen Positionen platziert werden und auch niemals auf die gleiche Weise reagieren. Die wichtigen Funktionen für eine glaubwürdige KI seien bereits vorhanden und würden funktionieren: Kommunizieren/Fluchen, Schießen, in Deckung gehen, Sam jagen/flankieren. Im Ubisoft TV Director's Cut-Special zu Splinter Cell Conviction erwähnte Marc Hernandez, Game Designer bei Ubisoft Montreal, dass sich die KI in den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden (Rookie, Normal, Realistic) sehr unterschiedlich verhalten werde. Wie diese Reaktionen aussehen könnten und sich möglicherweise unterscheiden werden, hatte der Lead Game Designer Steve Masters in einem Interview bereits dargestellt (wir berichteten).