

Conviction: Maxim  Beland  ber die Demo

Beigesteuert von W[N]M Chris
Dienstag, 30. M rz 2010
Letzte Aktualisierung Dienstag, 30. M rz 2010

So mancher Fan reibt sich bereits jetzt die H nde und kann es kaum mehr erwarten, Sam Fisher endlich nach 4 Jahren Wartezeit, wieder durch die Welt von US-Polit Thriller Autor Tom Clancy zu steuern. Doch die ersten Reaktionen auf die k rzlich erschienene Splinter Cell Conviction Demo, waren nicht nur positiv. So erschien der Vorgeschmack auf das neue Splinter Cell, speziell den sogenannten Hardcore Gamern als zu einfach und zu sehr auf Action ausgelegt. Zwar bewies Publisher Ubisoft bereits kurz nach Erscheinen der Demo Version ein gl ckliches H ndchen, indem 2 Videos ver ffentlicht wurden - eines in dem die Demo eher dem klassischen Stealth entsprach und eines das deutlich mehr Wert auf Action legt (wir berichteten), jedoch blieben Restzweifel, ob auch der f nfte Teil den Qualit tsanspr chen, die Fans seit jeher an die Splinter Cell Reihe legen, gerecht werden kann.

Maxim  Beland (Creative Director von Splinter Cell Conviction) nahm sich nun der Kritik an der Demo in einem Interview mit der Website MS-Xbox World pers nlich an.

So wurde von diversen Spielern - vor allem jenen, die schon L nger der internationalen Fangemeinde der Splinter Cell Reihe angeh ren - immer wieder die KI der Gegner bem ngelt, die selbst auf dem h chsten Schwierigkeitsgrad noch zu einfach sei. Beland w rtlich:

"Wir haben die Demo mit einem ganz bestimmten Ziel entwickelt n mlich dem, dass sie von so vielen Spielern wie m glich als aufregend empfunden wird und das sie sogar denjenigen, die noch nie zuvor ein Splinter Cell Spiel sondern immer nur Action Spiele gespielt haben, Spa  macht. Sowohl das Level Design (weniger Feinde, mehr projizierte Texte, Tutorials), als auch die KI unserer Demo wurde diesem Ziel entsprechend angepasst. Wir haben diverse Spieletests mit den Leuten von Microsoft durchgef hrt um sicherzustellen, dass wir die richtige Balance haben, um einerseits eine Menge der Spieler zu erreichen die an der Demo Freude haben und andererseits auch weiterhin eine Herausforderung bieten.

Die Demo enth lt auch nicht die schwierigsten Gegner auf die man ihm Spiel sto en wird. Man sollte immer daran denken, dass sich Sam gegen viel mehr behaupten werden muss, als nur die Black Arrow S ldner, auf die man in der Demo st t. Es gibt weitaus f higere Feinde, die auch andere aggressivere Taktiken nutzen werden. Eine wirkliche Herausforderung werden sp ter auf der realistischen Schwierigkeitsstufe, die Elite Einsatzkr fte wie z.B. die Splinter Cell Agenten sein." Angesprochen auf die Spieldauer von Splinter Cell Conviction stellte Beland fest, dass diese je nach Schwierigkeitsstufe zwischen 7-9 Std. im Einzelspieler Modus betragen wird, ber cksichtige man jedoch noch die KoOp Kampagne, so erhalte man noch weitere 5-6 Std. sowie - unter Beachtung der Zusatzmissionen (Deniable Ops) nochmals weitere 10 Std. Spielzeit, wobei man jedoch beachten m sse, dass hierbei die Online Spielzeiten noch nicht ber cksichtigt seien, da alle Zusatzmissionen mit Ausnahme des Duells (Face Off) sich auch offline spielen lassen w rden. Zudem ermutige der Stealth-Action Titel den Spieler dazu, ihn aufgrund der PEC Herausforderungen erneut zu spielen. Auch w rde die Tatsache, dass der Spieler im Verlauf des Spiels Waffen freischalten und aufr sten k nne, um dann mit diesen die Geschichte noch einmal durchzuspielen, die Wiederspielbarkeit nochmals steigern. Beland wies jedoch auch darauf hin, dass dies nicht f r die restliche Ausr stung gelte denn die sei, so der Creative Director levelspezifisch und w rde erst im weiteren Verlauf des Spiels freigeschalten. Einigen Spielern der Demo Version war auch aufgefallen, dass entgegen bisher oftmals gezeigten Pr sentationen, Lichter nicht mehr zum Markieren & Ausf hren (Mark & Execute) System geh ren. Dieses Feature zu entfernen sei, so Beland, eine Design - Entscheidung gewesen, jedoch k nne man auch weiterhin Fallen und Explosivstoffe markieren.

Auch die Abwesenheit der - seit Splinter Cell Chaos Theory - eingef hrten Missions Statistik wurde kritisiert. Hiermit konfrontiert, stellte der Entwickler fest: "In den Zusatzmissionen (Deniable Ops) werden Statistiken gef hrt werden. Man wird dort erfahren wieviel Feinde man get tet hat, wie oft man das Markieren & Ausf hren genutzt hat, sowie wie viele der Gegner man per Nahkampf besiegt, aus dem Verborgenen heraus ausgeschaltet oder wie oft man seinen Partner gerettet hat." Final stellte Beland fest, dass auch das Level auf welchem die Demo basiere sich im finalen Spiel nicht exakt so spielen lassen werde wie dies in der Probierversion der Fall gewesen sei. Man habe den Schwierigkeitsgrad in der Demo ver ndert um das Spiel einer gr  eren Anzahl von Spielern zug nglich zu machen, dies gelte insbesondere f r die Platzierung der Gegner. Auf dem h chsten Schwierigkeitsgrad "Realistisch" sei dieses Level eine weitaus herausfordernde Erfahrung, so der Entwickler.

Singem e  bersetzung: Christoph Geissler f r W[N]M Online
 