

Conviction: Licht und Schatten 2.0

Beigesteuert von W[N]M Chris
 Donnerstag, 1. April 2010
 Letzte Aktualisierung Donnerstag, 1. April 2010

Was ist neben Sam Fishers Spezialsichtger  t und (w  rtlich gemeint) atemberaubenden Nahkampf F  higkeiten ein unverzichtbares Element f  r ein Splinter Cell Spiel? Nat  rlich das Licht & Schatten bzw. Dunkelheit Spielprinzip. Seit jeher umschleicht Fisher Lichtquellen jeder Art und sich an Feinden vorbei oder an sie heran um Informationen zu erhalten, die f  r die nationale Sicherheit der USA von elementarer Bedeutung sein k  nnten. Warum Montreal auch im f  nften Teil nicht auf die Schattenspiele der Splinter Cell Reihe verzichten wollte, beleuchtet nun ein aktuelles Entwicklertagebuch - Statement aus dem Forum des Publishers.

Dieses Mal ist es nicht Richard Dansky, der die Frage rund um das Kern-Spielprinzip beantwortet sondern Steve Masters (Lead Game Designer) von Ubisoft Montreal. Licht und Schatten

Heute geht  s um Licht und Schatten. Jeder Splinter Cell-Veteran wei  , dass Licht und Schatten in der Serie schon immer eine wichtige Rolle gespielt haben. Splinter Cell Conviction greift dieses Thema v  llig neu auf. Diesmal gibt es keine Anzeige, die euch mitteilt, wie gut ihr versteckt seid. Stattdessen verlieren die Farben ihre S  ttigung, wenn ihr im Verborgenen bleibt. Hier k  nnt ihr ein Beispiel f  r das neue System sehen:

Kommentar:
 [Steve Masters]

Als wir das neue Licht- und Schattenkonzept entwickelten, wollten wir den Wurzeln der Splinter Cell-Serie treu bleiben, den Spielablauf aber gleichzeitig einer Frischzellenkur unterziehen und ihn zug  nglicher gestalten. Am Ende entfernten wir uns von dem Ansatz einer gesonderten Licht-Anzeige, denn wir denken, dass es den Spieler unn  tig aus der Spielwelt rei  en w  rde, wenn er sich st  ndig auf ein HUD konzentrieren m  sste. Ebenso wollten wir, dass der Spieler instinktiv verstehen sollte, wie er sich in der Spielwelt bewegen muss, um versteckt zu bleiben. Dabei sollten die Schatten aber gleichzeitig   zweicher   erscheinen und zugunsten einer realistischen Darstellung feiner abgestuft dargestellt werden. Mit diesen Vorgaben im Hinterkopf experimentierten wir mit einem Effekt, der den ganzen Bildschirm nutzt, um dem Spieler ein Feedback zu seinem Status zu geben.

Da wir wussten, dass die Spieler viel Zeit im Dunkeln verbringen w  rden, wollten wir unbedingt erreichen, dass Schatten im Spiel genau richtig aussehen und sich ebenso anf  hlen. Wir haben dazu zahllose Konfigurationen ausprobiert, bevor wir uns f  r die finale Variante entschieden hatten. Daher habt ihr bestimmt auch schon einige ganz unterschiedlich wirkende Bilder w  hrend unserer bisherigen Pr  sentationen gesehen. Wir mussten sicherstellen, dass ihr zu jeden Zeitpunkt noch gut sehen k  nnt, w  hrend ihr im Spiel im Schatten verborgen seid und dass ihr zugleich aufmerksam bleibt. Das ist uns mit unserem Schwarz/Wei  -Modus wirklich gut gelungen. Wir mussten viele Einstellungen im Fein-Tuning vornehmen, um die Umgebung aus dem Versteck heraus angemessen darzustellen und gleichzeitig die Feinde, Fallen und Sprengstoffe farblich so hervorzuheben, dass sie dem Spieler sofort ins Auge fallen.

Letztendlich ist es uns schwer gefallen, auf die Licht-Anzeige zu verzichten, aber ich denke das Ergebnis hat sich wirklich gelohnt. Alles l  uft nun schneller ab und ist leichter verst  ndlich, wenn man im Schatten lauert und wir nutzen diesen Umstand, um den Spielern mehr Informationen   ber ihre Umgebung zu er  ffnen. Dank dieser Informationen k  nnt ihr schnell und pr  zise Entscheidungen treffen, heimlich und verborgen vorgehen und das Spiel so spielen, wie ihr es wollt.

   Quelle: Ubisoft