

## Conviction: Neuigkeiten von der Release Party

Beigesteuert von W[N]M Chris  
 Samstag, 3. April 2010  
 Letzte Aktualisierung Samstag, 3. April 2010

Am 15. April ist es endlich so weit, ca. 4 Jahre nach Entwicklungsstart und einer "Radikalkur" wird Sam Fisher abermals innerhalb des Clancyversums agieren, sich durch die Dunkelheit schleichen und Ä¼blen Gesellen aller Art das Handwerk legen. Zwar mÄ¼ssen PC Spieler noch etwas lÄ¼nger wartenÄ¼ - deren SonarsichtgerÄ¼t wird erst am 29. April ausgeliefert - da die Testphase der PC Version deutlich umfangreicher ausfÄ¼llt, als fÄ¼r die Xbox 360 Version, dennoch ist die Fertigstellung des Titels fÄ¼r so manchen ein Grund zum Feiern, dachte sich auch Ubisoft und lud die kanadischen Entwickler nach Los Angeles ein, um der Release Party beiwohnen zu kÄ¼nnen. NatÄ¼rlich hatten auch Vertreter der Print- und Online Medien Zugang zu der reichlich spektakulÄ¼ren Veranstaltung und konnten nun endlich eine der meistgestellten Fragen der Fangemeinde beantworten.

"Warum kann Sam Fisher seine Gegner nicht mehr aufheben und tragen?" Gametrailers leitete diese Frage direkt an den Mann weiter, der sie beantworten kÄ¼nnen musste und damit konfrontiert, gab Creative Director MaximÄ¼ Beland das folgende Statement ab: "Das Nr.1 Feature das wir gerne fÄ¼r die Fans zurÄ¼ck gebracht hÄ¼tten war, dass Sam tote Gegner aufheben und tragen kann. Ich weiÄ¼, dass viele Fans dieses Feature unbedingt wieder haben wollten und ich hÄ¼tte es ihnen auch gerne gegeben, aber...nunja...wir hatten einfach nicht genÄ¼gend Zeit um das zu bewerkstelligen." Auf das Feedback zur Demo Version angesprochen, stellte Beland zudem fest, dass eine Demo stets eine sehr nervenzehrende Sache sei denn man wÄ¼rde quasi das erste Mal "die Hosen runterlassen" und prÄ¼sentieren was bisher nur wenige zu sehen bekommen hÄ¼tten. Das Feedback sei jedoch insgesamt sehr gut gewesen und da man die Anspielversion sehr schnell zusammengestellt habe, wisse Beland auch das, wenn man die Demo mÄ¼ge man die Vollversion des Spiels lieben werde, wobei er jedoch nochmals darauf hinwies, dass die kÄ¼nstliche Intelligenz der Gegner wesentlich herausfordernder im fertigen Spiel auf der Schwierigkeitsstufe "Realistisch" sei, als es sie es in der Demo war.

Auch zur Zukunft der Stealth-Action Reihe Ä¼uÄ¼erte sich Beland: "Sam Fishers Geschichte ist definitiv noch lange nicht zu Ende. Wisst Ihr, mein Sohn ist jetzt gerade mal 3 1/2 Jahre alt und wenn er spÄ¼ter mal 17 ist bzw. 17 in den USA und 18 in Europa, soll er Splinter Cell spielen kÄ¼nnen. Ich hoffe daher, dass wir diese Spiele noch sehr lange Zeit machen werden." Ä¼