

## Conviction: Splinter Cell's "First Lady"

Beigesteuert von W[N]M Chris

Dienstag, 6. April 2010

Letzte Aktualisierung Mittwoch, 7. April 2010

Denkt man an als Videospiele an starke und erfolgreiche Frauen innerhalb der Branche dann fällt einem vielleicht gerade mal die junge Ubisoft Toronto Studioleiterin und ehemalige Assassins Creed Produzentin Jade Raymond ein, die mit dem ersten Teil der Assassins Creed Reihe, zur Kultfigur und Vorbild für so manchen, weiblichen Fan avancierte. Doch Beispiele wie Raymond sind eher selten in der Spieleindustrie vertreten, wie gut das auch hier Ubisoft ein weiteres Mal mit dem Standard bricht und an der (virtuellen) Seite von Sam Fisher nun Andr anne Meunier als Produktionsmanagerin des aktuellen Splinter Cell Teils ins Rennen schickt.

Als Produktions Manager von Splinter Cell bin ich f r Gameplay und Pr sentation zust ndig d.h. ich habe ein Team von  ber 50 Leuten um mich herum, darunter Animatoren, Programmierer, K nstler f r das HUD usw. All das zusammenzuf hren ist wahrhaftig eine Herausforderung denn gerade bei einem Titel wie Splinter Cell bei dem man Informationen direkt in der Spielumgebung anzeigt, will man sicherstellen das der Zusammenhang klar ist, au erdem muss man jedem einzelnen Team Mitglied seine Aufgaben vermitteln damit sich die Vision auch umsetzen l sst.

Die Mehrheit des Teams hat sehr hart (an Splinter Cell Conviction) gearbeitet. Ich denke, die lustigste Geschichte ist diejenige das, als Max zu uns kam, er uns gleich die Idee Sam als Raubtier und als Panther darzustellen verkauft hat. Sam ist jetzt eine Art Raubtier, das nicht l nger den Schatten nutzt um sich darin zu verstecken, sondern als Werkzeug. Und immer wenn wir ein Meeting abhielten, erinnerte Max uns daran "Er muss ein Panther sein.", "Er muss ein Panther sein" was dazu f hrte, das meine Animatoren irgendwann eher katzenhafte Animationen anfertigten, die dann ein bi chen zu viel des Guten waren. Letztendlich haben diese uns aber dabei geholfen, die Essenz des Panthers den Max unbedingt haben wollte, zu finden.

Als eine von relativ wenigen Frauen in dieser noch immer von M nnern dominierten Branche, geht man mit einer etwas anderen Sicht der Dinge an die Sache heran, speziell wenn es um milit rische Spiele geht, die wir ja entwickeln . Da ich aber schon sehr lange mit m nnlichen Kollegen zusammenarbeite zeigt das, dass ich mich auch durchsetzen kann. Abgesehen davon liebe ich Videospiele und spiele sie auch selbst, weshalb ich mich hier sowieso wie Zuhause f hle. Das was mir am Meisten an diesem Spiel gef llt, ist wahrscheinlich auch das, woran mein Team am Meisten gearbeitet hat, n mlich der projizierte Text. Also das man quasi die Missionsziele und die m glichen Interaktionen direkt in der Spielumgebung darstellt. Das ist  brigens gar nicht so einfach wie es aussieht denn man muss viel mit Level Artists und Level Designern sprechen, damit auch alles zusammen passt. Es war eine Menge harter Arbeit, aber ich denke es zahlt sich jetzt aus.

Die Hardcore Fans, die all die neuen Elemente wie das Mark & Execute oder die projizierten Texte sehen, haben immer bef rchtet, dass man das Spiel nicht mehr wie die Vorg nger spielen k nnte. Ich selbst liebe es im Schatten zu bleiben und mir eigene schattige Pfade zu erschaffen und als so jemand kann ich nur sagen, dass es noch immer wie die eher traditionellen Splinter Cells die man kennt und liebt, spielbar ist.   Sinngem e  bersetzung: Christoph Geissler f r WNM-Online.net

Quelle: Gametrailers

Vielen Dank an dieser Stelle an unseren Leser Kanapell Wenda f r den Hinweis auf dieses Video.