

## Splinter Cell: Was man zurücklässt

Beigesteuert von W[N]M Chris

Dienstag, 6. Juli 2010

Letzte Aktualisierung Dienstag, 6. Juli 2010

Es mag an sich eher unüblich für eine Tom Clancy Fansite sein wenn sie ausgerechnet den Namen eines Metal Gear Solid Tracks als Überschrift für eine Meldung verwendet, aber angesichts des Themas dieses Artikels, dürfte diese Überschrift nun mal am Besten passen denn es geht tatsächlich um Inhalte die nicht in Splinter Cell Conviction zum Einsatz kamen bzw. um deren eventuelle Zukunft aus Sicht von Ubisoft Toronto wo derzeit dessen Nachfolger entwickelt wird.

Zumindest stellte das Creative Director Maxime Bland nun in einem Interview mit dem Magazin Xbox World 360 in Aussicht, von dem unsere Kollegen von CVG.com nun berichteten. "Ja, da gab es einiges, was wir rausnehmen mussten, aber unter Umständen könnten wir auf diese Ideen in Splinter Cell 6 zurückzugreifen." So verriet Bland beispielsweise, dass er ursprünglich gerne eine Art "Zerren" Feature in Conviction integrieren wollte, welches den Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit gegeben hätte, ähnlich wie in Uncharted 2, aus der Deckung heraus einen Gegner zu packen und aus dem Sichtbereich anderer Gegner heraus zu ziehen. Dies sei eigentlich für Conviction geplant gewesen, hätte es jedoch nicht in die finale Version des Spiels geschafft, man könnte sich jedoch durchaus vorstellen, dass es in Splinter Cell 6 Verwendung finden werde.

Generell wolle er den Schwerpunkt des Spiels lieber auf Spielmodi legen, die sich auf die Erfüllung von Missionszielen, das Navigieren an sich und Rüsteeinlagen konzentrieren, so Bland. "Ich glaube, dass wir es geschafft haben, mit den Zusatzmissionen (Deniable Ops) eine bestimmte Art von Stealth - Action Gameplay zu vermitteln, auf dessen Basis wir nun aufbauen und exotischeres Gameplay entwickeln können." Sinngemäß Übersetzung: Christoph Geissler für WNM-Online.net

Ein besonderer Dank für den Hinweis auf diesen Artikel, geht an unseren Leser Dominik Voigt.