

MAKING OF SPLINTER CELL 3

Wie macht man ein 90er-Spiel noch besser? Mit 200 Mann, viel Geld, vielen Überstunden – und massig Enthusiasmus.

Die Geschichte beginnt in Kanada, Ende 2002. Eines der Teams von Ubisoft Montreal hat soeben die Entwicklung des Spiels **Splinter Cell** abgeschlossen. Noch ist ungewiss, ob die ambitionierte Schlecherei ein Hit werden wird. Clint Hocking, Lead Level Designer und Script Writer, beginnt direkt mit den Arbeiten am Nachfolger, dem Spiel, das später **Chaos Theory** heißen wird. Moment? Ist **Chaos Theory** nicht Teil 3? Was ist mit Teil 2? Nun, zu diesem Zeitpunkt weiß Clint noch nichts davon, dass Ubisoft (nach einem Blick auf die Verkaufszahlen) ein paar Monate später entscheiden wird, in China ratzfatz **Pandora Tomorrow** zu produzieren. Mit der alten Engine, aber einem neuen Multiplayer-Part. Aber zurück nach Kanada: Im Entwicklungsprozess geht es zunächst hauptsächlich um das Verbessern von Macken aus Teil 1 – Hocking ist das Spiel zu linear, zu oft muss man genau das tun, was das Spiel erwartet. Nach drei Monaten ist das Konzeptionsteam von zwölf auf über 25 Leute angewachsen – ungewöhnlich viele für die frühe Entwicklungsphase. Zum Vergleich: Manche Spiele haben auch in der harten Endphase nicht über 20 Mann.

DESIGNER-FAKTEN UBISOFT MONTREAL

Ubisofts Niederlassung in Montreal, Kanada, ist eines der größten Entwicklungsstudios der Welt. Rund 1.400 Leute arbeiten dort gleichzeitig an 17 Projekten, darunter die neuesten Titel aus den Reihen Splinter Cell, Prince of Persia und Rainbow Six.

In Montreal werden nicht nur PC-Spiele entwickelt, es sind auch Titel für PS2, Xbox, Gamecube, portable Konsolen und die nächste Konsolengeneration in Vorbereitung. Ubisoft hat eine Kooperation mit der Uni vor Ort, um an genügend Nachwuchs zu kommen. Der Standort Montreal ist offenbar sehr attraktiv: Konkurrent EA hat dort kürzlich auch ein Entwicklungsstudio eröffnet.



Huch? Konkurrenz aus China?

Im September 2003 muss Hocking dem Management einen Prototyp zeigen – er hat sich stark auf die Grafik konzentriert, die Chefs sind von der Optik begeistert. Das Team wird kräftig aufgestockt. Hocking hat jetzt das, was er »meine goldene Chance« nennt, die Chance, ein besseres **Splinter Cell** zu erschaffen. »Beim ersten Versuch macht man immer Kompromisse, Dinge laufen anders als geplant, manches muss aus Zeitgründen entfallen«, sagt er. Also jetzt: »Splinter Cell perfekt.« Denkt er. Doch der Erfolg und die Qualität des rasch produzierten **Pandora Tomorrow** sorgen für Druck auf die Kanadier. Eigentlich wollten sie schon im ersten **Splinter Cell** einen Koop-Modus einbauen. Aber der »Spione gegen Söldner«-Multiplayer von Teil 2 ist erfolgreich – also legt man Hocking nahe, ihn zu übernehmen und auf das erst halb fertige Koop zu verzichten. Hocking lässt sich nicht beirren, er arbeitet nun an beiden Varianten.

Hilfe aus Hollywood

Multiplayer ist lange nicht alles – im Solospiel soll vor allem die emotionale Schiene ausgebaut werden. Man will die Spieler

stärker an Sam binden, tiefer in das Spiel ziehen. Ubisoft holt sich dafür Hilfe: Andrew Davis, den Regisseur des Films **Auf der Flucht** (mit Harrison Ford). Hocking trifft sich regelmäßig mit Davis, zeigt ihm neue Teile der Story. Davis schlägt Inszenierungen vor, bringt neue Ideen ein, lehnt aber auch einige von Hockings Konzepten ab. »Das war wie ein Sprachproblem. Er hatte die Sprache des Films, ich die der Spiele. Er fragte zuweilen, ob es nicht langweilig sei, den Charakter jetzt schon wieder eine Stunde lang schleichen zu lassen...«, beschreibt Hocking die Zusammenarbeit. Aber Davis erweist sich als große Hilfe; er beeinflusst zum Beispiel die Szene auf dem Frachtschiff, wo der Spieler Hugo verhört werden kann. Die will er ausgebaut haben, um etwas zu schaffen, woran sich der Spieler noch lange erinnern wird. Was auch gelungen ist, wie viele Käufer finden. Davis schlägt auch vor, sämtliche Levelziele mit Personen zu verknüpfen, nicht wie in **Splinter Cell 1**, wo man meist Computer mit irgendwelchen Daten finden musste.

Noch näher dran

Außerdem entsteht in dieser Phase, dass, was Hocking treffend das »Noch näher

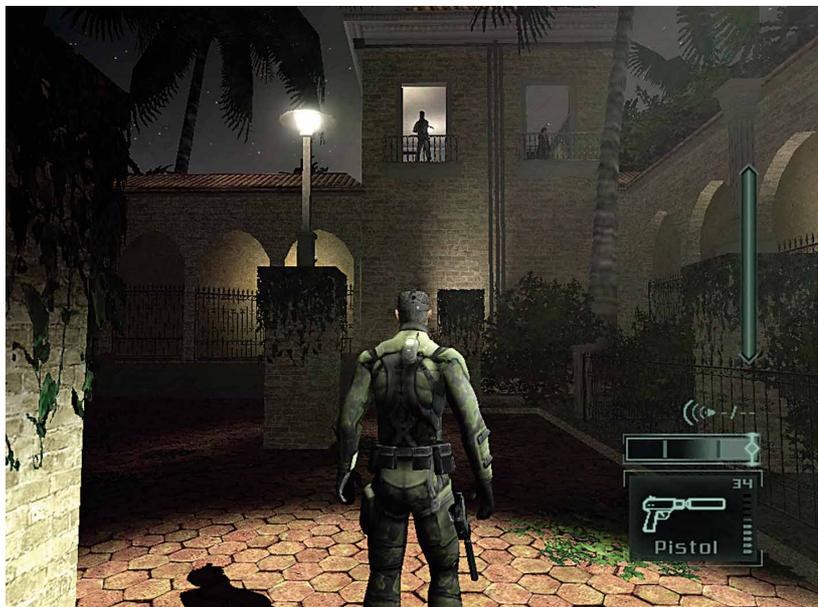
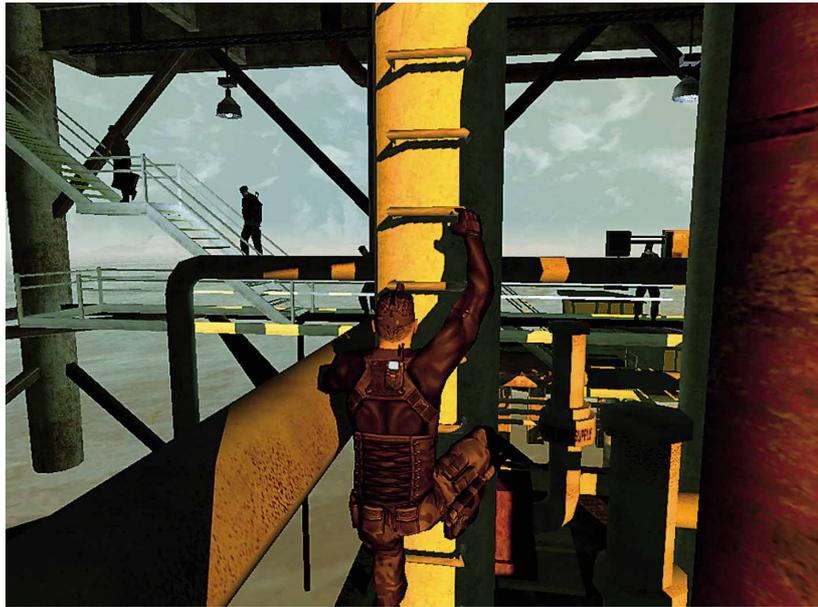


In Ubisofts Studio in Montreal entstanden Splinter Cell 1 und 3. Hier arbeiten rund 1.400 Leute.

dran«-System nennt. Das ganze Team, Level-Designer, Animatoren, Programmierer, wird auf das Ziel verpflichtet, Situationen zu schaffen, in denen der Spieler seinen Gegnern möglichst nahe kommt, Großaufnahmen inklusive. Dazu müssen vor allem neue Animationen entwickelt werden, neue Haltungen von Sam, neue Angriffsarten. Einer der Gründe, warum Sam aus Teil 1 im Vergleich zu Sam aus Teil 3 hölzerner wirkt, obwohl ja nur zwei Jahre dazwischen liegen. Von da an geht die Entwicklung rasant voran, allerdings entstehen Probleme außerhalb des eigentlichen Entwicklungsprozesses: Das Team ist auf über 200 Leute angewachsen, das ganze Projekt hat eine Größe angenommen, die kaum noch zu managen ist. Hocking beschreibt das so: »Als führen wir in einem Auto mit dranmontierten Raketen: vorsichtig lenken und hoffen, dass man nirgendwo gegen fährt.« Schließlich wird in einer Besprechung beschlossen, dass **Chaos Theory** verschoben werden muss – der Veröffentlichungstermin rutscht von November 2004 auf März 2005. »Ein Grund dafür ist, dass sich der Fokus innerhalb der Entwicklung verschoben hat. Zuerst wollten wir nur ein besseres Splinter Cell machen. Dann kam Pandora und damit ein neues Ziel: aus dem besseren Splinter Cell ein revolutionäres Splinter Cell zu machen«, sagt Hocking. Immerhin muss außer dem Trainingslevel nichts aus dem Spiel geworfen werden.

Der Schock am Ende

Zum Abschluss noch eine Anekdote aus der Entwicklung: Wenige Wochen, bevor die Demo fertig sein muss, kommt die Marketingabteilung mit einem überraschenden Vorschlag. Ein Designer aus einem anderen Team hat eine neue Art von Kamera entwickelt, ein System, bei dem die Blickrichtung bei jedem Richtungswechsel leicht nachschwenkt. Die Ziele: mehr Realismus und mehr Überblick. Die Marketingleute schlagen also vor, dieses System noch rasch in **Splinter Cell 3** einzubauen. Hocking ist, aus Termingründen, strikt dagegen, lässt sich aber breitschlagen, an einem Gespräch teilzunehmen. Er hofft insgeheim, dass die Idee nichts taugt und hat fest vor, sie abzulehnen. Nach ein paar Minuten Test weiß er: »Verdammt, das Ding ist gut.« Also werden Ressourcen umgeschichtet, um die neuen Funktionen noch einzubauen. Hocking hat einen Notfallplan, um wieder auf das alte System zurückzufallen, falls die Implementierung der neuen Kamera scheitern sollte. Aber am Ende klappt alles. Und die kanadische Geschichte nimmt ein gutes Ende. GameStar vergibt eine 90er-Wertung – und das Spiel wird weltweit ein Erfolg. 



Chaos Theory galt bei Erscheinen als Grafikonster, besonders wegen der coolen Wetter- und Lichteffekte. Zum Vergleich: die Grafik von Splinter Cell (oben) und Pandora Tomorrow (Mitte).