

EndWar Sound Director meldet sich zu Wort

Beigesteuert von W[N]M Chris

Mittwoch, 26. März 2008

Letzte Aktualisierung Sonntag, 1. Juni 2008

Die Masse der digitalen Unterhaltungssoftware wächst mit jedem Jahr immer mehr, Grafik Standards werden immer höher und die Nachfrage nach einem noch atmosphärischen Erlebnis am heimischen Bildschirm nimmt ebenfalls stetig zu, da fällt es vielen Entwicklerstudios längst nicht mehr leicht im hart umkämpften Markt der PC und Videospiele noch einen Unterschied zu machen. Audio Director Ben Houge des Ubisoft Entwickler Teams in Shanghai, welches derzeit fieberhaft an Ubisofts Strategiehoffnung Tom Clancy's EndWar arbeitet, erklärte nun in einem kurzen Interview bei den Kollegen von IGN, mit welchem Feature EndWar bei den Echtzeitstrategiespielern punkten und sich von seinen Mitbewerbern (allen voran dem bisherigen Genre Primus World in Conflict, der noch dieses Jahr auf die Konsolen kommen wird) abheben soll.

"Aus meiner Sicht geht es bei der Klangkulisse der neuen Konsolen Generation nicht nur darum hochqualitative Klänge abzuliefern, das Allerwichtigste ist was man mit diesen macht," so Houge. "Unsere Effekte finden in Echtzeit statt, das bedeutet sie werden durch das was im Spiel geschieht beeinflusst. Zum Beispiel können wir Geräusche auf Basis ihrer Entfernung filtern (quasi als ob die Luft diese Effekte beeinflussen würde, wie es in der realen Welt der Fall ist) und die Qualität eines Funkspruchs je nach Entfernung und Schaden der einer Einheit abnehmen lassen, so das man bereits hören kann wie es dieser Einheit geht, bevor sie ihren Satz beendet hat.

Wir wollten wirklich dieses durchdringende Gefühl eines First Person Shooters auf ein Echtzeitstrategiespiel übertragen, vor allem weil das etwas ist, das bisher noch nie wirklich gut gemacht wurde. Unser Ziel war es nicht, dass man irgendwo in sicherem Abstand über etwas schwebt sondern direkt Teil der Action ist. Daher haben wir eine Menge Zeit damit verbracht an Explosionen, Gezische, Einschlägen und generell der Verwendung der Waffensysteme, zu arbeiten. Es sollte alles sehr kraftvoll und schweißtreibend klingen statt sauber und idealisiert. Das System ist von Anfang an auf 5.1 Sound ausgelegt da uns dies ermöglicht, Klänge direkt an z.B. Subwoofer zu senden oder von vorne nach hinten zu verlagern wenn es z.B. um gewaltige Explosionen geht."