

Neues IGN Video enthüllt Details zur KI

Beigesteuert von W[N]M Chris
Donnerstag, 10. April 2008
Letzte Aktualisierung Montag, 21. April 2008

Ein weiteres, nun veröffentlichtes Video Interview bei den britischen Kollegen von IGN.com (UK) lässt erneut einige der Schlüsselfiguren des EndWar Entwickler Teams zu Wort kommen. Creative Director Michael De Plater (Total War) gewährt den Zuschauern auch erste Einblicke in das Balancing des neuen Echtzeitstrategie-Spiels und gibt erste Details zur künstlichen Intelligenz preis. De Plater bleibt auch in diesem neuen Video seiner Überzeugung treu, dass EndWar ein Ghost Recon Advanced Warfighter sein wird, jedoch 50 mal so groß. Tatsächlich gehört GRAW nicht zuletzt wegen seines innovativen und extrem benutzerfreundlichen Mehrspieler Modus zu Ubisofts erfolgreichsten Spielen auf den Konsolen der nächsten Generation.

{flvremote}http://xbox360movies.ign.com/xbox360/video/article/865/865433/endwar_part3_040908_flvlowwide.flv{/flvremote}

Ein übersetztes Transkript des Videos stellen wir unseren Lesern selbstverständlich auch zur Verfügung.

{slide=Transkript}

John Gonzales (Story Director): »Ich finde, es ist eigentlich gar kein Echtzeit-Strategie Spiel sondern mehr ein Echtzeit-Taktik Spiel.«

Michael De Plater (Creative Director): »Wir sind eigentlich sowas wie ein Ghost Recon Advanced Warfighter - nur 50 mal größer.«

Ben Houges (Audio Director): »Wir wollen einem durch verschmutzte Ausrüstung, verzerrte Funksprüche usw. das Gefühl geben, dass man den Schweiß und Gestank so wahrnehmen kann, als wäre man wirklich da drüben, statt eine eher saubere, idealisierte Darstellung in der man alles aus der Sichtweise eines Gottes betrachtet, zu bieten.«

Michael De Plater (Creative Director): »Wir haben eine Menge Maßnahmen ergriffen, um sicherzustellen, dass dieses Spiel sehr zugänglich ist, aber auch gleichzeitig sehr viel Tiefe besitzt.

Zuerst haben wir uns auf die Kern-Spielmechaniken konzentriert und das ist wirklich ganz einfach. Wir nennen das eine Gefechtskette. Jede Einheit ist für eine spezielle Aufgabe gedacht, hat festgelegte Feinde und ein ganz bestimmtes "Beute"-Schema. Kampfhubschrauber wie der Apache beispielsweise sind Panzerknacker. Panzer wiederum sind sozusagen die Kavallerie und dazu konzipiert leicht gepanzerte Fahrzeuge oder Flugabwehrstellungen zu zerstören, während Flugabwehrgeschütze dazu dienen, Kampfhubschrauber abzuschießen. Diese Gefechtskette stellt den Kern der Spielmechanik dar. Hinzu kommt noch die Deckung, die speziell für die Infanterieeinheiten sehr wichtig ist sowie die Fähigkeit der Belagerung und das Flankieren. Allein indem man diese wenigen Elemente miteinander sinnvoll kombiniert, erreicht man schon enorm viel Tiefe.

Zu guter Letzt haben die Einheiten auch Moral d.h. sie fliehen z.B. wenn sie zu stark unter Druck gesetzt werden oder stürmen auf die Gegner los wenn alles gut zu laufen scheint. Wir haben also einerseits ein sehr organisch wirkendes, fotorealistisches Schlachtfeld und können gleichzeitig aufgrund der Tatsache das wir uns sehr stark darauf konzentrieren, die KI mit so viel Intelligenz wie möglich auszustatten, die Steuerung kontext sensitiv gestalten.

Man muss sich also nicht Stück für Stück zu einem Punkt hin klicken und alles mögliche dabei selbst machen, sondern kann einfach einen Befehl wie z.B. "Einheit 3, Alpha einnehmen!" geben und die Einheit kämpft sich dann selbstständig bis zu diesem Punkt durch, nutzt eine mögliche Deckung, sucht nach Gegnern usw. Wir haben uns also darauf konzentriert, dass man die wirklich interessanten Entscheidungen treffen muss, statt sich um jedes kleine Detail kümmern und Micro Management betreiben zu müssen.

Das an sich ist gar keine so große Innovation denn es ist eigentlich nichts anderes als das, was die Teamkameraden bei Ghost Recon oder Brothers in Arms machen, lediglich unser Maßstab ist wirklich gigantisch groß. Es ist quasi wie in einem Taktik-Shooter in dem man seinen Leuten schließlich auch Befehle gibt, aber zur gleichen Zeit auch mitkämpft. Unser Job ist wesentlich leichter, weil wir eben nicht die Elemente eines Taktik-Spiels und eines Action-Spiels haben, die wir dann irgendwie in einer Steuerung vereinen müssen. Das erlaubt uns die Steuerung sogar noch leichter als die eines Taktik-Shooters zu gestalten.«

Übersetzung: Chris Geißler{/slide}