

Der EndWar Story Director im Interview

Beigesteuert von W[N]M Chris

Mittwoch, 14. Mai 2008

Letzte Aktualisierung Donnerstag, 15. Mai 2008

In einem neuen Eintrag im EndWar Entwickler Blog, kam nun auch John Gonzalez, der Story Director des Spiels zu Wort. Neben allerhand interessanter Details zu seinem persönlichen Hintergrund ging dieser auch auf seine Aufgaben innerhalb des Shanghaier Entwickler Teams näher ein und informierte die Leser des Blogs über den aktuellen Stand des Spiels. Selbstverständlich haben wir auch dieses Mal wieder eine Übersetzung für unsere Leser angefertigt.

Woher stammst Du?

Ann Arbor, Michigan, obwohl ich eigentlich in Battle Creek, der "Welthauptstadt aller Cerealien" geboren bin. Glücklicherweise war ich nie gezwungen im "Tony Tiger Drive" oder der "Sugar Bear Lane" zu wohnen, welche soweit ich weiß, noch immer existieren.

Erzähl uns doch etwas darüber, an welchen Spielen Du in der Vergangenheit gearbeitet hast.

Ich habe bisher an 2 Spielen vor Tom Clancy's EndWar gearbeitet, welche beide bei dem jetzt nicht mehr vorhandenen Outrage Entertainment entstehen sollten. Das erste war ein Action Adventure namens Rubu Tribe, dessen Arbeiten leider im Frühjahr 2002 u.A. aufgrund der Tatsache, dass unser Publisher nicht mehr existierte aber auch weil wir uns nicht auf ein Design festlegen konnten, abgebrochen werden mussten. Das zweite Spiel war Alter Echo, welches THQ im Jahr 2003 veröffentlichte. Ich denke ca. 12 Leute werden es gekauft haben.

Welche Spiele gehören zu Deinen absoluten Lieblingsspielen?

Mein absolutes Lieblingsspiel ist X-Com: UFO Defense. Die Integration des rundenbasierten Kampfes, RPG ähnliche Charakter Entwicklungen und das Ressourcen Management hat mich geradezu süchtig danach gemacht. Obwohl das Spiel selbst zwar keine lineare Story hatte, wurde man dennoch in die Erzählung hinein gezogen, während man Mission für Mission erledigte.

Weitere Spiele die ich sehr mag, bieten eine offene Welt wie beispielsweise GTA: SA, Mercenaries und Bully.

Rollenspiele wie Star Wars Knights of the old Republic, Morrowind und Oblivion. Shooter wie Halo, Half-Life, R6: Vegas und die Brothers in Arms Reihe. Stealth-Action Spiele wie das erste Technu, Splinter Cell Chaos Theory und der obskure, ungeschliffene Diamant Shinobido: Way of the Ninja. Schlussendlich noch old school Flugsimulationen wie Sierra's Red Baron, Lucasart's Their Finest Hour und Secret Weapons of the Luftwaffe.

Erzähle uns etwas darüber, für was Du bei EndWar zuständig bist.

Ich bin derjenige, der alles in seiner Macht stehende tut, um die Qualität der erzählerischen Erfahrung in EndWar zu erhöhen. Es gibt fast nichts lineares im Spiel, daher war der erste Schritt, ein Dialog System zu entwickeln, welches auf die Aktionen des Spielers reagieren kann, egal welchen Kurs dieser einschlägt. Als nächstes ging es um den Großteil des Scripts und darum mit vier weiteren Autoren, welche die übrigen sehr großen Portionen beisteuerten, zusammen zu arbeiten (wobei eigentlich "Streifen" der bessere Ausdruck ist, schließlich beinhaltet unser Script über 25,000 Zeilen). Außerdem habe ich den Designern, Künstlern und Programmierern dabei geholfen, Lösungen zu entwickeln, welche dem Spieler glaubhaft erscheinen und ihn somit mehr in das Spiel eintauchen lassen. Jetzt wo wir in die Polishing Phase eintreten, feile ich an der Einbindung des Dialog Systems, und arbeite zusammen mit den Künstlern an der visuellen Erzählweise, unserer strategischen Kampagne. Das großartige an einem Job wie diesem ist, dass es keine Routine Aufgaben gibt. Jeder Tag hat etwas Neues zu bieten.

Welches war bisher der einzigartigste und coolste Teil den Du zu EndWar beitragen konntest?

Es aufregend an einem derart ambitionierten und innovativen Spiel wie EndWar zu arbeiten. EndWar wurde wirklich von Anfang an für die Konsolen entwickelt. Die Spracherkennung und die 3D Grafik stimulieren einen mehr als jedes Echtzeit-Strategie Spiel mit Vogelperspektive, das ich bisher gespielt habe. Die fühlten sich immer wie Spiele an, aber hier fühlt man sich wirklich wie ein Kommandant auf dem Schlachtfeld der versucht, in einem chaotischen und tödlichen Konflikt zu bestehen.

Diese spielerischen Innovationen machten es erforderlich die Bedingungen eines typischen Echtzeit-Strategie Spiels zu überdenken. Die traditionelle Lösung - eine Stimme pro Einheitstyp hatte sich zwar in Spielen mit Vogelperspektive bewährt, aber wir wollen den Spieler ja mitten in das Geschehen bringen und wir wussten, dass er nicht vollkommen in das Spiel eintauchen könnte wenn er immer die gleichen Stimmen von einer Einheit hören würde. Außerdem wollten wir das sich der Spieler mit den Einheiten verbunden fühlt. Man soll "Grinder," als Panzerschützen im Kopf behalten, welcher die Stellung in der Schlacht von Matera gehalten hat, statt den "texanischen Panzer Kommandanten Nr. 5". Also entwickelten wir ein System, dass es uns erlaubte, jeder Einheit eine eigene Stimme zu geben, so lange man sie am Leben erhielt. Es sind solche Design Herausforderungen, welche die Arbeit an EndWar so faszinierend machen.

Welches war der Deiner Meinung nach beste Rat, von dem Du je gehört hast?

William Faulkners Vorschrift die "Lieblinge sterben zu lassen", ist der beste schriftstellerische Rat, an den ich mich erinnern kann. Die Ideen und Dialoge, die mich immer am meisten mit Spannung erfüllten, waren leider ausnahmslos immer die, welche es nicht in die finale Version schafften, weil sich alles um sie herum längst weiterentwickelt hatte. Daher versuche ich mich immer dazu zu bewegen, sie fallen zu lassen, selbst wenn ich sie noch immer mochte. Übersetzung: Chris Geissler für World News Media Online
Interview Li C. Kuo für IGN.com

Â