

KI Innovationen 'en Maß

Beigesteuert von W[N]M Chris
 Donnerstag, 29. Mai 2008
 Letzte Aktualisierung Sonntag, 1. Juni 2008

Â

Â

Wenn Ubisoft Shanghai in den virtuellen Krieg zieht dann gelten viele Spielegesetze nicht mehr. Nachdem das Entwickler Team bereits mit der Ankündigung das EndWar auch mit anderen Spielen interagieren können wird (wir berichteten), die Fans zu überraschen wusste, kommt nun die nächste Innovation des Titels zum Vorschein - die künstliche Intelligenz der Soldaten.

Wie aus einem kürzlich erschienen IGN Preview zu EndWar hervor geht, wurde die Spracherkennungssoftware von EndWar um ein kleines Feature erweitert, welches jedoch große Auswirkungen haben kann. So lassen sich Einheiten nun kurzzeitig gruppieren, ohne den entsprechenden Befehl zu nutzen. Der Spieler muss lediglich einen Namen und dann das Wort "Plus" sowie alle Einheiten, die er diese Gruppe zuordnen will, nennen.

Das Besondere hierbei: Manche Einheiten werden miteinander interagieren können. Integriert man diese in eine Gruppe, werden sie vollkommen automatisch erkennen, mit welchen Einheiten sie zusammenarbeiten können und dies auch tun. Wählt man beispielsweise eine Gruppe Soldaten und einen Truppentransporter aus, werden sich die Soldaten automatisch in den Transporter begeben.

Über den Sprachbefehl "SitRep" (Kurzform von Situational Report = dt. Lagebericht) wird sich zudem jederzeit eine Karte aufrufen lassen, welche Aufschluss über die taktischen Möglichkeiten geben soll.

In dem Preview offenbarte Creative Director Michael De Plater auch die 3 Mehrspieler Modi "Attack", "Raid" und "Siege". Während "Attack" (Angriff) einem Standard Mehrspieler entspricht, in welchem man gegeneinander antreten kann, geht es in "Raid" (Überraschungsangriff) um die Sabotage der Satellitenverbindungen. Dank Cyberwarfare (IT gestützte Kriegsführung) wird man mittels der "Crash" Spezialattacke des Ingenieurs, die Satellitenverbindungen zerstören und damit unbrauchbar machen können.

In "Siege" (Belagerung) gilt es, strategisch wichtige Punkte für einen bestimmten Zeitraum gegen die Angreifer zu verteidigen.

Am Ende aller drei Modi sollen fraktionsspezifische Waffensysteme dann die Entscheidung bringen, diese reichen von den amerikanischen "Gottesstrahlen", über die taktischen Abwehr - Laser der Europäer bis hin zu russischen Nuklearsprengköpfen.