Future Soldier: Im E3 Interview mit Adrian Lacey

Beigesteuert von W[N]M Chris
Mittwoch, 16. Juni 2010
Letzte Aktualisierung Mittwoch, 16. Juni 2010

Es gibt Namen bei denen so mancher Fan hellhÃ¶rig wird und sie direkt mit etwas besonderem zu verbinden weiÃŸ - Adrian Lacey ist so ein Name und wird wohl von den Meisten in Verbindung mit Ghost Recon gebracht. Bereits im erfolgreichen Ghost Recon Advanced Warfighter (GRAW) war Lacey Teil des Entwickler Teams, liess sich auch eine Beteiligung an der Entwicklung von Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (GRAW2) nicht nehmen und ist nun ebenfalls wieder an Bord des Entwickler Teams des nÃ¤chsten Ghost Recon Spiels, welches derzeit u.a. auch zum Teil in Montepellier entsteht - Ghost Recon Future Soldier. Senior Community Developer von Red Storm Entertainment, Kimi Matzusaki sprach mit dem Produzenten wÃ¤hrend der E3 und "bombardierte" den Ghost Recon Veteranen mit allerhand Fragen aus der Community.

{youtube}s6kBq7p5BLs{/youtube}
{slide=Ãœbersetztes Transkript des Interviews}
Kimi: Willkommen auf der E3 und einem weiteren Jahr voller Wahnsinn. Und mit welchem Spiel kÃ¶nnten wir wohl besser anfangen, als mit mit dem grÃ¶ÃŸten und besten Spiel des Jares? Naja, ich bin ein wenig voreingenommen.

Adrian Lacey: Ja, aber das ist gut so.

Kimi: Es ist ja auch das beste Spiel - Ubisoft weiÃŸ das. Also fangen wir an mit Ghost Recon Future Soldier. Ich bin Kimi Matzusaki, Senior Community Developer von Ghost Recon Future Soldier und ich bin hier mit Adrian Lacey, den ihr eventuell bereits von anderen Ghost Recon Spielen kennen werdet. Wem kÃ¶nnte ich also besser all diese Community Fragen stellen, als Adrian Lacey?

Adrian: Ich bin bereit.

Kimi: Ich hab hier zwar so einige Seiten aber wir wissen doch beide was die Leute wissen wollen, also lass es uns direkt ansprechen. Das Spiel wurde verschoben. Aber lass uns nicht darÃ¼ber sprechen warum das Spiel verschoben wurde denn das haben wir ja bereits. Stattdessen sag uns das die Verschiebung gut fÃ¼r das Spiel ist, weil ihr jetzt dadurch zu was in der Lage seid?

Adrian: Mit der VerspÃ¤tung innerhalb des Produktionsprozesses, tun wir den Spielern etwas Gutes. Die Ghost Recon Fans sind sehr speziell und sie wollen von allem das Beste. Wenn man ihnen das nicht gibt werden sie uns so oder so tÃ¶ten. (lacht)

Kimi: Es geht also nicht darum es uns leichter zu machen, sondern Wir wollen ihnen mehr bieten?

Adrian: Ja genau. Wir wollen das Spiel nicht einfach schnell verÃ¶ffentlichen, sondern wir wollen es richtig machen. Speziell was Tom Clancy's Ghost Recon angeht, ein fÃ¼r unsÂ so groÃŸes und wichtiges Franchise, wollen wir einfach sicherstellen, dass sie am Ende mit dem zufrieden sind, was sie bekommen, deswegen haben wir uns gemeinsam dazu entschlossen die VerÃ¶ffentlichung zu verschieben. Das erlaubt uns mehr Features zu integrieren, mehr Gameplay, mehr Maps und ganz besonders was den Koop Part betrifft, wollen wir einfach sicherstellen, dass es den Spielern gefÃ¤llt. Es ist ein brandneues Feature fÃ¼r die Spieler und daher auch unser Hauptziel wenn wir es deswegen verschieben mÃ¼ssen, muss es eben verschoben werden. So ist das nun manchmal.

Kimi: First Person oder Third Person? Was wird es werden?

Adrian: Es ist die traditionelle Ã¼ber-der-Schulter Kamera. Die Idee besteht ja darin, dass man auch selbst sieht was der eigene Soldat macht. Das gestattet einem von Deckung zu Deckung zu hechten, Deckung zu nutzen, sich in Position zu bringen um einen besseren Ãœberblick Ã¼ber das Schlachtfeld zu erhalten usw. Es ist etwas einzigartiges fÃ¼r Ghost Recon und daher wollen wir das auch beibehalten.

Kimi: Also verstehe ich das richtig? Das Spiel nutzt die Third Person Ansicht wÃ¤hrend man sich bewegt und kommt nÃ¤her an einen heran, sobald man zoomt oder in Deckung geht?

Adrian: Genau, man hat also die Third Person Ansicht je nachdem wo man sich auf dem Schlachtfeld befindet aber kann jederzeit in die First Person Sicht umschalten wenn man z.B. etwas genauer anvisieren will. Die meiste Zeit sieht man also den eigenen Charakter und die Kamera folgt einem. Auf diese Weise kann man in Deckung gehen oder die Deckung wechseln usw. Was aber wichtig ist: Es geht bei den Ghosts nicht um "den Ghost" sondern um "die Ghosts", also die Mehrzahl. Ein Team, eine Einheit.

Kimi: Der Charakter ist das Ghost Team, ok.

Adrian, lass uns doch mal Ã¼ber den Live-Action Trailer sprechen. Die Leute online liebten ihn ja, aber erzÃ¤hl uns doch mal etwas darÃ¼ber, warum ihr euch fÃ¼r Live-Action statt wie Ã¼blich CG entschieden habt.

Adrian: Was die Ghosts angeht, eben weil alles so plausibel undd realistisch ist, wollten wir einfach etwas machen, dass ein wenig anders ist. Wie ihr ja vielleicht schon gehÃ¶rt oder nicht gehÃ¶rt habt, arbeiten wir derzeit ja auch an einem Live-Action Film. wir wollten daher das Ganze einfach mal etwas anders angehen und fÃ¼r die Spieler zum Leben erwecken. Ghosts ist eine derartig groÃŸe Marke bei der es um Unterhaltung geht. Es ist nicht mehr nur einfach ein Spiel oder Tom Clancy Buch sondern es ist ein niversum in sich, dass wir den Spielern auf vielerlei Art vermitteln wollen, damit sie immer wieder etwas anderes erleben kÃ¶nnen. Passiv und interaktiv, lehrreich. Naja, vielleicht nicht unbedingt lehrreich aber es macht eben SpaÃŸ den Spielern dieses Universum zu zeigen. Deswegen wollten wir das alles etwas anders machen.

Kimi: Gibt es etwas, von all den Informationen die wir der Ghost Recon Community geben mal abgesehen, noch mitgeben mÃ¶chtest?

Adrian: Also was uns angeht (und da gibt es viele), wir wollen einfach immer wieder mal etwas anderes machen. WeiÃŸt du, es gibt derzeit sehr viele, wirkliche groÃŸartige Spiele und Shooter da drauÃŸen aber wir sind Ghost Recon. Wir sind nicht wie all die Anderen Spiele auch wenn wir oft mit ihnen verglichen werden. Wir werden sehr oft gefragt "Geht ihr in Richtung Modern Warfare oder eher in Richtung Medal of Honor?" und dann sagen wir immer: Nein, wir bleiben Ghost Recon. Wir waren auch schon immer Ghost Recon. Ich denke das ist es auch was wir den Spielern vermitteln wollen. Wir wollen sie diese Sensation erleben lassen, wenn sie plÃ¶tzlich wie ein echter Special Ops Soldat aus der Deckung auftauchen, zielen, wÃ¤hrend ihres Einsatzes nachdenken, ihre Beute jagen und als Team zusammenarbeiten mÃ¼ssen. Das ist genau was Tom Clancy's Ghost Recon aus unserer Sicht so besonders macht. Es ist eben einfach etwas anderes.

Kimi: Weil Ghost Recon schon immer dafÃ¼r bekannt war, den Krieg so darzustellen wie er sein kÃ¶nnte, nicht wie er ist.

Adrian: Exakt. Es versetzt einen in die Zukunft und lÃ¤sst einen diesen Soldaten von Morgen spielen, fÃ¼hlen erleben.

Kimi: Danke das du dir die Zeit fÃ¼r uns genommen hast. Die E3 lÃ¤sst einem kaum Zeit aber wir konnten ja dennoch eine Menge Community Fragen beantworten. Wenn ihr mehr Ã¼ber Ghost Recon erfahren wollt, dann besucht doch mal www.ghostrecon.com . Danke das ihr dabei wart.
SinngemÃ¤ÃŸe Ãœbersetzung: Christoph Geissler fÃ¼r WNM-Online.net{/slide}