

Future Soldier: Die unbesungenen Helden der Zukunft

Beigesteuert von W[N]M_Bot
Freitag, 18. Juni 2010
Letzte Aktualisierung Dienstag, 7. Juni 2011

Im zweiten Weltkrieg operierten Kommandoeinheiten der alliierten Streitkräfte in ganz Deutschland. Ihre Aufgabe war es den Fortschritt des Gegners z.B. durch Sabotage zu verlangsamen, Schlüsselfiguren festzunehmen um strategisch wichtige Informationen zu erhalten, Pläne zu entwenden, den Widerstand zu unterstützen oder aber bestimmte Ziele zu neutralisieren, wie etwa Luftabwehrgeschütze. Man nannte sie umgangssprachlich die "unbesungenen Helden", da oft nur eine Hand voll Vorgesetzter im Hauptquartier von deren Existenz und den damit verbundenen Aufgaben wussten. Auch die fiktive Elite Einheit "The Ghosts" könnte man durchaus so nennen denn in Future Soldier, wissen nicht einmal die Verbündeten von deren Existenz und dank optischer Tarnung, dürfte das auch noch eine Weile so bleiben.

In einem Video Interview mit dem Kollegen Hillary Goldstein von IGN.com äußerte sich nun auch Associate Producer Gabrielle Shrager zum nächsten Einsatz der Ghosts.
{youtube}R5QdFcP6HNw{/youtube}

Übersetztes Transskript:

Jessica Chobot: Und damit sind wir wieder zurück bei IGNs Live Show zur E3 2010, deren Stream über IGN.com sowie YouTube verfügbar ist. Es ist schon eine Weile her, dass ein Ghost Recon Spiel die Xbox 360 mit seiner einzigartigen, taktischen Action beglückte, aber nun erhält die Kriegsführung ein Upgrade mit Ghost Recon Future Soldier.

Hillary Goldstein: Hallo mein Name ist Hillary Goldstein und ich bin hier mit Gabrielle Shrager der Associate Producerin von Ghost Recon Future Soldier.

Wir werden noch mal die Demo zeigen, welche bereits auf Ubisofts Pressekonferenz gezeigt wurde und würden dich bitten ein paar weitere Details dazu zu verraten. Bevor wir die Demo starten, würde ich dich darum bitten uns kurz zu erläutern, um was es bei Ghost Recon Future Soldier eigentlich geht und inwiefern es sich von Ghost Recon Advanced Warfighter unterscheidet.

Gabrielle Shrager: Also eigentlich geht es nur um die Ghosts und das was sie bereits im ersten Teil der Reihe ausmachte. Es ist quasi wie der dritte Teil, nur eben viel besser. (lacht)

Hillary: Klingt gut, dass es jetzt noch besser sein soll. (lacht)

Wir werden jetzt gleich die Demo sehen, vielleicht könntest du ein wenig zur Hintergrundgeschichte erzählen?

Gabrielle: Sicher. In Ghost Recon Future Soldier geht es um taktische Kriegsführung im Rahmen kleinerer Teams und es spielt etwa zwischen 10-15 Jahren in der Zukunft, also einem nahe-Zukunft Szenario. Die Ghost verfügen über die Prototypen von militärischer Technologie an welcher derzeit gearbeitet wird. Wir haben z.B. mit NATICK zusammengearbeitet bzw. der Future Soldier Initiative 2030 oder auch der DARPA, haben uns die coolste Technologie herausgesucht, die am Besten zu der Taktik der Ghosts passt und sie ins Spiel integriert.

Zum Walkthrough: Wir befinden uns in Nordeuropa, wo Teile der Hintergrundgeschichte spielen werden. Was man gleich als allererstes sehen wird, ist die optische Tarnung.

Hillary: Und das ist etwas an dem in unserer Welt wirklich gearbeitet wird, richtig?

Gabrielle: Absolut. Eigentlich wollten wir die optische Tarnung bereits im letzten Spiel verwenden, aber damals gab es sie noch nicht. Jetzt ist sie jedoch technisch machbar.

Hillary: Würde ein Feind etwas Verschwommenes oder einen Schimmer erkennen, wenn er einen Soldaten sehen würde, der diese Technologie benutzt?

Gabrielle: Absolut. Man muss sich langsam bewegen. Lehnt man sich z.B. gegen eine Wand und bewegt sich kein Stück, ist man vollständig unsichtbar, aber es (die optische Tarnung) reagiert natürlich empfindlich auf Explosionen oder sogar leichte Berührungen.

Hier sieht man gerade das Cross Com. Bei Ghost Recon geht es ja um die Informations-gewinnung im Feldeinsatz und die Ghost Teams sind als einzige dazu berechtigt, ihre Befehle im Feldeinsatz eigenmächtig zu ändern. Sie haben gerade eine POI, Person of Interest (Person von besonderem Interesse) entdeckt, die sie nun versuchen wollen, lebendig festzunehmen.

Hillary: Wenn ich ein eher ungeduldiger Spieler wäre, einfach losrennen und herumballern wollte, wie würde ich dafür vom Spiel bestraft werden?

Gabrielle: Man würde dich sofort sehen, Glitches würden auftreten und wie man noch später in der Demo sehen wird, sind Thermalsichtgeräte der größte Feind der Ghosts, auf die muss man also besonders aufpassen.

Die Ghosts stehen über das Cross Com ständig in Verbindung, jeder weiß also wo der andere ist. Es geht um natürliche Zusammenarbeit. Es wird ein Spiel für bis zu 4 KoOp Spieler werden.

Hillary: Und wenn man nicht kooperativ spielen will, werden dann die anderen 3 Spieler von einer KI gesteuert werden?

Gabrielle: Ja, genau, die KI wird dann übernehmen, aber es wird eine sehr fortschrittliche KI sein, die einen mit vielen taktischen Informationen versorgen wird, die sie wahr nimmt.

Hillary: Wird jeder Charakter in der Lage sein diese Tarnung zu benutzen, oder nur ein bestimmter?

Gabrielle: Jeder verfügt nun über diese Ausrüstung.

Hillary: Ok.

Was wir hier gerade gesehen haben, als der Ghost einen Gegner erschossen und ihn dann aber aufgerichtet hat, damit die gegnerische Wache nichts bemerkt, wird das vom Spieler gesteuert werden können oder ist das ein automatischer Ablauf?

Gabrielle: Nein, das wird definitiv vom Spieler gesteuert werden können. Die Ghosts sollen auch nicht unbedingt jeden im Einsatzgebiet töten, sondern sie haben eine Mission welche diese POI betrifft. Sie müssen unentdeckt bleiben, zumindest so lange wie das möglich ist.

Hillary: Kannst du uns etwas über den Gegner erzählen, dem wir gegenüber stehen und was diesen mit unserer POI verbindet?

Gabrielle: Einer unserer militärischen Berater meinte neulich zu mir: Wir müssen nicht nur wissen was unsere Gegner tun, sondern auch was unsere Verbündeten so machen. Wie der Zufall es will, stehen die Russen in Verbindung zu Geschehnissen die sich in Norwegen zugetragen haben, also werden die Ghosts losgeschickt um herauszufinden, was da vor sich geht. Außerdem versuchen sie das Gebiet zu säubern, damit ein militärischer Konvoi der USA dort auch sicher ankommt.

Hillary: Warum führen die Russen bloß immer etwas böses im Schilde? Die müssten doch längst was dazugelernt haben? (lacht)

Gabrielle: Naja, in allen Büchern die Clancy über die Jahre bzgl. militärischer Forschung geschrieben hat, ging es immer um die Russen. Dort verfügt man über eine Menge Öl, Diamanten und jede Menge natürlicher Ressourcen. Die nördlichen Gebiete sind generell sehr reich an natürlichen Ressourcen.

Hillary: Das coolste an den Tom Clancy Büchern ist, dass alles in einer einzigen, stimmigen Welt geschieht!

Gabrielle: Oh, entschuldige ich wollte dich nur gerade darauf hinweisen, dass sie sich jetzt auf eine synchronisierte Festnahme der POI vorbereiten. Man sieht jetzt die Sichtlinien der Teammitglieder und kann dadurch erkennen, dass sie in Position sind. Man selbst ist dann derjenige, der den Befehl gibt.

Mission abgeschlossen.

Jetzt begeben wir uns zu einem anderen wichtigen Punkt im Spiel, wo wir das MRB sehen werden, das Modular Rifle Bullpup (Modulares Bullpup Gewehr) sozusagen die Fetisch Waffe der Ghosts. (lacht)

Wir haben übrigens mehr als 30 Waffen für die Ghosts im Spiel.

Hier kommt gerade eine russische Drohne an. Drohnen verändern in den Kriegen der Zukunft die Spielregeln. Das unterscheidet dieses Spiel auch von anderen denn dadurch, dass wir es in der nahen Zukunft angesiedelt haben, wird man auch allerlei Drohnen zu Gesicht bekommen sowohl UAVs (Unmanned Arial Vehicles = Unbemannte Flugkörper) als auch Bodendrohnen. Die Ghosts werden auch selbst über eigene Drohnen verfügen.

Hier ein weiterer synchronisierter Kill.

Hillary: Ich mag diesen Teil denn jetzt stÃ¼rzt gleich der Helikopter ab. (lacht)

Gabrielle: Ja und damit bricht dann auch die HÃ¼lle los.

Hillary: Du sagtest eben, dass sei die Fetisch Waffe der Ghosts, heiÃt das diese wÃ¼rden sie am Meisten verwenden wollen?

Gabrielle: Das ist ihre absolute Lieblingswaffe, ja. Sie verfÃ¼gt Ã¼ber viele auswechselbare Bestandteile die einem sowohl auf groÃe als auch mittlerer und kurzer Entfernung erheblich an Durchschlagskraft verleihen.

Hier sieht man jetzt auch, dass die Deckungen allesamt zerstÃ¶rbar sind d.h. man kann sich nicht dahinter verstecken und die Taktik planen sondern muss das bereits vorher getan haben. Bei den Ghosts geht es in erster Linie um taktische VorgÃ¤nge, aber wenn die ganze ScheiÃe um einen fliegt muss man halt auch weg von der Deckung und immer in Bewegung bleiben.

Gleich wird eine russische Bodendrohne mit 50 mm GeschÃ¼tz eintreffen und alles kurz und klein schieÃen.

Hillary: Bei all den Drohnen dÃ¼rften EMP GerÃ¤te recht sinnvoll zum Einsatz kommen, richtig?

Gabrielle: Ja, wir haben eine sehr coole EMP Granate. Da die Ghosts ja hauptsÃ¤chlich auf elektronische KriegsfrÃ¼hrung setzen, kÃ¶nnen sie die (EMP Granate) verwenden um zu verhindern, dass man Informationen Ã¼ber sie sammelt. Das ist eine der GegenmaÃnahmen die sie einsetzen kÃ¶nnen.

Hier ist also der Konvoi und die Infanterie die am Ende auftaucht. Sie heimsen jetzt den ganzen Ruhm ein.

Hillary: Ahja, wir machen all die Drecksarbeit und die kriegen die Lorbeeren?

Gabrielle: Tja, so ist das leider denn die Ghosts existieren nicht mal fÃ¼r ihre eigene Infanterie, so Black Ops (geheim) sind sie.

Hillary: GroÃartig. Wann werden wir unsere HÃ¤nde ans Gamepad legen kÃ¶nnen? Wann wird das Spiel erscheinen?

Gabrielle: FrÃ¼hling 2011.

Hillary: Einfach groÃartig. Vielen Dank, Gabrielle. Ich freue mich sehr darauf, es zu spielen.

Gabrielle: War mir ein VergnÃ¼gen.

SinngemÃÃe Ãbersetzung: Christoph Geissler fÃ¼r WNM-Online.net