

Future Soldier: "Die neuen Ghosts" Teil 1

Beigesteuert von W[N]M Chris
 Samstag, 17. September 2011
 Letzte Aktualisierung Freitag, 30. September 2011

Wirft man einen Blick auf die Vergangenheit der Ghosts, so stellt man sehr schnell fest das die Reihe stets in einem "nahe Zukunft" Setting angesiedelt war. So war beispielsweise das fiktive Ghost Team die erste militärische Einheit, die in einem Spiel das OICW bzw. [[HK XM29]] nutzte, welches zum damaligen Zeitpunkt seitens des amerikanischen Militärs in der Entwicklung war. Auch über das Landwarrior System - einer Vorstufe des [[Future Combat Systems]], verfielen die Ghosts lange bevor es die realen Soldaten des US Militärs bekamen und in der Advanced Warfighter Reihe durften Spieler weltweit die damals erste Stufe des Future Combat Systems selbst ausprobieren, welches mittels Cross Com eine Verbindung zu allen verbündeten Einheiten ermöglichte. Auch in Future Soldier sollen die Ghosts wieder Equipment erhalten, auf das die realen Counterparts noch einige Jahre warten werden. Eines dieser Konzepte, ist die [[Augmented Reality]] ("Erweiterte Realität"), der sich Ubisoft nun in der ersten Ausgabe des Entwickler Blogs annahm.

In "Die neuen Ghosts #1 - Kurzes Update zur AR: Wir haben euch erhört!" widmeten sich die Entwickler nun der Augmented Reality und gingen auf die Frage ein, warum man sich gerade für dieses System entschieden habe. So erklärte HUD und Intel Game Designer Leroy Athanassof von Ubisoft Paris:

"Es war uns wichtig, den Ghosts ein einzigartiges und hochentwickeltes Werkzeug in die Hand zu geben denn auf dem Schlachtfeld sind derartige Informationen oftmals überlebenswichtig. Die AR schien dafür perfekt geeignet zu sein, schließlich handelt es sich dabei nicht nur um eine sehr hochentwickelte Technologie, sie stellt einem auch eine unglaubliche Fülle an Informationen zur Verfügung. Am Anfang der Entwicklung der A.R. sei das Team übermotiviert gewesen und habe das ganze Potenzial dieser neuen Spielmechanik demonstrieren wollen, was dann später in der E3 Demo Version resultierte, in welcher der Spieler jedoch zu viel Informationen erhalten habe. Das wiederum habe dazu geführt, so Athanassof, dass ca. 99% aller Entscheidungen weg gefallen seien und der Spieler letztendlich gar keine Entscheidungsfreiheit mehr gehabt hätte, wäre man bei dieser Entwicklungsstufe geblieben. Man habe jedoch aus dem Feedback der Spieler auf der E3 gelernt, so der Entwickler. Nun erhalte der Spieler, nur die für ihn bzw. seine Entscheidungsfindung wirklich wichtigen Informationen und müsse sich den Rest selbst zusammen suchen indem er all seine Möglichkeiten nutze. Somit stehe der Spieler selbst im Zentrum des Spielerlebnisses und habe nun wesentlich mehr Entscheidungsfreiheit. Auch der Frage, ob man die Augmented Reality abschalten könne, nahm sich der Entwickler an. So könne man diese zwar nicht über eine Option abschalten, jedoch sei es möglich, dass man beispielsweise innerhalb des Multiplayers das HUD verliere, falls jemand eine EMP Granate verwende und man in deren Wirkungsradius komme.

Durch das A.R. System erhalte der Spieler wichtige Informationen, wie etwa den Status der Waffe, über wieviel Munition er noch verfüge, die Position seiner Teamkameraden uvm., würde man diese abschalten käme das einer Entfernung des Bluteffektes gleich, wodurch der Spieler dann nicht mehr wisse, wann er kurz davor sei zu sterben, so der Entwickler. Die Augmented Reality sei nicht als Dekoration gedacht, sondern vielmehr ein fester Bestandteil des Gameplays, betonte Athanassof.