

Future Soldier: So funktioniert das neue Befehlssystem

Beigesteuert von W[N]M Chris

Freitag, 30. September 2011

Letzte Aktualisierung Freitag, 30. September 2011

Man kann sich kaum des Gefühls erwehren, dass man sich langsam aber sicher dem Release Date von Ghost Recon Future Soldier nähert wenn man sich die in letzter Zeit regelmäßigen Updates des Ubisoft eigenen Entwickler Blogs vor Augen führt. Vermittelt der jüngste Eintrag im Entwickler Blog "Die neuen Ghosts" allen wartenden Fans neulich erst, warum man sich auf Seiten des Entwickler Teams im neuesten Teil für die "[[Augmented Reality]]" (kurz A.R.) entschied, handelt der aktuelle Blogeintrag nun vom neuen Befehlssystem, das dem Spieler in Future Soldier zur Verfügung stehen wird.

Lead Game Designer Roman Campos Oriola, liess es sich nicht nehmen zu erklären, warum man sich für ein neues Befehlssystem entschieden habe. Laut unseren Militär-Beratern, haben die Special-Forces Einheiten - mehr als jeder andere Soldat - die Freiheit so zu kämpfen wie sie es möchten denn sie sind die wahren Experten. Ihnen jedes noch so kleine Missionsdetail vorzuschreiben, statt ihnen nur die allgemeinen Auftragsziele und Primärziele vorzugeben, wäre schlichtweg ätzend. Die Entscheidung das Befehlssystem zu verändern, habe man auf Basis zweier Punkte getroffen, Oriola. Zum einen habe man sich zum Ziel gesetzt, eine Mechanik zu entwickeln, die es dem Spieler gestatte, entweder mit der KI oder mit menschlichen Teamkameraden zu spielen. Zum Anderen habe man aber auch der Phantasie Teil einer Elite Einheit zu sein, gerecht werden wollen. Die Befehle in GRAW seien was die Ausführung anging teilweise wesentlich schwerer gewesen, als es die taktische Situation erfordert habe. Aus diesem Grund sollte das Squad Befehlssystem nicht überladen sein denn ein Spieler muss so spielen können, wie er es möchte; egal ob er mit KI-Teamkollegen, mit Freunden oder einer Mischung aus beidem spielen will.

Stünde man beispielsweise unter Sperrfeuer (wodurch die eigene Bewegungs- und Aktionsfreiheit stark eingeschränkt sei) müsste man lediglich die Gegner markieren, den Angriffsbefehl erteilen und anschließend würden die KI-Kameraden die ihnen zugewiesenen Zielpersonen eigenständig erledigen, wobei die Reihenfolge und der Zeitpunkt eine besonders wichtige Rolle spielen würden, da strategisches Denken und Planung sehr wichtig seien. Synchronisierte Aktionen lautet das Stichwort denn durch das Markieren der Gegner lege man die Priorität der Ziele und damit die strategische Planung des Einsatzes fest. Wir möchten, dass der Spieler sich auf das Wesentliche konzentriert. Wir möchten das man sich darüber Gedanken macht, welcher Gegner zuerst ausgeschaltet werden muss, welche von den Teamkameraden eliminiert werden müssen und natürlich auch wann das alles geschehen soll. Wie man es danach schlussendlich umsetzt, bleibt einem selbst überlassen. Jeder Spieler muss mit Hilfe diverser Hightech-Werkzeuge Informationen über den Feind erlangen und danach entscheiden, wie er diese auf dem Schlachtfeld optimal umsetzen kann. Wir wollen dem Spieler die Möglichkeit geben, sein Team anzuführen, nicht aber ins kleinste Detail zu beherrschen. Planung und Ausführung ist wichtig, statt Babysitten. Offiziellen Informationen zufolge, wird Tom Clancy's Ghost Recon Future Soldier, im März 2012 für die Xbox 360 und die Playstation 3 verfügbar sein.

Quelle: GhostRecon.de

Ä