Victura und Highwire Games: Prozedurale Architektur, Pressemitteilung vom 23. März 2021

Archivierte Textfassung einer offiziellen Pressemitteilung. Inhalt aus der damaligen Pressezustellung, neu gesetztes PDF ohne private Kontaktdaten.

SIX DAYS IN FALLUJAH stellt ambitionierte Technologie für ·prozedurale Architektur· vor Ein taktischer First-Person-Shooter, der nie zweimal gleich ist Seattle, USA, 23. März 2021 · Victura und Highwire Games haben heute bekanntgegeben, dass ihr taktischer Militär-First-Person-Shooter Six Days in Fallujah mit wegweisender ·prozeduraler Architektur· ausgestattet ist. Die von Highwire Games entwickelte Technologie erstellt das gesamte Schlachtfeld in jedem Spieldurchgang neu und rendert ganze Gebäude und Stadtviertel prozedural. Ein Video gibt Einblick in das Feature: https://www.youtube.com/watch?v=ctYqWP6ZOIg Six Days in Fallujah stellt wahre Begebenheiten aus der Zweiten Schlacht um Fallujah im Jahr 2004 mit der Hilfe von über 100 Marines, Soldaten und irakischen Zivilisten nach, die während der Schlacht vor Ort waren. Das Spiel erscheint Ende 2021 für PC und Konsolen. Die Geschichten in Six Days in Fallujah werden durch Gameplay und dokumentarisches Material erzählt, das Dutzende an Soldaten und mehr als 25 irakische Zivilisten mit unterschiedlichen Erfahrungen und Perspektiven zu Wort kommen lässt. Die Augenzeugen wenden sich direkt über Video und Audio an die Spieler, die Herausforderungen aus der historischen Schlacht bewältigen müssen. Diese Geschichten brachten die Entwickler dazu, neue Wege zu erforschen, um taktische Militär-Shooter mehr wie echte Kämpfe wirken zu lassen. ·Marines haben uns erzählt, dass sie nie wussten, was hinter der nächsten Tür auf sie wartet·, sagt Jaime Griesemer, Creative Director von Six Days in Fallujah. ·Aber in Videospielen spielen wir dieselben Maps immer und immer wieder. Dadurch, dass die Spieler das Layout eines Gebäudes bereits kennen, unterscheidet sich eine Kampfsituation in einem Spiel grundsätzlich von der Realität.· ·Maps auswendig zu lernen hat nichts mit der Realität zu tun. So einfach ist das·, so Sgt. Adam Banotai, der einen Squad Marines Block für Block durch Fallujah geführt hat. ·Ein unbekanntes Gebäude oder ein Wohnviertel zu sichern, ist furchteinflößend. Man weiß nicht, was auf einen zukommt und das ist auch einer der Gründe, warum wir so viele Verluste erlitten haben.· Um die Unwägbarkeiten und Gefahren urbaner Kämpfe besser zu simulieren, arbeiteten Highwire Games und Victura drei Jahre lang an Technologien, die es ihnen erlauben, jeden Raum in jedem Gebäude prozedural zu generieren. Außerdem entwickelten sie dynamische KI sowie ein Sound-System, die nötig sind, um nicht-statische Umgebungen zu unterstützen. In Six Days in Fallujah ist jede Map einzigartig und Spieler wissen nie, was auf sie wartet. Die Ziele und Story der jeweiligen Mission bleiben jeweils gleich, aber jedes Szenario stellt ein einzigartiges Erlebnis dar. So ist jeder Durchgang einmalig. ·Dank der prozeduralen Architektur weiß nicht einmal der Game Designer, was in Six Days in Fallujah passieren wird·, erklärt Victura-CEO Peter Tamte. ·Und der beste Weg, mit dieser Unsicherheit klarzukommen, sind echte militärische Taktiken.· Six Days in Fallujah erscheint 2021 für PC und Konsolen. Weitere Informationen zum Spiel gibt es auf www.sixdays.com. Six Days in Fallujah ist auch auf Twitter (@VicturaGG) und YouTube vertreten.