

Prä - Games Convention 2007: 1. EndWar Preview erschienen

Beigesteuert von W[N]M Chris

Dienstag, 21. August 2007

Letzte Aktualisierung Mittwoch, 5. September 2007

Nachdem bereits gestern 2 Fragen + Antworten zu Ubisoft's Strategiespiel erschienen sind, veröffentlichte der Publisher nun über die Website IGN auch weiteres Videomaterial in dem neben einigen Concept Arts auch jede Menge Informationen zu EndWar verraten werden.

Zudem hatte das IGN Team auch die Möglichkeit, einer Live Präsentation des Spiels beizuwohnen und berichtet in einem 3seitigen Preview ausführlich darüber. So erfahren Leser u.A. etwas darüber, um was es in EndWar geht, wie es zu Ubisoft's 3dritten Weltkrieg kam, welche Fraktionen es gibt bzw. welche Interessen diese verfolgen und vieles weitere mehr. Das Interview Video trägt zudem die Nummerierung 1, was darauf schließen lässt, dass es sicher nicht das einzige sein wird, welches zu diesem Titel noch (möglicherweise während der Games Convention in Leipzig) noch auftauchen wird.

{slide=Zusammenfassung}

Infos

- Da das Spiel von vorn herein für die Steuerung mit dem Controller entwickelt wurde, hat es vom Design her mit einem typischen PC-Strategiespiel wenig gemeinsam.

- Der erste große Unterschied zum 'normalen' Echtzeitstrategiespiel ist die Kameraperspektive. Anstatt der bekannten 'von oben' Sicht, verfolgt die Kamera hier die ausgewählte Truppe. Man kann aber mit dem rechten Analog-Stick die Umgebung um sich herum beobachten.

Es gibt keinen 'Nebel' der kommende Feinde und unbetretenes Territorium verdeckt. Alles was im Blickfeld ist, kann feindliches Gebiet sein.

- Anstatt viel 'herum zu scrollen' kann man mit der Sicht schnell von Truppe zu Truppe springen, um einen Überblick über das Kampfgeschehen zu bekommen.

- Da das kontrollieren von vielen Truppen schnell unübersichtlich werden kann, kommen hier die Sprachbefehle per Headset ins Spiel. Das System erkennt dabei sogar den französischen Akzent des Ubisoft-Entwicklers.

- Ein Beispiel der Sprachsteuerung sind z.B. die Kommandos: 'Calling All', gefolgt von 'Riflemen' und 'Create Group'. Sagt man diese Kommandos ohne Pause, bildet sich sofort eine Gruppe von Scharfschützen um weitere Befehle entgegen zu nehmen.

- Es wird trotzdem noch viele Dinge geben, die man mit dem Controller steuert.

- Am unteren Bildschirmrand lässt sich ein Status-Menü mit Informationen zu Munition, Bewegung, Angriff, Gesundheit und Gruppierung der jeweiligen Einheiten einblenden.

- 'Creative Director' ist Michael De Plater, der schon bei der Total War-Serie mitgewirkt hat.

- Das Spiel erfordert schnelles Denken und Planen. Man muss keine komplizierten Techniken auswendig lernen.

- 12 Einheiten lassen sich höchstens kommandieren, die Abwechslung kommt aber durch die technischen Erweiterungen und Spezialisierungen der Truppen.

- Jeder Spieler hat ein festes Batallion, welches im Kampf Erweiterungen und Erfahrungen sammelt. Stirbt eine komplette Einheit bevor man sich erholen kann, verliert man diese.

- Pro Fraktion gibt es bis zu 150 Erweiterungen und eine Einheit hat 6 Erfahrungs-Stufen.

- Jede Einheit kann auf verschiedene Weise einen Vorteil aus der Umgebung ziehen. Z.B. kann man die Infanterie in zerstörbaren Gebäuden postieren, da sich diese hinter Mauern und anderen Objekten Schutz sucht, um Schäden auszuweichen.

- Gebäude können zur Verteidigung oder als Versteck genutzt werden. Das zentrale Ziel jeder Runde sind eine Anzahl von 'Raketen-Abwehr-Bunkern'. Hat man diese eingenommen, können von hier aus Reservetruppen angefordert oder Erweiterungen ausgewählt werden.

- Man kann Luftunterstützung und Weltraum-basierende, kinetische Energie-Waffen wie z.B. die 'Rods of God'

einsetzen. Diese bringen nach dem Eintritt in die Atmosphäre eine schnelle und verheerende Vernichtung.

- Im Spiel gibt es ca. 40.000 Dialogzeilen, wovon 9.000 Gespräche unter den Einheiten sind. Man kann an der Stimme der Einheit erkennen, um welche es sich handelt.
- Es geht darum den dritten Weltkrieg zu gewinnen, der im Jahr 2020 zwischen Russland, der europäischen Föderation, den USA stattfindet. Terroristen spielen auch eine kleine Rolle.
 - Waffen und Fahrzeuge sind realistisch.
 - Bei EndWar dreht sich alles um die künstliche Intelligenz.
 - Die ersten sechs Runden erzählen die Geschichte der 3 Fraktionen. Danach wird das Spiel laut Ubisoft nicht-linear.
 - Die Test-Runde spielte in Spanien, mit ruinierten Gebäuden, Schloss-ähnlichen Bauwerken, Windmühlen und Bäumen.
 - Es wird 3 Städte geben in denen man kämpfen kann. Dazu gehören Washington D.C., Paris und Moskau.
- Vor jedem Einsatz wird in einem 'Briefing' gezeigt, welchen Einfluss der letzte Kampf auf den Krieg genommen hat und wie die anderen Schlachten verlaufen sind.
- Bei einem Online-Spiel muss der Spieler zuerst aus den 3 Fraktionen wählen um dann von 40 Gebieten so viele einzunehmen wie möglich.
- Die Einheiten aus dem Einzelspieler-Spiel können für Mehrspieler-Schlachten nicht verwendet werden. Stirbt eine Einheit, verliert man alles und muss ganz von Vorne anfangen.
 - Oft bietet es sich an, sich von einer Schlacht zurück zu ziehen, um am nächsten Tag zu kämpfen.
 - Man kann mit bis zu 6 Spielern pro Seite in einem Online-Spiel antreten.
 - Clan-Kämpfe werden unterstützt.
- Weitere Online-Optionen sind in Planung. So wird es z.B. Video-Wiederholungen geben von denen die besten in der Online-Rangliste laufen, damit sie sich andere Spieler ansehen können, um davon zu lernen.

Eindrücke (+/-)

- + Die Sprachbefehle lassen das Befehligen über die typische Controllersteuerung 'alt' aussehen.
- + Es steht bereits fest, dass sich andere Spiele von EndWar inspirieren lassen werden.
- + Sind die Einheiten später so ausbalanciert wie man es verspricht, ist dies mit Sicherheit der nächste 'Tom Clancy Hit'.
- Die Grafiken und Animationen sind noch verbesserungswürdig, was sich aber bestimmt bis zum nächsten Jahr ändern wird

Quelle: <http://www.gamefront.de/>

{/slide}