

Neue Details zu Tom Clancy's EndWar im Netz.

Beigesteuert von W[N]M Chris

Mittwoch, 2. Mai 2007

Letzte Aktualisierung Mittwoch, 5. September 2007

Wie die Website XBox Archiv.de berichtet sind nun neue Details zu Ubisoft's neuem Tom Clancy Titel mit dem Namen End War aufgetaucht.

- Directed by Michael de Plater (ehemals bei Creative Assembly - arbeitete an der Total War Reihe)
- Das Spiel ist von der Steuerung her ein wenig von Madden inspiriert
- Es wird keine explizite Single- oder Multiplayermodes geben, sondern nur eine globale Kampagnenmap für beide Spieltypen.
- Es gibt drei Fraktionen: : U.S. Joint Strike Force, European Enforcers und Russian Spetsnaz
- Es wird eine große Online-Kampagnenkarte geben. In dieser globale Kampagne wird jeder spielen. Der Krieg endet wenn eine Fraktion die meisten Territorien auf der Karte eingenommen hat. Danach beginnt eine neue Kampagne.
- Kampagnen sollen jedesmal unterschiedlich sein. Als Beispiel nennt man ein Amerika das erobert wird und im nächsten Spiel startet man einen D-Day ähnlichen Befreiungsschlag an der Ostküste um dieses zurückzuerobern.
- Die Schlacht um Mittelamerika 2 war ein Testszenario wie man es selbst nicht machen möchte. (In Bezug darauf dass man ein PC Spiel auf eine Konsole umsetzt und die Steuerung anpasst). Das erste was man tat war jegliche PC Referenz zu verbannen und alles von Grund auf für eine Konsole neu zu programmieren.
- Die Kamera wird immer an einer Einheit bleiben. Die Idee dahinter ist, sich der godähnlichen Sicht in RTS Spielen zu entledigen und eine realistischere einzubringen. Es wird aber auch eine Übersichtskarte geben auf der man Befehle erteilen kann.
- Im Spiel soll ein Voice-System vorhanden sein, welches jeden Aspekt des Spiels steuern kann.
- Einheiten: Riflemen, Engineers, Tanks, Transports, Helicopters, Artillery und Command Vehicles
- Es gibt ein Limit von 12 Einheiten/Squad im Kampf.
- Die Kosten für Einheiten sind alle gleich
- Um etwas auf das Schlachtfeld zu transportieren muss man es dorthin bringen. Es erscheint nicht wie von magischer Hand, wie in vielen anderen Spielen.
- Alles soll zerstörbar sein.
- Einheiten kann man selbst verändern und personalisieren. Man kann ihnen ein Motto geben, sie mit Wappen ausstatten, auch wie sie sich zusammensetzen und ihre Fähigkeiten sollen frei wählbar sein.

- Stirbt ein Soldat ist er für immer weg, inklusive seinen Upgrades. Bleiben Soldaten am Leben erhalten sie Medaillen und Erfahrung.
- Das Verhalten der Soldaten auf dem Spielfeld soll sehr verschieden sein. So gehen alle unterschiedlich in Deckung, ziehen getroffene Kameraden aus der Schusslinie oder feuern aus Fenstern oder über Motorhauben.