

ENDWAR COMMUNITY Q&A Teil 2

Beigesteuert von W[N]M Chris

Mittwoch, 10. Oktober 2007

Letzte Aktualisierung Mittwoch, 17. Oktober 2007

Im 2. Teil des Community Q&A verließen erneut viele interessante Details den Shanghai'er Bunker des Ubisoft Teams, welches derzeit an Tom Clancy's EndWar arbeitet. Die Übersetzung des sehr umfangreichen Q&As ist nun hier zu finden.

Entspricht es der Wahrheit das die Maps nur 1 Quadrat Meile groß sind?

Das ist eine gute Frage und ja, es stimmt. Unsere Maps sind 1 uadrat Meile groß und die Einheiten bekämpfen sich gegenseitig über hunderte von Metern. Das Ziel von EndWar ist es die Intensität eines aufregenden Kriegsfilms wieder zu geben. Damit dies funktioniert und das Gameplay schnell verständlich ist, muss man denjenigen sehen können, gegen den man kämpft. Krieg zu führen indem man oberhalb des Horizonts mittels eines PiP auf dem HUD etwas anklickt mag zwar realistisch sein, aber es ist längst nicht so aufregend wie der Kampf Mann gegen Mann. Wir entwickeln ein taktisches Kriegsspiel hier, welches wesentlich realistischer und eindringlicher ist als jedes andere RTS heutzutage, aber es ist definitiv ein Spiel und keine Simulation.

Ihr habt angekündigt Spracherkennung als Steuerung verwenden zu wollen um die Einheiten auf dem Schlachtfeld zu befehligen. Ich meine mich zu erinnern, dass gesagt wurde, man könne die Einheiten mit dem D-Pad sowie den ganzen anderen Button steuern, während man die Spracherkennung nutzt. Wie wird dies im Multiplayer genutzt werden? Es ist ganz einfach. Der rechte Trigger öffnet den Spracherkennungskanal und lässt dich mit deinen Truppen sprechen, während der rechte Schulter-Button dich mit deinen Freunden und Alliierten sprechen lässt.

Wann gilt eine Seite als geschlagen? Wenn die Hauptstadt eingenommen wurde oder wenn sie ausgelöscht wurde? Was können Spieler in der Zwischenzeit tun wenn ihre Seite ausgelöscht wurde und wann hat welche Seite den Siegen errungen?

Keine Seite ist eliminiert, bis eine der beiden den Siegen errungen hat. Um zu gewinnen musst du die Hauptstädte einnehmen und über 60% der Map kontrollieren. Sobald eine Seite eliminiert wurde, kann sie es jederzeit erneut versuchen indem sie Aufstände aus ihrem Fraktions Kapital finanziert.

Wird man in der Lage sein, zwischen einem einzelnen Soldaten der eine Truppe auf dem Schlachtfeld kommandiert (wie in Ghost Recon / Rainbow 6) und einem Kommandanten der die ganze Streitkräfte befehligt umzuschalten? Das würde dem Spieler nicht nur die Möglichkeit geben seinen Einheiten Befehle zu erteilen, sondern auch direkt an der Front zu kämpfen um den Ausgang der Schlacht direkt zu beeinflussen.

Du bist ein General, kein Soldat. Du gibst also eher die Befehle, als selbst am Abzug zu sitzen. Man kann direkt ein Zug bestehend auf 4 Feuerteams oder aber 4 gepanzerte Fahrzeug steuern. In dem Fall ist die Steuerung genau wie in einem Third-Person Spiel angelegt, man steuert also alles - wie in GRAW mit dem linken Stick. So weit wir wissen existieren 12 verschiedene Einheiten. Könntest du uns erklären wie diese im Level aufsteigen, damit wir dies besser verstehen?

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie Einheiten aufsteigen können nämlich Erfahrung, Ausrüstung und Ausbildung. Einheiten gewinnen durch die Schlachten an Erfahrung und sobald sie zu Veteranen werden, wirkt sich dies auf ihre moralische aber auch ihre Kampferfahrung aus. Man kann sehr viel unterschiedliches Equipment für die Einsatzkommandos kaufen, inklusive Spezialmunition, Panzerung und Spezialausrüstung. Man kann auch Ausbildungsprogramme für die eigene Truppe kaufen, um sie z.B. auf Häuserkampf zu spezialisieren.

Wie plant ihr zu verhindern, dass im Online Modus nur noch mit Panzern und Flugzeugen gespielt wird? Wie macht man die Soldaten zu unverzichtbaren Einheiten?

Wie wir in Ghost Recon anhand des Future Force Warrior Programms gesehen haben, wird die zukünftige Infanterie extrem schlagkräftig sein. Tatsächlich kann man sich, angesichts der tödlichen Wirkung von panzerbrechenden Waffen wie der Javelin kaum vorstellen, wie Panzer und ähnliche Festungen überleben können. Die Infanterie hat einen gewaltigen Vorteil, weil sie in der Umgebung von Verstecken und Deckungen profitieren kann, speziell in urbanem Gelände macht das sehr viel aus. Natürlich ist immer noch die effizienteste Strategie diejenige, bei der man alle Einheiten zusammen einsetzt.

Bedenkt man das es urbane Schlachtfelder geben wird sowie die Möglichkeit von Hinterhalten, kommt die Frage auf, ob die Bodeneinheiten in der Lage sein werden, Mauern zu durchbrechen oder ähnliche unerwartete Verfahrenswesen nutzen kann, um einen möglichen Hinterhalt zu verhindern bzw. für den Feind zu kreieren?

Ja, Pioniere können beispielsweise Sprengladungen anbringen, um Barrieren und Gebäude zu eliminieren. Schwere

Fahrzeuge wie z.B. Panzer können ebenfalls Barrieren durchbrechen.

Wird es luftgestützte Granaten geben, mit denen man Ziele auch hinter Deckungen bekämpfen kann, wie es sie z.B. in den klassischen Ghost Recon Spielen gab. Ich meine damit z.B. das OICW und wird es Crews geben die Waffen wie Mörser oder das OCSW bedienen?

Wir haben luftgestützte Granaten als Upgrade mit denen die JSF schützen die Vorteile der gegnerischen Deckungen negieren können. Wir haben aber keine Waffen die von Crews gesteuert werden, da unsere "keine Magie" Regel besagt dass wenn Truppen etwas auf dem Schlachtfeld zum Einsatz bringen möchten, sie es auch mit sich herumtragen können müssen, um weiterhin mobil zu bleiben. Die Rolle solcher Crews werden größtenteils von Kampfrobotern und Dronen übernommen.

Werden gepanzerte Fahrzeuge in der Lage sein, verschiedene Arten von Munition zu verwenden wie z.B. wärmegeleitete Munition, APFSDS Munition oder Präzisionsmunition wie die B-LOS mit denen die M1's und das FCS ausgestattet werden soll?

Ja, gepanzerte Fahrzeuge können ihre Munition upgraden und haben auch primäre sowie sekundäre Angriffsmöglichkeiten welche ihnen gestattet die passende Munition zu nutzen. Zu dieser Munition gehören die Excalibur, hochexplosiv Geschosse, langreichweiten Geschosse, panzerbrechende Geschosse, Kraftstoff-Luft Geschosse, Bomblets etc.

Muss man online spielen oder kann man auch gegen NPCs (computergestützte Gegner) spielen wie in einem Story Modus?

Man wird im Einzelspieler, Ko-Op, Skirmish Modus und die Kampagne im Einzelspieler Modus spielen können.

Wie viele Einheiten können zur gleichen Zeit befehligt werden und wird es ein einfach zu bedienendes Gruppensystem wie z.B. in Command & Conquer 3 Tiberian Wars geben?

Man kann bis zu 12 Einheiten auf einmal befehlen. Da jede Einheit einen Zug bzw. eine Gruppe darstellt kann man also hunderte von Soldaten auf einmal steuern. Diese sind sehr leicht zu gruppieren wenn man z.B. über die Spracherkennung "Gruppe bilden" befiehlt wird sich ein Team bilden. Man kann dann dieses Team dann sehr leicht nutzen indem man sagt "Team Rot...Angriff!" Auch die Gruppierung mittels Controller ist sehr einfach. Man muss nur den linken Trigger gedrückt halten und dann mit dem D-Pad die entsprechenden Einheiten auswählen. Mit A kann man diese Gruppen dann auswählen und mit Y speichern.

Kann man den eigenen Truppen den Rückzug / die Übernahme oder den Vorstoß befehlen um ein Gebiet zu befestigen?

Die Einheiten suchen automatisch Deckung oder stoßen automatisch vor. Ingenieure können Fallen aufstellen, Minen verlegen, Haftladungen platzieren oder Kampfroboter als Wachposten für ein Gebiet herbeirufen. Einheiten kann auch der Rückzug von der momentan Position oder sogar der gesamten Map befohlen werden.

Wird man in der Lage sein die Munition / Raketen von Panzern, Hubschraubern und der Luftunterstützung upzugraden? Beispielsweise wenn ein Panzer zunächst nur mit Sabot Geschossen ausgestattet ist, könnte dieser dann nachdem er aufgelevelt wurde mit Munition wie der TERM ausgestattet werden, die eine zielsuchende Munition darstellt, welche derzeit für die FCS Panzer entwickelt wird? Die Russen arbeiten an etwas ähnlichem.

Ja, man wird Munition upgraden können und auch für die Einheiten zwischen primärer und sekundärer Munition wählen können.

Wird die KI schlau genug sein eine sich nähernde Bedrohung als Ziel zu erkennen (beispielsweise wenn der Gegner eine wärmegeleiteten Raketenwerfer besitzt, würde er ja eine größere Bedrohung darstellen als ein Gegner der nur mit einem Sturmgewehr bewaffnet ist) oder wenn ein Panzer von einem Hubschrauber anvisiert wird, kann dieser dann eine Rauchgranate zünden bzw. ähnliche Gegenmaßnahmen ergreifen?

Ja. Die KI ist was die Bewertung von Bedrohungen angeht sehr gut, da das Kampfsystem ultimativ nach plan vorgeht, ist es der KI möglich die jeweiligen Bedrohungen einzustufen und entsprechend zu reagieren.

Im neusten Frage und Antwort Posting, habt ihr Jungs gesagt man würde alle stationierten Einheiten verlieren wenn man das Spiel zu früh verlässt. Wird dies auch geschehen wenn der Server abstürzt bzw. die Verbindung verliert? Das ist eine sehr gute Frage. Nicht wenn der Server abstürzt, aber wenn man das Spiel zu früh verlässt dann schon.