

## Creative Director verrät weitere Details zu EndWar

Beigesteuert von W[N]M Chris  
Sonntag, 23. März 2008  
Letzte Aktualisierung Sonntag, 1. Juni 2008

Ob das Physik Genie Albert Einstein mit seiner Behauptung, dass der vierte Weltkrieg mit StÄ¶cken und Steinen ausgetragen werden wird, Recht behÄ¶lt wissen wir nicht, aber wenn es nach den Vorstellungen von Publisher Ubisoft geht, wird der dritte Weltkrieg wohl mit Gamepads ausgetragen werden - zumindest in deren Strategie Spiel Tom Clancy's EndWar . In einem kÄ¶rzlich verÄ¶ffentlichten Interview bei den amerikanisch-britischen Kollegen von IGN.com Ä¶usserte sich nun der Creative Director -Ä¶ das Genie hinter dem Gesamtkonzept und verriet weitere Details zu Ubisofts neuem HoffnungstrÄ¶ger im Bereich der Echtzeitstrategie.

Wie immer ist es uns wichtig, dass auch diejenigen die vielleicht noch Probleme mit der englischen Sprache haben, die Gelegenheit bekommen, sich eine eigene Meinung zu EndWar bilden zu kÄ¶nnen, daher haben wir auch dieses Mal wieder eine sinngemÄ¶Ä¶e Ä¶bersetzung angefertigt.

Interview mit Michael de Plater

Bisher haben wir nur von dem bestÄ¶ndigen Online Schlachtfeld gelesen, es aber noch nie in Aktion gesehen. Kannst du uns ein Update darÄ¶ber geben, was wir davon erwarten kÄ¶nnen wenn das Spiel verÄ¶ffentlicht wurde?

Michael de Plater: Das Online "Theatre of War" ist eine bestÄ¶ndige "Meta-Kampagne" in welcher die drei SupermÄ¶chte EuropÄ¶ische FÄ¶deration, Russland und die vereinigten Staaten um die Weltherrschaft kÄ¶mpfen. Die eigentliche Kampagnen Karte sieht ein wenig wie eine High-Tech Version des Brettspiels Risk aus, auf der Europa, die USA und Russland in 40 Territorien unterteilt sind die alle Schlachtfelder darstellen. Die Schlachtfelder bestehen aus den HauptstÄ¶dten der einzelnen Fraktionen, MilitÄ¶rbasen und einzelnen Knotenpunkten, die eine direkte Verbindung zum Raketenabwehrschild darstellen. Auf den eigentlichen Maps kÄ¶nnen viele verschiedene Arten von Missionen gespielt werden, darunter Angriff, Eroberungsmisionen, Ä¶berraschungsangriffe oder auch Belagerungen. Das Ziel der Kampagne besteht darin, die HauptstÄ¶dte der Feinde einzunehmen und die Mehrheit aller Territorien auf der Karte zu halten

Das sind die Grundlagen des Kampagnen Systems im Einzelspieler und Mehrspieler Modus. Das einzigartige am Mehrspieler Modus ist, dass die KÄ¶mpfe davon abhÄ¶ngen, wie die Gesamtsituation aller Spieler aussieht. Zum Beispiel kÄ¶nnte eine Frontlinie durch Frankreich gehen, Paris steht unter Belagerung und die Rammstein Airforce Base stellt die LuftunterstÄ¶tzung. Sobald man das Spiel startet wird die Weltkugel aktualisiert und stellt die aktuelle Situation dar. Dann kann man sich entscheiden ob man lieber gegen die Belagerung in Paris vorgehen, die Eroberungsmisionen an der Frontlinie oder einen Ä¶berraschungsangriff auf die Airbase starten will, um die LuftunterstÄ¶tzung zu unterbinden. Am Ende des Spiels (normalerweise am Ende des Tages) werden die Resultate dieser Schlachten dann berechnet und die Karte entsprechend aktualisiert. Zum Beispiel kÄ¶nnte Europa der Belagerung stand gehalten, die USA die Schlacht an der Frontlinie gewonnen und der Angriff auf die Airbase in Rammstein erfolgreich stattgefunden haben. Ein Kernaspekt der Kampagne ist der, dass deine Einheiten, deine Soldaten persistente Charaktere in der Kampagne darstellen d.h. Die behÄ¶ltst deine Veteranen wenn sie die Missionen Ä¶berleben und kannst sie aufrÄ¶sten.

Wie weit ist die Entwicklung was die bestÄ¶ndige Seite von EndWar angeht und an was genau arbeitet ihr derzeit?

de Plater: Es sind mittlerweile alle Features implementiert und funktionieren, jetzt arbeiten wir an dem Polishing was die Spielregeln angeht, balancieren die Fraktionen aus und korrigieren Bugs. AuÄ¶erdem wollen wir das gesamte System so aufbauen, dass es vom Ladebildschirm bis hin zum Ende der Kampagne so aussieht und sich auch anfÄ¶hlt, wie ein integriertes militÄ¶risches Kommandosystem. Es soll quasi am Ende wie in Assassins Creed werden, bei dem Ubisoft Montreal es geschafft hat, die PrÄ¶sentation des gesamten Spiels um die genetischen Erinnerungen des Hauptcharakters aufzubauen. Wie wollt ihr sicherstellen, dass euer Spiel nicht nur fÄ¶r jede einzelne Fraktion ausgeglichen ist, sondern auch noch jeder Aktion SpaÄ¶ macht?

de Plater: Indem wir es testen lassen und testen lassen und noch mehr testen lassen. Wir fÄ¶hren jede Woche eine Vielzahl von Tests mit professionellen Strategie Spielern, Gelegenheitsspielern und der internen QualitÄ¶tssicherung durch um sicherzustellen, dass es sowohl SpaÄ¶ macht als auch fair ist. Aber nur weil etwas ausgeglichen ist, muss es nicht bedeuten, dass es auch SpaÄ¶ macht. Die drei Fraktionen des Spiels sind eigentlich gut ausbalanciert. Die EuopÄ¶er beispielsweise kÄ¶nnen schnell und verdeckt Operationen durchfÄ¶hren, die Amerikaner sind sehr ausgeglichen und die Russen verfÄ¶gen zwar Ä¶ber eine extrem hohe Feuerkraft, sind dafÄ¶r aber auch recht schwerfÄ¶llig. Die drei Fraktionen sind sehr klar aufgebaut und passen weitgehend zu den realistischen, strategischen Vorbildern. Weil das Spiel eher realistisch ist, haben wir nicht so extreme Unterschiede wie in Starcraft was die Fraktionen angeht, zumal auch realistische Hardware einfacher aufeinander abgestimmt werden kann. Womit wir ein wenig zu kÄ¶mpfen hatten war, wie wir das AufrÄ¶stungssystem auf eine Weise in dieses ausgeglichene System integrieren kÄ¶nnen, dass es auch fair bleibt. Die Soldaten lernen bei jedem Kampfeinsatz hinzu, sie verbessern also sich und ihre Panzerung abhÄ¶ngig davon,

wie man sie aufrüstet.

Um das Spiel fair und gleichzeitig unterhaltsam zu gestalten, haben wir gleich mehrere Wege eingeschlagen. Zum einen wäre da das Matchmaking, bei dem wir sicherstellen, dass nur die Spieler zusammen spielen, die auch auf dem gleichen Erfahrungsstand sind. Auf der anderen Seite steht die Spielbalance die dafür sorgt, dass selbst nachdem man seine Einheiten aufgerüstet hat, sie weiterhin ausgeglichen bleiben und niemals gegen die Grundregeln des eigentlichen Systems verstoßen. Beispielsweise wurden Kampfhubschrauber speziell für den Einsatz gegen Panzer entwickelt, also ist es auch egal wie sehr man seine Panzer aufrüstet denn in einem Gefecht gegen Kampfhubschrauber werden sie immernoch unterliegen. Zum Schluss haben wir, wie diverse andere Spiele auch eine Aufrustungssystem das Rollenspielen recht ähnlich ist, in etwa so wie Call of Duty: Modern Warfare oder auch Forza das heißt, wir akzeptieren das der Spieler einen Vorteil dadurch haben soll wenn er seine Einheiten aufrüstet, aber andere Spieler können dem entgegenwirken. Selbst wenn ein System 100% fair und ausgeglichen ist, würde man als Anfänger noch immer einen heftigen Tritt in den Allerwertesten kriegen wenn man gegen erfahrenere Spieler antreten würde. Wir haben uns also darauf konzentriert, dass Spiel so ausgeglichen wie möglich zu machen und zwar auf beiden Seiten d.h. sowohl für Erfahrene, als auch für Gelegenheitsspieler, quasi die goldene Mitte damit sie ihre Fähigkeiten weiter entwickeln können und Spaß am Wettkampf haben..

Ihr habt vor kurzem verraten das auch Clans von EndWar unterstützt werden sollen. Welche Clan-spezifischen Features können wir erwarten, die dabei helfen sollen, den Krieg zu koordinieren?

de Plater: Wir haben Spielergruppen und Allianzen voll ins Spiel integriert. Während unserer Tests haben wir festgestellt, dass Clans eigentlich die gleichen Funktionen nutzen, die bei einer Freundesliste zur Verfügung stehen, statt auf ein gutes Spiel oder darauf aus zu sein, neue Freunde zu finden. Deswegen arbeiten wir momentan sehr hart daran, den aktuellen Stand der Kampagne auf der EndWar Website angezeigt zu bekommen, so das man sich mit seinen Freunden koordinieren kann.

In der Vergangenheit habt ihr immer wieder erwähnt, dass ihr Battle.net und Bungie.net als Blaupausen für ein ähnliches System im EndWar Portal verwenden wollt, könntet jedoch nichts darüber sagen, was das genau bedeutet. Verfolgt ihr diese Ansätze noch immer und was werden wir letztendlich im Handel sehen?

de Plater: Wir haben eine Menge cooler Features in Entwicklung für die Website. Unser Ziel ist es die Website zum zentralen Anlaufpunkt für die Spieler zu machen und ihnen die Gelegenheit zu geben, den aktuellen Stand der sich entwickelnden Kampagnen beobachten, Strategien der besten Spieler betrachten und eigene Strategien mit ihren Freunden koordinieren zu können.

Sind irgendwelche community-fördernden Aktionen für die Zeit nach dem Spielstart geplant wie beispielsweise Wettkämpfe oder Preise die mit dem sich entwickelnden Krieg in Verbindung stehen?

de Plater: Definitiv. Wir wollen den Start und die Anfänge des ersten Theatre of War zu einem gigantischen Erlebnis machen. Wird es eine Mehrspieler Beta Version oder eine Demo vor dem Verkaufsstart der finalen Version geben?

de Plater: Absolut. Alle unsere Tests haben gezeigt, dass es überhaupt gar nichts bringt wenn ich ständig nur über das Spiel erzähle, sondern die Spieler die Faszination des Spiels erst dann richtig verstehen wenn sie selbst den Gamepad in die Hand nehmen und Befehle erteilen können. Deswegen ist es uns auch sehr wichtig, den Spielern selbst einen Vorgeschmack darauf zu geben, was sie im fertigen Spiel erwartet. Übersetzung: Chris Geissler für World News Media OnlineInterview: EndWar's Persistent Battle von Erik Brudvig für IGN.com

Ä