

## Erste Details zum Mehrspieler Modus

Beigesteuert von W[N]M Chris  
Montag, 14. April 2008  
Letzte Aktualisierung Montag, 14. April 2008

Im einem vierten Teil der IGN Interview Video Reihe zu Tom Clancy's EndWar ging der zuständige Creative Director nun auch zum ersten Mal auf den geplanten Mehrspieler Modus des Echtzeitstrategiespiels ein. In diesem Modus sollen sowohl ein Spieler gegen einen weiteren als auch 2 gegen 2, 4 gegen 4 und 6 gegen 6 Spieler antreten können. Auf die diversen Sub-Spiele Modi ging der Entwickler bisher noch nicht ein, dafür verriet De Plater jedoch, dass EndWar auch über Mehrspieler Clans unterstützt wird. Auch ein kooperativer Spiele Modus soll im fertigen Spiel enthalten sein. Ein übersetztes Transkript des Interviews stellen wir Euch natürlich auch wieder zur Verfügung.  
{flvremote}http://xbox360movies.ign.com/xbox360/video/article/866/866069/endwar\_part4\_041108\_flvlowwide.flv{/flvremote}

{slide=Transkript} Michael De Plater (Creative Director): Es (EndWar) ist ein Kriegsspiel, d.h. das dieses Spiel mit dem Mehrspieler und dessen Wiederspielbarkeit leben oder sterben wird. Ich denke für die überwiegende Mehrheit der Leute die versuchen Strategie Spiele zu spielen, stellt die komplexe Steuerung (heutiger Spiele) eine unüberwindbare Mauer dar. Bis zu einem gewissen Zeitpunkt wird man immer und immer wieder von denjenigen besiegt werden, die all die Tastenkombinationen kennen, den Tech Tree auswendig gelernt haben und auch die optimalsten Angriffsmöglichkeiten nutzen. Man muss also zuerst eine unglaublich hohe Hürde überwinden, bevor man endlich zu dem Punkt kommt, an dem das eigentliche Strategie Spiel beginnt und man sich seine Taktik und Strategien überlegen kann. Das Auswendig lernen der Tastenkombinationen braucht also unglaublich viel Zeit. Wir wollten das alles loswerden. Man sollte so einfach im Spiel anfangen können wie beim Schach oder irgendeinem anderen Spiel und dann die Tiefe des strategischen Gameplays erkunden können. Schließlich kommt die strategische Tiefe nicht nur diese gewaltige Ansammlung von Optionen, Tastenkombinationen oder Hotkeys, sondern es sollte immer der gewinnen, der die beste Strategie hat anstatt der mit den schnellsten Fingern auf der Tastatur. Was den Mehrspieler Modus angeht, haben wir uns auf einige Punkte besonders konzentriert.

Zum Ersten wäre da die Anzahl der Spieler. Wir wollen gewaltig große Schlachten möglich machen aber gleichzeitig auch die Spieler zur Zusammenarbeit ermuntern, also richtiges Teamplay. Deswegen ermöglichen wir Spiele in welchem man im Verhältnis 1 gegen 1, 2 gegen 2, 4 gegen 4 oder auch 6 gegen 6 antreten kann. Bei 6 gegen 6 hat man dann 18 Platoons oder auch Kompanien und fast 1000 Truppen auf dem Schlachtfeld. Ähnlich wie in einem Mehrspieler Modus eines Sportspiels, teilen wir die Steuerung jeder Seite auf. Das bedeutet, dass bei 18 Einheiten und 6 Spielern, jeder 3 erhält. Aufgrund unserer beständigen Armee kann man dann über die Panzer oder Kampfhubschrauber bzw. Spezialeinheiten verfügen, die man bis zu diesem Zeitpunkt aufgebaut, spezialisiert und individuell gestaltet hat d.h. jeder Spieler übernimmt dann eine ganz besondere Rolle. Auch die Unterstützung von Clans war uns wichtig, deswegen wird man sogar im Wettkampf Modus über den Clan Support verfügen können.

Sinngemäßige Übersetzung: Chris Geißler{/slide}