

## Die Waffen, die es niemals gab

Beigesteuert von W[N]M Chris  
Dienstag, 22. April 2008  
Letzte Aktualisierung Freitag, 2. Mai 2008

Schon in seinem letzten Blogbeitrag verriet Ubisofts Community Developer Li C. Kuo welche Konzepte verändert werden mussten und warum diese es nicht in die finale Version des Spiels geschafft haben, heute meldete sich dieser in einem weiteren Blogbeitrag erneut zurück um den EndWar Fans ein weiteres Mal Informationen aus erster Hand zu bieten - dieses Mal ging es - wie im vorherigen Beitrag (wir berichteten) versprochen - um die Waffen der einzelnen Einheiten, welche es so niemals in der fertigen Version des Spiels geben wird. Auch dieses Mal haben wir für Euch eine Übersetzung des Blogbeitrages angefertigt.

Die Waffen, die es niemals gab  
Die gestrigen Waffen von Morgen

Letzte Woche sprachen wir über die Evolution der Kampfhubschrauber in Tom Clancy's EndWar, diese Woche wollen wir mit Euch, wie versprochen, einen Blick auf die Waffen in EndWar werfen, vor allem jene, die es nicht in das finale Konzept geschafft haben.

Die erste Waffe über die wir sprechen wollen ist das XMX JSF Sturmgewehr. Das Design befand sich für sehr lange Zeit im Spiel und taucht auf so manchem Screenshot oder Promo-Artwork für EndWar auf. Das XMX Gewehr basierte auf einem in Deutschland entwickelten Gewehr mit 5.56 mm Kaliber, dass von der Armee der vereinigten Staaten, als ein möglicher Nachfolger des momentan im Dienst befindlichen Gewehrs getestet wurde. Es ist ein gutes Design, aber das Entwickler Team war der Meinung, dass es schon viel zu häufig zum Einsatz kam, vor allem was andere Spiele angeht die in einer nahen Zukunft spielten. Ein weiterer Faktor der schlussendlich zu dessen Entfernung führte, war die Tatsache das die Zukunft jenes Gewehrs, auf dessen Design es basierte sehr ungewiss war.

Ein weitere Waffe die es nicht geschafft hat, ist der JSF Mörser. Der Hauptgrund für die Entfernung waren Probleme mit dem Balancing.

An einem ganz bestimmten Punkt im Spiel, verfügten die Einheiten der leichten Infanterie jeder Fraktion über eine Klasse die man "schweres Maschinengewehr" nennen konnte, obwohl nicht unbedingt alle Maschinengewehre waren. Im Falle der JSF und Spetznaz Guard Brigade handelte es sich dabei um automatische Granatwerfer.

Es dauerte nicht sehr lange, bis das Entwickler Team erkannte, dass diese nicht wirklich zu der "keine Magie" Regel von EndWar passten. Denkt einmal darüber nach. Die leichte Infanterie von EndWar verfügt nicht über Exoskelette wie die Pioniere, wie hätte sie diese Dinge transportieren sollen, von der Menge an Munition dafür ganz zu schweigen.

Das war es mal wieder für diese Woche. Denkt daran, dass Ihr jederzeit auf [www.endwargame.com](http://www.endwargame.com) gehen könnt, um weitere Informationen zu Tom Clancy's EndWar zu erhalten, außerdem solltet Ihr auch zukünftig Eure Augen nach weiteren Beiträgen im Blog offen halten. Bis dahin melde ich (Li C. Kuo aka QuidProKuo, der Community Developer von EndWar) ab.

Singemeyer Übersetzung: Chris Geißler für W[N]M Online  
Original: Li C. Kuo für den EndWar Entwickler Blog auf [IGN.com](http://IGN.com)