

## Ist Ubisofts Strategie Titel der Halo Wars "Killer"?

Beigesteuert von W[N]M Chris

Donnerstag, 12. Juni 2008

Letzte Aktualisierung Donnerstag, 12. Juni 2008

Während sich die Beta Tester von Ubisofts Strategie Spiel Tom Clancy's EndWar darauf vorbereiten, den Titel auf Herz und Nieren zu testen, damit die Entwickler des Spiels auch noch den letzten Programmier und Balancing Fehlern habhaft werden können, rollt die News Welle um den virtuellen dritten Weltkrieg unvermindert weiter. So hatten nun auch die Kollegen des Online Magazins Videogamer Gelegenheit, einen ersten Blick auf das zu werfen, was nach Aussage des Magazins ein ernsthafter Konkurrent für Halo Wars darstellen könnte, einem Strategie Spiel, das auf der Halo Spiele Reihe basiert und derzeit unter der Flagge der Microsoft Gaming Studios entwickelt wird. Im Zuge des Hands-On erfuhren die Mitarbeiter des Magazins auch weitere, interessante Informationen zu dem Tom Clancy Spiel.

Wie die Kollegen berichten, sollen Spieler bereits mit 40 Begriffen so gut wie alles auf dem virtuellen Schlachtfeld steuern können. Die Sprachsteuerung selbst wird wie ein Funkgerät funktionieren, bei dem der Spieler nach Druck auf den rechten Trigger (RT) das Kommando geben kann, um anschließend die Taste wieder loszulassen und zu beobachten, wie seine Einheiten den gesprochenen Befehl ausführen. Das Spiel selbst folgt dem klassischen Strategie Prinzip "Stein, Schere, Papier", bei dem gepanzerte Transporter beispielsweise Helikopter bekämpfen, welche wiederum gegen Panzer effektiv sein werden, die ihrerseits die gepanzerten Transporter bekämpfen.

Als Ingame "Währung" sollen sogenannte Command Points zum Einsatz kommen, die auf der linken, unteren Seite des HUDs eingeblendet und in Off-Map Unterstützungsmaßnahmen investiert werden können. Bei diesen Maßnahmen wird es sich neben Luftschlägen auch um den Einsatz von EMP Waffen (Elektromagnetische Impulse setzen elektr. Geräte außer Gefecht) oder auch Spezialeinsatzkräfte handeln. Jede Einheit wird auf bis zu drei Stufen aufgerüstet werden können, wodurch sie über neue Fähigkeiten, Waffen u.ä. verfügen wird. Einheiten sollen zudem nicht nur im Einzelspieler Modus verfügbar bleiben, sondern auch in den Mehrspieler Modus übernommen werden, insofern diese den letzten Einsatz überlebt haben. Ist eine Einheit verloren, so wird dies zwar von Dauer sein, jedoch sollen verletzte Einheiten auch vom Spieler für einen gewissen Zeitraum geborgen und medizinisch versorgt werden können.

Die Einzelspieler Kampagne wird zunächst 3 Missionen beinhalten, die dazu gedacht sind, den Spieler mit allen drei Fraktionen, deren Fähigkeiten und Schwächen vertraut zu machen, erst danach soll der Spieler in den dritten Weltkrieg versetzt werden. Im Skirmish Modus werden nach Aussage des Magazins, bis zu 8 Spieler Platz finden und miteinander um die globale Weltherrschaft ringen können. Dabei wird vor allem der Theatre of War Modus eine vollkommen neue Erfahrung sein, bei dem alle Mitglieder einer Fraktion gegen die jeweils gegnerische Fraktion antreten können. Die Ergebnisse aller Schlachten sollen dann am Ende des Tages von Ubisofts System berechnet und die Frontlinien auf der, dem Brettspiel Risiko ähnlichen taktischen Weltkarte, entsprechend verschoben werden.

Jede Armee wird andere Stärken und Schwächen besitzen. So werden die europäischen Streitkräfte über hochentwickelte Technologie wie z.B. EMP Waffen, die amerikanische Armee über ausgeprägte Stealth Fähigkeiten sowie eine hohe Geschwindigkeit und die russische Fraktion über gewaltige Feuerkraft verfügen können. Ähnlich wie im Mitbewerber World in Conflict werden weder Basisbau noch Micromanagement im fertigen Spiel vorhanden sein. Ironischerweise sollen jedoch erfahrene Strategie Spieler anfangs einige Schwierigkeiten haben, im Gegensatz zu Spielern, die erst frisch dem Strategie Genre beigetreten sind.