

De Plater im Interview mit Jörg Langer von Gamers Global

Beigesteuert von W[N]M Chris

Dienstag, 24. Juni 2008

Letzte Aktualisierung Mittwoch, 25. Juni 2008

Jörg Langer ist nicht nur ein alter Hase in Sachen Berichterstattung, für er doch vor einigen Jahren u.a. das Magazin GameStar als Chefredakteur zum Erfolg, sondern hatte nun auch im Rahmen seines neuen Online Projektes Gamers Global die Gelegenheit, mit dem Creative Director von Tom Clancy's EndWar zu sprechen, um ihm weitere interessante Details zu seinem Werk zu entlocken.

Im Verlauf des Interviews verriet Michael De Plater beispielsweise, dass man in Ubisofts Strategie Spiel die Verbindungsknoten (Uplinks) einnehmen und anschließend als Landezone für die Transporthubschrauber verwenden können wird. Hierdurch so De Plater, sei der Spieler in der Lage, seine Truppen direkt an die Front zu bringen, was sie dazu befähigen soll immer weiter vorrücken zu können. In der Einzelspieler Kampagne sollen Spieler/innen über Hunderte von Upgrades verfügen können, die es Ihnen ermöglichen sollen, die eigenen Einheiten ganz auf ihre Bedürfnisse anzupassen. Extrem leichte Einheiten (Anspielung auf die Infanterie Einheiten) sollen auch hinter den feindlichen Linien abgesetzt werden können, um feindliche Ziele per Laserzielerfassung zu markieren, wodurch ein Beschuss per Artillerie von der anderen Seite der Karte möglich sein soll.

Die Schützen (Riflemen) in EndWar sollen per weiterer Upgrades auch neue Fähigkeiten antrainieren können. Als Beispiele für der Entwickler u.a. ein Scharfschützen Upgrade, ein Sprengstoff Upgrade, Stealth Fähigkeiten und eine sogenannte Deep Strike Fähigkeit auf. Die Einzelspieler Kampagne selbst wird aus 9 Missionen bestehen und sich insgesamt über ca. 10 - 12 Stunden Spielzeit erstrecken, so der Creative Director. Auf die Frage wie lange es ungefähr dauern wird die eigene Armee bis auf das Maximum hochzurufen, antwortete Michael De Plater, das man schon mit ca. 60 Stunden Spielzeit rechnen müsste. Auch auf den Mehrspieler Modus des Titels kam De Plater zu sprechen. Auf 15 Tage habe man diese Massively Multiplayer Online Kampagne angesetzt. Nach Ablauf dieses Zeitrahmes, würden die gesamten Erfolge der Spieler berechnet und dann ein Gewinner ermittelt.

Der Creative Director gab auch schon erste Hinweise auf einen möglichen Nachfolger. EndWar sei nur ein Teil der Geschichte und würde sich vor allem mit Nordamerika, Europa und Russland beschäftigen, daher gebe es noch genug Potenzial für weitere Geschichten rund um den fiktiven dritten Weltkrieg. Die britischen und kanadischen EndWar Fans, welche sich bereits seit Bekanntwerden der Fraktionen darüber ärgerten, dass ihre Nationen keine aktive Rolle spielen, dürfte diese Nachricht sicher freuen.