



Das primäre Kommunikationsmittel des Menschen ist immer noch seine Stimme. Auch Computerspieler dürfen bald die Macht des Wortes nutzen, um damit Einheiten zu steuern.

Endwar



Jede Einheit in Endwar hat einen Erzeind. Helikopter zum Beispiel haben keine Chance gegen **Schützenpanzer**.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5310
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5309

Wenn ein Offizier seine Untergebenen anbrüllt, dann nennt das die Bundeswehr »Führen durch Stimme«. Auf der Befehlsempfängerseite ist das ein eher zweifelhaftes Vergnügen, als Kommandierender macht das durchaus Spaß. Im Echtzeit-Strategiespiel **Endwar** von Ubisoft Shanghai dürfen Sie demnächst auch Befehle bellen – hier steuern Sie sämtliche Einheiten per Spracheingabe übers Schlachtfeld. Wir haben den Titel auf der Xbox 360 angespielt und sind überrascht: Das funktioniert!

Erlaubnis erteilt

Endwar heißt mit vollem Namen **Tom Clancy's Endwar**. Ob und wie

viel der Schriftsteller allerdings wirklich mit der Entwicklung des Spiels zu tun hat, sei dahingestellt – Ubisoft hat vor kurzem die Vermarktungsrechte an Tom Clancys Namen gekauft. Das Szenario hinter **Endwar** könnte aber tatsächlich aus der Feder des Bestsellerautors stammen. Hier zünden Terroristen in naher Zukunft eine Atombombe in Saudi Arabien, sodass Russland mit einem Schlag größter Erdölexporteur der Welt wird. Und was macht Mütterchen Russland daraus? Es zettelt den Dritten Weltkrieg an, indem es die Rekorderlöse in die Rüstungsindustrie pumpt. Wie das Drama ausgeht, bleibt Ihnen überlassen: Sie können auf

Seite der Russen, der Amerikaner oder des vereinigten Europas in die Schlacht ziehen.

Stottern erlaubt

Böse Russen, Weltkrieg, Echtzeit-Strategie – da fällt vielen **World in Conflict** ein. Tatsächlich sind sich die beiden Spiele auf den ersten Blick sehr ähnlich. Wie in **World in Conflict** bewegen Sie auch in **Endwar** die Kamera frei über das Schlachtfeld, lenken dabei immer nur kleine Armeen (maximal zwölf Trupps) und erobern mehrere Kontrollpunkte im Zielgebiet. Je mehr Basen Sie einnehmen und je mehr Feinde Sie vernichten, desto mehr Punkte landen auf Ihrem Ressourcenkonto. Mit denen

lassen Sie sich neue Einheiten an die Front karren. Der große Unterschied zu **World in Conflict** ist jedoch die Steuerung: Anstatt Panzer, Ziele oder Wegpunkte anzuklicken, bedienen Sie **Endwar** fast komplett per Stimmeingabe. Sie sprechen einfach die gewünschte Einheit an und sagen ihr, was sie tun soll. Das funktioniert nach einem Befehlsbaum. Den Stamm bildet dabei in der Regel der Befehl »Unit«, woraufhin alle Einheiten unter Ihrer Kontrolle die Ohren spitzen. Nun verzweigt sich das Menü in die Anzahl Ihrer Truppen, die zu Beginn des Einsatzes alle eine Ordnungsnummer bekommen haben. Wollen Sie etwa Panzertrupp 3 ansprechen, fah-



Haben Sie genug Kontrollpunkte erobert, nutzen Sie Sonderwaffen wie das **kinetische Bombardement**.



Im Spiel werden mitunter reale Schauplätze wie zum Beispiel das **Kapitol** in Washington umkämpft.



Sie können in Endwar so nah **heranzoomen**, dass das Spiel fast wie ein Ego-Shooter aussieht. Uns erinnern die Soldaten und die Fahrzeuge frappierend an Enemy Territory: Quake Wars.

ren Sie also mit »Three« fort. Darauf folgen Prädikat (angreifen, bewegen oder zurückziehen) und Objekt (Ziel 1, Wegpunkt 3 und so weiter), bis Sie einen vollständigen Befehl ausgesprochen haben. Soll etwa Ihr Infanterietrupp mit der Nummer 1 zusammen mit den Hubschraubern in Team 3 zu Basis Alpha aufbrechen, sprechen Sie einfach ins Mikrofon: »Units one and three, move to Alpha.« Klingt kompliziert, lernt man aber sehr schnell.

Rumfahren verboten

Wollen wir sehen, was eine unserer Einheiten gerade treibt, sagen wir zum Beispiel »Unit five, camera«, und schon flitzt der Bild-

schirmausschnitt zur Position von Einheit fünf. Mit dem Controller verändern wir nur noch den Kamerawinkel. Alternativ lassen sich alle Kommandos über Pull-down-Menüs aktivieren, die Spracherkennung funktionierte bei unserer Preview-Version allerdings einwandfrei – sogar auf Französisch, Deutsch war noch nicht integriert. Recht schnell plappern wir angeregt mit unseren Mannen, die auch immer brav reagieren, und lassen den Controller weitestgehend unbeachtet. Die Bedienung hat jedoch einen Haken: Was der Computer nicht als Wegpunkt oder Ziel kennt, können Sie im Befehl nicht verwenden. »Einheit 1, fahr zum

Hügel neben der Kirche da« funktioniert nicht, es sei denn, wir markieren die Anhöhe zuerst mit einem Wegpunkt und verwenden dessen Kennung in unserem Kommando. PC-Strategen sind da mehr Flexibilität gewohnt.

Spekulieren angesagt

Die Truppenzusammenstellung hält **Endwar** ebenfalls simpel: Das Spiel arbeitet mit einem Stein-Schere-Papier-Prinzip ähnlich dem von **World in Conflict**, bei dem jede Einheit einen Angstgegner und eine Lieblingsbeute besitzt. Hubschrauber zerstören zum Beispiel mit Vorliebe Panzer, werden dafür aber ruckzuck von Truppentransportern vom Him-

mel geholt. Für Abschüsse und eroberte Kontrollpunkte erhalten Sie Sonderwaffen, die Sie, wie alles im Spiel, ebenfalls per Sprachsteuerung anfordern. Ob man mit einer Bomberattacke auch bewegliche Einheiten treffen kann, ohne vorher den Zielbereich per Hand markieren zu müssen, konnten wir beim Anspielen noch nicht herausfinden. Fraglich bleibt auch, ob erfahrene PC-Spieler mit der Maus nicht doch schneller sind als mit gesprochenen Befehlen. Wie Ubisoft **Endwar** für PCs anpassen wird, erfahren wir erst 2009 – die Entwickler werden erst nach der Veröffentlichung der Konsolenversion im Herbst mit der Portierung beginnen. **FAB**



Links im Bild: der **Pariser Louvre**. Dort fanden die Ubidays 2008 statt, wo wir Endwar spielten.

Endwar

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2009**
► Hersteller **Ubisoft Shanghai / Ubisoft** ► Status –

Fabian Siegmund: Man kann also tatsächlich Echtzeit-Strategiespiele auf einer Konsole spielen – ich bin verblüfft. Es ist allerdings nicht so, wie der Werbeslogan verspricht: »Sprachsteuerung, so schnell wie die Gedanken«, sondern eher: »Sprachsteuerung, schneller als das Gamepad«. Wenn Ubisoft »Sprachsteuerung, schneller als die Maus« hinbekommt, dann bin ich wirklich verblüfft.



fabian@gamestar.de

Potenzial Gut