



Die Kamera setzt die Gefechte zwar hübsch in Szene, lässt eine vernünftige Übersicht aber oft vermissen. (1680x1050, volle Details)

Krieg ist unfair

Zwischen den Missionen investieren Sie verdientes Geld in mehrstufige Upgrades. Das motivierende Rollenspiel-Element schießt jedoch übers Ziel hinaus. Nach etwa zehn Spielstunden haben Sie die Angriffs- und Verteidigungswerte so stark ausgebaut, dass Ihre Armee den Gegner gnadenlos niederwalzt; teure Spezialtalente wie Sprengsätze oder Scharfschützen sind dann gar nicht mehr nötig. Die schwache Upgrade-Balance plagt auch den Online-Welteroberungs-Modus, in dem Neueinsteiger kaum eine Chance gegen erfahrene und deshalb mit besseren Einheiten ausgestattete Spieler haben. In normalen Skirmish-Scharmützeln gibt's derartige Unausgewogenheiten zwar nicht, zum Testzeitpunkt wollte aber kein einziger **EndWar**-Besitzer diesen Modus spielen. Kein Wunder: Anders als auf der Welt-

karte werden Siege nicht in offiziellen Ranglisten gespeichert.

Krieg ist doof

Wer hingegen offline spielt und sich die KI als Sparringspartner hennimmt, kommt selbst auf dem obersten Schwierigkeitsgrad nur selten ins Schwitzen. Vor allem die feindlichen Infanteristen leisten sich immer wieder derbe Aussetzer. Statt sich zum Beispiel in Gebäuden oder hinter Barrikaden zu verschanzen, lassen sich die Fußsoldaten auf offenem Feld niederballern oder rennen ohne Rücksicht auf Verluste durch gegnerische Verbände zum nächsten strategisch wichtigen Punkt. Unfreiwillig knifflig wird das Programm nur durch seine eingeschränkte Übersicht. Anders als in **World in Conflict** dürfen Sie nicht frei übers Schlachtfeld fliegen. Stattdessen klebt die Kamera immer an der jeweils markierten Einheit und lässt sich nur innerhalb eines kleinen Radius drehen und neigen. Auf Tastendruck dürfen Sie zwar in eine stark herausgezoomte Draufsicht wechseln, durch abstrakte Farben und fehlende Details lassen sich aber auch hier kaum vernünftige Befehle erteilen. Abgesehen davon macht **EndWar** in Sachen Bedienung alles richtig. Dank simpler Symbole erkennen Sie stets, welche Einheit gerade wo was tut, und durch nützliche Tastenkürzel erteilen Sie in Windeseile wichtige Befehle. Es bleibt also genug Zeit, zwischen durch mal wieder zum Mikrofon zu greifen. Denn obwohl die Sprachsteuerung in den Taktik-

Gefechten keine Vorteile bringt, macht sie **Tom Clancy's EndWar** dennoch zu einem besonderen Spielerlebnis. **DM**

Over and out!

Die **Sprachsteuerung** funktioniert denkbar einfach. Ähnlich wie bei einem Funkgerät halten Sie die Leertaste gedrückt, sprechen einen Befehl und lassen die Taste wieder los. Textfelder zeigen hierbei an, welche Worte das Programm verstanden hat und in die Tat umsetzt. Die Befehle sind stets gleich aufgebaut: Einheit X, Aktion. Wer etwa seine in Gruppe 1 eingeordneten Panzer zum Uplink B schicken will, spricht »Einheit 1, sichern, Bravo«. Selbst großangelegte Angriffe sind möglich, etwa aus der Luft: »Alle Einheiten, Hub-schrauber, Angriff, Feind 3«.



TOM CLANCY'S ENDWAR

STRATEGIE

ENTWICKLER: Ubisoft Shanghai (Splinter Cell: Double Agent, GS 01/07: 81 Punkte)
 PUBLISHER: Ubisoft
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 26.2.2009
 CA. PREIS: 45 Euro
 USK: ab 16 Jahren



ANSPRUCH: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHERD-PCs			3D-GRAFIKARTEN
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte			STANDARD Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte			OPTIMUM Core 2 Quad Q9650 Phenom 9950 AMD 2,0 GB RAM 7,2 GB Festplatte			<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFIERT VON	Headset, Mehrkern-Prozessoren, Surround-Sound									
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9			16:10			KOPIERSCHUTZ k. Angabe			
TON	Stereo 4.0 5.1			6.1 7.1						

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER): Eroberung (4), Sturmangriff (4), Belagerung (4), Überfall (4), Kriegsschauplatz (4)
 SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet
 SERVERSUCHE: Ubi.com (Anmeldung nötig)
 DEDICATED SERVER: nein
 MULTIPLAYER-SPASS: 15 Stunden
 FAZIT: Im Netzwerk-Modus gelungen, online aber arg unausgewogen.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + scharfe Texturen + nette Animationen - generelle Detailarmut - Effekte unspektakulär 	8 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + passende Schlachtgeräusche + gute deutsche Sprecher - lahme, teils unpassende Musik 	8 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + ausgeglichene Parteien - generell zu leicht - manche Einheiten übermächtig - Upgrades zu stark 	6 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + Originalschauplätze + zahlreiche Funksprüche + packende Schlachten - keine Identifikationsfiguren 	8 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + coole Sprachsteuerung + nützliche Tastenkürzel + durchdachtes Interface - eingeschränkte Kamera 	8 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> + viele Karten + Multiplayer-Kampagne + große Weltkarte - künstlich in die Länge gezogen 	8 / 10
MISSIONSDSIGN	<ul style="list-style-type: none"> - auf Dauer öde Missionsziele - Karten-Recycling - keine Skriptsequenzen oder Überraschungen 	5 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> + setzt auf gut gemischte Armeen - Infanterie holzdoof - spult die immergleichen Routinen ab 	6 / 10
EINHEITEN	<ul style="list-style-type: none"> + motivierendes Upgrade-System + jede Einheit nützlich - Spezialtalente nicht unbedingt nötig 	9 / 10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> + spannende Ausgangssituation - wirre Handlung - mau präsentiert - farblose Figuren 	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Gut** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT **Echtzeit-Taktik im Schatten von World in Conflict.**



Taktik Light

Daniel Matschijewsky:

»Hey, das spielt sich ja wie World in Conflict!«, rufe ich begeistert. Doch schon nach wenigen Stunden macht sich Ernüchterung breit. Die Kampagne dümpelt lahm vor sich hin, immer wieder löse ich dieselben Aufgaben. Zwar motiviert das Upgrade-System, und auch die Einheiten typen verlangen taktisches Fingerspitzengefühl. All das macht das anderthalb Jahre alte World in Conflict aber besser. Insbesondere an der Balance muss Ubisoft dringend noch arbeiten. Immerhin ist die das wichtigste Argument für ein Taktikspiel, das auch online Spaß machen soll.



danielm@gamestar.de