



Interview mit Gsio01 über seine anstehende Enterprise-E Karte für EF2

- Autor: [dM]Chriss (Christian Strahl)
- Erstellt: 2007-05-25
- Editiert: 2007-05-29
- Source: www.darkmatter-clan.com

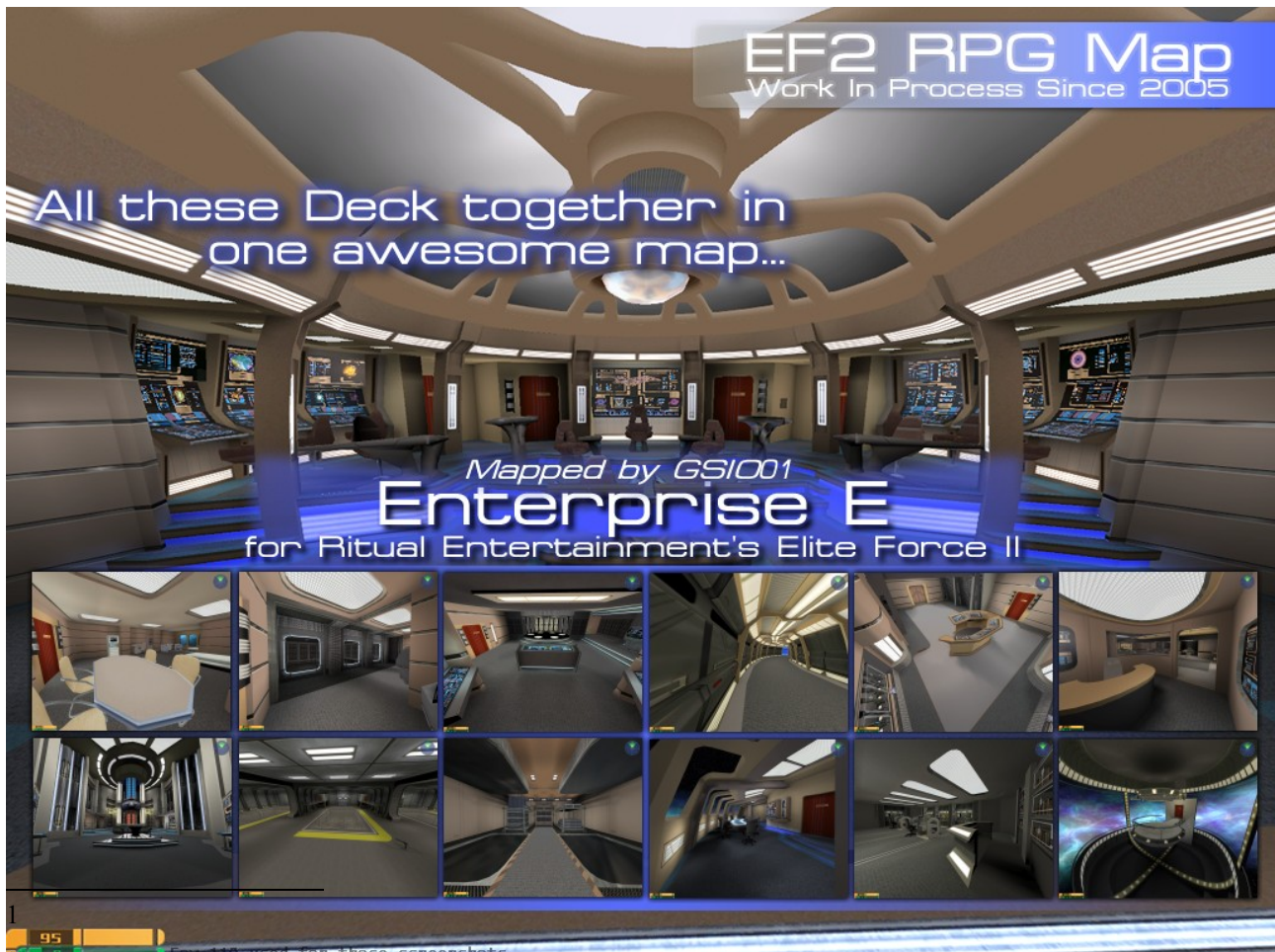
Danksagung

Ein Dank für rechtschreib Korrekturen geht an:

- [ST-G-C]Airwolf (deutsch)
- [dM]Michael Appleby (englisch)

Rechtliches

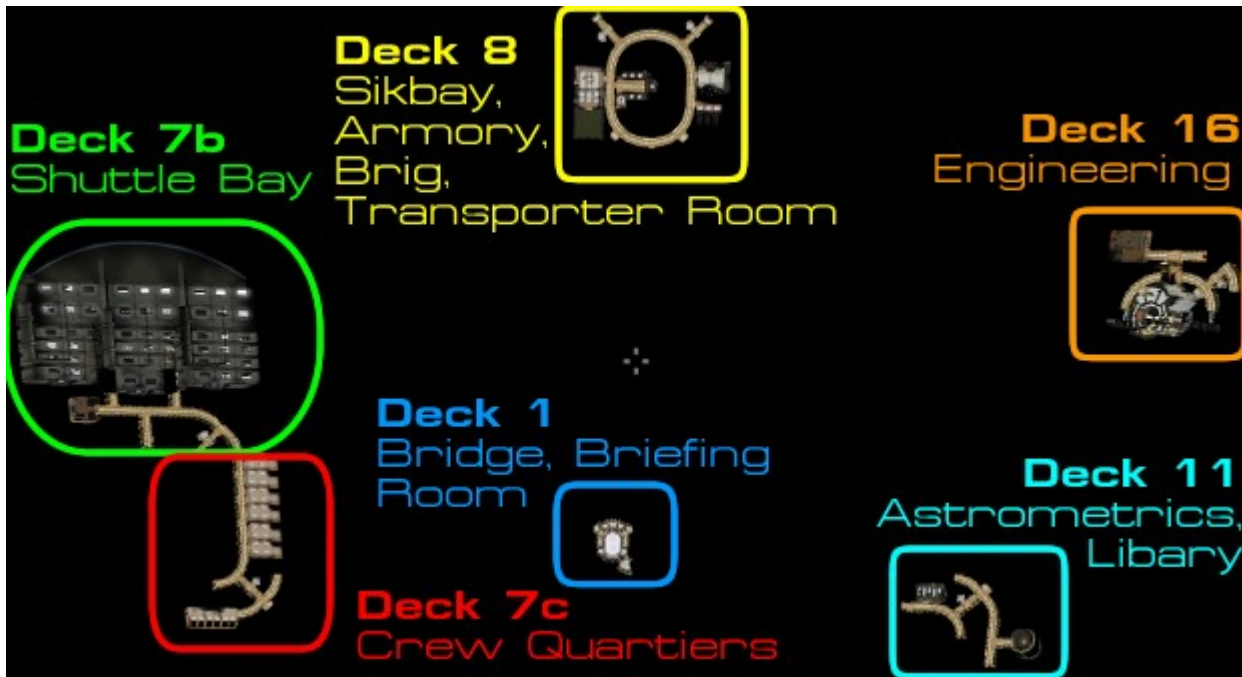
Es ist Ihnen nicht gestattet dieses Dokument als auch Teile dieses Dokuments zu veröffentlichen oder als Download zu offerieren, ohne eine schriftliche Genehmigung. Zur Kontaktaufnahme besuchen Sie bitte www.darkmatter-clan.com



Interview mit Gsio01 über seine anstehende Enterprise-E Karte für EF2

[dM]Chriss: Wie uns seit einigen Wochen bekannt ist, arbeitest du an einer RPG Karte für EF2. Bei dieser Karte handelt es sich um die Enterprise E, diese kennen wir aber bereits aus den Einzelspieler Missionen. Was also ist an deiner Enterprise das Besondere?

Gsio01: Also, im Gegensatz zu der Enterprise E die wir aus dem Spiel kennen, hat meine RPG Version alle Decks in einer Map vereint. Hierzu kommt noch das die Map äußerst interaktiv sein wird, da die Map für Rollen Spiele ausgelegt sein wird.



[dM]Chriss: Wie viele, und welche Decks hat deine Karte denn genau und welche Funktionen haben die einzelnen Decks ?

Gsio01: Erstmal muss ich gestehen dass ich im Moment noch nicht sicher sagen kann ob diese die Funktionen auch in der Release versionen sein werden ... Im Moment muss noch geprüft werden wie einige dieser Funktionen implementiert werden können - aber eigentlich sind alle möglich.

Deck 1: Interaktiver Viewscreen, Torpedos/Phaser abfeuern (auf Viewscreen sichtbar)
Deck 7b: Alle Lifte und Tore funktionieren, Shuttle start und Rückkehr, Direkt-Transfer zu Deck 7c. Deck 7c: Keine besonderen Funktionen, eventuell funktionierende Replikatoren.

Deck 8: Waffenkammer in der man sich Waffen holen kann bzw. wieder weglegen kann, Transporter mit dem man sich oder andere Mitspieler auf ein anderes Deck beamen kann.

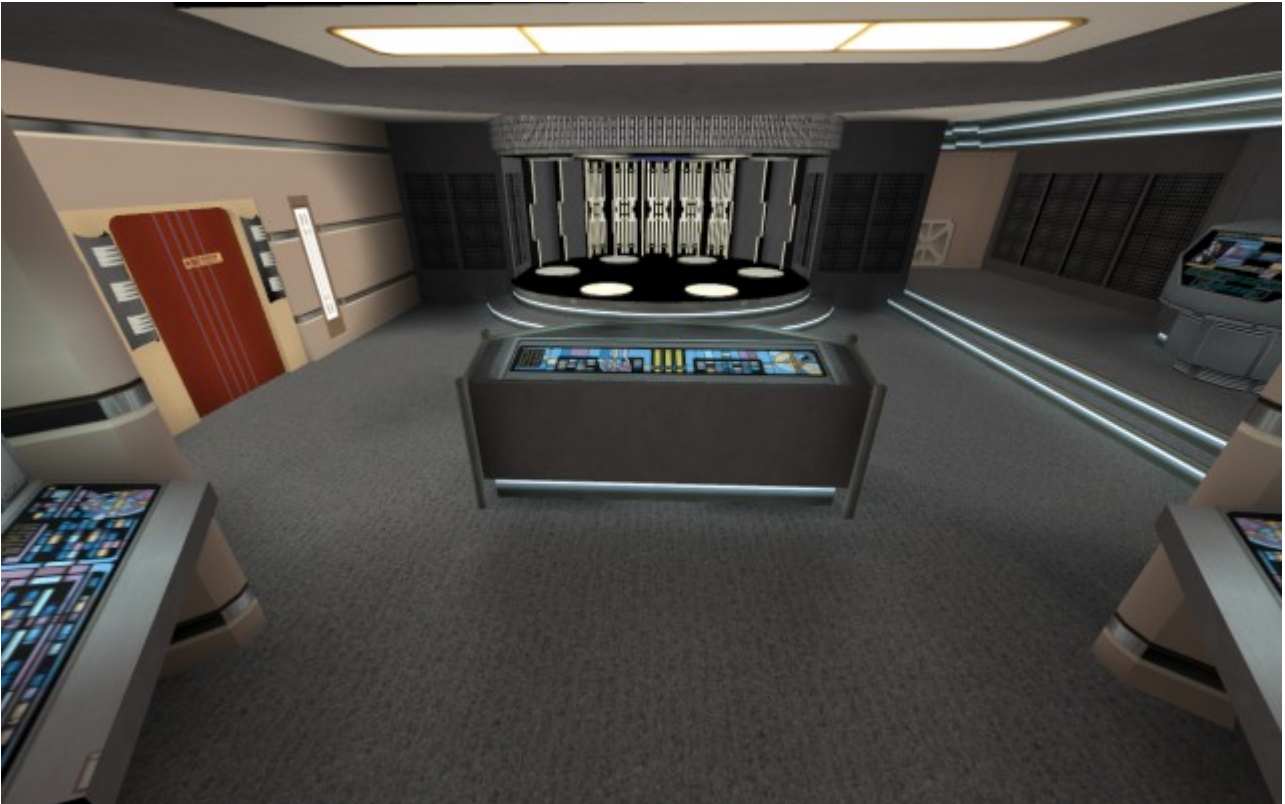
Deck 11: Interaktive Astrometrie (also Planeten anzeigen etc.)

Deck 16: Interaktiver Warp Kern - An/Aus Schaltbar - Auswurf des Kerns - Warp Kernbruch, Verriegelung des Maschinenraums
Deck übergreifende Funktionen:

- Eindringlings Alarm (alle Türen werden versiegelt).
- Roter Alarm, Kraftfelder können aktiviert werden, feindlicher Angriff (sowohl Angriff eines Schiffes, als auch Entern feindlicher Truppen).



Interview mit Gsio01 über seine anstehende Enterprise-E Karte für EF2



[dM]Chriss: Werden die einzelnen Decks miteinander verbunden sein, wenn ja wie ?

Gsio01: Die Hauptverbindung der Decks wird durch 2 Turbolifte hergestellt, welche auch wirklich fahren. Es geht hierbei sogar soweit das der Spieler ein Deck auswählen kann zu dem er will.

Dann gibt es noch eine Verbindung von Deck 7b nach Deck 7c, denn ich musste diese Decks leider getrennt lassen aus technischen Gründen. Diese Verbindung besteht aus einem direktem Transfer des Spielers sobald er sich auf einen der Decks dem Grenzpunkt nähert, wird der Spieler zum anderen Deck transferiert.



[dM]Chriss: Bei einer derartig grossen Karte ist doch zu befürchten dass das Laden der Karte sehr lange dauern und die Frames stark schwanken werden, wie wir dies aus anderen Spielen kennen oder ?

Gsio01: Mit einem einfachen Wort: Nein!

Man muss bedenken das es sich bei EF2 nicht um die alte standart Quake 3 Engine handelt, sondern um eine verbesserte Version von Ritual Entertainment.

Das hat auch zur Folge das sich die LadeZeit der map in Grenzen hält von unter 30 Sekunden (bei aktuellen Mittelklasse-Rechnern) bis knapp über 1 Minute (ältere Rechner).

Interview mit Gsio01 über seine anstehende Enterprise-E Karte für EF2

[dM]Chriss: Trotzdem benötig diese Karte viel Arbeitsspeicher für die Texturen die beim Laden im RAM ausgelagert werden, so wie die Karte Selbs. Wie viel MB werden beim Laden dieser Karte ausgelagert ?



Gsio01: Also, die Texturen machen zwischen 300 und 400 mb aus, genaueres kann ich im moment nicht sagen. Die Bsp ist zwischen 25 und 35 mb groß, je nach dem mit welchen Optionen diese kompiliert wurde.

Dennoch dürfte es keine großen Probleme geben diese Map auf Computern zu spielen, die wenig Arbeitsspeicher haben, die Spieler müssen nur ihre Grafikoptionen heruntersetzen.

[dM]Chriss: Warum ausgerechnet eine EF2 RPG Karte, sind andere Spiele nicht besser geeignet ?

Gsio01: Ich persönlich kenne keine andere Engine die ich bevorzugen würde. Bei EF2 kommen eine Menge von guten Dingen zusammen, hierzu zähle ich zahlreiche Verbesserungen an der ursprünglichen Engine, eine unglaublich fortschrittliche Scriptingsprache und die besten GDK Tools Q3-Engine basierender Spiele die ich kenne.

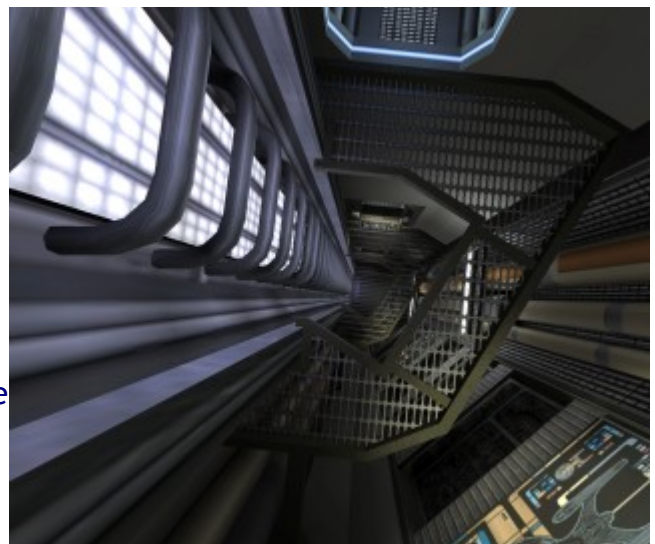
Die einzige andere Engine die ich mir noch vorstellen könnte wäre die Doom 3 Engine gewesen, da diese eine neuere Version der bei EF2 eingesetzten Scriptsprache hat, allerdings wären die Editingtools ein Nachteil gewesen und ich bezweifle dass eine Map dieser gröse vernünftig laufen würde.

Auserdem denke ich nicht das jeder EF/EF2 RPG-Spieler Doom 3 besitzt oder einen entsprechend guten Rechner dafür.

[dM]Chriss: Für solch ein Vorhaben brauch man viel Zeit und auch sicherlich ein grosses Team, wie viele Leute arbeiten zur Zeit an der Karte ?

Gsio01: Viel Zeit ja, ein großes Team nein. Ich arbeite mit allen Vorbereitungen zusammen genommen seit mitte 2005 daran, damals wusste ich allerdings noch nicht das ich alles nachmappen werde und eine RPG Map draus mache. Richtig angefangen hab ich dann erst dieses Jahr.

Ansonsten bekomm ich natürlich noch grosse Hilfe beim Scripten von seitens HazardModding, bzw Chrisstrahl, mehr Leute gibt es aber nicht...



Interview mit Gsio01 über seine anstehende Enterprise-E Karte für EF2

[dM]Chriss: Gibt es noch etwas von denen wir auf jeden Fall wissen sollten, wie zum Beispiel eure Webseite, bzw Forum und veröffentlichungs Datum ?

Gsio01: Nun, wir erwarten das es mindestens noch zwei Monate dauern wird bis das Projekt annähernd fertig sein wird.

Eine Webseite bzw. ein Forum gibt es nichtwer hat wenn er mappt schon Zeit für sowas?

Ein ganz wichtiges Feature das ich noch nennen will ist für die RPG-Spieler da draussen sehr interessant:

Das Script der Map ermöglicht das implementieren von euch selbst geschriebenen Customscripts. So könnt ihr zum Beispiel (wenn ihr euch ein bisschen mit Scripting auskennt) ein Missionsscript für eure eigene RPG-Story basteln. Da Scripting serverseitig ist, muss keiner das Script extra runterladen und installieren, ausser natürlich der Server/Server-Admin.

[dM]Chriss: Suchst du noch Verstärkung für Texturen, Videos, etc... ?

Gsio01: Auch wenn ich das Mappen alleine schaffe bin ich immer auf der Suche nach Hilfe. Bei der Enterprise E könnte ich Hilfe auf folgenden Gebieten gebrauchen:

- Texturdesign
- Sounddesign
- Videos

Darüber hinaus Träume ich schon die ganze Zeit davon eine richtige RPG Mod für EF2 auf die Beine zu stellen, denn dieses Spiel birgt unglaubliches Potential mit sich.

[dM]Chriss: Vielen Dank für dieses Interview, ich hoffe natürlich dass der Ein- oder Andere jetzt wieder etwas mehr Interesse an EF2 bekommen hat.

Gsio01: Kein problem ... und hoffentlich kramt jetzt doch noch der Ein- oder Andere sein EF2 wieder raus.

