

Informationen zur Playstation 3 Version

Beigesteuert von W[N]M Chris
Dienstag, 8. April 2008
Letzte Aktualisierung Sonntag, 1. Juni 2008

In einem kürzlich veröffentlichten IGN Blogeintrag gab Guillaume Brunier, der Produzent der Playstation 3 Version von Tom Clancy's EndWar einen kurzen Einblick in die Portierungsarbeiten des Teams. Brunier ging dabei vor allem darauf ein, aus welchen Bereichen die Mitglieder des Teams stammen, wann der Titel in den Läden stehen soll, die Features über welche der Titel verfügen wird und auch auf die Besorgnisse der Fans, eine Portierung zu erhalten. Zudem erwähnte er auch ein, dass die Portierung des Spiels für einige Kopfschmerzen im Team Sorge, vor allem was die Prozessorkapazität der Sony Konsole angeht. Den vollständig übersetzten Eintrag stellen wir unseren Lesern selbstverständlich wie immer gerne zur Verfügung.

•Bitte keine schlechte Portierung!

Ich denke, die meisten Postings über EndWar auf der Playstation 3, können in diesem Satz zusammengefasst werden und bin der Meinung, dass hier und jetzt ein guter (virtueller) Ort sowie Zeitpunkt ist, um ein wenig Licht in die Angelegenheit zu bringen.

Zunächst mal hat das Team nicht die Absicht ein schlechtes PS3 Erlebnis abzuliefern. Erleichtert? Naja, dass habt ihr sicher schon aber Millionen Mal zu hören bekommen, aber hört (bzw. lest) was wir noch dazu zu sagen haben.

Was wird drin sein?

EndWar PS3 wird über die exakt gleichen Features verfügen, die auch die Xbox 360 zu bieten hat, dass schliesst die Spracherkennung, den 4 gegen 4 Mehrspieler Modus und (zum allerersten Mal auf der PS3!!!) die beständige Online Kampagne mit ein.

Außerdem werden wir noch ein paar sehr praktische SIXAXIS Steuerungen einbauen, aber ich kann an dieser Stelle noch nicht über die möglichen Designs reden, die wir implementieren werden. Vielleicht ein anderes Mal. Das Spiel läuft aber bereits direkt vor meinem Sitzplatz.

Wer arbeitet daran?

Wir haben ein sehr starkes und erfahrenes Team, dass bereits einige Titel auf die PS3 gebracht hat, darunter Ghost Recon Advanced Warfighter 2 und Splinter Cell Double Agent, zudem haben wir für einige Monate, noch ein paar Leute von Assassins Creed als Unterstützung bekommen.

Die Jungs von EndWar für die Xbox 360 sitzen genau über uns, deswegen sehen wir sie sehr oft und sie sind wiiiiiiiiirklich cool. Ein paar der Schlüsselfiguren aus dem Team arbeiten auch bei uns mit, um sicher zu stellen, dass wir allen Plattformen das gleiche Erlebnis bieten können. Die Zusammenarbeit funktioniert in beide Richtungen, d.h. wann immer eine Seite etwas implementiert hat, erhält es auch die andere Seite.

Wann wird es erscheinen?

Genau zum selben Zeitpunkt wie auch die Xbox 360 Version.

Das heißt, es ist alles in Butter?

Da wir hier über die Entwicklung von Spielen reden, nein. Es wird kein Spaziergang im Park werden. Die größten Herausforderungen ist es, die Architektur des Spiels, die eigentlich für die 3 Kerne der Xbox 360 vorgesehen ist auf den Cell Prozessor und seine SPUs anzupassen. Genau das sorgt im Augenblick bei vielen Teammitgliedern für heftige Kopfschmerzen. Wir arbeiten auch sehr hart daran, zu jeder Zeit ein flüssiges Gameplay bieten zu können, selbst dann wenn sich viele Einheiten beschleunigen und eine Menge Sound Effekte ins Spiel kommen. Auch PS3 spezifisches Anti Aliasing (Anmer. d. Red. "Kantenglättung") versuchen wir zum Laufen zu bringen, schliesslich haben wir das ja auch auf der 360.

Was gibt es sonst noch zu erzählen...das Team spielt momentan Call of Duty 4, Patapon, Super Mario Galaxy, Warcraft 3 und bis jetzt haben wir noch nicht allzu viel Fast Food bestellt.