

Wolfenstein: Enemy Territory

Ein freier Multiplayer-Ego-Shooter

Dirk Geschke

LINUXUSERGROUP
ERDING



www.lug-erding.de

Linux User Group Erding

28. September 2011

Gliederung

- 1 Einleitung
- 2 Spielerklassen
- 3 Besonderheiten
- 4 Erweiterungen

Allgemeines

- Ursprünglich Erweiterung für **Return to Castle Wolfenstein**
- Probleme bei der Entwicklung: **kein** Singleplayer-Modus
- Freigabe als eigenständiges Spiel, nur die **Multiplayer-Version**
- seit 29. Mai 2003 **kostenlos** im Internet verfügbar
- für **Linux**, **Mac OS X** und **Windows** verfügbar
- **jeder** kann einen Gameserver aufsetzen, diese werden zentral gelistet
- seit 12. August 2010 steht der Sourcecode unter **GPL**

Überblick

- zwei Teams spielen gegeneinander: **Axis** vs. **Allies**
- es gibt 5 wählbare Spielklassen pro Team:
 - 1 Soldier (Soldat)
 - 2 Medic (Sanitäter)
 - 3 Field Ops (Feldkommandant - Funker)
 - 4 Engineer (Pionier)
 - 5 Covert Ops (Spion, Saboteur und Scharfschütze)
- ein Team besteht idealerweise aus einem **Mix** der Klassen

XP

- eXPerience-Points: für diverse Aktionen gibt es Punkte
- es gibt **klassen-unabhängige** und **-abhängige** Punkte:
- **unabhängige**:
 - Umgang mit leichten Waffen
 - Kampfsinn
- **abhängige**:
 - Umgang mit schweren Waffen (Soldier)
 - Erste Hilfe (Medic)
 - Konstruieren, Sprengen (Engineer)
 - Signalgebung (Field Ops)
 - Durchführung verdeckter Operationen (Covert Ops)
- Fähigkeiten steigen mit dem XP-Wert
- Es gibt ein Beförderungssystem

Spielvarianten

- Es gibt vier Spielarten:
 - 1 Objective Mode (Einzelmission)
 - 2 Campaign Mode
 - 3 Stopwatch Mode
 - 4 Last Man Standing Mode (kein Respawn)

Waffen

- Messer
- Handgranaten
- Colt.45 ACP / Luger 9mm
- M1A1 Thompson / MP 40
- M1 Garand mit M7 Granatwerfer / K43 mit GPG40 Granatwerfer
- Sten MkII S
- FG 42
- M1S Garand / K43

Soldier

- mehrere schwere Waffen zur Auswahl
 - MG42
 - Mörser
 - Flammenwerfer
 - Panzerfaust

Medic

- kann verwundete Soldaten mit Medizin versorgen (Medipacks)
- Wiederbeleben von verletzten, am Boden liegenden Soldaten
- Adrenalinspritze ab 4. Fähigkeitsstufe, weniger Schaden, schneller.

Field Ops

- kann durch Rauchgranate Luftunterstützung anfordern
- oder via Fernglas Artillerieunterstützung markieren/anfordern
- kann Mitspieler mit Munition versorgen

Engineer

- kann Dynamitladungen anbringen und entschärfen
- Bauen oder reparieren von Gegenständen
- kann Gewehr mit Granatwerfern verwenden, *um die Ecke schießen*
- Fähigkeit Landminen zu setzen, wo es möglich ist
- erhält Splitterschutzweste ab gewissem XP

Covert Ops

- besitzt Rauchgranaten zur Vernebelung
- kann mit Satchel sprengen, sofern möglich
- Fähigkeit Landminen zu entdecken (Fernrohr) und zu markieren.
- Gegner können ebenfalls markiert werden.

Power Bar viele Fähigkeiten erfordern einen Schwellwert, der dann absinkt. So können diverse Aktionen beschränkt werden, z.B. Airstrikes, entschärfen von Dynamit, etc.

Command Post erhöht die Regeneration des Power Bars

Health Cabinets hier können Spieler Health Packs holen, hängt teilweise von der Existenz der Command Post ab

Ammo Cabinets dito, für Munition

- Vielzahl von Maps: Siwa Oasis, Seawall Battery, Gold Rush, Würzburg Radar, Rail Gun, Fuel Dump
- Medaillen für besondere Leistungen
- Kommunikation: Team, Fireteam, alle.
- Votes: Abstimmungsmöglichkeit der Spieler für z.B. neue Maps, Ausgleich der Teams, etc.
- es gibt eine Referee-Funktion

- Unterstützung von **PunkBuster** gegen Cheats
- Vielzahl von **Maps**, zum Teil aus anderen Spielen portiert
- **Mods** dienen dazu das Spiel zu erweitern, attraktiver, realistischer zu machen oder auch lustiger.
- Teilweise mehr Waffen, Fähigkeiten können zu anderen Klassen mitgenommen werden, verschiedene Sounds, etc.
- bekannte Mods sind:
 - ETpro
 - ETpub
 - Jaymod
 - NoQuarter
- Es gibt auch Mods für Bots, z.B. Omnibot

Zocken am 15.10. beim BRK Erding!