



MAKING OF PREY

Vor rund elf Jahren begann die Entwicklung des innovativen Shooters, jetzt ist er endlich da. Was ist in der Zwischenzeit passiert?

Für einen Geologen sind zehn Jahre Erdgeschichte nur der berühmte Pickel in einer Supernova, für die Spielebranche bedeuten sie eine Ewigkeit. Erst recht, wenn die zehn Jahre zwischen 1995 und 2005 gemeint sind. Schließlich passierte in der Zeit eine ganze Menge: 3Dfx-Beschleunigerkarten wurden modern und verschwanden wieder, die Playstation läutete die Ära der 3D-fähigen Konsolen ein, das Genre der Ego-Shooter erlebte dank **Quake** & Co. einen kometenhaften Aufstieg. Diesen dank **Duke Nukem 3D** selbst mit angestoßenen Boom wollte sich auch das Entwicklerstudio 3D Realms zu Nutze machen und kündigte Anfang 1995 zwei Spiele an: **Duke Nukem Forever** und **Prey**. Während ersteres mittlerweile als Lachnummer der Spielebranche gilt, ist **Prey** nun tatsächlich erschienen – nach über elf Jahren Entwicklungszeit. Mehr zu den Irrungen des Programms vor 2000 lesen Sie im Kasten auf diesen Seiten; über die Arbeit an **Prey** von 2001 bis heute haben wir mit dem Projektleiter Chris Rhinehart und dem Firmenchef Tim Gerritsen von Human Head gesprochen. Wie ist die



Tim Gerritsen und **Chris Rhinehart** sind im Mai 2005 sichtlich froh, endlich offen über die Arbeit an **Prey** sprechen zu dürfen.



Eins der ersten neuen Bilder zeigte den **Harvester** und war das Cover unserer Abo-Ausgabe 08/2005.

Firma überhaupt an **Prey** gekommen?
»Ganz simpel«, erinnert sich Chris Rhinehart. »Wir hatten Rune gerade fertig und waren dabei, uns neue Projekte zu überlegen. Da wurde 3D Realms auf uns aufmerksam und legte uns **Prey** auf den Tisch – wir haben natürlich zugegriffen!«

Spieldesign-Rückbau

Viele Elemente des ursprünglichen Designkonzepts von **Prey** finden sich im fertigen Spiel. Schon 1995 stand zum Beispiel fest, wie die Portale im Spiel funktionieren sollten, obwohl der mittlerweile verstorbene Programmierer William Scarboro technisch damit seine liebe Mühe hatte. Und auch damals war schon klar, dass der Held ein Indianer sein würde, der seine Freundin rettet. Zu Beginn ihrer Arbeit haben sich die Entwickler von Human Head jedes Element des Original-**Prey** genau angesehen und entschieden, ob es eingebaut werden soll. Dabei fielen ein paar coole Ideen der Schere zum Opfer, zum Beispiel die zerstörbare Umgebung. »Das haben wir rausgeworfen«, erklärt Tim Gerritsen. »Weißt du, auf dem Papier hört es sich toll an, zerstörbare Landschaften zu haben. Aber wenn man das ernsthaft umsetzt, al-

so nicht nur an ein paar ausgewählten Stellen im Level, dann wirft es schwere Probleme auf und ruiniert schlimmstenfalls den Spielfluss. Deshalb haben wir darauf verzichtet und uns lieber neue Sachen wie den Spirit Walk ausgedacht.«

Verirrt im Level

Wall Walk, Spirit Walk, Portale, Schwerkraft-Kontrolle – die vielen Spielelemente waren eine Herausforderung für die Levelbauer. Schließlich sollte alles sinnvoll in die Aliensphäre eingebaut werden, verpackt in coole Rätsel, möglichst ohne Wiederholungen und Langeweile. Dass das bis auf wenige Ausnahmen gelungen ist, liegt an guter Planung und endlosen Testreihen. Noch vor dem ersten Griff zur Maus überlegte sich das Team genau, was man mit den vorhandenen Werkzeugen alles anstellen könnte und wie sich das auf das Spielgefühl auswirken würde. Erst danach ging es ans Bauen der Karten, immer wieder unterbrochen durch endlose Testspiele. »Wir mussten ein paar Entwürfe für Multiplayer-Karten fallen lassen«, erinnert sich Rhinehart, »die Dinger waren mit all ihren Wall Walks und Portalen einfach zu kompliziert!« Doch auch

DIE PREY-ODYSSEE

- 1995** 3D Realms gibt bekannt, Prey gleichzeitig mit Duke Nukem Forever zu entwickeln. Projektleiter ist Tom Hall (**Anachronox**), der später mit John Romero Ion Storm gründen sollte.
- 1996** Nach internen Querelen und Kündigungen übernimmt Ex-Spieleredakteur Paul Schuytema (**Mech Warrior 3**) das Ruder.
- 1997** Auf der E3 1997 zeigt das Team Portale sowie zerstörbare Umgebung und stellt den Helden Talon Brave vor. Es ist geplant, ihn auch in späteren 3D-Realms-Titeln auftreten zu lassen.
- 1998** Im Herbst verlassen Projektleiter Schuytema und Programmierer William Scarboro 3D Realms. Etliche weitere Mitarbeiter folgen oder wechseln in das **Duke Nukem**-Team.
- 1999** 3D Realms wirbt die Programmiererin und 3D-Spezialistin Corrine Yu von Ion Storm ab; sie soll eine neue 3D-Engine für **Prey** und **Duke Nukem Forever** schreiben.
- 2000** Yu verlässt 3D Realms Anfang des Jahres. **Prey** verschwindet von der Firmen-Website. Das Spiel scheint tot zu sein.
- 2001** Ende des Jahres übernimmt Human Head (**Rune**) die Entwicklung von **Prey** unter der Leitung von Chris Rhinehart. Das Projekt ist jedoch streng geheim, die Öffentlichkeit erfährt vier Jahre lang nichts von den Arbeiten.
- 2005** Anfang Mai werden ausgesuchte Magazine aus aller Welt (darunter auch GameStar) zu 3D Realms eingeladen, um das neue **Prey** – jetzt mit **Doom 3**-Engine – erstmals zu sehen. Auf der E3 wird ein elf Minuten langes Video gezeigt.
- 2006** **Prey** ist fertig und erscheint im Juli.

die Singleplayer-Karten waren nicht ohne, schließlich schränkt das Alien-Szenario den Gestaltungsspielraum ein. Tim Gerritsen: »Wir sind stolz darauf, dass wir es geschafft haben, einzigartige Levels zu bauen. Auch wenn es viel Zeit zum Experimentieren und Testen gebraucht hat.«

Warum Doom?

Prey benutzt die **Doom 3**-Engine und leidet an manchen Stellen unter deren Beschränkungen: Weite Außenareale gibt es ebenso wenig wie große Gegnerhorden. Warum dann ausgerechnet dieses Grundgerüst? »Tatsächlich haben wir mit einer anderen Engine begonnen«, verrät Chris Rhinehart. »Als **Doom 3** jedoch zum ersten Mal vorgestellt wurde, interessierten wir uns für die Technik und bekamen Mitte 2001 eine private Vorführung der Engine. Wir haben uns sofort dafür entschieden,

weil sie in vielerlei Hinsicht unsere Bedürfnisse erfüllte.« Allerdings bedeutete der Wechsel auf die neue Technologie für das Team zusätzliche Arbeit. Editoren mussten umgestaltet und die Produktion neu organisiert werden.

Entwickler geben gern damit an, dass sie für ihr Spiel eine lizenzierte Engine komplett umschreiben mussten. Nicht so Chris Rhinehart: »Ehrlich gesagt haben wir nichts Fundamentales verändert. Klar, wir haben unsere spezielle Portal-Technologie implementiert und die Physik sowie den Netzwerkcode ziemlich stark umgebaut, aber alles in allem ist das immer noch die **Doom-3**-Engine.«

Ewige Jagdgründe

Bei jedem größeren Spieleprojekt fallen während der Entwicklung ursprünglich geplante Elemente weg, weil sie doch nicht ins Konzept passen oder technisch unmöglich zu realisieren sind – **Prey** ist da keine Ausnahme. Zum Beispiel fehlt im fertigen Spiel eine lange Trainingssequenz für Tommy im Land der Ahnen. Wer **Prey** spielt, kann davon noch einen Story-Stummel entdecken: Tommys Großvater schickt ihn in die Ahnenhöhle, um »sieben Tests zu bestehen«: stattdessen folgt ein Alien-Angriff. Tim Gerritsen: »Ich vermisse diese Passage, aber wir mussten die Levels hie und da einfach kürzen, um das Spiel knackiger zu machen.«

Etwas einschneidender als der Levelschwund ist der teilweise Verlust von Tommys Indianerfähigkeiten. In alten Designdokumenten ist noch von sieben Fertigkeiten die Rede, geblieben ist nur der Spirit Walk. Chris Rhinehart: »Eigentlich wollten wir massenhaft Geisterfähigkeiten haben, aber die fühlten sich größtenteils nutzlos und redundant an. Also haben wir uns entschieden, die Anzahl der Spielelemente drastisch zu reduzieren und die dafür vernünftig einzubauen.«

DESIGNER-FAKTEN HUMAN HEAD

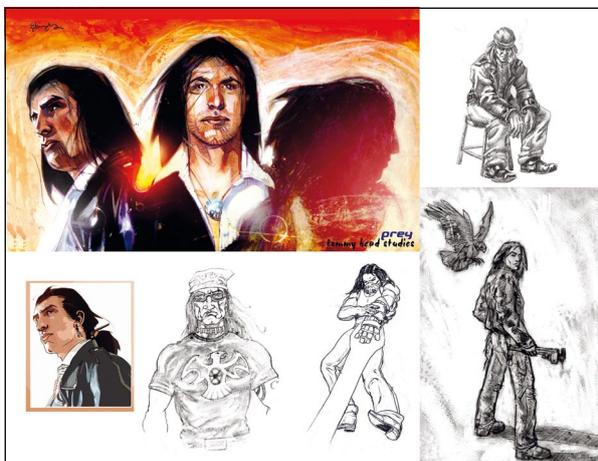
Sechs ehemalige Angestellte von Raven (**Jedi Knight 3**, **Quake 4**) gründeten 1998 Human Head Software. Zwei Jahre später erschien das in Deutschland indizierte Wikinger-Geschnetzel **Rune**. Ebenfalls im Jahr 2000 folgte **Blair Witch 2: The Legend of Coffin Rock**. 2001 begann im Geheimen die Arbeit an **Prey**, 2002 entstand die Adventure Games Division. Diese Abteilung der Firma entwickelt ausschließlich Rollenspiel-Bücher, Karten- sowie Brettspiele, etwa **Redhurst Academy of Magic** oder **Gothica**. Die Computersparte lieferte 2004 den Western-Shooter **Dead Man's Hand** ab, dann wurde es bis zum ersten **Prey**-Lebenszeichen 2005 still. Was als nächstes kommt, ist noch offen, ein **Prey 2** ist jedoch wahrscheinlich – immerhin endet das Spiel mit einem vielsagenden »Fortsetzung folgt«.



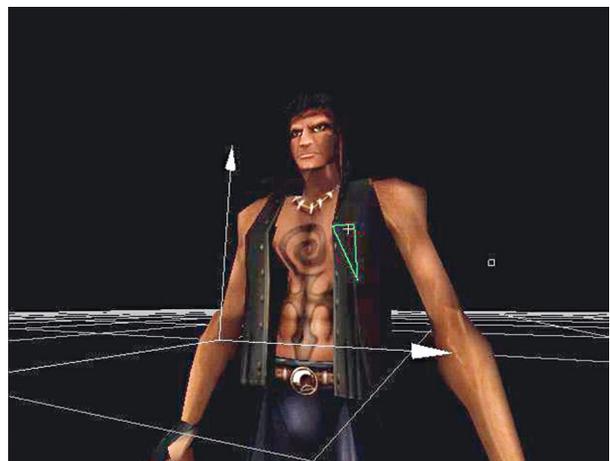
Das vergleichsweise überschaubare Team von Human Head posiert vor dem Firmensitz im kalten Madison, Wisconsin.

Heulende Entwickler

Letzte Frage an Chris und Tim: »Was hätten Sie gemacht, wenn noch ein Jahr mehr Entwicklungszeit für **Prey** gewesen wäre?« Überraschende Antwort: »Geweiht! Fünf Jahre für ein Spiel sind wirklich genug! Im Ernst, natürlich hätten wir noch mehr mit Portal-Puzzles und Ähnlichem experimentiert. Aber für jedes Spiel kommt einmal die Zeit, zu der es in den Laden muss. Und **Prey** ist definitiv reif dafür.« Falls Human Head wirklich noch ein paar geniale Rätsel einfallen sollten, müssen sie die eben in **Prey 2** einbauen. MS



Die Konzeptzeichner von Human Head entwarfen den »neuen« **Tommy** zunächst auf Papier, bevor er aus Polygonen erschaffen wurde.



Eins der ersten 3D-Modelle (in der damals hohen Auflösung 640 mal 480 Punkte) für den Helden Tommy, der damals noch **Talon Brave** hieß.