



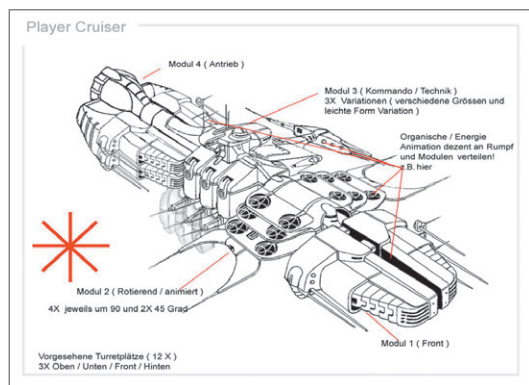
MAKING OF DARKSTAR ONE

Im All ist es einsam: Mutig wagte sich Ascaron ans schwer vernachlässigte Weltraum-Genre und hatte dabei etliche Herausforderungen zu meistern.

In den 90ern waren sie fast so zahlreich wie die Mondkrater: die Weltraum-Actionspiele. Doch nach der **Wing Commander**-Blütezeit mit Nachahmern wie **Freespace**, **I-War** oder den **X-Wing**-Titeln wurde es still zwischen den Sternen. Im Jahr 2003 erschien noch **Freelancer**, danach mochte kaum ein Entwickler mehr ins All starten. Lediglich die deutsche **X-Reihe** hielt die Fahne hoch, doch in der sind mitreißende Weltraumschlachten eher selten – das einst so wegweisende Genre schien endgültig tot.



Grafiker Alex Conde konstruiert eine **Sternenhimmel**-Textur.



Mehr als diese Skizze ist vom **Spieler-Kreuzer** nicht geblieben.

Umso mutiger von Ascaron, Anfang 2005 **Darkstar One** anzukündigen, das im Sommer 2006 im GameStar-Test eine Wertung von stolzen 86 Punkten abräumte. Bis dahin war es allerdings ein langer Weg, wie Projektleiter Daniel Dumont berichtet.

Weltraum? Will das noch wer?

Nach der Fertigstellung von **Port Royale 2** war für das Team klar: Das nächste Spiel sollte ein Actiontitel werden, um auch international erfolgreich zu sein. »Außerdem wollten wir eine Story haben, damit der Spieler nicht verloren geht«, erinnert sich Daniel Dumont. »Viele im Team waren Weltraumfans, und auch ich habe mir schon immer gewünscht, mal ein Spiel dieser Art machen.« Dass es seit **Freelancer** keinen solchen Titel mehr gab, sprach dafür und dagegen. Denn einerseits bedeutet das: keine Konkurrenz. Andererseits kann das auch heißen, dass ein Genre tot ist. Deshalb war die Entwicklung von **Darkstar One** für Ascaron von Anfang an mit einem gewissen Risiko verbunden.

Vom Meer ins All

Genrewechsel sind für ein Entwicklerteam immer schwierig, erst recht vom eher gemütlichen Seehandel in **Port Royale 2** zu

DARKSTAR ONE IN ZAHLEN

Anzahl Zeilen Programmiercode	659.000
Quell-Dateien für die Raumobjekte	50 GByte
Sprachausgabe	300 Minuten
Gesamtdauer Musik und Geräusche	160 Minuten
Gesamtzahl aller Sounddateien	5.800
Gesamtgröße aller Sounddateien	680 MByte

den Actionballereien in **Darkstar One**. Glücklicherweise konnte Ascaron aber viel »altes« Wissen im neuen Projekt gebrauchen. »Durch **Patrizier 2** und die **Port Royale**-Serie hatten wir schon viel Erfahrung mit der Simulation großer Welten, vor allem mit dem Marktsystem und der Dynamik von Warenpreisen«, erklärt Daniel. »Außerdem kamen wir drauf, dass wir die KI in den Raumbkämpfen auf ähnliche Weise angehen könnten wie in den Schiffsduellen unserer früheren Spiele – so blöd das klingt. Deshalb war der Genrewechsel nicht ganz so schlimm für uns.«

Das heißt allerdings nicht, dass es bei der Entwicklung von **Darkstar One** keine Probleme gegeben hätte. »Es war schwierig, die angestrebte grafische Qualität zu erreichen«, gesteht Dumont. »Die Balance zwischen Texturdetails, Polygonzahl und Performance ist knifflig.« Denn im Gegen-



Schnelle, aber dennoch hübsche **Raumschlachten** waren für das Team die größte Herausforderung.



Schiffe wie der Terraner-Kreuzer entstehen in einem speziellen, extrem flexiblen Editor.



Die meisten Objekte wurden extern entwickelt, ein **Kernteam von Grafikern** koordinierte die Arbeit.

satz zu Spielen »an Land« kann man im Weltall sehr weit sehen, und der PC muss viele Objekte berechnen. Andererseits müssen Raumschiffe und Stationen auch dann noch gut aussehen, wenn man ganz nah heranfliegt. »Durch diese schwierige Gratwanderung«, gibt Dumont zu, »hat sich die Entwicklung immer wieder verzögert.«

Herausforderung: Raumschlacht

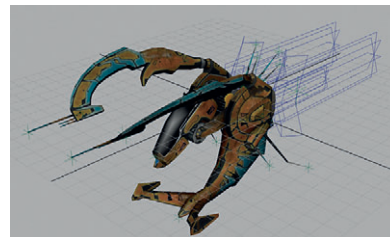
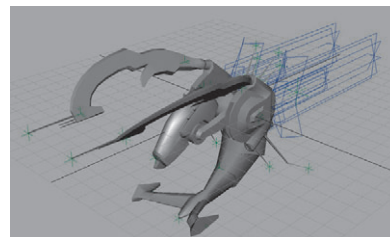
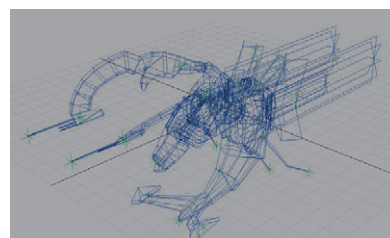
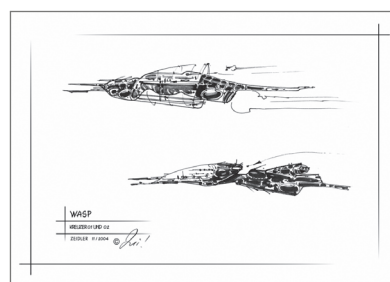
»Wenn ein Spiel zu 70 Prozent oder mehr aus einem Spielelement besteht, dann muss das perfekt sein«, erklärt Daniel Dumont. »In Darkstar One waren dieses Element die Raumschlachten.« Die waren vor allem ein technisches Problem. Denn nachdem der Spieler außer Raumschiffen ohnehin nicht viel zu sehen bekommt, mussten die dafür besonders hübsch sein. Außerdem sollte jede Rasse unterschiedliche Materialien verwenden. Also hat das

Team in mühevoller Arbeit einen variablen Shader geschrieben, der aus bis zu fünf Texturen Oberflächen wie Stahl, Perlmutter oder Gold zaubert – und zwar schnell genug für hektische Schlachten.

Lost in Space

Wie bei jedem großen Spielprojekt blieben auch bei **Darkstar One** ursprünglich geplante Elemente auf der Strecke. So sollte der Spieler zum Beispiel einen eigenen antiken Raumkreuzer besitzen, um dort zwischen den Missionen die kleinere Darkstar One aufzurüsten und zu reparieren. Auch im Kampf hätte der Kreuzer eine Rolle spielen können. »Allerdings gab es von diesem äußerst aufwändigen Objekt nie mehr als eine Skizze«, bedauert Daniel.

Und, hat sich der Aufwand gelohnt? »Tatsächlich war Darkstar One in Deutschland nur mäßig erfolgreich, denn bald nach



Der **Arrack-Jäger** von der Skizze bis zum fertigen Modell. Ein eigens programmierter variabler Shader sorgt für die richtige Texturoberfläche.

Erscheinen gab es im Internet einen Crack und die anfangs guten Verkaufszahlen brachen ein«, bedauert Dumont. »Dafür lässt sich der Verkauf in den USA ganz vielversprechend an.« Damit hätte Ascaron das Ziel – ein international erfolgreiches Spiel – wohl erreicht.

MS