

Am 25. Oktober 2001 erschien in Deutschland ein außergewöhnliches Echtzeit-Taktikspiel: schöne 3D-Grafik, enorme Spieltiefe, innovative Ideen. Und das alles in einem Krieg zwischen Schweinen und Hasen. GameStar fand's super (Wertung: 83), aber die deutschen Strategen ließen **S.W.I.N.E.** in den Verkaufsregalen vergammeln – zu abgefahren war vielen das tierische Szenario. Die Konsequenz der ungarischen Entwickler von Stormregion: Einfach das gleiche Spiel noch einmal entwickeln, nur dass diesmal keine Schweine und Hasen auf fiktiven Schlachtfeldern kämpfen, sondern Tigerpanzer und Stalinorgeln im Zweiten Welt-



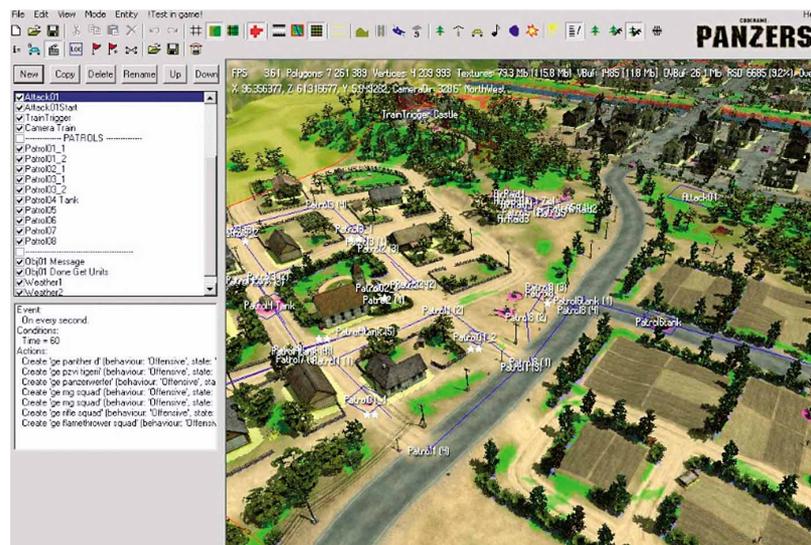
Die Hauptcharaktere entstanden zunächst als Bleistift-Skizzen.



Historische Fotos lieferten die Vorlagen für die Fahrzeug-Texturen.

MAKING OF PANZERS PHASE 1

Um ein erfolgreiches Echtzeit-Taktikspiel zu entwickeln, muss man Schweine in Panzer verwandeln, auf Humor verzichten und Programmierer in schwarze Anzüge stecken. Beim ungarischen Entwickler Stormregion hat's funktioniert.



Mit dem hauseigenen Editor entwarfen die Leveldesigner sämtliche Missionen.

krieg. Das Ergebnis heißt **Codename Panzers** und verkaufte sich 2004 allein in Deutschland über 100.000 mal.

Aus Fehlern lernen

Die Entwicklung von **Panzers** begann direkt nach der Fertigstellung von **S.W.I.N.E.** im Oktober 2001 – mit einer Fehleranalyse: Fans und Kritiker meinten, dass **S.W.I.N.E.** zu humoristisch für Hardcore-Strategen und zu komplex für Gelegenheits-Feldherren war. »Wir haben uns zwischen die Stühle gesetzt. Außerdem gab es Probleme bei der Übersetzung, der Humor kam nur in der ungarischen Version wirklich rüber«, resümiert Tamás Szerémy, einer der drei Geschäftsführer von Stormregion. Fehler, die beim nächsten Projekt nicht passieren sollten. Ein Weltkriegs-Strategie-spiel zu programmieren, war dennoch keine rein wirtschaftliche Entscheidung, sondern ergab sich auch aus den Interessen der Team-Mitglieder. Viele Mitarbeiter von Stormregion beschäftigten sich schon seit Jahren in der Freizeit mit dem Thema Zweiter Weltkrieg, kannten alle Details zu sämtlichen historischen Schlachten, wussten die Spezifikationen jedes einzelnen Panzers. Ein unschätzbare Vorteil, nicht nur in Sachen Recherche, sondern auch für

die Team-Motivation. »Die Entwicklung eines Spiels wie Panzers dauert lang und erfordert viel harte Arbeit, der Enthusiasmus kann schnell flöten gehen. Das lässt sich natürlich viel leichter vermeiden, wenn ein Großteil deiner Mitarbeiter Fans des Szenarios sind«, so Marketing Manager Ferenc Nagy-Szakall.

Männer in schwarzen Anzügen

Die Grundidee zu **Panzers** war ebenso einfach wie ambitioniert: Es sollte schlichtweg das bislang schönste Weltkriegs-Strategie-spiel werden. Deshalb kümmerte sich ein Großteil des Teams zunächst um die Weiterentwicklung der hauseigenen 3D-Grafikengine »Gepard«, die bereits in **S.W.I.N.E.** verwendet wurde. Das Hauptproblem: Die Engine konnte zwar schon früh schöne Landschaften und detaillierte Panzer darstellen, allerdings gab es in **S.W.I.N.E.** keine Infanterie – dementsprechend besaß Stormregion keine Erfahrung, was das Modellieren und Animieren einzelner Soldaten angeht. Auf die Lösung kam Stormregion relativ spät, obwohl sie quasi vor der Haustür lag: ein Motion-Capturing-Studio in Budapest. Die Zusammenarbeit war schwieriger als erwartet, denn das Studio hatte bislang nur für Film- und

Fernsehproduktionen gearbeitet. Dementsprechend mussten die Entwickler improvisieren. »Die eigentlichen Mo-Cap-Schauspieler hatten keine Ahnung, was wir von ihnen wollten, also haben wir uns selbst in die schwarzen Anzüge geworfen. Es war extrem lustig, unsere besten Freunde in diesem bizarren Outfit hüpfen, kämpfen und sterben zu sehen«, erinnert sich Nagy-Szakall. Trotz des Spaßes blieb das Motion Capturing wegen der mangelnden Erfahrung bis zum Schluss ein Knackpunkt in der **Panzers**-Entwicklung: Einige Zwischensequenzen wurden erst kurz vor Release fertiggestellt, für Lippenbewegungen hat es erst in **Phase 2** gereicht. Aber die neue Technik brachte auch Vorteile. So war ursprünglich geplant, dass man **Panzers** nur aus der Draufsicht spielen kann. Dank des Motion Capturings und höher aufgelösten Texturen konnte Stormregion diese Einschränkung schließlich noch entfernen, die Kamera wurde flexibel.

Last-Minute-Multiplayer

Die Spieldesigner hatten einen deutlich leichteren Job als die Grafiker. Viele Elemente, die schon in **S.W.I.N.E.** Spaß gemacht hatten, ließen sich problemlos auf ein Weltkriegs-Taktikspiel übertragen: Truppenmanagement zwischen den Missionen, Erfahrungssystem, Trennen von Sicht- und Schussweite, Versorgungseinheiten, Transportfahrzeuge für die Artillerie. Die Einschränkungen der Gepard-3D-Engine (kleine Karten, wenige Einheiten) machte Stormregion zum Prinzip. Statt langwieriger Massenschlachten wie in **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg** sollten sich die Gefechte schnell und unkompliziert spielen, ohne an taktischem Anspruch zu verlieren. Dennoch mussten die Entwickler Kompromisse machen. »Der Spaß war uns immer wichtiger als der Realismus,«, bilanziert Nagy-Szakall. »Deshalb braucht bei uns der Tiger-Panzer auch mehrere Schüsse, um einen leichten alliierten Tank zu zerstören. Hardcore-Strategen haben uns dafür kritisiert, aber der Großteil der Spieler hat es uns gedankt.«

Das Spielkonzept war bereits Ende 2002 fertig, trotzdem gab es im Verlauf der Entwicklung noch einschneidende Änderungen. So kippte Stormregion das eigentlich schon eingebaute rollenspiel-ähnliche Beförderungssystem für Infanteristen – es erwies sich als zu kompliziert und bremste die actionlastigen Schlachten aus. Ursprünglich war **Panzers** zudem als reiner Solotitel geplant. Heute ist das den Jungs von Stormregion fast peinlich: »Zum Glück erkannten wir noch rechtzeitig, dass das Selbstmord war, und programmierten noch einen Multiplayer-Modus – unsere wohl beste Entscheidung in der gesamten **Panzers**-Geschichte.«

Dickkopf gegen Bugs

Ende 2002 konnte Stormregion mit CDV einen Publisher für **Panzers** gewinnen und das Team dank des neuen Investors auf 20 Leute aufstocken. Laut Stormregion gab es auch andere Interessenten, ausschlaggebend war die Erfahrung von CDV beim europäischen Veröffentlichen von Weltkriegs-Strategiespielen wie **Sudden Strike** oder **Blitzkrieg**. »CDV sah, dass sich **Panzers** gut entwickelte. Die haben uns deshalb unser Ding machen lassen«, erzählt Nagy-Szakall. Erst als der Release näher rückte, kam es zu Meinungsverschiedenheiten, denn CDV hätte **Panzers** gern ein paar Monate früher veröffentlicht. »Eine Sache, die wir bei **S.W.I.N.E.** gelernt hatten, war, dass ein halbes Jahr zusätzliche Entwicklungszeit den Unterschied zwischen einem unfertigen und einem guten Spiel bedeutet«, erinnert sich Nagy-Szakall. »Manchmal musst du einen verdammten Dickkopf haben, um das dem Publisher klar zu machen.« Die zusätzliche Zeit wurde fast ausschließlich in Balancing und Fehlersuche investiert, rund 1.800 Bugs konnte Stormregion im Verlauf der Entwicklung beseitigen. Neue Ideen landeten nicht mehr im Programm, sondern auf einem Zettel. Denn früh stand fest, dass es drei Episoden von **Panzers** geben soll. »Dass Phase 2 zum Vollpreis erscheint, war allerdings CDVs Idee. Wir hätten es lieber als Addon veröffentlicht«, kommentiert Storm-Region-Chef Tamás Szerémy.

Kriegsende

Dank des Erfolgs von **Panzers** konnte Stormregion gewaltig expandieren. Vor wenigen Wochen zogen die Entwickler in ein modernes Bürogebäude im Herzen von Budapest – **Panzers** entstand noch in ei-

DESIGNER-FAKTEN STORMREGION

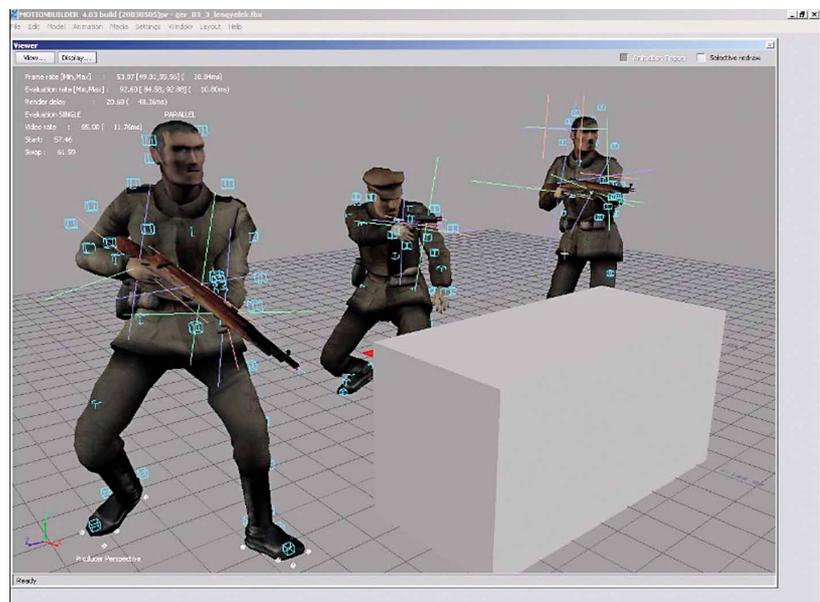
Stormregion wurde 1997 von zwölf Hobby-Programmierern gegründet, ein Großteil davon Studenten. 2000 fanden die Ungarn einen Investor (Channel42), der das Entwickeln professioneller PC-Spiele ermöglichte. Erstes Ergebnis war das Echtzeit-Taktikspiel **S.W.I.N.E.**, das Ende 2001 erschien. Der kommerzielle Durchbruch gelang Stormregion im Sommer 2004 mit dem Weltkriegs-Strategiespiel **Panzers Phase 1**, das sich allein in Deutschland mehr als 100.000 mal verkaufte. Im Juli 2005 folgte **Panzers Phase 2**. Derzeit arbeitet Stormregion in Budapest an drei Projekten: **Rush for Berlin**, **Panzers Phase 3** und dem frisch für 2008 angekündigten **Panzers 2**.



Entwickler als Schauspieler: die Motion-Capture-Aufnahmen.

nem verfallenen Mietshaus, wo der Putz von den Wänden bröckelte. Zu Beginn der **Panzers**-Entwicklung beschäftigte Stormregion rund 20 Entwickler, mittlerweile sind es über 50, Anfang 2006 soll die 100er-Marke geknackt werden. Zur Zeit arbeitet der Entwickler an gleich drei Projekten: **Rush for Berlin** (Preview in diesem Heft), **Panzers Phase 3** und dem für 2008 angekündigten **Panzers 2**. Eines hat uns Tamás Szerémy schon verraten: »**Panzers 2** wird definitiv nicht im Zweiten Weltkrieg spielen – selbst wir haben irgendwann einmal die Nase voll davon!«

HK



Die Animationen für die Zwischensequenzen entstanden mit dem Programm Motion Builder.