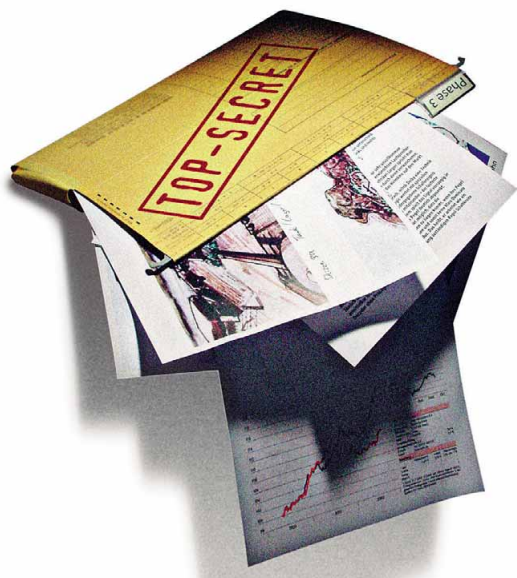




MAKING OF WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Echtzeit-Strategie im Warhammer-Universum: Warum die Designer von Relic Entertainment von dieser Idee anfangs gar nicht begeistert waren, und was Impossible Creatures mit dem 41. Jahrtausend zu tun hat.

Letztes Jahrtausend spielten kleine und große Jungs noch stundenlang mit Ritterfiguren aus Zinn oder mit Plastiksoldaten. Wie langweilig, wie retro! Wer heute etwas auf sich hält, gibt entspannte fünf bis 40 Euro für einen einzigen **Warhammer**-Weltraumkrieger aus. Da Massenschlachten so zum eher kostspieligen Unterfangen geraten und in fast jedem Haushalt ein PC tatendurstig herumsteht, war ein Strategietitel im futuristischen Ambiente nur eine Frage der Zeit.

Absolut unmöglich!

Jay Wilson, Lead Designer von **Dawn of War**, schlug vor Freude nicht gerade Purzelbäume, als Ron Moravec, General Manager von Relic Entertainment, von einem Treffen mit Publisher THQ zurückkam: »Ron fragte uns, was wir von einem Spiel im Warhammer-Universum hielten. Das sei eine der Lizenzen, die THQ besitze. Wir antworteten ihm: Das ist absolut unmöglich!« Auf den ersten Blick scheint das **Warhammer**-Szenario perfekt für ein Strategiespiel geeignet, doch das nähere Hinschauen offenbart grundlegende Probleme: »Viele echtzeittypische Spielelemente passen einfach nicht in die Warhammer-Geschichte«, erklärt Jay Wilson. »Wir hatten alptraumhafte Visionen von Space Marines, die Bäume fällen und Holz sägen.«



Jay Wilson ist der Lead Designer von Dawn of War.

Rauchende Köpfe

Drei Wochen brüteten die Entwickler über Designideen und hielten Kriegsrat mit Grafikern, Programmierern und Produzenten. Schließlich entstand eine Präsentation, mit der Relic bei THQ punkten sollte. Jay Wilson: »Wir wollten uns in Dawn of War auf sehr plastische, actionreiche Gefechte konzentrieren. So wollten wir auch die Spieler ansprechen, denen das Warhammer-Universum wenig bis gar nichts sagt.« Die Ressourcen-Sammelei – bei vielen PC-Strategen sowieso nicht sonderlich beliebt – wischten die Entwickler vom Tisch: »Statt des Sammelns von Holz und Kristallen müssen die Spieler strategische Punkte besetzen, die ihnen Nachschub sichern.« Was viele Fans der Zukunftskrieger am Original besonders lieben, ist die kunterbunte Bemalung ihrer Plastikhelden. »Das war unser dritter Schwerpunkt: Die individuelle Gestaltung der Warhammer-Krieger«, erinnert sich Jay Wilson.

Impossible Soldiers

Mit dem abgesegneten Konzept ging es an die Umsetzung. Anders als Studios, die zunächst monatelang digitale Bauteile wie Levels, Texturen und Charaktermodelle fertigen, bauten die Designer zwei unterschiedliche Prototypen – den ersten mit der Engine des Relic-Spiels **Impossible Creatures**. »Trotz sehr rudimentärer Umgebungen, nur wenigen Soldaten und Fahrzeugen enthielt dieser Prototyp die grundsätzliche Spielmechanik,« erzählt Multiplayer- und Missions-Designer Andrew Chambers »Die funktionierte wie geplant und machte sogar schon in ihrem Rohzustand viel Spaß.« So konnten sich die Entwickler anschließend darauf konzentrieren, die Spaß bringenden Aspekte auszubauen – und natürlich an einer neuen Engine zu arbeiten.

Neue Engine, neues Glück

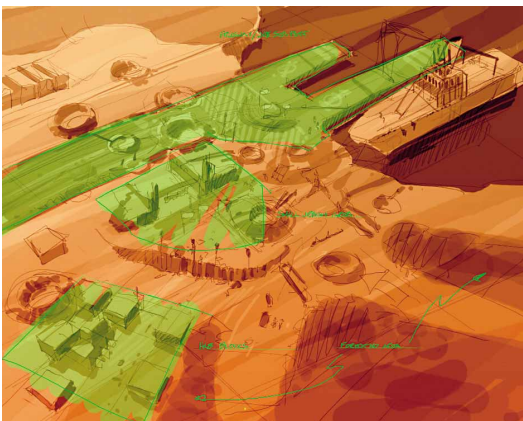
Mit der neuen Engine entstand wenige Monate später, im Januar 2004, eine wei-



Eldar gegen Space Marines: Dawn of Wars fein balancierte vier Rassen laden zu Online-Matches ein.



Konzeptzeichnungen fangen die Atmosphäre der Levels und des Spiels ein, an der sich die Grafiker für ihre 3D-Modelle orientieren.



Jedes Level wird auf dem Papier geplant, dann im Editor gebaut.

tere Fassung von **Dawn of War**, die auf Pressevorführungen eingesetzt wurde. »Da hat und uns alle von neuem begeistert, wie cool das Warhammer-Universum eigentlich ist«, schwärmt Andrew Chambers. Wenige Monate später? Das klingt nach 80-Stunden-Wochen. »Sicher gab es einige Momente, in denen das ganze Team ein paar Spätschichten eingelegt hat«, gibt Chambers zu. »Aber vernünftige Arbeitsbedingungen und guter Teamgeist sind für alle Verantwortlichen bei Relic ein sehr wichtiger Punkt. Dadurch waren während des gesamten Projekts alle bei guter Stimmung, was sich in ihren Ideen und der hohen Qualität ihrer Arbeit niedergeschlagen hat. Und Dawn of War ist unser erstes Echtzeitstrategiespiel, das während fast der kompletten Entwicklungszeit von einem Balancing-Team auf Herz und Nieren geprüft wurde – das spiegelt sich in den vier Rassen wieder.«

Wir haben doch keine Zeit

Klingt bis jetzt wie ein Paradebeispiel aus dem Handbuch für Spielentwickler – irgendetwas muss doch nicht so optimal gelaufen sein? Producer

Jonathan Dowdeswell denkt angestrengt nach: »Ehrlich, alle in unserem Team haben hervorragend zusammengearbeitet. Die Teamleiter hatten keine Angst davor, Entscheidungen zu treffen oder auf Vorschläge einzugehen.« Also gar nichts, was in den eineinhalb Jahren Entwicklungsdauer für Unbill gesorgt hat? »Zwei Dinge fallen mir ein,« rückt Jonathan mit der Sprache heraus. Na also! »Zwar hatten wir unser internes Balancing-Team, doch die Testspieler, also echte Spieler, die sich an Tutorial und den ersten Missionen versuchen durften, bekamen erst im letzten Juli eine Betaversion – zwei Monate vor dem Abgabetermin unserer endgültigen Fassung. Wir bekamen unglaublich sinnvolles Feedback, doch weil wir schon so tief in die Bug-Beseitigung eingetaucht waren, konnten wir nur wenig davon umsetzen. Wir hätten sehr gerne Steuerung, Hilfstexte und Nachrichten an den Spieler optimiert, doch für die entsprechende Neuprogrammierung fehlte uns einfach die Zeit.«

Zu viele Kämpfe

Und Haken Nummer 2? Jonathan Dowdeswell: »Unser Nahkampf-System musste mehr oder weniger komplett aus dem Spiel fliegen. In unsere ersten Entwürfen gab es irrsinnig detaillierte Interaktionen zwischen jeder Einheit der vier Rassen. Doch als wir mit der Entwicklung begannen, fiel uns auf, wie viele unterschiedliche Animationen wir für diese Kampfszenen benötigen würden. Das wurde dann sehr schnell zu einem echten Problem.« Doch wie im richtigen Leben gehen Einzelschicksale in einer Massenschlacht normalerweise unter, ein Kampf der Marke »Elf gegen Olifant« erregt deutlich mehr Aufsehen. »Wir konzentrierten uns also auf die Duelle, in denen größere Einheiten kleineren den Garaus machen und umgekehrt. Wie der Nahkampf zwischen Squad-Einheiten aussah, fiel dann nicht mehr so stark ins



Gewicht.« Diese verhältnismäßig kleinen Sorgen trugen dazu bei, dass die Entwicklungszeit von **Dawn of War** gerade mal 18 Monate betrug – und das Spiel trotzdem ein Hit wurde. **Dawn of War** konnte sogar die Blizzard-Dominanz der World Cyber Games brechen und ist ab diesem Jahr mit dabei, wenn Profispieler aus allen Nationen ihre digitalen Truppen gegeneinander antreten lassen. Fast wie damals, im letzten Jahrtausend, mit den Zinn- und Plasticsoldaten – und dabei friedlicher als in echten Auseinandersetzungen. RA

DESIGN-FAKTEN WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

Entwicklungsdauer	rund 18 Monate
Teamgröße	27 Entwickler, 38 in Spitzenzeiten (12 Grafiker, 5 Animatoren, 6 Designer, 13 Programmierer, 2 Produzenten)
Externe Mitarbeiter	1 Autor, 1 Sound-Designer, 1 Toningenieur, 1 Komponist, 9 Synchronsprecher
Programmmumfang	63.318 Dateien, entsprechen 17 GByte Daten
Anzahl Spieler der offenen Beta	über 150.000
Behobene Bugs	über 4.500, darunter etwa 900 in internationalen Versionen
Starbucks-Cafés, die vom Team vor der Schließung gerettet wurden	2

DESIGNER-FAKTEN RELIC ENTERTAINMENT

Mit einer Kreditkarte finanzierte Alex Gardin im Mai 1997 die Gründung seiner Firma Relic Entertainment im kanadischen Vancouver, um innovative Strategiespiele zu entwickeln. Die Arbeiten am Sciencefiction-Strategietitel Homeworld beginnen, der im September 1999 erscheint und sich in den nächsten zwölf Monaten über eine halbe Million Mal verkauft. Es folgt die Homeworld-Erweiterung Cataclysm im September 2000, das Tier-Klon-Strategiespiel Impossible Creatures im Januar 2003 und Homeworld 2 im September 2003. Im April 2004 verkauft Alex Gardin Relic an Publisher THQ, mit Warhammer 40.000: Dawn of War erschien im September 2004 Relics erster Strategietitel zu einer bekannten Lizenz. Derzeit arbeiten die Entwickler in Vancouver an der Dawn of War-Erweiterung Winter Assault und dem Weltkriegsspektakel Company of Heroes.



Company of Heroes: Relics nächster Titel spielt im 2. Weltkrieg.