



MAKING OF SÖLDNER

Die erste Verkaufsversion von Söldner war unausgereift und von Bugs geplagt. Hier lesen Sie, wie es zur halbgenauen Veröffentlichung kam – und was die Entwickler daraus gelernt haben.

Hattingen, im Herzen des Ruhrgebiets: Heimat des deutschen Entwicklungsstudios Wings Simulations, das mit seinem Erstling **Panzer Elite** viele Simulationsfans begeisterte. Das im Jahr 2000 erschienene Spiel war kurze Zeit später ausverkauft und wurde 2001 neu aufgelegt. Währenddessen war das Wings-Team schon mit den Arbeiten am nächsten Projekt beschäftigt. Es sollte die deutsche Antwort auf **Battlefield 1942** werden, ein modernes Online-Actionspiel auf höchstem Niveau: **Söldner: Secret Wars**.



Bald stellte sich heraus: Das Wings-Team war für ein großes Projekt wie Söldner fast zu klein.

Start mit Hindernissen

»Wir begannen schon 2000 mit den ersten Entwürfen«, erinnert sich Teut Weidemann, Managing Director von Wings Simulations und Lead Designer von **Söldner** an den Projektstart. »Doch im Mai 2000 wurden wir von Jowood gekauft, und es standen noch diverse Beratungstätigkeiten für andere Projekte an. Zudem mussten wir als Vorbereitung für das spätere Spiel Web- und FTP-Server konzipieren und aufbauen. Deshalb stiegen wir erst 2001 richtig in die Vorproduktion ein.« Das Team, nun mit 15 Mitgliedern doppelt so groß wie im Jahr zuvor, arbeitet nebenbei an der Special Edition von **Panzer Elite** und übernimmt das Online-Management diverser Jowood-Titel wie **Cultures** und **World War 3**. Trotzdem kann Wings auf der E3-Messe 2002 eine erste Version von **Söldner** zeigen, Journalisten wie Branchenvertreter sind positiv überrascht. Auf die Entwickler selbst wartet dagegen eine weniger schöne Überraschung.

Gefahr und Rettung

2002 gerät Wings-Eigentümerin Jowood in eine Finanzkrise. In der Folge wird ein Viertel aller Wings-Mitarbeiter entlassen, die verbliebenen Entwickler müssen mit drastisch gekürzten Budgets arbeiten. Das **Söldner**-Team schrumpft auf nur noch zehn Personen. »Wir lebten praktisch von Monat zu Monat«, erinnert sich Teut Weidemann. »Wir mussten mehr Aufgaben stemmen, als wir bewältigen konnten – unsere Effizienz sank dramatisch.« Der angeschlagene Publisher schiebt Pflicht um Pflicht an Wings ab: Die Qualitätssiche-



Kurz nach der Veröffentlichung liefen die Server noch nicht rund.

rung mit Beta-Testern, das Marketing, schließlich sogar das Design der Spielschachtel. »Normalerweise machen wir das gerne selbst«, sagt Weidemann, »doch wegen der dünnen Personaldecke hatten wir so gut wie keine Ressourcen frei.« Auch die Verhandlung mit allen weltweiten Server-Partnern für die Online-Funktionen liegt bei komplett bei Wings. Dass der geplante Erscheinungstermin Weihnachten 2003 von Jowood auf März und dann vom gesamteuropäischen Distributor Big Ben Interactive auf Mai 2004 verschoben wird, überrascht niemanden so richtig. Vier Wochen später erscheint **Söldner** auch in den USA. Doch von einer Heerschar Bugs und massiven Designproblemen geplagt ist **Söldner** beinahe unspielbar: Die Verbindung zu den Servern ist fehlerhaft, die Fahrphysik streckenweise absurd, der Solomodus miserabel. Weil viele Spieler dem Titel mit großer Spannung entgegengesehen hatten, ist die Fallhöhe nun umso größer – enttäuschte und wütende



Käufer laufen in Internetforen Sturm. Wings Simulations trifft der Gegenwind offenbar unvorbereitet: Dort ist man selbst überrascht, dass in Test- und Verkaufsversionen Bugs auftauchen, die sie beim Beta-Test nie gesehen hatten. Was lief schief?

Viel Arbeit, wenig Ehr'

»Man kann den Misserfolg von Söldner an vier Hauptpunkten festmachen«, erklärt Teut Weidemann. »Zu 30 Prozent lag er an Problemen der Entwicklungsstruktur, zu 30 Prozent an der Jowood-Finanzkrise mit ihren Folgen und zu 30 Prozent am ungenügenden Sales & Marketing weltweit – in Deutschland lief dieser Punkt reibungslos. Zehn Prozent sind die üblichen Probleme, die eigentlich bei jeder Entwicklung auftreten, normalerweise aber vom Team abgefangen werden können.« Normalerweise. Weil jedoch das Söldner-Team mit Nebenaufgaben belastet war, litten während der Entwicklung die internen Meilensteine, al-



Bei den Modellen wie dem Hubschrauber MI-24 setzten die Designer vor allem auf Realismus.

so die fristgemäße Fertigstellung größerer Programmteile. Der Programmcode musste mehrfach umgeschrieben werden, der Multiplayer-Modus sorgte für Kopferbrechen. »Wir haben faktisch zwei Spiele parallel entwickelt: eine Single- und eine Multiplayer-Version«, stöhnt Teut. Da Wings für den Online-Modus von Söldner keine Serverplattform wie GameSpy mit zusätzlichen Lizenzkosten nutzen wollte, mussten die Entwickler einen kompletten Online-Dienst mit Spielerdatenverwaltung, einem Messenger-Programm, automatischen Patch-Routinen, Serververwaltung und CD-Key-Abfrage aus dem Boden stampfen.

Manche Spielteile scheinen dagegen gut zu funktionieren – der Programmcode läuft mit einer Open-Source-Physikengine trotz

zahlreicher Überarbeitungen stabil und erludigt die automatische Terrain-Generierung zuverlässig mit Hilfe von Satellitendaten. Die Darstellungsgeschwindigkeit der Grafik-Engine steigt gegen Entwicklungsende in drei Monaten von zwölf auf über 50 Bilder pro Sekunde. Andere Elemente werden dafür zu Sorgenkindern. Vor allem das Design und die Implementierung der KI finden erst sehr spät statt. »Unsere internen Qualitätsstandards waren anfangs zu niedrig«, gibt Weidemann zu, »das führte zu nicht immer optimalem Programmcode und Abstürzen.« Das Team erinnert daraufhin eine interne Testschleife, die das Ausmerzen von Bugs stark beschleunigt. Durch geschicktes Automatisieren haben die Entwickler für jeden Probelauf statt nach 42 schon nach zwölf Minuten eine spielfähige Version aus allen Code-Einzelteilen auf der Festplatte.

Dafür hinken nun die externen Tester hinterher, die den Mehrspielermodus unter die Lupe nehmen sollen. Sie verlegen sich mehr und mehr darauf, Funktionen zu testen, nicht jedoch deren Qualität. Nur zehn Prozent des Beta-Tester-Feedbacks sind brauchbar, nur ein Prozent der Kommentare so klar, dass sie sofort umgesetzt werden können. Und: Eine Spielwelt aus einem Guss ohne Ladezeiten ist zwar eine feine Sache, doch da die Server nach dem Spielende und Ausloggen keine Resets durchführen, addieren sich Fehler nach tage- und wochenlangem Betrieb auf. Selbst in den Menüs läuft die Zeit weiter – »Die Spiel-Engine ist auch für ein Online-Rollenspiel verwendbar«, verrät Weidemann.

Jenseits von Gut und Böse

Wings bemüht sich bei den Unmutsäußerungen im Söldner-Forum um rasche Abhilfe. Für das Spiel erschienen bislang mehr Patches, als andere Titel im Laufe von Jahren ansammeln. »Gibt es zu wenig Patches, vernachlässigt man sein Produkt. Gibt es zu viele, wird von Hektik geredet«, seufzt Teut Weidemann. »Man kann es wohl niemandem Recht machen. Immerhin haben wir unsere Fans stärker befragt und ihr Feedback besser in die Entwicklung eingebunden als die meisten anderen Entwickler.«

Eine der Lehren: Online-Multiplayer-Titel besitzen ihre eigenen Regeln, sowohl auf der Server- als auch auf der Spielerseite.

»Wenn Clans nicht für ein gewisses spielerisches Grundrauschen sorgen, spielt sonst kaum jemand«, erklärt Teut Weidemann. Trotz aller Haken und Ösen sind die Entwickler von Söldner stolz auf ihr Werk. Zehn Wochen nach Erscheinen verkaufte Söldner in Deutschland mehr als dreimal so viele Exemplare wie der Konkurrent Joint Operations. Im November 2004 erschien mit Söldner: Reloaded eine erweiterte, bug-bereinigte Fassung des Spiels, das die Entwickler wie die Erstausgabe rühmig mit Patches auf der offiziellen Homepage > WWW.GAMESTAR.DE versorgen. B41 RA CS

SÖLDNER: SECRET WARS DESIGN-FAKTEN

Entwicklungsdauer:	rund zweieinhalb Jahre
Teamgröße:	15 Personen
Programmcode:	775.000 Zeilen
Interne Testversionen:	656
Gefundene Bugs:	3.200
Spielterrain:	18 Mio. Quadratkilometer

STUDIO-FAKTEN WINGS SIMULATIONS

Wings Simulations wurde 1996 von den Programmier-Veteranen Heiko Schröder und Teut Weidemann gegründet, die schon seit Commodore-64-Zeiten in den 80er Jahren als Spieldesigner aktiv sind. Wings' erstes Projekt war die Simulation Panzer Elite, die 2000 und in einer Neuauflage im Jahr 2001 heraus kam. 2000 wurde die Firma vom österreichischen Publisher Jowood Productions gekauft. Wings' zweites Spiel Söldner: Secret Wars erschien im letzten Jahr. Es ist das letzte: Ende Januar schloss Jowood Wings. Das beinahe fertige Söldner-Addon Marine Corps soll noch erscheinen, außerdem will Wings der Community als Abschiedsgeschenk Werkzeuge zum Erstellen eigener Patches zur Verfügung stellen.



DESIGNER-FAKTEN TEUT WEIDEMANN

Teut Weidemann gehört zum Urgestein deutscher Spieldesigner. Nach rund drei Jahren als Designer und Produzent wurde er 1987 Entwicklungsdirektor bei Softgold/Rainbow Arts, wo er rund 35 Spiele betreute und teilweise selbst entwarf. Die meisten Titel erschienen für den Amiga, darunter Katakis, Turrican, X-Out, Spherical, M.U.D.S. und Conqueror – letzteres bereits ein frühes 3D-Panzer-Spiel. Das Entwicklersterben der 90er überlebte Teut als IT-Berater bei Apple. Er half anschließend bei der Erfindung von Werbespielen mit, entwickelte Lernspiele und wechselte als Experte für den deutsch-europäischen Spielmarkt zu Microsoft Seattle, bevor er 1996 zusammen mit Heiko Schröder Wings Simulations gründete.

