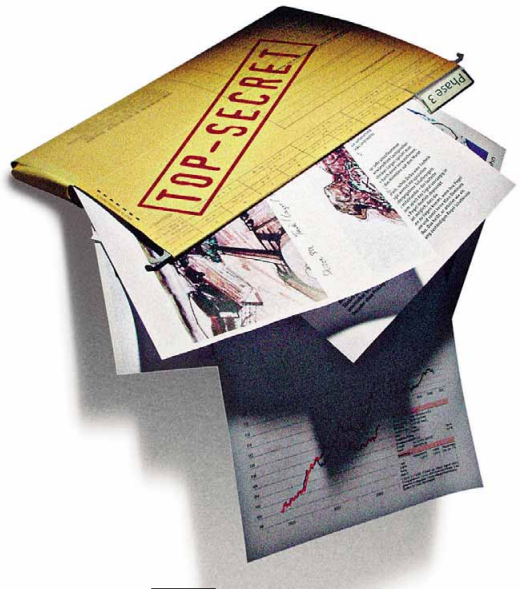


DESIGNER-RÜCKBLICK
TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN

Vom Endzeit-Szenario ins D&D-Mittelalter, oder: viel Bier, viele Bugs.

Wenn die ehemaligen Designer der **Fallout**-Reihe ein PC-Spiel aus einer der allerersten **Dungeons-&-Dragons**-Kampagnen von 1985 basteln, kann doch eigentlich nichts schief gehen, oder? Wir kehren mit Producer Tom Decker von Troika in die kleine Fantasy-Stadt Hommlet zurück, die von allerlei Ungeheuern aus dem benachbarten Tempel des Elementaren Bösen bedroht wird.

Der Plan

»Unser Ziel war von Anfang an, ein klassisches D&D-Modul und die Pen-&-Paper-Regeln so gut wie möglich auf dem PC umzusetzen«, erinnert sich Tom Decker. »Die Geschichte des Tempels eignet sich so gut, weil sie mit Level-1-Charakteren beginnt.« Für dieses Vorhaben und die Aktualisierung in die **D&D**-Regelversion 3.5 stand jedoch nur ein relativ kleines Team von 14 Entwicklern bereit. Um das Projekt trotzdem in ambitioniert geplanten 16 Monaten zu bewältigen, kamen Teile der Spiel-Engine zum Einsatz, die für Troikas Erstling **Arcanum** geschrieben wurde: »Das räumte zwar viele technische Hürden aus dem Weg, aber es gab immer noch sehr viele Upgrades und Modifikationen, so dass unsere Programmierer sehr, sehr beschäftigt waren.« So beschäftigt, dass die Entwicklungszeit vom 1. Februar 2002 bis 1. Juni 2003 um zwei Monate verlängert und dann noch einmal um einen Monat überzogen wurde – erst am 30. August 2003 ging das Spiel in Produktion.

Terror im Tempel des Elementaren Bösen: Ein Feuerdämon heizt unserer Party mit Zaubern ein.

Gute Zeiten ...

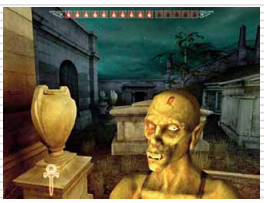
Bei einem relativ kleinen Team, einem großen Projekt und einem engen Zeitrahmen ist gute Arbeitsatmosphäre entscheidend: Die Entwickler trafen sich beispielsweise regelmäßig zu »echten« Rollenspiel-Abenden. »In Spitzenzeiten liefen bei uns drei D&D-Gruppen gleichzeitig. Und es war mir wirklich sehr unangenehm, an einem meiner ersten Abende als Meister den mächtigen Krieger Gor von Craig Matchett mit einem Remorhaz-Wurm zu töten«, erzählt Tom. Nachtragend war Charakter- und Textur-Künstler Craig jedenfalls nicht: »All seine Arbeiten waren immer drei Monate vor der Deadline fertig. So konnte er viele Kämpfe und Monster-Platzierungen balancieren und als D&D-Experte bei etwaigen Regelfragen helfen.«

Manche Freizeitaktivitäten der Entwickler tauchen sogar im Tempel wieder auf: »Im Feuertempel gibt es ein Quest um ein Würfelspiel namens Three-Eyed Snake – das haben wir zu Beginn der Entwicklung jeden Dienstag gespielt. Die Gewinner mussten die anderen dann oft auf ein Bier in unserem Stammlokal Captain Cream's einladen. Als verheirateter Mann bin ich stattdessen natürlich

Nur einer von vielen Bugs im Spiel: die »DO NOT USE«-Pfeile im Helden-Inventar, zum Glück nicht überlebenswichtig.

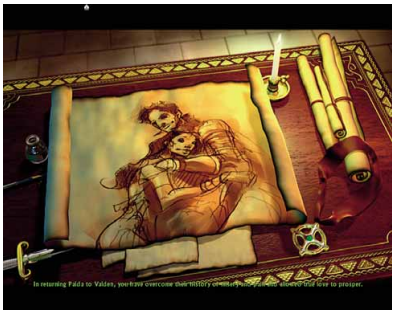
DESIGNER-FAKTEN TROIKA GAMES

Troika Games wurde 1998 von Jason Anderson, Leonard Boyarsky und Tim Cain gegründet, die bei Interplay unter anderem für die Fallout-Reihe verantwortlich waren. Ihr erstes Spiel Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura heimste diverse Preise ein und ebnete den Weg für die Entwicklung von The Temple of Elemental Evil und Vampire 2, das kurz vor der Veröffentlichung steht. Troika arbeitet darüber hinaus gerade an zwei noch unangekündigten Rollenspielen – eins davon soll gerüchteweise in einem postapokalyptischen Szenario à la Fallout spielen.



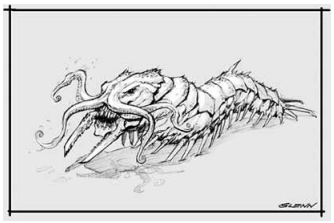
Fast fertig: Troikas Rollenspiel Vampire 2 – Bloodlines.

Gruppenbild mit Entwicklern und Damen: die komplette Mannschaft von Troika Games.



Im variablen Spiel-Abspann erfahren Sie, was aus den Figuren der Quests geworden ist.

Der Tempel des Elementaren Bösen (oberirdischer Teil) in einer ersten Entwurfszeichnung.



Üble Kreaturen: Zwei der über 160 Monster, denen Ihre Party auf ihrem Abenteuer begegnet.

immer artig nach Hause gefahren – mir reichten die Biere, die wir schon während des Würfelns getrunken hatten«, grinst Tom. Ob sich die Bier-Vorliebe mancher Designer auch in der Person eines Braumeisters zeigt, der im Tempel zu finden ist? Immerhin besitzt er in allen Versionen des Spiels einen deutschen Namen, der, so Tom Decker, »von Olaf Becker kam, mit dem ich bei Interplay diverse deutsche Übersetzungsarbeiten betreut habe. Hubertus Gerstenbrenner klingt doch wirklich gut, oder nicht?«

... schlechte Zeiten

Die eingeschworene Entwickler-Mannschaft erreichte die meisten Projekt-Meilensteine ohne Probleme. Zusammen mit Firmengründer Tim Cain entwarf Tom Decker insgesamt 149 Charaktere – »Manchmal zehn bis 15 pro Monat, was uns nur ein paar Tage für jede Figur ließ.« Ein so umfangreiches Rollenspiel mit 149 Charakteren, vielen Haupt- und Nebenquests, 223 statt geplanter 82 Zaubersprüchen und über 160 Monstern ist ein komplexes Gebilde. Und komplexe Gebilde ziehen viele Bugs an. Doch zur Fehlersuche hatte das Team nur sehr wenig Zeit: »Uns blieben trotz der verlängerten Entwicklungsdauer nur 22 Tage«, sagt Tom. Anders ausgedrückt: Bereits einen Monat nach der Alpha-Version, die erstmals »richtiges« Spielen erlaubte, ging das Rollenspiel in die Beta-Phase – und am 8. August erhielt Publisher Atari die fertige Version.

Ein weiterer Haken: »Tempel des Elementaren Bösen orientiert sich zu sehr an der Pen-&-Paper-Vorlage. Gar nicht mal, was die Geschichte angeht, doch das Layout vieler Dungeons und Level machte es manchmal schwer, Monster und Gegner so zu verteilen, dass es unserem taktisch basierten Rollenspiel gerecht wurde«, erzählt Tom. »Außerdem wäre es gut gewesen, einen Vollzeit-Autor an Bord zu haben, der beispielsweise Bücher mit Hintergrund- und historischen Informationen geschrieben und in der Spielwelt verteilt hätte. So hätte das Spiel noch an Tiefe und Faszination gewonnen.« Und dann passieren noch unvorhersehbare Dinge: »Die Sprachaufnahmen für 79 Charaktere mussten in fünf Arbeitstagen über die Bühne gehen. Doch unser Aufnahmeleiter wurde kurz vor Beginn der Studiositzungen schwer krank. Wir hatten einen guten Ersatzmann, doch ich hätte mir die Sprachaufnahmen noch besser gewünscht.«

Fan-Feedback

Nach der Veröffentlichung machten sich die Rollenspielfans in Online-Foren Luft – einerseits waren sie von der offenen Spielwelt mit den vielen Möglichkeiten begeistert, andererseits trübten Bugs wie gelöschte Spielstände und gegen Spielende stark ruckelnde Grafik das Vergnügen. Tom Decker und sein Team waren sich der Probleme bewusst: »Wir haben alle Nachrichten gelesen und etliche beantwortet. Wir hätten natürlich gerne mehr Zeit für das Feintuning gehabt, aber waren schon einen Monat über der Zeit, als Atari das Spiel in die Läden stellte. Unsere Verpflichtung gegenüber den Fans führte nach dem ersten offiziellen zu einem zweiten Patch, den wir in Eigenregie produziert haben. Und wir arbeiten momentan mit einigen Fans an einem dritten Patch. Bei aller Kritik freuen wir uns natürlich, dass **Tempel des Elementaren Bösen** so vielen Spielern immer noch gefällt, sie es mit immer neuen Helden angehen und in den Foren von ihren Erlebnissen berichten.«

Abschlussgedanken

Welche Lehren nimmt das Entwickler-Team mit ins nächste Projekt? Stichwort Arbeitsbelastung: »Man kriegt jede Menge Arbeit geschafft, wenn man viele 100-Stunden-Wochen in Folge arbeitet – aber dann macht man auch jede Menge Fehler. Eine Balance zwischen Ergebnis und Belastung ist unser Ziel, auch wenn das in unserer Industrie eher die Ausnahme als die Regel zu sein scheint.« Stichwort Teamwork: »Kämpfe für das, woran du glaubst, aber erinnere dich daran, dass Kompromisse zu Teams gehören. Sei ehrlich und direkt mit deinen Kollegen und fall ihnen nicht in den Rücken – denn es sitzen alle im gleichen Boot.« Stichwort Nachfolger: »Wir als Team hätten sehr gerne einen Nachfolger, ein neues D&D-Spiel oder etwas ganz Neues produziert, doch Atari hat diesbezüglich momentan keine Pläne.« RA

TEMPEL DES ELEMENTAREN BÖSEN DESIGN-FAKTEN

Entwicklungsdauer: 19 Monate

Teamgröße: bis zu 14 Entwickler, dazu einige Praktikanten und externe Mitarbeiter

externe Mitarbeiter: Tiger Hare Studios (Intro-Movies), Ron Fish (Sound & Musik), Therese MacLauglin (Sprachstudio)

DESIGNER-FAKTEN TOM DECKER

Tom Decker ist seit 17 Jahren in der Spielindustrie beschäftigt, die letzten zweieinhalb Jahre bei Troika und davor bei Interplay. Er hat Spiele wie The Bard's Tale Construction Set und Wall Street Manager produziert und designt, an Kindersoftware wie Mario Teaches Typing gearbeitet und war für die Lokalisierung von Klassikern wie Planescape: Torment und Baldur's Gate 1 und 2 verantwortlich. Tom ist ein großer Fan von storybasierten Spielen, die, »oh Schreck, sehr linear sind.«

Faxenmacher: Tom Decker (rechts) und ein Kollege.