

POST MORTEM BATTLEFIELD 1942

Ein Multiplayer-Titel mit Flugzeugen, Schiffen, Jeeps und Infanterie – klingt wie ein sicherer Hit. Doch Battlefield 1942 musste einen langen, stetigen Weg gehen.



Willkommen in unserer neuen Rubrik **Post Mortem** (wörtlich: »nach dem Tode«, oder Nachruf). So nennen Software-Hersteller einen kritischen Rückblick auf ein bereits erschienenes Produkt. Wir verraten in dieser Rubrik Informationen, die weit über normale Previews oder Tests hinausgehen: Wie kam ein Designer überhaupt auf die Spielidee? Welche Elemente des ersten Konzepts schafften es ins fertige Produkt? Galt es bei der Entwicklung, besondere Katastrophen zu meistern? Wir sind gespannt, wie Ihnen die neue Rubrik gefällt – schreiben Sie uns Ihr Feedback an relaunch@gamestar.de! Den Anfang macht Johan Persson von Digital Illusions, der von den Arbeiten an **Battlefield 1942** berichtet.

Die Spielidee

»Meine größte Inspiration für Battlefield 1942 waren Flugsimulationen. Es machte mir viel Spaß, etwa in A10 Cuba knapp über dem Boden zu fliegen, aber ich konnte mich nie dazu überwinden, die ganzen Tastaturbelegungen auswendig zu lernen«, erzählt Johann Persson. »Außerdem wäre das Fliegen doch viel cooler, wenn gleichzeitig andere Spieler Panzer und Infanteristen am Boden steuern würden. Mein Konzept war also, Simulationen verschiedener Fahrzeuge zu nehmen und sie mit Bodennahkampf und der einfachen Zugänglichkeit von Multiplayer-Shootern wie Quake zu kombinieren.« Die Idee für **Battlefield 1942** war geboren.

DESIGNER-FAKTEN: JOHAN PERSSON

Johan Persson besitzt einen Master-Titel in »Computer Science and Engineering« der schwedischen KTH, international als Royal Institute of Technology bekannt. Er war einer der Gründer von Refraction Games, dem Studio hinter Codename: Eagle. Von ihm stammt das ursprüngliche Konzept zu Battlefield 1942, einem der zehn bestverkauften PC-Spiele aller Zeiten, für das er auch als Lead Programmer und Physik-Spezialist zuständig war. Zurzeit ist Johan Creative Director bei Digital Illusions.



Forscher Blick:
Johan Persson

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H57



Battlefield 1942: Lange wollte es kein Publisher, heute ist es eines der zehn bestverkauften PC-Spiele aller Zeiten.

Der erste Versuch

Wie waren die Reaktionen auf diesen Genre-Mix? Persson erinnert sich: »Wir versuchten schon 1997, einen Publisher für unser Konzept zu begeistern, mit Take 2 fanden wir schließlich einen. Allerdings meinten die Verantwortlichen, dass der Markt noch nicht reif für ein so Multiplayer-lastiges Spiel sei.« Take 2 bestand darauf, eine Kampagne einzubauen und das Geschehen in einem Parallel-Universum zur Zeit des Ersten Weltkriegs anzusiedeln. Zwar hatten die Entwickler dafür weder die Kapazitäten noch die Erfahrung, doch sie haben es irgendwie geschafft. Das Ergebnis erschien 2000 unter dem Titel **Codename: Eagle**. In GameStar 12/99 bekam das Spiel mit den Fazit »Ordentliches Konzept, schlecht ausgeführt« magere 54 Prozent. Dazu Johan Persson: »Ein Trost war wenigstens, dass die amerikanische Website GameSpy Codename: Eagle in ihre Liste der 25 meist unterschätzten Spiele aller Zeiten aufnahm.«

Der zweite Versuch

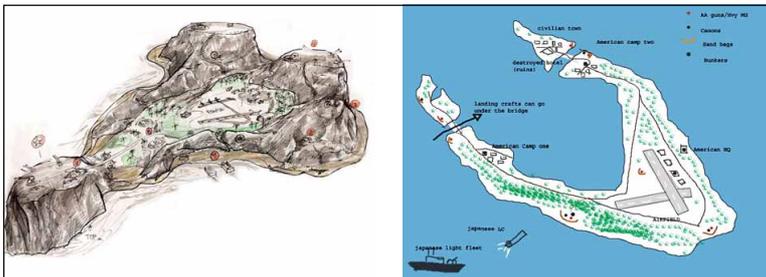
Doch mit **Codename: Eagle** war die ursprüngliche Idee noch nicht vom Tisch. »Auf der E3 2000 haben wir mehreren Publishern eine Demo und einen kurzen Film vorgeführt. Wie bei uns üblich, liefen die Vorbereitungen dazu etwas chaotisch: Der Flug nach Los Angeles ging um elf Uhr morgens, die CD mit dem Material war erst um neun Uhr fertig.« Die Verhandlungen liefen zunächst schlecht: Viele Publisher hielten die Idee für zu ambitioniert, andere zweifelten an der technischen Umsetzbarkeit. Nach weiteren sechs Monaten ergebnisloser Präsentation



Panzer gegen Flak: frühe Entwurfszeichnung einer Spielszene.



Gut vorbereitet: Das Battlefield-1942-Team bei einer Bildungsreise auf der Rennbahn.



Level-Entwürfe: Links eine erste Zeichnung, rechts eine Draufsicht mit wichtigen Punkten.

nen und Absagen unterschrieb das Team schließlich bei Electronic Arts. Der Rest ist, wie man so schön sagt, Geschichte.

Die Probleme

Auch wenn man selten öffentlich über Probleme spricht: Bei komplexen Projekten tauchen sie immer wieder auf. Johan Persson blickt zurück: »Wenn das Spiel so geworden wäre wie unsere zusammengeschnitzte Präsentationsversion, hätte es kein Mensch gekauft. Die Demo hatte weder funktionierende Fahrzeuge noch Soldaten oder irgendeine Spielmechanik.« Wie sah dann der Aus- oder Umbau der Demo in ein funktionierendes Spiel aus? »Wir haben völlig unterschätzt, wie viel Zeit man braucht, um einen absoluten Spitzentitel zu produzieren – und das für die nächste Generation von Grafikkar-

ten.« Ein Beispiel: Ein 3D-Objekt für **Code-name: Eagle** entstand an einem Tag. Bei **Battlefield 1942** waren es drei Tage, oft mehr. Für das gleiche Objekt braucht das Team nun bei **Battlefield 2** zwölf Tage – trotz mehr Erfahrung und besserer Tools.

Auch Probleme bei der Zusammenarbeit des Teams erwiesen sich als Zeitfresser: »Chef-Programmierer, Chef-Grafiker und andere Teamleiter sollten eigentlich ausschließlich ihre jeweilige Mannschaft betreuen und reibungslose Abläufe sicherstellen. Doch bei Battlefield 1942 waren wir auch in die Produktion eingebunden, mussten also zwei Jobs gleichzeitig erledigen – das Ergebnis waren viele Überstunden«, gesteht Persson.

Die Erfolge

Doch die Evolution ihrer ursprünglichen Idee trieb die Entwickler an: »Unser Grundkonzept war ebenso inspirierend wie herausfordernd. Deshalb haben wir uns von den Problemen nicht beirren lassen«, erzählt Persson. Besonders stolz ist er auf die 3D-Engine von **Battlefield 1942**: »Sie ist so flexibel, dass Fans einige absolut fantastische Modifikationen bauen konnten.« Auch an die Demo-Version erinnert sich Johan gern: »Die Multiplayer-Demo, die wir vor dem Erscheinungstermin des Spiels veröffentlicht haben, hat Battlefield 1942 mit einem Schlag bekannt gemacht. Davor hatte kaum jemand etwas von unserem Projekt gehört,

BATTLEFIELD 1942: DESIGN-FAKTEN

Teamgröße: Zwischen sieben und 70 Entwicklern, im Schnitt 20 Personen, die für zweieinhalb Jahre an dem Projekt gearbeitet haben – oder, wie Johan Persson sagt: »Wenn ein Mensch so gut wäre, alle Jobs zu übernehmen, wäre er 50 Jahre damit beschäftigt.«

Programmcode: eine Million Zeilen

Anzahl aller Entwicklungsdateien: rund 25.000

Bug-Datenbank: Über 5.000 Fehler, die alle vor dem Gold-Master-Termin gefixt wurden.

aber danach war das Spiel in aller Munde.« Auch die gute Zusammenarbeit mit Publisher EA trug zum Erfolg bei: »Mit Electronic Arts als Partner stiegen zwar die Erwartungen an unser Team, aber plötzlich gab es auch mehr Geld und Möglichkeiten, diese Erwartungen zu erfüllen.« Wie Persson bereits dieses Jahr im März auf der Game Developer Conference einräumte, griff der Publisher mitunter direkt in die Entwicklung ein, um das Spiel besser bewerben zu können. So wurden Fahrzeug- und Waffentypen auf japanischer, russischer und britischer Seite gestrichen, damit die Performance für die von EA geforderten 64 Spieler ausreicht.

Schlussgedanken

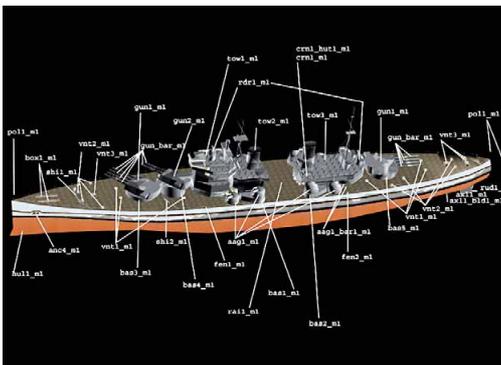
»Eine unserer wichtigsten Design-Entscheidungen war es wohl, den Story-basierten Einzelspieler-Modus zu streichen«, erklärt Persson. »Wir hatten aus Codename: Eagle gelernt, dass wir einem so großen und umfangreichen Titel unmöglich eine erstklassige Einzelspieler-Kampagne und gleichzeitig einen überragenden Multiplayer-Modus verpassen können.« Und selbst mit der Konzentration auf den Multiplayer-Teil mussten viele der ursprünglich geplante Elemente entfallen: Animationen beim Betreten und Verlassen der Spielwelt, historisch korrekte Waffen für alle Nationen, der Zuschauer-Modus, verformbares Terrain, Fallschirm-Steuerung, Fahrzeug-Formationen und nicht zu vergessen: Tiere! »Wir hatten bereits eine Kuh und ein Huhn fertig, die es aber nicht ins Spiel geschafft haben.«

RA

BATTLEFIELD-SONDERHEFT

Lust auf Battlefield bekommen? Dann holen Sie sich unser neues Battlefield-Sonderheft. Darin liefern wir Taktiken, Editor-Tutorials und Proffwissen zu Battlefield 1942 und Battlefield Vietnam. Auf DVD: neueste Mods wie Forgotten Hope, Battlefield Pirates, Battlefield 1918 uvm. Das Sonderheft gibt's für 7,60 Euro seit dem 18. August am Kiosk oder in unserem Online-Shop.

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 374



Virtuelle Werft: Die Komponenten eines Schlachtschiffs.