

Akte Digital_Anvil/1

Vier Jahre in Texas

GameStar begleitet exklusiv die nächsten Spiele von Chris Roberts' Entwicklungsstudio auf dem Weg zur Vollendung. Im Mittelpunkt unserer Auftakt-Reportage steht ein Rückblick auf die Firmengeschichte von Digital Anvil.

Die Position klingt gut auf der Visitenkarte, die Bezahlung ist auch nicht schlecht. Aber du darfst dein neues Lieblingsprojekt nicht machen, sollst stattdessen die alte Masche ständig fortsetzen und wegen Terminen Kompromisse machen: Der namenlose Durchschnitts-Programmierer muss solche Anweisungen von oben grummelnd ertragen. Doch wenn man Chris Roberts heißt, macht man einfach

seinen eigenen Laden auf. Im März 1996 verkündete der Vater der **Wing Commander**-Serie seinen Abschied von Origin und gründete zusammen mit sieben Mitstreitern Digital Anvil.

Gut vier Jahre später ist das erste Spiel der Jungunternehmer endlich erschienen. Respektable 85 Spielspaß-Punkte erntete das Weltraumspiel **Starlancer** im GameStar-Test (6/2000). Bei Digital Anvil sprühen die Funken; in den näch-



sten Monaten stehen die Veröffentlichungen von **Conquest** und **Loose Cannon** an; Chris Roberts' Mega-Projekt **Freelancer** wurde kürzlich auf Frühjahr 2001 verschoben. Außerdem wird die noch geheime zweite Programm-Generation bereits geplant: Neben neuen PC-Titeln wird auch das erste Xbox-Spiel der Firma mit dabei sein. Genug Stoff für uns, um fortan regelmäßig die Digital-Anvil-Macher im texanischen Austin zu besuchen und Ihnen exklusive Infos und Bilder zu präsentieren.

Flucht von Origin

Zum Auftakt unserer Serie widmen wir uns der Firmengeschichte und haben in Austin mit Anvil-Boss Chris Roberts sowie Produzent Eric Peterson gesprochen, einem weiteren Gründungsmitglied.

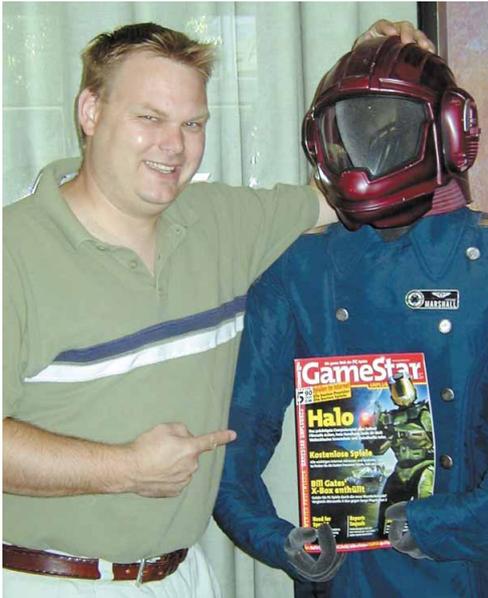
Nach der Unabhängigkeitserklärung begann die Suche nach einem finanzstarken Partner. Digital Anvils Anspruch, technisch und inhaltlich aufwendige Qualitätsspiele in Ruhe zu entwickeln, ist zwangsläufig mit galoppierenden Entwicklungskosten verbunden. Eric Peterson erinnert sich: »Wir wollten die Spielewelt auf den Kopf stellen. Chris ist berüchtigt dafür, die neueste Hardware auszureizen und Genres vorwärts zu pushen. Damit man sich so etwas leisten kann, braucht man tiefe Taschen mit geduldigem Kapital.«

E-Mail für Bill

Erster Kooperations-Gesprächspartner war naheliegenderweise Origin-Eigentümer Electronic Arts. Dass Digital Anvil letztendlich mit einem noch größeren Konzern in Form von Microsoft anbandelte, entbehrt nicht einer gewissen Ironie – und einer hübschen



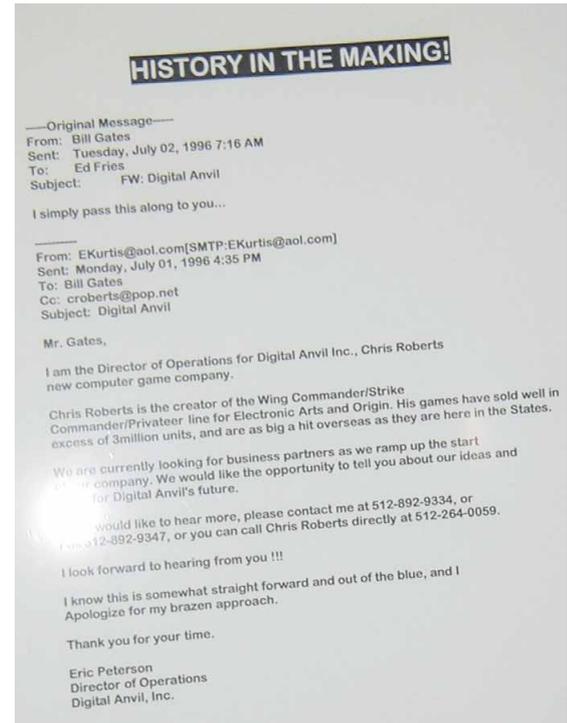
Beim Betreten des **Digital Anvil-Foyers** stolpert man über Modelle und Requisiten des **Wing Commander**-Films.



Gründungsmitglied **Eric Peterson** plauderte mit uns über die Entstehungsgeschichte von Digital Anvil.

Anekdote. Die legendäre E-Mail, mit der Eric Peterson am 1. Juli 1996 einen gewissen Bill Gates direkt kontak-

tierte, zierte als gerahmter Ausdruck den Empfangsbereich in der Digital-Anvil-Zentrale. »Wir kannten damals niemanden bei Microsoft, wussten aber die E-Mail-Adresse von Gates«, erklärt Eric die forsche Taktik. Bill leitete das Anliegen prompt am nächsten Morgen an Ed Fries weiter, seines Zeichens Manager für alle Spieleaktivitäten des Hauses. Der Stein kam ins Rollen, im Februar 1997 war der Deal besiegelt. Beide Parteien üben sich in Verschwiegenheit darüber, wie viel Kleingeld Microsoft investierte, um die ersten Spiele von Digital Anvil veröffentlicht zu dürfen. Das US-Magazin »Texas Monthly« erwähnte in seiner Ausgabe vom September 1997 die (unbestätigte) Investment-Summe von 75 Millionen Dollar. Mit dem Microsoft-Deal in der Tasche konnten Chris und Peter das Personal aufstocken: Von Ende 1996 bis heute wuchs die Zahl der Anvil-Angestellten von 26 auf beeindruckende 104.



Partnervermittlung im 0-Ton: Mit dieser E-Mail an **Bill Gates** stellen die Jungunternehmer anno 1996 den Draht zu Microsoft her.

Interview mit Chris Roberts

GameStar Chris, weshalb hast du 1996, nach acht Jahren, deinen Job bei Origin hingeworfen und Digital Anvil gegründet?

Chris Roberts Ich wollte mehr Kontrolle über die Spielinhalte, Fokussierung auf wenige qualitativ hochwertige Titel und die richtige Menge Zeit dafür. Ich möchte nicht auf den Druck vierteljährlicher Bilanzen reagieren müssen, wie es bei Origin-Eigentümer Electronic Arts der Fall war. Und ich will nicht nur eine Fortsetzung nach der anderen machen, sondern neue, originelle Projekte. Außerdem reizt es mich, unsere Spielinhalte auf andere Medien wie Film, Fernsehen oder Bücher zu übertragen.



Fast zehn Jahre ist es her, dass Chris Roberts' drittes Origin-Spiel, **Wing Commander**, zum ersten großen Weiterfolg wurde.

GameStar Die Abgangswelle bei Origin hat neulich einen weiteren Höhepunkt erreicht, als Richard Garriott abrupt abtrat. Warum gehen ständig gute Leute?

Chris Roberts Einige Leute wurden durch fehlende Konsistenz und Ausrichtung ihrer Arbeit frustriert. Ich glaube, Origin hat Wing Commander Online inzwischen viermal gestartet und wieder beerdigt. Projekte werden angefangen, abgebrochen, angefangen, abgebrochen... das ist sehr frustrierend, wenn du ein Entwickler bist, der zwei, drei Jahre seines Lebens in ein Spiel gesteckt hat.

GameStar Welche Nachteile sind mit der Freiheit in der eigenen Firma verbunden?

Chris Roberts Wenn du ein Spiel machst, ist es irgendwann fertig. Es wird besprochen, die Kunden mögen es, und du hast das schöne Gefühl, etwas gut gemacht zu haben. Aber ein Unternehmen zu leiten ist eine Endlosaufgabe. Für mich persönlich ist es befriedigender, ein Spiel zu machen, als die Firma zu managen. Aber das ist nun mal der Preis, den du für deine Unabhängigkeit zahlen musst.

GameStar Dein persönliches Fazit nach

deinem Regiedebüt beim **Wing Commander-Kinofilm?**

Chris Roberts Es war eine tolle Erfahrung. Ich würde gerne eine weitere Gelegenheit haben, einen Film zu machen – um erfolgreicher und glücklicher damit zu sein. Es gibt mindestens hundert Dinge, die ich beim nächsten Mal anders machen würde, damit ein besserer Film dabei rauskommt. Bei Wing Commander lag's an meiner Unerfahrenheit und dem Umstand, dass wir weder genug Geld noch Zeit hatten.

GameStar Weißt du schon, welches Spiel du nach Freelancer angehen wirst?

Chris Roberts Ich hoffe, dass es Silverheart sein wird. Das ist eine Idee aus meinen Origin-Tagen, deren Rechte ich inzwischen zurückgekauft habe. Skript und Story entwickelte ich zusammen mit dem Fantasy-Schriftsteller Michael Moorcock. Es wird ein Fantasy-Spiel mit vielen Elementen wie 3D-Action, Rollenspiel und Adventure.



Digital-Anvil-Gründer **Chris Roberts** arbeitet derzeit an der Fertigstellung von Freelancer und fungiert obendrein als Produzent von Conquest.



Im modern ausgestatteten Altbau in Austins Innenstadt machen sich über **100 Mitarbeiter** auf mehreren Stockwerken breit.

Aus Fehlern lernen

»Als wir Digital Anvil gründeten, haben wir uns gesagt: ›Wir werden nicht die gleichen Fehler begehen wie Origin – wir machen ganz neue Fehler!‹«, flacht Eric Peterson. So kam die im alten Firmen-Slogan beschworene »Fusion aus Silizium und Zelluloid« nie richtig zustande. Live berechnete 3D-Animatio-

nen haben digitalisierte Videoclips weitgehend aus Spielen verbannt. Der von Chris Roberts inszenierte **Wing Commander**-Kinofilm entpuppte sich als künstlerische und kommerzielle Enttäuschung. Zum Termindruck, unbedingt vor **Star Wars Episode 1** in die amerikanischen Kinos kommen zu müssen, gesellte sich ein knapp bemessenes Budget. Sequenzen wie die läppi-schen Kilrathi-Aufnahmen wollte man eigentlich nachdrehen, aber Zeit und Geld waren aufgebraucht.

Hauptsache Spaß

In nächster Zeit sind keine weiteren Filmabenteuer geplant, sondern ausschließlich Spieleproduktionen. Die Erfolgsformel des Hauses: Gib den Leuten eine gute Story, einen leichten Einstieg – und vergiss den Spielspaß nicht. Digital Anvil hat Respekt vor den Ansprüchen des Massenmarkts, wie uns Eric Peterson in seinem Schlusswort versichert: »Ein gutes Spiel macht es dir am Anfang leicht und führt allmählich

mehr Features und einen höheren Schwierigkeitsgrad ein. Für Gelegenheitsspieler darf es nicht in Arbeit ausarten. Wenn du die nicht in fünf Minuten fesseln kannst, sind sie gelangweilt und machen etwas anderes. Manchmal droht man vor lauter Realismus-Getue zu vergessen, dass die Leute ein Spiel nur kaufen, wenn es schnell Spaß macht. Wir sind uns der Wichtigkeit dieses Fun-Factors sehr bewusst!« **HL**



Beim durchwachsenen **Wing Commander**-Kinofilm musste Chris Roberts Lehrgeld zahlen. Derzeit konzentriert sich Digital Anvil wieder ganz auf die Spieleaktivitäten.

Update: Loose Cannon

Beim rasenden Action/Rennspiel-Mix Loose Cannon gehen gerade die Lichter aus. Das ist kein Grund zur Besorgnis, sondern ein frisch implementiertes Feature der Grafik-Engine. Bei der aktuellen Version, die wir bei Digital Anvil anspielten, sind nächtliche Szenarien mit realistischer Beleuchtung enthalten. Bei Nachtfahrten spenden die Autoscheinwerfer Erleuchtung. Wer beim Anschleichen den Schutz der Dunkelheit bevorzugt, schießt einfach die nächste Straßenlaterne aus. Vor allem in den Städten kommt die Nachtgrafik dank von Spotlights bestrahlten Gebäuden bestens zur Geltung, das Umland bleibt nachts düster.



Imposante Verkehrsdichte in den Städten, neuerdings auch bei Nacht.

Auch der Multiplayer-Programmcode kommt voran, eine Netzwerkversion ist schon spielbar. Wie viele Mitstreiter letztendlich über LAN und Internet gleichzeitig mitmischen können, muss noch in Performance-Tests ausgeknobelt werden. Wie in den Solo-Missionen können Sie in 3D-Shooter-Manier herumlaufen oder in ein bewaffnetes Auto steigen. Besonders gemein: den Gegner herauslocken und dann sein Vehikel klauen. Schadenfreude ist damit vorprogrammiert...

Loose Cannon

Genre: Actionspiel **Hersteller:** Digital Anvil
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Fahren, ballern, Einsätze planen mit maßgeschneiderter 3D-Engine. Anhaltend vielversprechend.«

Update: Conquest

Bei der jüngsten Fassung des Echtzeit-Strategiespiels Conquest, die uns Designer Jamie Wiggs vorspielte, fehlte noch die neue, verschönerte Version des User-Interfaces. Optischer Feinschliff bei Icons und Missionsdesign sind die wesentlichen Punkte auf der »to do«-Liste des Teams. Die groben Jobs sind erledigt: Im Laufe der Entwicklung des Echtzeitstrategiespiels wurden eine vierte Rasse und die dritte Dimension geopfert. Conquest hat zwar eine 3D-Grafik-Engine und erlaubt stufenlose Zooms auf den schönen Sternenkarten. Sie können Ihre Einheiten aber nicht wie bei Homeworld wirklich in die Tiefen des Raums schicken. Damit für den Spieler die Übersicht nicht flöten geht, bleibt es bei Manövern auf einem »flachen« Spielfeld.



Ganze Flotten kämpfen hier um einen wertvollen Rohstoffspender.

Im Gegensatz zu manch anderem neuen Strategietitel ist Conquest ausgesprochen Ressourcen-freudig. Sie müssen nicht nur passende Himmelskörper für die Produktion von Erz, Gas und Crew-Mitgliedern entdecken, sondern auch Versorgungsrouten zu Flotten etablieren, die in anderen Sektoren operieren. Also heißt's erst planen, dann kämpfen.

Conquest

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Digital Anvil
Termin: 4. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Ressourcen-intensive Flottenmanöver in bis zu 16 Raumsektoren gleichzeitig. Schnuffige 3D-Einheiten.«