

Entwicklungsreport

Dungeon Keeper 2

Phase 4: Betatest

Die letzte Phase der Entwicklung läuft: Wir beobachten für Sie das Bullfrog-Team beim Feintuning seines Kerker-Krachers.

Wenn Sie unseren Entwicklungsreport zu Bullfrogs **Dungeon Keeper 2** bisher verfolgt haben, wissen Sie bereits über die Konzept-

Stunden Spielzeit hatte Beta-tester Nathan Smethurst das Ende des 14. Levels fast erreicht – da stürzt das Programm sang- und klanglos ab.

tiert war. Der Fehler läßt sich gezielt wiederholen – damit hat der Tester seinen Job getan. Jetzt sind die Programmierer am Zug, denen er das Problem genau beschreibt. Doch gleich darauf findet er den nächsten Bug ...

ne Team wird verstärkt mit Leuten außerhalb der Firma, die vorher keinen Blick auf **Dungeon Keeper 2** werfen durften, damit sie frisch und unbefangen ans Spielen hergehen können. **GUN**



Eine magische **Explosion** erschüttert unsere Hühnerfarm – Heldenalarm!

phase, die Realisierung sowie das Level-Design Bescheid. Mittlerweile ist das Untergrund-Epos so weit gediehen, daß der Endspurt begonnen hat: die Testphase. Allerdings hat Bullfrog überraschend bekanntgegeben, sich für diesen Teil der Entwicklung besonders viel Zeit nehmen zu wollen, daher verschiebt sich der Erscheinungstermin auf Anfang Februar.

Fehler und Schreie

»Arrrghh!« Ein gellender Schrei hallt durch das Großraumbüro. Nach fast zwei

Den letzten Spielstand hat er vor mehr als 20 Minuten gesichert. Jetzt geht die Suche los: Was genau hat den Fehler verursacht? Smethurst versucht, die Spielsituation exakt zu wiederholen, die den Absturz bewirkt hat. Nach einigen Minuten wird er fündig. Einer der angreifenden Helden ist in eine Falle gelaufen, die wohl noch nicht vernünftig implemen-

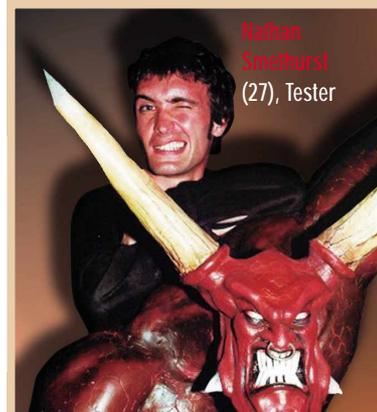
Vom Möbelpacker zum Betatester

Nathan Smethurst hat eine interessante Karriere gemacht: Eigentlich arbeitete er in einer Umzugsfirma, bis ein Freund ihm eine Stelle bei Bullfrog anbot – falls er ihn bei jedem PC-Spiel schlagen würde. Smethurst gewann ein paar Matches und hatte einen neuen Job: Beta-tester. Mittlerweile ist er einer von drei festangestellten Mitarbeitern in der Testabteilung und arbeitet eng mit Programmierern und Level-Designern zusammen. Das klei-



Der Horny wird schnell **zornig** und attackiert schon mal die eigenen Monsterkameraden.

Berufsbild: Betatester



Nathan Smethurst (27), Tester

Tägliche Aufgaben: Spielen, spielen, spielen, bis alle Bugs gefunden sind und die Spielbalance perfekt ist – besonders im Mehrspieler-Modus.

Ausbildung/Kenntnisse: Gutes allgemeines Verständnis von PCs, Fähigkeit zur Teamarbeit, besondere Sorgfalt, Erfahrung mit Computerspielen und eine Menge Enthusiasmus.

Typischer Werdegang: Spieltester in den Testabteilungen der Softwarefirmen sind in der Regel externe Beta-tester, die sich »hochgearbeitet« haben. Manchmal werden auch Leute eingestellt, die in schon anderen Bereichen der Spiele-Industrie gearbeitet haben, wie beispielsweise Übersetzer.