

Entwicklungsreport: Teil 2

Urban Assault

Auf der Suche nach einem Partner für sein Spieleprojekt gelangt das Urban-Assault-Team nach einer kleinen Odyssee zum Softwaregiganten Microsoft.

Aller Anfang ist schwer: Von zehn Spielefirmen, denen das **Urban Assault**-Team erste Demos seines 3D-Strategiespiels zuschickte, antworteten gerade mal zwei. Zufällig erfuhr Designer Bernd Beyreuther, daß die Babelsberger Fernsehprofis von Terratools ins Spielegeschäft einsteigen wollten.

Schnell war man sich über die Zusammenarbeit einig. Zu Beginn wankte das Team noch alleine im heimischen Sachsen. Was fehlte, war ein finanzkräftiger Publisher. »Wir hatten anfangs einen Vertrag mit Time Warner, waren aber mit der Kooperation nicht sehr zufrieden«, bemängelt Bernd.

Microsoft ist begeistert

Uli Weinberg, Präsident von Terratools, erinnert sich an die entscheidende Begegnung auf der Spielemesse ECTS 1996: »Mit dem Laptop unterm Arm klapperte ich Firma für Firma ab. Mit wunden Füßen schaffte ich es, einen Fünf-Minuten-Termin bei Microsofts Games-Manager Stuart Moulder zu ergattern, der vom Messerummel schon sehr gestreßt war. Trotzdem konnte ihn die anschließende Vorführung so begeistern, daß bereits zwei Tage später eine Microsoft-Delegation in der Terratools-Villa stand und die Verträge unterzeichnete.«

Das **Urban Assault**-Team begann zu wachsen, und das Erfindertrio zog nach Babelsberg um. Terratools rekrutierte drei Leveldesigner und einen Haupttester aus einer Gruppe Betatester, die zum Probespielen eingela-



Die Gebäudetexturen sind äußerst **detailliert**.

den wurden. Ein professioneller Soundtechniker kümmerte sich um die musikalische Untermalung und die Geräuscheffekte im Spiel. Auch die Kooperation mit Bill Gates' Softwaregiganten begann, erste Früchte zu tragen. »Microsoft hat uns nicht nur das Entwicklungs-Equipment und technische Unterstützung zur Verfügung gestellt, sondern auch in Sachen Spieldesign weitergeholfen«, erzählt Bernd.

Im nächsten GameStar lesen Sie mehr über die Rolle von Microsoft bei der Entwicklung des potentiellen 3D-Strategie-Hits. **RS**



Massenschlachten: Die Urban-Assault-Engine verwaltet über **600 Einheiten** gleichzeitig.

Fragen Sie die Programmierer!

Bernd Beyreuther vom Urban-Assault-Team beantwortet Fragen unserer Leser zum Thema Spieledesign.

Wie entstehen eigentlich die Levels in Urban Assault?

Alexander Wulff

Beyreuther: Alle Szenarien werden aus über 180 vorgefertigten Quadraten zusammengesetzt, auf denen sich die 3D-Objekte wie Häuserblocks oder Kampfstationen befinden. Da uns die Zeit für einen Leveleditor fehlte, entwerfen wir jede Karte direkt in der 3D-Welt.

Was war der insgesamt komplizierteste Teil der Entwicklung?

Markus Fritsch

Beyreuther: Das 2D-Interface, das über der 3D-Welt liegt, hat uns Monate Arbeit gekostet, weil wir es viermal massiv geändert haben. Das ganze Tuning der Icons, Hotkeys und so weiter ist zeitaufwendig und macht keinen sonderlichen Spaß – ist aber sehr wichtig.

Wenn auch Sie etwas zum Thema Urban Assault wissen möchten, schreiben Sie uns. Wir leiten Ihre Fragen weiter und veröffentlichen die wichtigsten Antworten.

IDG Entertainment Verlag GmbH
Redaktion GameStar
»Urban Assault«
Brabanter Str. 4
80805 München