



# MAKING OF DARK MESSIAH

Warum das beste Actionspiel des Jahres 2006 ein Wagnis war – und von manchen falsch verstanden wurde.

**I**m Mai 2003 treffen sich in Los Angeles zwei Gruppen von Menschen. Die einen, Franzosen aus Lyon, zeigen auf der Spielemesse E3 die Xbox-Umsetzung ihres Erstlingswerks, des Rollenspiels **Arx Fatalis**. Die anderen, US-Amerikaner aus Bellevue im Staat Washington, schauen vorbei, um ihren Respekt über **Arx Fatalis** auszuwirken. Ob die Franzosen wohl an einen

Nachfolger dächten? Man hätte da nämlich etwas anzubieten: eine Grafik-Engine.

So ändern die Entwickler der französischen Arkane Studios zum ersten Mal ihren Plan. Das hauseigene Grafikgerüst, mit dem sie bislang an ihrem neuen Projekt gearbeitet haben, wird durch die Source-Engine ersetzt – die Technologie, mit der die Amerikaner von Valve zu diesem Zeitpunkt **Half-Life 2** entwickeln. Denn Source kann etwas, das der Idee der Arkane-Leute sehr entgegenkommt: glaubwürdige Physik darstellen.

## Kein Arx Fatalis 2

Das Spiel, das in Lyon entsteht, ist ein Ableger von **Arx Fatalis** – kein Nachfolger, denn die Franzosen haben den Schwerpunkt verschoben. »Als wir die Arbeit an einer Fortsetzung von Arx Fatalis begon-

nen haben, war uns schnell klar, dass wir diesmal ein Nahkampfspiel machen wollten«, erinnert sich Julien Roby, Designer und Produzent bei Arkane. »Diese Entscheidung rückte das Projekt weg vom klassischen Rollenspiel hin zur Action. Es konnte deshalb nicht Arx Fatalis 2 heißen. Wir dachten eher an einen neuen Serienzweig.« Im Dezember 2003 präsentiert eine Gesandtschaft von Arkane den Prototyp des Projekts mehreren Publishern, darunter Ubisoft. Dort hat man Interesse, vor allem aber einen Vorschlag. Ubisoft hat vom bankrotten US-Publisher 3DO die Rechte am abgewirtschafteten **Might & Magic**-Universum übernommen. Dem altgedienten Szenario soll nun neues Leben eingehaucht werden. Ein Actionspiel würde gut ins Portfolio passen.



Die **Flugechse Pao Kai** ist ein Zwischengegner in Dark Messiah und eines der Wesen, die schon für den Nachfolger von Arx Fatalis geplant waren. Nach der Umstellung auf die Lizenz von Ubisoft blieb die Kreatur erhalten und wurde in den offiziellen Kanon von Might & Magic aufgenommen.



In der untexturierten Testkarte **Battlegrounds** erprobte Arkane das Nahkampfsystem und die Physik der Fallen.

So ändert Arkane seinen Plan zum zweiten Mal. Fünf Monate nach der Prototyp-Präsentation wird der Vertrag mit Ubisoft unterzeichnet. Er gibt dem Projekt einen Hintergrund, eine Richtung und bald auch einen Namen: Von nun an arbeitet Arkane an **Prophecies of Might & Magic**.

### Nahkampf? Unmöglich!

Mit dem neuen Szenario wird die Spieldesign-Praxis umgekrempelt. Die Schlangenfrauen und die erloschene Sonne verschwinden wie die meisten Konzepte aus **Arx Fatalis**, manche Elemente bleiben und ändern ihren Ton – etwa Orks und Goblins, die ihren humoristischen Anstrich verlieren und sich in das düster-neue Universum von **Might & Magic** eingliedern. Am Grundkonzept aber hält Arkane fest. Das Spiel, das auf Wunsch von Ubisoft mittlerweile **Dark Messiah of Might & Magic** heißt, soll ein Nahkampf-Actionspiel aus der Ich-Perspektive werden.

Der Plan ist mutig, denn es gibt kaum Vorbilder, die der Rede wert wären. Als be-

kanntestes Beispiel gilt die **Thief**-Serie – und in der vermeiden die Spieler Nahkampf nicht nur deshalb, weil sie lautlose Diebe sind, sondern auch, weil er schlecht funktioniert. Entsprechend skeptisch fallen die Reaktionen aus. »Viele Leute aus der Branche haben uns gewarnt: »Finger weg von Nahkampf aus der Ego-Perspektive! Das ist unmöglich richtig zu machen«, erzählt Julien Roby. »Es war eine gewagte Entscheidung. Aber das hat uns angestachelt. Die meisten Menschen denken zuerst an die Probleme, die eine Idee mit sich bringt, statt an die Vorteile, wenn man sie richtig umsetzt.«

Das Team stößt schnell auf Schwierigkeiten. Nahkämpfe laufen dynamischer ab als Schusswechsel, denn der Körper bewegt sich bei Schwertstreichen und Treffern. Um effektiv kämpfen zu können, brauchen die Spieler eine möglichst klare Vorstellung davon, wie sie räumlich zu ihrem Gegner stehen. Sie brauchen ein Gefühl für den Körper, den sie steuern – so wie ein Autofahrer ein Gefühl für die Maße seines Wagens haben muss, um beim Einparken nicht anzuecken.

### Den Körper entdecken

Als das Team eine Lösung findet, tauft es sie »Body Awareness System«. Gemeint ist die Illusion, einen Körper zu haben, der Teil der Welt ist. Um diese Illusion zu erzeugen, führt **Dark Messiah** dem Spieler möglichst oft und möglichst realistisch vor, dass er einen Körper besitzt – im Gegensatz zu Shootern wie etwa **Half-Life 2**, in denen Spieler nicht viel mehr sind als schwebende Waffen. Sareth, der Held von **Dark Messiah**, sieht ständig Teile von sich selbst – das Bein beim Ausfallschritt, die Hände, die Brust, wenn er an sich herunterschaut. Wenn ein Ork Sareth am Hals packt und durch den Raum schleudert,



Julien Roby ist Designer und Produzent bei Arkane.

dann sind das Anheben, der Flug und der Aufprall so glaubwürdig dargestellt, dass die Schwere von Sareths Körper spürbar wird. **Dark Messiah** simuliert die physikalischen Kräfte in der Welt nicht nur in Bezug auf kippende Kisten und fallende Feinde, sondern auf Sareths eigenen Leib. Wie er sich bewegt und bei Treffern gebeutelt wird, das erschafft die Illusion, tatsächlich in diesem Körper zu stecken.

Die Lösung hat ihren Preis: Es dauert lang, bis sie funktioniert. In einer untexturierten Testkarte, die das Team »Battleground« nennt, werden immer neue Prototypen des Kampfsystems getestet. Die Karte enthält alle Elemente, die Kämpfe kompliziert machen können: Fallen, Treppen, Hindernisse, Objektphysik. »Es hat sehr

lange gedauert und sehr viele Durchgänge gebraucht, bis wir herausgefunden haben, wie es gut wird«, sagt Julien Roby. Als es soweit ist, rennt dem Team bereits die Zeit davon. Denn die meisten Levels sind da schon fertig. »Das Problem ist, dass diese Levels nicht unbedingt darauf ausgerichtet waren, wie das Kampfsystem nun funktionierte. Wir hatten große Mühe damit, sie in sehr kurzer Zeit anzupassen«, erzählt Roby. »Auch wenn ich stolz darauf bin, wie wir das geschafft haben – ich wünschte, wir hätten mehr Zeit dafür gehabt.«

### Immer wieder Source

Die Entscheidung, auf der Basis der Source-Engine zu arbeiten, entpuppt sich für Arkane schnell als gute Wahl. »Source hatte für uns viele Vorteile«, erklärt Julien Roby. »Zum einen erlaubt uns eine weitgehend vorgefertigte Engine, uns mehr auf den Spielablauf zu konzentrieren als auf die Technik. Zum anderen unterscheidet sich Source durch ihre Art der Licht- und Abstrahlungs-Berechnung von anderen Engines und verleiht Spielen einen besonderen Look.« Diesen Look auf der Höhe der Zeit zu halten sorgt allerdings für Kopfzerbrechen. Denn das Team hat die Engine für seine Zwecke bereits stark modifiziert, als Valve verbesserte Versionen veröffentlicht. »Wir sind während der Entwicklung mehrmals auf neuere Stufen der Engine umgestiegen und mussten die Änderungen mit unserem Code verschmelzen. Jedes Mal funktionierte danach ein Teil des Spiels nicht mehr.« Überstrahlungseffekte (HDR) waren beispielsweise nie für **Dark Messiah** geplant. Als Valve sie für Source nachreicht, entscheidet sich

auch Arkane für den Umstieg. Als Konsequenz müssen alle Levels doppelt angepasst werden, damit sie sowohl mit als auch ohne HDR ausgewogen wirken.

Am meisten Gefallen findet das Arkane-Team aber an der integrierten Physik in Source. Bald beginnen Experimente damit, wie sich die Technik als Spielelement nutzen lässt. »So kamen wir darauf, dass Spieler Gegenstände auf ihre Feinde schleudern können sollten, Seile durchschneiden, um Fallen auszulösen, Gegner über Kliffkanten treten und so weiter«, erzählt Roby. »Der Effekt ist, dass Spieler das Gefühl bekommen, die Welt reagiert auf ihre Aktionen.« Vor allem beobachtet das Team, dass die Testspieler kreativer werden. Sie legen mit Kältezaubern Eisflächen in der Nähe von Abgründen an und locken Gegner dorthin, die dann fallen; statt auf Hängebrücken zu kämpfen, trennen sie nun die Halteseite durch.

### Eine Welt entwickeln

Der Vertrag mit Ubisoft bedeutet für Arkane, ihr Spiel in die Welt von **Might & Magic** einzupassen. Zu dieser Zeit kümmert sich in der Ubisoft-Zentrale in Frankreich ein vierköpfiges Team um die Neuausrichtung des Universums. Mit dem muss sich Arkane auseinandersetzen. »Das war ein interessanter Prozess«, erinnert sich Julien Roby, »denn zusammen mit Heroes of Might & Magic 5 war unser Spiel das erste in dieser neuen Welt.« Weil das Ubisoft-Team noch an der Umgestaltung des Szenarios arbeitet, während Arkane bereits parallel das Spiel entwickelt, läuft der Austausch beidseitig. Arkane schlägt Elemente vor, die für die Handlung von **Dark**

### EVOLUTION EINES ACTIONSPIELS



Vom ersten Prototypen in der **Arx-Fatalis-Engine** (2003, oben) über den Publisher-Prototypen in der **Source-Engine** (2004, Mitte) bis hin zum fertigen **Dark Messiah** (2006, unten).



Mit solchen Zeichnungen wurden die **Charakterklassen** für den Multiplayer-Part geplant.

ENTWICKLER-FAKTEN

Dark Messiah of Might & Magic ist ein französisches Spiel. Die Arkane Studios liegen in Lyon, Frankreich. Sie wurden 1999 von Raphael Colantonio gegründet, einem ehemaligen Mitarbeiter von Electronic Arts. Ein Zweigstudio in Austin, Texas kümmert sich um Konsolenumsetzungen. Arkane ist ein unabhängiger Entwickler, also nicht an einen Publisher gebunden. Die Rechte am Universum von Might & Magic liegen beim französischen Publisher **Ubisoft**, der sie aus der Konkursmasse des US-Studios 3DO übernommen hatte. Ubisoft arbeitete für Dark Messiah mit Arkane zusammen und vertreibt das Spiel weltweit. Das englische Entwicklerstudio **Kuju** erstellte den Mehrspieler-Part von Dark Messiah. Die zuständige Zweigstelle in Surrey (eines von insgesamt sechs Kuju-Studios) war zuvor verantwortlich für den Multiplayer-Teil von Call of Duty 2. Die 3D-Technologie für Dark Messiah stammt vom US-Entwickler **Valve Software**. Dessen Source-Engine ist die technische Basis des Ego-Shooters Half-Life 2 und seiner Ableger. Die Musik wurde vom **FILMharmonic-Orchester** eingespielt. Das Prager Ensemble ist mittlerweile eines der populärsten Orchester für Spiele-Soundtracks. Es vertonte unter anderem die Spiele Stalker, Brothers in Arms und Everquest 2.

welche Rassen und Kreaturen vorkommen dürfen und welche nicht. Zudem macht sie manches Spielelement unmöglich. »Wir hätten gern explosive Fässer eingebaut«, schildert Roby, »aber in Might & Magic gibt es keinen Sprengstoff. Deshalb mussten wir darauf verzichten.«

Genial oder kaputt?

Als **Dark Messiah of Might & Magic** am 26. Oktober 2006 erscheint, wird es von Kritikern und Spielern gleichermaßen gefeiert wie gescholten. Das Spielprinzip in der Kampagne funktioniert so überzeugend, dass deutsche Spielermagazine und -webseiten Spitzenwertungen vergeben. Die GameStar-Leser wählen **Dark Messiah** gar zum Besten Actionspiel 2006. International pendelt sich der Wertungsschnitt bei mäßigen 75 von 100 Punkten ein. Der Hauptgrund dafür sind technische Schwächen; **Dark Messiah** leidet unter zahlreichen Abstürzen, Grafikfehlern auf GeForce-Karten, langen Ladezeiten und einem teilweise schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgrad. Zwei Patches verbessern in kurzer Folge 97 Spielprobleme. Zudem kann der Multiplayer-Modus, der komplett vom englischen Entwickler Kuju stammt, nicht überzeugen. Zwar hat das Kuju-Zweigstudio in Surrey bereits Erfahrung mit dem Mehrspieler-Part von **Call of Duty 2** gesammelt. Die Engländer sind trotzdem kein Wunschkandidat von Arkane: »Kuju war die Wahl von Ubisoft.«

»Wir haben Dark Messiah nicht voreilig veröffentlicht«, verteidigt sich Julien Roby. »Einige Teile hätten noch Feinarbeit gebrauchen können, aber das Hauptproblem, dass das Spiel auf manchen PC-Konfigurationen beim Laden abstürzt, ist vor der Veröffentlichung einfach nicht aufgetaucht, weder bei unseren Tests noch bei Ubisoft. Wir waren davon selbst geschockt. Es war ein echter Alptraum, den Bug bei uns nachzustellen und auszumerzen.«

Für den Arkane-Mann fußt manche Kritik aber auch auf einer falschen Erwartungshaltung. »Einige Leute vergleichen Dark Messiah immer noch mit traditionellen Rollenspielen und beklagen dann, dass eine freie Spielwelt und Hunderte von Quests fehlen würden. Es ist ein bisschen traurig, so etwas zu lesen. Das war doch gar nicht unser Ansatz. Es ist, als würde man einen Horror-Film dafür kritisieren, dass er zu wenig Humor enthält«, ärgert sich Roby. Und sinniert: »Es ist seltsam, dass solche Vergleiche nur bei Fantasy-Spielen auftauchen. Niemand kommt auf die Idee, Stalker ein seichtes Rollenspiel zu nennen, obwohl es im Kern das Gleiche macht wie Dark Messiah, nämlich Action mit einem kleinen Anteil Rollenspiel zu verbinden. Das ist eine Lektion,

die wir gelernt haben: Sei vorsichtig, welche Erwartungen du weckst! Die Spieler könnten auf das falsche Spiel warten.«

Neue Wagnisse

Arkane weckt inzwischen neue Erwartungen. Das Studio hat schwierige Herausforderungen offenbar lieb gewonnen: Das Projekt **The Crossing** soll den Solo- und Multiplayer-Part eines Ego-Shooters verschmelzen. Auch das gilt in der Branche als kaum sinnvoll machbar. Deshalb, so denkt man bei Arkane, braucht es ab und zu Spiele, die es trotzdem versuchen. Den augenfälligsten Beweis dafür, welchen neuen Standard **Dark Messiah** gesetzt hat, fand Julien Roby, als er vor kurzem noch einmal **Arx Fatalis** spielte: »Ich habe mich die ganze Zeit gefragt: Verdammt, wo ist die Taste zum Zutreten?!«



ENTWICKLUNGS-FAKTEN

Teamgröße (Arkane)	55 Personen
Beteiligte (gesamt)	über 400 Personen
Entwicklungszeit	30 Monate
Quellcode	2.296.183 Zeilen
Umfang	60.041 Dateien
Lokalisierte Sprachen	Französisch, Englisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch, Russisch, Polnisch, Tschechisch, Ungarisch, Koreanisch, Taiwanesisch
Lokalisierte Texte	
Verkaufte Einheiten (D)	41.000 Stück

**Messiah** wichtig sind und vom Ubisoft-Team in das Universum integriert werden. Ein Beispiel ist der Pao Kai, eine riesige Flugechse, die im Spiel als Zwischengegner auftaucht. Umgekehrt müssen sich die Entwickler an die Logik des Szenarios halten, die zum Beispiel bestimmt,



CREDITS

- Creative Director**  
Raphaël Colantonio
- Produzent**  
Julien Roby
- Spieldesign**  
Julien Roby, Christophe Carrier, Etienne Aubert, Marco Mele
- Designerberater**  
Randy Smith
- Handlungskonzept**  
Raphaël Colantonio, Christophe Carrier, Marco Mele
- Drehbuch**  
Richard E. Dansky
- Leitender Programmierer**  
Sebastien Scieux
- Art Director**  
Daniel Balage
- Animationsleiter**  
Etienne Aubert
- Leitender Level Designer**  
Christophe Carrier
- Musik**  
Sascha Dikiciyan, Cris Velasco

**Raphael Colantonio** ist der Gründer und Geschäftsführer der Arkane Studios. Er arbeitete früher als Designer und Produzent für Electronic Arts, bevor er sich selbstständig machte.

**Daniel Balage** arbeitete bereits Mitte der 90er als Grafiker an Alone in the Dark 2 und 3 und weiteren Infogrames-Spielen.

**Richard E. Dansky** ist amerikanischer Autor. Er ist verantwortlich für die Handlung aller neueren Tom-Clancy-Spiele von Ubisoft (Rainbow Six, Ghost Recon, Splinter Cell).

**Randy Smith** ist einer der Veteranen des legendären Entwicklerstudios Looking Glass. Er erdachte die Dark Project-Serie.



Das **Arkane-Team** nach der Fertigstellung von Dark Messiah.