



MAKING OF MEDIEVAL 2

Wie setzt man das Mittelalter fort? Mit noch mehr Mittelalter: Creative Assembly begnügte sich nicht mit schönerer Grafik, sondern spickte seine Strategiespiel-Neuaufgabe auch mit frischen Ideen.

Wenn Dan Toose von einem guten Entwickler spricht, dann meint er sich selbst: »Einen guten Entwickler erkennt man daran, dass er seine gute Arbeit fortsetzt – und sie noch besser machen will.« Dan Toose ist Game Designer bei Creative Assembly, den Machern von **Medieval 2**. Mit dem Mittelalter-Strategiehit führte das Studio 2006 die **Total War**-Reihe (**Shogun**, **Medieval**, **Rome**) fort, deren Mix aus Rundenstrategie und Echtzeit-Massenschlachten seit dem Serienstart 2000 weltweit Kritiker- und Spielerlob erntet. Toose behauptet also mit Fug und Recht, sein Studio leiste gute Arbeit. Doch wie steht's mit dem Bessermachen? Be-

reits das erste **Medieval** deckte das komplette Spektrum mittelalterlicher Königsquerelen ab, samt Intrigen, Kriegen, Morden und Kreuzzügen. Die Neuaufgabe sollte dennoch mehr bieten als zeitgemäße Grafik; Toose & Co. wollten frische Ideen. Lesen Sie, wie aus **Medieval 2** einer der besten Strategietitel des letzten Jahres wurde – und das erfolgreichste Spiel, das jemals aus Australien kam.

Evolution des Kriegen

Richtig gelesen: Obwohl Creative Assembly seinen Sitz in Südengland hat, entstand **Medieval 2** in Australien. 2003 gründeten die Briten eine Filiale auf dem Kontinent der Koalas und Kängurus. Dan Toose, der selbst im australischen Studio in Brisbane arbeitet, führt aus: »Wir warben talentierte Australier an und stellten ihnen erfahrene englische Kollegen zur Seite. Denn es stand von Anfang an fest, dass wir den nächsten Teil der **Total War**-Serie dort entwickeln.« Diese Entschei-

UNSER INSIDER

Dan Toose arbeitete am Kampagnenmodus von **Medieval 2** mit. Zu seinen Fachgebieten zählt unter anderem das Diplomatie- und Religionssystem. Toose stammt aus Australien. **Medieval 2** war sein erstes Großprojekt als Game Designer. Vor seiner Entwicklerkarriere bei Creative Assembly schrieb er Artikel für australische Spielmagazine.



dung begründet Toose lapidar mit »Entwicklungszyklen und anderen langweiligen Sachen«. Um das zu verstehen, muss man den Rhythmus der **Total War**-Reihe kennen: Jeweils zwei Teile basieren auf derselben Technik. **Shogun** und **Medieval** nutzten Creative Assemblys alte Grafikengine, mit Pixelsoldaten und detailarm-schematischer Übersichtskarte. In **Rome** und **Medieval 2** kommt hingegen das neue Grafikgerüst zum Einsatz, samt detaillierter 3D-Krieger und -Karten. Das technische Fundament für **Medieval 2** war also bereits gelegt, die Australier mussten es lediglich verfeinern – eine lösbare Aufgabe für ein vergleichsweise neues Team. Auch Dan Toose gibt zu: »Medieval 2 ist eine Evolution der **Rome**-Technologie.« Und keine Revolution, denn dafür ist weiterhin die Mutterfirma in England zuständig.

Ideen machen Probleme

Egal ob Revolution oder Evolution, **Medieval 2** war ein Mammutprojekt: Die Designer entwarfen 21 Völker, 400 Einheiten sowie Dutzende von Provinzen in Nahost, Europa und Mittelamerika. Letzteres war eine der größten Neuerungen, jedes Volk durfte nach Übersee segeln und das Aztekenreich unterjochen. Creative Assembly überarbeitete das Diplomatie- und Religionssystem, der Papst bekam eine wichtigere Rolle. Zudem hörten die Entwickler auf die Wünsche der **Rome**-Kenner. »Die forderten etwa Zwischenfilme bei Ereignissen wie Attentaten«, berichtet Toose. »Vielen Fans waren zudem die Gefechte in **Rome** zu flott, das unterlegene Heer verlor zu schnell die Moral und floh vom Schlachtfeld. Das haben wir geändert, die Scharmützel dauern nun länger.«



Medieval 2 führt das brillante **Total War**-Spielprinzip fort: Auf der **Hauptkarte** bewegen Sie rundenweise Armeen und verwalten Ihr Reich. Wenn ein Heer auf Feinde trifft, schlagen Sie die Massenschlacht in der 3D-Nahansicht.

GENERATIONSWECHSEL



Medieval (2002) basiert auf der Grafikengine, die auch in *Shogun* (2000) zum Einsatz kam. Daher kämpfen hier zweidimensionale Pixelmännchen.



Medieval 2 (2006) nutzt die modernere Technologie seines Vorgängers *Rome* (2004). Folglich mutieren die Soldaten zu fein animierten 3D-Kämpfern.

Einige Ideen musste Creative Assembly wieder fallen lassen. »Wir planten Burggräben und Zugbrücken. Doch das war technisch und zeitlich nicht machbar, weil wir die Städte schon stark überarbeitet hatten – etwa, indem wir Häuser per Havok-Physik zusammenfallen ließen. Es hätte zu lange gedauert, die Engine auch noch an Wassergräben anzupassen.« Zum Leidwesen einiger Fans verzichtete Creative Assembly außerdem auf einen Mehrspieler-Modus für die rundenbasierte Kampagne. Toose erläutert: »Partien würden so lange dauern, dass nur wenige Spieler Spaß daran hätten. Wir werden jedoch weiter darüber nachdenken. Und *Medieval 2* bietet ja trotzdem viele Neuerungen.« Die verursachten allerdings auch Probleme: »Unsere kniffligste Herausforderung war, alle Elemente sinnvoll zusammenzubasteln. Schließlich hatten wir die Spielmechanik grundlegend geändert, die Kampagne funktionierte anders als im ersten *Medieval*. Wenn man an einem komplexen Strategiespiel so viel erneuert, dann muss man viel Arbeit in Feintuning und Balance stecken.«

Künstliche Dummheit?

Nicht nur die Balance war ein Problem, Creative Assembly musste sich auch mit Bugs herumärgern. Obwohl die Entwickler sogar Schauspieler engagierten, die als Inspiration für die Grafiker Schwertkämpfe nachstellten, schlichen sich kuriose Fehler in die Animationen der 3D-Soldaten ein. »Einmal schossen alle Krieger in die Luft, als ob sie von der Mutter aller Elefanten gerammt worden wären«, sagt Toose. »Ein andermal kletterten die Männer übereinander, wenn sie Leitern benutzten – was recht, ähm, anrühlich aussah.« Auch nach der Veröffentlichung litt *Medieval 2* noch unter einigen Fehlern, die

KI-Gegner hatten teils Aussetzer. »Ich kann nicht sagen, dass das Spiel völlig bugfrei war«, gesteht Toose, »aber wir arbeiten an Updates, um sämtliche Probleme zu lösen. Bald erscheint Patch 1.2, der unter anderem den Umgang der computergesteuerten Völker untereinander verbessert.« Der KI-Code selbst stamme ursprünglich aus *Rome*, erklärt Toose, die Entwickler hätten ihn lediglich verfeinert und den Gegnern beigebracht, mit den Neuerungen der Kampagne umzugehen (Papst, Amerika, etc.). »Wenn wir mehr Zeit gehabt hätten, hätten wir weiter an der KI gefeilt«, fügt Toose hinzu. »Denn wir möchten realistische Spiele machen, und versuchen daher zu vermeiden, dass die KI betrügt. Eine komplett ehrliche KI ist zwar noch ein Wunschtraum, doch das Feld entwickelt sich ständig weiter.«

Mittelaltes Meisterwerk

Abgesehen von den KI-Wunschträumen und den Bugs hat Creative Assembly ein mittelalterliches Meisterwerk geschaffen, das wir im Test in Ausgabe 12/06 mit 91 Punkten belohnten. »Wir sind besonders stolz auf die Massenschlachten, in denen Tausende von Soldaten gleichzeitig kämpfen. Jeder einzelne davon reagiert zudem glaubwürdig auf seine Umgebung«, freut sich Toose. »Die Kampagne profitiert am meisten von den nicht-militärischen Spezialeinheiten wie Händlern und Priestern, sowie der zweigleisigen Stadtentwicklung mit zivilen Siedlungen und Burgen.« Toose gibt sich aber auch kritisch: »*Medieval 2* hat dieselbe Schwäche wie alle anderen umfangreichen Spiele. Die vielen strategischen Möglichkeiten freuen Total-War-Fans, können Einsteiger aber überwältigen. Nicht jeder will sich in das Spiel einarbeiten. Für jene, die dazu bereit sind, wollten wir aber das Beste herausholen.«

Nach der Veröffentlichung von *Medieval 2* gönnten sich die Designer einige freie Tage, arbeiteten danach aber umgehend an Patches. Toose umreißt die Grundidee: »Nur schlechte Entwickler glauben, dass sie ein perfektes Spiel veröffentlicht haben. Deshalb versuchen wir, *Medieval 2* weiter zu verbessern.« Auch mit einem Addon? »Darüber darf ich leider noch nichts sagen.« Und wie steht's mit dem nächsten *Total War*-Teil? »Wir haben *Medieval 2* entwickelt, weil das Mittelalter die perfekte Umgebung für unsere Spiele ist, dank der vielen Kriege und Fraktionen. Wir wollten das Zeitalter realistisch abbilden, was uns dank der modernen Rome-Engine auch besser gelungen ist als im ersten *Medieval*. Doch damit hören wir nicht auf. Die Serie wird weiterleben, und ihr steht noch Großes bevor.« Dan Toose will seine gute Arbeit also fortsetzen – und sie noch besser machen. Wie gute Entwickler nun mal so sind.

GR

TEAM-CHECK

Creative Assembly wurde 1987 von Tim Ansell im englischen Southwater gegründet. Zunächst spezialisierten sich die Entwickler auf PC-Umset-



zungen diverser Konsolentitel, darunter der erste Teil von Electronic Arts' *Fifa*-Reihe (1994). Für die CD-Variante des Fußballklassikers engagierte Creative Assembly gar als weltweit erste Firma einen Profikommentator. Nach weiteren EA-Sporttiteln von Rugby bis Cricket wandten sich die Engländer zur Jahrtausendwende dem Strategiespiel zu – die Geburtsstunde der *Total War*-Serie: Auf *Shogun* (2000) folgten *Medieval* (2002) und *Rome* (2004). 2003 eröffnete George Fidler die Studiofiliale im australischen Brisbane, die vor *Medieval 2* (2006) an *Rome* und am Konsolen-Schnetzelspiel *Spartan: Total Warrior* (2005) mitwirkte. Am 9. März 2005 kaufte Sega Creative Assembly für angeblich rund 30 Millionen US-Dollar. Derzeit arbeiten in Großbritannien und Australien über 70 Designer, vermutlich am *Medieval 2*-Addon und am nächsten Teil der *Total War*-Serie.