

Spiele-Veredelung

Betatests für alle

Kampf den Bugs: Bevor ein Spiel erscheint, muss es durch eine ausgedehnte Beta-Phase. Immer öfter können normale Spielefans daran teilnehmen.

Zunächst der Totalabsturz, dann die Fehlermeldung. Als Erstes funktioniert die Maus nicht, gleich darauf verweigert das nagelneue Spiel die Kontaktaufnahme mit dem Internet: Fast jeder Spielefan hat so was schon erlebt. Dabei muss das nicht sein – es gibt genügend Titel, die ohne größere Probleme erscheinen, anstandslos selbst auf exotischer Hardware laufen und keine Patches

werfen und mitzuerleben, wie die Programme im Endstadium allmählich fertig werden. Außerdem gibt's nach Abschluss der Testphase die verpackten Spiele und spezielle Goodies, etwa T-Shirts, oft umsonst.

Nerven gefragt

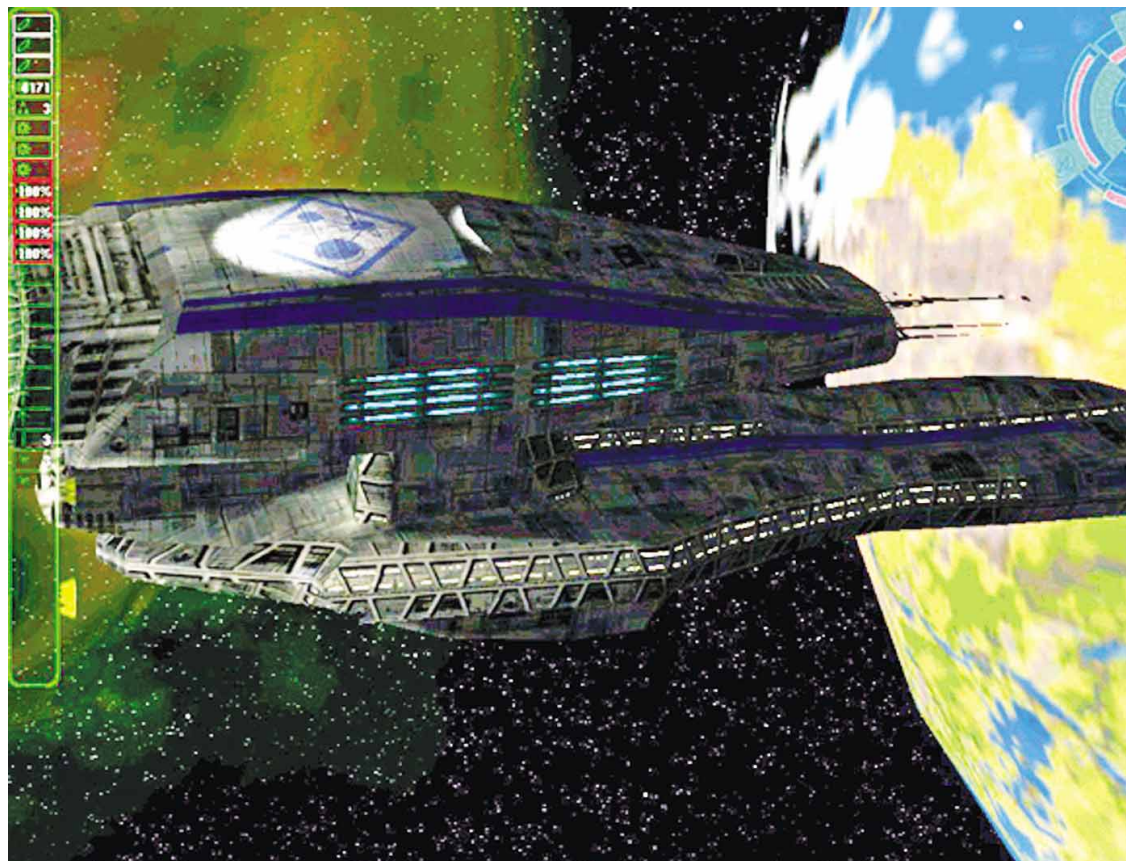
Den bislang größten deutschen Betatest führt momentan Blue Byte für sein Online-

Entwicklerteams wollen, meist schriftlich per E-Mail, Feedback: Was funktioniert nicht, was gefällt nicht, wo sind Probleme? Nicht alle dieser Fehlermeldungen werden dann übrigens auch behandelt. Einige Teams leiten sie erst an die Programmierer weiter, wenn mehrere Tester das gleiche Problem melden. Außerdem sorgen die nicht fertigen

Versionen durchaus für Frust. Da läuft das Programm nur mit Rucklern, dann gar nicht, anschließend wieder tagelang ohne Probleme. Auch die regelmäßigen Updates können ganz schön am Nervenkostüm zerren. Wer etwa beim Austesten des Online-3D-Actionspiels *Tribes 2* mitgemacht hatte, musste sich allein in den letzten zehn Tagen per Internet über 100 MByte an Programmaktualisierungen auf seinen Rechner laden – ohne schnelle DSL-Leitung ist das mehr Frust als Lust.

Exotische Rechner

Masse ist nicht alles. »Wir brauchen auch Teilnehmer, die ungewöhnliche Hardware-Konfigurationen haben«, sagt Bernd Almstedt von Ascaron, bei denen normalerweise rund 200 Hobby-Tester aushelfen, »etwa Leute, die zwei Grafikkarten im Rechner stecken haben oder die auf



Für das Online-Weltraumspiel *Battle Isle: Dark Space* sucht Blue Byte derzeit 10.000 flugtaugliche Betatester.

brauchen. Dann hat der Hersteller seine Hausaufgaben gemacht und die Goldmaster-CD nicht nur im eigenen PC-Labor ausprobiert, sondern einem umfangreichen Betatest unterworfen. Auch Sie können an dieser Prozedur teilnehmen. Zum einen dürfen Sie Titel dann schon anspielen, während andere noch ungeduldig warten. Zum anderen ist es als fortgeschrittener Fan immer wieder interessant, einen Blick hinter die Kulissen zu

Weltraumspiel *Battle Isle: Dark Space* durch. Rund 10.000 Teilnehmer sucht das kürzlich von Ubi Soft aufgekaufte Unternehmen. Jeder bekommt eine CD zugeschickt und kann dann kostenlos – abgesehen von Telefon- und Internetgebühren – durch virtuelle Galaxien fliegen.

Derartige Betatests bedeuten allerdings nicht nur Spaß am Spielen, sondern auch viel Aufwand und Arbeit. Denn die

Monster-Workstations spielen.« Bei den meisten Betatests gehört es deshalb zur festen Anmeldeprozedur, detailliert Auskunft über seinen Computer zu geben, von der Hauptplatine über die Grafikkarte bis zu den angeschlossenen Eingabegeräten.

Wichtig sind den meisten Firmen außerdem möglichst engagierte Betatester, die sich nicht nur zur Hardware, sondern auch zum Spielinhalt äußern. So berichtet Almstedt von

einem begeisterten Diplom-Ökonomen, der mit mehrseitigen Schriften ganz entscheidend zum Wirtschaftssystem der Handelssimulation **Patrizier 2** beigetragen hat. Wer hingegen immer nur spielt, aber keine einzige Rückmeldung an die Gütersloher Softwaremacher schickt, kriegt das fertige Spiel nach Veröffentlichung auch nicht zugeschickt.

id: Im großen Stil

Einige Entwickler wie id Software probieren ihre Software mittels Public-Beta in der breiten Öffentlichkeit aus. Normalerweise minimiert das die größten Inkompatibilitäten. »Wir wissen ganz einfach, dass unser Spiel schon auf einer bestimmten Menge X an Rechnern funktioniert hat«, sagt John Carmack dazu. Der Chef von id Software kennt sich aus, denn er hat den offenen Betatest, bei dem sich jedermann die Software aus dem Internet saugen kann, populär gemacht. Schon seit **Quake** (1996) stellt die Firma Wochen oder Monate, bevor der nächste ihrer Ego-Shooter erscheint, eine spielbare Version (keine offizielle Demo) mit wenigen Levels ins Internet. Die kann sich jeder Interessierte runterladen und unbegrenzt austesten – mit der Aufforderung, eventuelle Probleme mit Grafik- oder Netzwerkarten an die Firma zu mailen. Die Prozedur hat sich bewährt, die Titel von id erscheinen ohne grobe technische Bugs. Und dem Image tut sie auch gut: Wer seine Programmerroutinen nicht erst mit der fertigen Verpackung öffentlich vorstellt, hat einen gewaltigen Bonus an Glaubwürdigkeit.

Blizzard: Belastungstest

Eine echte Herausforderung sind mega-große, auf das Internet angelegte Rollenspiele wie **Everquest** oder **Ultima Online**. Blizzard sollte es beim technisch vergleichbar komplexen Online-Modus von **Diablo 2** besonders hart treffen. Und das obwohl die Kultfirma rechtzeitig mit einem aufwändigen Belastungstest die potenziellen Probleme in Sachen Netz-Architektur und Client-Server-Datenaustausch beiseite räumen woll-

te. 15.000 registrierte Teilnehmer halfen mit, das Programm im »Stress-Test« an seine – vermeintlichen – Grenzen zu bringen. Letztlich waren es trotzdem nicht genug: Auf den gewaltigen Ansturm der Fans in den ersten Wochen nach Veröffentlichung waren die Server dann jedoch nicht ausgelegt und gingen regelmäßig in die Knie.

Intern und extern

Die meisten Hersteller lassen ihre Programme überwiegend oder ausschließlich nichtöffentlich testen. Die interne Qualitätssicherung soll dabei spielerische Bugs



John Carmack von id Software über öffentliche Betas: »Wir wissen, dass unser Spiel schon auf einer Menge X an Rechnern funktioniert hat.«

gemeinsam mit dem Entwicklerteam ausmerzen. Das ist kein leichter Job: »Sobald sich auch nur ein kleines Detail geändert hatte, mussten wir **Diablo 2** wieder neu durchspielen«, sagt etwa Bill Roper von Blizzard über die interne Testphase, »und das immer mit der Vorgabe, dass auch Einsteiger noch damit klarkommen sollen.«

Um die Technik kümmern sich dagegen bei fast allen großen US-Publishern externe Firmen mit großen Rechnerparks und unzähligen Kombinationen aus Hauptplatinen, 3D-Karten und Treiberversionen. Die bekommen in den letzten Wochen der Produktentstehung aktuelle Versionen vom Entwickler und testen sie aus. Die Programmierer entfernen dann – meist in kraftzehrenden Tag- und Nachtschichten – die letzten Bugs.

Gute Aussichten

Wenn Sie gerne mittesten wollen, kommen goldene Zeiten auf Sie zu, denn derart viele virtuelle Welten mit aufwändiger Server-Technik waren noch nie zuvor in der Mache. Von **Star Wars: Galaxies** bis hin zum Echtzeit-Titel **Sovereign** basteln viele Firmen an anspruchsvollen Programmen. Spätestens nach der Spielmesse E3 im Mai, wenn sich die Teams mit dem dortigen Feedback wieder richtig an die Arbeit machen, dürften gute Beta-Tester mit ungewöhnlichen Rechnern und Durchhaltevermögen gesucht sein. **PS**



Auf den Massenansturm in **Diablo 2** konnte selbst Blizzards groß angelegter Betatest die Server nicht vorbereiten.

Aktuelle Betatests im Überblick

Anarchy Online

Hersteller: Funcom
Genre: SF-Rollenspiel
Gesucht: unbeschränkt Teilnehmer
Anmeldung: www.anarchy-online.com



Anarchy-Online

Battle Isle – Dark Space

Hersteller: Blue Byte
Genre: Weltraumspiel
Gesucht: insgesamt 10.000 Teilnehmer
Anmeldung: www.bluebyte.de



Battle Isle – Dark Space

Dark Age of Camelot

Hersteller: Mythic Ent.
Genre: Fantasy-Rollenspiel
Gesucht: unbeschränkt Teilnehmer
Anmeldung: www.darkageofcamelot.com



Dark Age of Camelot

Die vierte Offenbarung

Hersteller: D40
Genre: Strategie-Rollenspiel
Gesucht: unbeschränkt Teilnehmer
Anmeldung: www.d40.de



Die vierte Offenbarung

Jump-Gate

Hersteller: NetDevil
Genre: Weltraumspiel
Gesucht: unbeschränkt Teilnehmer
Anmeldung: www.jossh.com



Jump-Gate

Neocron

Hersteller: Reaktor
Genre: 3D-Action
Gesucht: derzeit 1.000, später mehr Teilnehmer
Anmeldung: www.neocron.com



Neocron

Patrizier 2 Addon

Hersteller: Ascaron
Genre: Handelssimulation
Gesucht: rund 200 Teilnehmer
Anmeldung: www.ascaron.de



Patrizier 2 – Addon