

## Visionen eines Insiders

# Zukunfts-Strategie

Der Branchen-Veteran Ed Castillo (C&C 1, C&C 2) schreibt exklusiv für GameStar über die Entwicklung der Echtzeit-Strategiespiele.

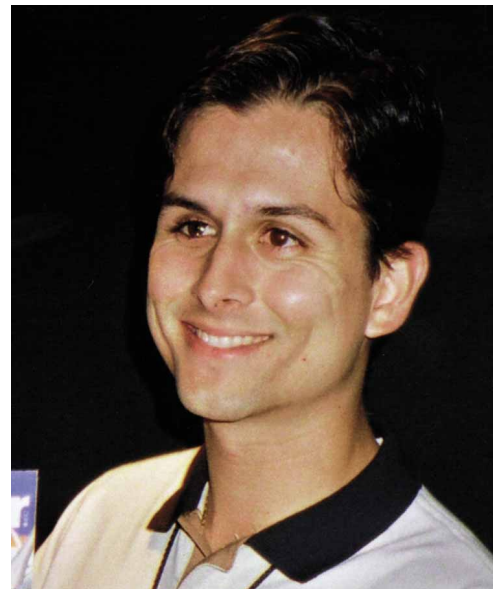
Es ist Freitag, 14:00 Uhr in Thousand Oaks, Kalifornien. Draußen herrschen 28 Grad, und eine kühle Brise weht vom Meer her. Ich schaue aus dem Fenster und frage mich: Was zum Teufel mache ich hier drin an meinem Computer? Ah, richtig – ich schreibe diesen Artikel. GameStar hat mich gebeten, über Echtzeit-Strategiespiele, die Industrie und mein neues Spiel zu schreiben. Das wird ziemlich Spaß machen!

Echtzeit-Strategiespiele befinden sich im Moment in einer Übergangsphase. Durch den technologischen Fortschritt stellt sich für viele Titel die Frage: 2D oder 3D?

»Die Innovation in Echtzeit-Strategiespielen steht still.«

Mit 2D meine ich von Hand gezeichnete und animierte Grafiken wie bei *Age of Empires 2*, 3D bedeutet texturierte Figuren in einer in Echtzeit berechneten Welt. Die Wahl ist schwer. Ein zweidimensionales Strategiespiel kann schöner und schneller sein, aber in 3D entstehen Zaubereffekte, die jedes Mal anders aussehen, fließende Höhenstufen und Geländemerkmale.

Das Ergebnis dieses Zwiespalts ist ein Innovations-Stillstand bei Echtzeit-Strategiespielen. Lassen Sie mich das erklären. 3D ist eine Übersprungs-Technologie. Übersprungs-Technologien entstehen immer



mal wieder und läuten einen großen Wandel ein. Ich gebe Ihnen ein Beispiel: Vor einigen Jahrhunderten waren mächtige Segelschiffe die einzige Möglichkeit, das Meer zu



Ed Castillos aktuelles Projekt, das Echtzeit-Strategiespiel *Battle Realms*, setzt voll auf 3D-Grafik.

## Wettkampf der Technologien



Detaillierte 2D-Grafik in Age of Empires 2, vielseitige 3D-Landschaft in Earth 2150.

überqueren. Als die ersten Dampfschiffe gebaut wurden, waren sie in der Herstellung im Betrieb so teuer, dass sie mit den Segelschiffen nicht mithalten konnten. Deshalb suchten sich die Dampfschiffe eine Nische: die Flüsse dieser Welt. Denn Raddampfer konnten viel leichter stromaufwärts fahren als Segelboote. Im Einsatz auf den Flüssen wurde die Technik der Dampfschiffe so weit verbessert, bis sie

»Geben Sie schlechte Spiele zurück!«



Das Team von Liquid arbeitet an Battle Realms.

schließlich mit den Segelschiffen in Konkurrenz treten konnten. Das Ergebnis ist bekannt: Es dauerte nicht lange, bis die Dampfer das Meer erobert hatten.

Für 3D-Grafik gilt das Gleiche wie für die Dampfschiffe. Bei ihrer Entstehung war sie längst nicht so schön oder so spielbar wie die bekannte 2D-Darstellung – deshalb wurde sie von vielen abgelehnt. Inzwischen hat 3D auch eine Nische bei der Echtzeit-Strategie gefunden. Strategispieler stellen an die Grafik erfahrungsgemäß längst nicht so hohe Ansprüche wie etwa Actionspieler. Und obwohl die 3D-Darstellung noch immer nicht so gut aussieht wie gezeichnete Landschaften, holt sie ständig auf. Weil sie flexibler ist und viel realistischere Spielelemente eingebaut werden können. Sobald die Firmen die 3D-Technologie in ihrer Gesamtheit verstehen und die Möglichkeiten für das Strategie-Genre begreifen, werden wir richtige Hammer-Spiele sehen. Angriff und Verteidigung auf einmal,

Reaktionen von Einheiten auf Treffer, fließende Animationen, langsam auseinanderfallende Maschinen. Die Auswirkungen von Höhenstufen und den Einbau realistischer physikalischer Gesetze. Echtzeit-Lichter, Morphing- und Partikeleffekte – all diese Dinge sind in 3D ganz einfach möglich, in 2D müssten sie vorgetäuscht oder extrem aufwendig verwirklicht werden.

Mit meiner Firma Liquid arbeite ich gerade an der neuen Technologie. In unserem Spiel **Battle Realms** wollen wir Ihnen einige der Innovationen bringen, die ich gerade aufgezählt habe – und zwar als erste. **Battle Realms** wird eine Welt voller Möglichkeiten simulieren, in der Sie Pferde stehlen und sie von jedem beliebigen Soldaten reiten lassen können. In unserer Welt werden Sie Ihre Krieger im Wald verstecken, Felsen auf Ihre Gegner stürzen lassen und Ihre Einheiten zu ganz neuen, besseren Truppen um-

schulen. In unserer Welt sind alle Sichtlinien echt, und die Höhenstufen wirken sich im Kampf wirklich aus. **Battle Realms** ist ein frischer Ansatz. Wir haben den Vorteil, die neue Technologie ohne Scheuklappen angehen zu können. Das Ergebnis wird ein Echtzeit-Strategiespiel werden, das eine lebendige Welt erschafft.

Ich habe noch etwas Wichtiges auf dem Herzen. In den letzten zwei Jahren habe ich eine Spiele-Industrie erlebt, die voll von Wiederholungen ist, ohne Innovation. Lauter kleine Verbesserungen, aber nichts wirklich Neues. Wissen Sie, wer daran schuld ist? Wir, die Konsumenten. Was wir kaufen, bestimmt, was die Hersteller produzieren. Wenn ich Ihnen nur einen Satz mitgeben dürfte, dann wäre es dieser: Geben Sie schlechte Spiele zurück! Wenn Sie schlechte Spiele behalten, dann ermutigen Sie damit den Entwickler, noch mehr davon zu produzieren. Wir erleben gerade den Beginn einer Zeit, in der jeder Einzelne sehr viel ausmachen kann. Wir haben immer mehr Informationen zu unserer Verfügung, und können deshalb immer fundiertere Entscheidungen treffen. Wir haben mehr Macht als wir vermuten. Kaufen Sie nur hochwertige Spiele! Dann werden Sie bald keine schwachen Titel mehr akzeptieren müssen. Vergessen Sie nie, dass es nur einen Boss gibt: Sie, den Käufer. Und Sie können jeden in der Firma feuern, vom Vorstandsvorsitzenden angefangen, indem Sie ihr gutes Geld einfach woanders ausgeben.

CS

»Sobald die Firmen die 3D-Technologie begreifen, werden wir Hammer-Spiele sehen.«

## Edward del Castillo

Dass Command & Conquer 1 und 2 weltweit riesige Erfolge wurden, ist nicht zuletzt der Verdienst von Ed del Castillo. Als Produzent bei Westwood war er von 1994 bis 1996 für die Hit-Serie verantwortlich; seinem kreativen Kopf entsprang die Parallelwelt-Story von Alarmstufe Rot. Zu dieser Zeit war Castillo schon ein erfahrener Branchen-Insider. Mit abgeschlossenem Wirtschafts-Studium der Universität in San Diego hatte er 1991 bei Mindcraft angefangen; dort arbeitete er an Spielen wie Ambush at Sorinor und Magic Candle. 1997 wechselte Castillo von Westwood zu Sid Meiers neuer Firma Firaxis und half als Line Producer beim Aufbau. Dann zog er nach Texas zu Origin, wo er als Produzent für Ultima 9 verantwortlich war. Castillo traf umstrittene Entscheidungen (er machte den Avatar zum Einzelkämpfer) und geriet mit Ultimavater Richard Garriott aneinander. 1998 verließ er die Firma, um ein Jahr später sein eigenes Unternehmen Liquid Entertainment zu gründen. Zur Zeit arbeitet er am Echtzeit-Strategiespiel Battle Realms, das von Crave veröffentlicht wird.