

Geschönte Screenshots

# Schein und Sein

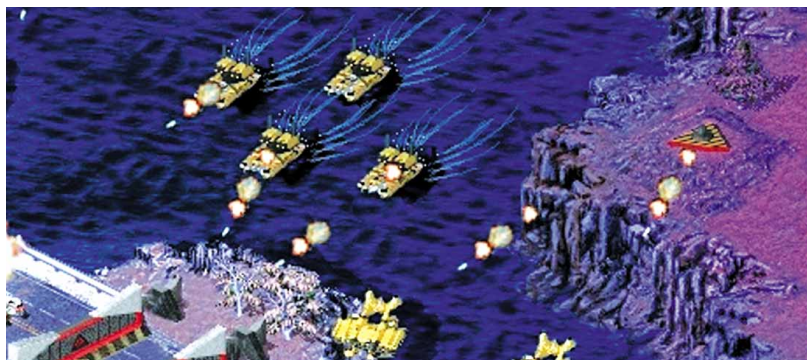
Sie wundern sich, warum C&C 3 auf der Packung (und in den meisten unserer Previews) besser aussieht als auf Ihrem Monitor? Die Bilder sind nachbearbeitet – ebenso wie viele andere Screenshots von kommenden Spielen.

**W**eißer Sandstrand, schatten spendende Palmen und ein Sonnenuntergang wie aus dem Bilderbuch – nur eines stört den paradiesischen Eindruck: Ein Haufen Coladosen, der neben einer Sandburg

vor sich hin gammelt. Doch solche kleinen Schönheitsfehler verderben heutzutage keinen Diaabend mehr. Einfach kurz das Urlaubsfoto am Computer ins Malprogramm geladen, und schon erstrahlt das Polaroid in neuem Glanz.

Was für manches Ferienbild die letzte Rettung ist, hat sich auch bei PC-Spielen eingebürgert: Von den Herstellern absichtlich geschönte Screenshots versprechen Grafikpracht, die das fertige Spiel häufig nicht halten kann.

Preview-Bild von C&C 3 (Ausschnitt): Die Bugwellen der Hover-Tanks entfielen in der finalen Version.



## Explosionen aus dem Malprogramm

Aktuelles Beispiel: der Echtzeit-Hit **Command&Conquer 3**. Schon die allerersten Spielgrafik-Bilder sahen klasse aus. In buntes Licht getauchte Schlachtfelder, gleißende Explosionen, die sich im Wasser spiegelten und Mündungsfeuer, das von den Kanonen der Panzer blitzte. Auf unsere Nachfragen wurde uns immer wieder bestätigt: »Ja, das fer-



# Beweisfotos zu C&C 3

Westwood-Screenshot

GameStar-Screenshot



Wir haben einen von Westwoods ersten Preview-Screenshots (links) zu C&C 3 mit einer ähnlichen Szene aus der Verkaufsversion (rechts) verglichen. Unten haben wir für Sie die wichtigsten Stellen vergrößert. Dabei ist oben der Ausschnitt aus dem Westwood-Bild zu sehen, darunter unser Vergleichsfoto.



Die **Explosionen** wirken auf dem Preview-Bild deutlich farbenfroher, größer und transparenter als die echten Feuerwolken.



Kleiner Effekt, große Wirkung: Das **Mündungsfeuer** der Kanonen und die Raketen-schweife sind reine Erfindung der Grafiker.



Die **Lichter** werden nicht berechnet, sondern sind aufgemalt. Beispielsweise paßt sich der Schattenwurf der Fahrzeuge nicht an.



So schicke **Farbverläufe** kommen in der Verkaufsversion nicht mehr vor. Die Nachtmisionen hat Westwood ersatzlos gestrichen.



Auch in der Verkaufsversion rauchen die Schornsteine, doch so echt wirkende, transparente **Qualmwolken** sind nicht zu finden.



Details wie diese **Lichterketten** an der Raffinerie machten die Preview-Screenshots lebendiger, sie fehlen in der Endversion.



tige Spiel wird so aussehen, es ist nur noch nicht alles eingebaut.« Stutzig machte uns nur, daß sich Westwood mit neuem Bildmaterial sehr schwer tat. Jeder einzelne der wenigen Screenshots mußte von Firmenchef Sperry persönlich freigegeben werden. Nach der Veröffentlichung von **Tiberian Sun** sieht die Realität im wahrsten Sinne des Wortes etwas düsterer aus. Wir haben Westwoods Preview-Screenshots mit unseren selbstgemachten aus dem fertigen Spiel verglichen. Ergebnis: Die Explosionen wirken nicht so effektiv und spiegeln sich nicht, von Mündungsfeuer keine Spur. Die wichtigsten Kritikpunkte haben wir für Sie in unserem Fotovergleich auf dieser Seite herausgesucht.

Westwood hatte die Bilder offensichtlich nachbearbeitet, damit die Gefechte spektakulärer aussehen. Aaron Cohen, PR-Manager bei Westwood, versucht, die schlechtere Optik anders zu erklären: »Während der Entwicklung haben wir die Grafik ständig verändert. Die Nachtmisionen und die dynamischen Lichteffekte haben sich nicht bewährt, weil sie nicht zum C&C-Stil paßten. Deshalb haben wir sie rausgenommen.«

## Geheimniskrämer

Meistens finden Sie in GameStar Bilder, die wir direkt beim Spielen in der Redaktion gemacht haben. Vor allem in frühen Entwicklungsstadien eines Programms können uns die Spielehersteller jedoch

oft noch keine funktionsfähige Version zur Verfügung stellen. Dann sind wir auf die Screenshots der Firmen angewiesen und müssen uns auf ihre Authentizität verlassen. Im Fall der Kult-Schmiede Westwood fiel uns das leicht. Schließlich zeigten die Bilder keine unmöglichen Szenen. Solche prächtige Explosionen und dynamische Lichteffekte sind technisch durchaus machbar. Zwar sah **Tiberian Sun** bei unseren Testspielen vor Ort sowie auf Messen nicht so hochglanzpoliert aus, wie die Westwood-Schnappschüsse erwarten ließen, doch die Programmierer gelobten Besserung. Westwood hatte ursprünglich Tag- und Nachtwechsel während der Einsätze angekündigt. Scheinwerfer sollten die Um-



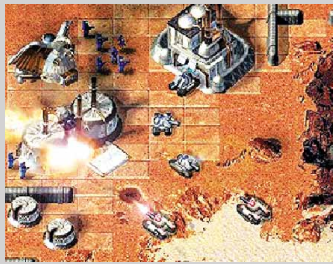
# Schein und Sein

Herstellerbild

Echter Screenshot

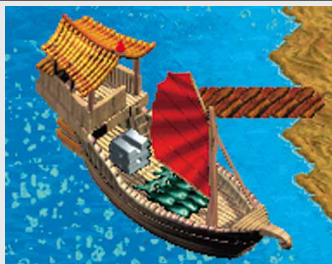
## Dune 2000

Schon bei Dune 2000 sahen die ersten Preview-Screenshots aufwendiger aus als das spätere Spiel. Westwoods damaliger entschuldigender Kommentar: »Wir wollen die Hardware der Spieler schonen.«



## Die Siedler 3

Knuddelig ohne Ende, doch technisch nicht ganz so gut wie erwartet: Weil Blue Byte den Siedler-Booten unter anderem das Fahrwasser genommen hat, wirken die Schiffe wie auf das Wasser aufgeklebt.



## Trespasser

Dreist: Der T-Rex im 3D-Adventure Trespasser stammt offensichtlich aus dem Renderstudio. So gut sehen die Dinosaurier nicht aus. Auch die Landschaft ist in Wirklichkeit weit weniger detailliert.



## Might & Magic 7

Auch bei Might & Magic 7 hat der Hersteller eine Renderfigur in den Preview-Screenshot eingeklebt. In Wahrheit sind die Gegner viel pixeliger und farbärmer, wie unser Bild aus dem Testbericht zeigt.



gebung ausleuchten und Einheiten im Dunkel aufspüren; die Sichtverhältnisse sollten die Kämpfe beeinflussen. Die Realität: Das Programm dimmt im Verlauf einer Mission lediglich die Farbpalette um ein paar Töne. Echte Nachteinsätze gibt es nicht, und die Helligkeit hat keinen Einfluß auf die Gefechte. Doch statt die gekürzten Features einzugestehen, druckt Electronic Arts sogar noch die alten Bildschirmfotos auf die C&C 3-Verpackung. Vergleichen Sie selbst mit Hilfe der Screenshots, wie groß die Unterschiede tatsächlich sind.

## Große Pläne

Westwood allein kann man den Schwarzen Peter allerdings nicht zuschieben. Solche nachbearbeiteten Screenshots tauchen immer wieder auf, auch bei anderen Spieleschmieden. Das ist meist keine böse Absicht. Wenn die ersten Bildschirmfotos eines Spiels erscheinen, steckt des-

sen Grafik-Engine oft noch in einem sehr frühen Stadium. Deshalb präsentieren viele Hersteller zunächst Konzepte, auf denen sie zeigen, wie das Spiel später einmal aussehen soll. Manchmal werden auch während der Entwicklung bestimmte Grafik-Features gekippt. Da fällt aus Zeitgründen das Bump-Mapping weg, oder mangelnde Prozessor-Power macht aus den kunterbunten Echtzeit-Lichteffekten funzelige Farbverläufe.

Natürlich will jeder Hersteller nur die besten Szenen aus seinem aktuellen Projekt zeigen. Also werden im Missionseditor wohlgeformte Schlachtreihen aufge-

stellt, die so im Spiel nie vorkommen (Age of Empires 1). Dann wieder sollen Ausschnitte aus gerenderten Zwischensequenzen über maue Spielgrafik hinwegtäuschen (Might & Magic 7). Besonders bei 3D-Spielen beliebt: Die Sichtweite fürs Foto auf den Maximalwert setzen. Sieht auf den Bildern wunderschön aus – ist aber in der Praxis viel zu langsam. Der Flugsimulator Fly versprach fotorealistische Landschaftsgrafiken. Die gibt's aber nur, solange man auf einer bestimmten Flughöhe fliegt, darunter herrscht nur noch Pixelbrei. Bei seinem Civilization-Nachfolger Alpha Centauri wollte Sid Meier noch kurz vor Schluß die gesamte Grafik austauschen, versicherte Electronic Arts damals GameStar. Auf den Preview-Screenshots seien nur Platzhalter zu sehen. In Wahrheit blieb die unspektakuläre Optik bis zur Endversion weitestgehend unverändert.

## GameStar schlägt Alarm

Geschönte Screenshots sind ein echtes Ärgernis. Gerade bei C&C 3 haben die geschminkten Bilder bei vielen Fans zu hohen Erwartungen geweckt, die prompt enttäuscht wurden. Dabei wäre dieses Täuschungsmanöver nicht nötig gewesen: Tiberian Sun macht auch ohne Giganto-Explosionen oder bunte Lichteffekte einen Heidenspaß. GameStar wird in Zukunft stärker auf verdächtige Screenshots achten und Sie darauf hinweisen, wenn uns ein Foto geschönt vorkommt. Unseren ersten Alarmruf lesen Sie in dieser Ausgabe anlässlich C&C: Renegade. **RS**



Preview-Bild von C&C 3: Der gleißende Feuerball scheint sich im Wasser zu spiegeln. Echte Wälder (unten rechts) gibt es in der Endversion auch nicht.