

Entwicklungsreport: 3D-Strategie aus Deutschland

Urban Assault

Wenn Microsoft auf Made in Germany setzt, ist Großes zu erwarten.

Ein vielversprechender Mix aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action setzt zum Sturm an. Unser Entwicklungsreport verrät Ihnen alles über das Projekt.

Eine Frage taucht in vielen Leserbriefen immer wieder auf: »Wie entsteht eigentlich ein Computerspiel?« Ihr Wunsch ist uns Befehl – in dieser und den kommenden Ausgaben werden wir Ihnen anhand des Beispiels **Urban Assault** zeigen, welche Entwicklung ein modernes PC-Spiel von der allerersten Idee bis zum fertigen Produkt durchläuft. Keine Angst, wir verschonen Sie mit seitenlangen Sourcecode-Auflistungen. Unser Hauptaugenmerk liegt auf den Personen, die für das Projekt verantwortlich sind, und ihren Ideen.

Hinter den Kulissen

Zwischen Cola-Flaschen und CD-Stapeln dirigiert ein junger Mann eine Hubschrauberstaffel mit dem Joystick zum Angriff, während er einen Panzerverband wie in **Command & Conquer** auf der Strategiekarte lenkt. Die schnittigen Abfangjäger, rie-



Im Jahr 1997 lief das Spiel bereits auf PCs mit den ersten 3D-Karten.

sigen Gebäude und gleißenden Explosionen auf dem Bildschirm stammen nicht etwa aus dem Grafiklabor einer kalifornischen Spiele-schmiede, sondern aus den Rechnern eines jungen Programmerteams aus Sachsen. Zusammen mit dem Softwaregiganten Microsoft

und den Grafikspezialisten von Terratools werkelt die Dreiergruppe an **Urban Assault**, das im noch jungen Genre der 3D-Strategiespiele reichlich Ruhm einheimen soll. Dabei springen die Macher keinesfalls nachträglich auf den **Battlezone**-Zug auf – das Projekt startete 1994.

Hobby 3D-Engines

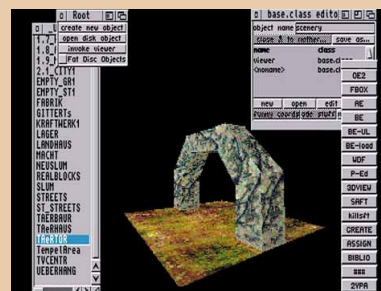
Wie bei so vielen Spielerteams begann auch für die drei Schulfreunde alles als Hobby. »In der DDR wurde man zwangsläufig zum Computer-Experten, da man viele Programme selber schreiben mußte«. Nach der Wende fing André Weißflog an, eine 3D-Engine für seinen Amiga zu programmieren. Nach fast einem Jahr Freizeit-Hacken in der Programmiersprache C konnte sich André durch seinen finsternen Dungeon bewegen. Was lag also näher, als die Gänge mit Monsterhorden zu bevölkern und daraus einen 3D-Shooter zu basteln? Zusammen mit seinen Schulfreunden Bernd Beyreuther, der zu diesem Zeitpunkt Computergrafik studierte, und Andreas Fleming, der eine Ausbildung zum Mathe- und Physiklehrer absolvierte, machte sich der Computerfan an die Arbeit.



Das Urban-Assault-Team: Bernd Beyreuther, Andreas Fleming und André Weißflog.



Aus handgezeichneten Vorlagen werden im Objekt-Editor Drahtgitter-Modelle erstellt.



Im nächsten Schritt fügt ein Grafiker dem 3D-Gerüst eine Oberflächentextur hinzu.



Ein Panzerverband verteidigt Ihr **Hauptquartier** gegen eine Staffel Warbird-Jäger.

Inspiration durch Peter Molyneux

Auf der Kölner Spielemesse Computer '94 drehte das Team ein paar Runden mit Bullfrogs Teppichsimulator Magic Carpet. »Auf einmal kam Peter Molyneux zu uns an den Rechner. Die Begeisterung, mit der er uns sein Spiel erklärte, hat uns davon überzeugt, daß unser Projekt keine simple Ballerei werden sollte, sondern auch etwas ganz Besonderes«, erzählt Bernd Beyreuther. Schon am Abend darauf wurden neue Ideen gesammelt. In der Kneipe um die Ecke brüteten die drei ein düsteres Science-fiction-Szenario sowie das Grundkonzept mit seiner Mischung aus Strategie und 3D-

Action aus. Der Spieler sollte Truppen erschaffen und auf der Karte befehligen können, aber auch selbst in die Vehicle schlüpfen und sie gegen den Feind führen. Auch ein Name war schnell gefunden: **Your Personal Amok.**

Werkzeuge basteln

Nachdem das Prinzip in groben Zügen ausgetüftelt war, entstanden Werkzeuge, um das Spielareal zu konstruieren. »Das war eine recht komplizierte Angelegenheit, weil wir keine Erfahrung hatten und alle Tools selbst schreiben mußten«, meint Bernd. Nacheinander programmierten sie einen Editor für die 3D-Objekte, einen Texture-Mapper (um die nackten Drahtgittermodelle

mit gemalten Oberflächen zu überziehen) und ein Partikel-System, das die Explosionen und verschiedenen Zerstörungszustände der Gebäude kontrolliert. Diese Routinen bilden bis heute das Grundgerüst, auf dem alle anderen Features des Spiels aufbauen. Im ersten Jahr entstanden bereits 10 Häuser und drei Fahrzeuge, aus denen die drei Designer eine begehbbare 3D-Welt zusammengebastelt haben. Mit die-

sem Material und dem zweiseitigen Spielkonzept unter dem Arm machte sich das Team Ende '95 auf die Suche nach professioneller Hilfe und einem Publisher für sein Spiel. Sie sollten fündig werden...

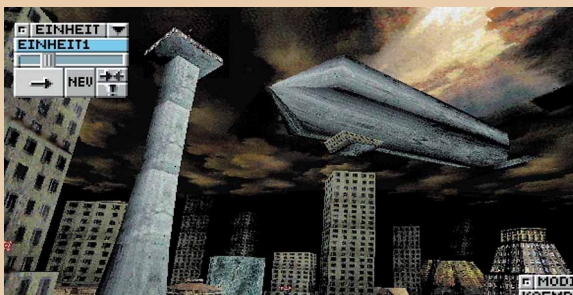
Im nächsten GameStar:

In der nächsten Ausgabe erfahren Sie, wie das **Urban Assault**-Team es schaffte, in nur fünf Minuten Microsoft für sein Spiel zu begeistern. **RS**

Urban Assault

Genre: Action-Strategie **Hersteller:** Terratools
Termin: 3. Quartal '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Urban Assault ist wesentlich strategischer angehaucht als Uprising, man kommandiert größere Truppenscharen als in Battlezone. Vor allem die Stadt szenarien sorgen für viel Action und Motivation.«



Eine fertige Kampfszene von 1995, damals noch auf dem Amiga.

Fragen Sie die Programmierer!

Welche Programmiersprache verwendet das Terratools-Team? Wie entstehen die 3D-Figuren? Wofür ist der Level-designer zuständig? GameStar leitet Ihre Fragen direkt den Entwicklern weiter. Die wichtigsten Antworten veröffentlichen wir bereits in der nächsten Ausgabe.

Schicken Sie Ihre Fragen schnellstmöglichst an:

IDG Entertainment Verlag GmbH
Redaktion GameStar
»Urban Assault«
Brabanter Str. 4
80805 München