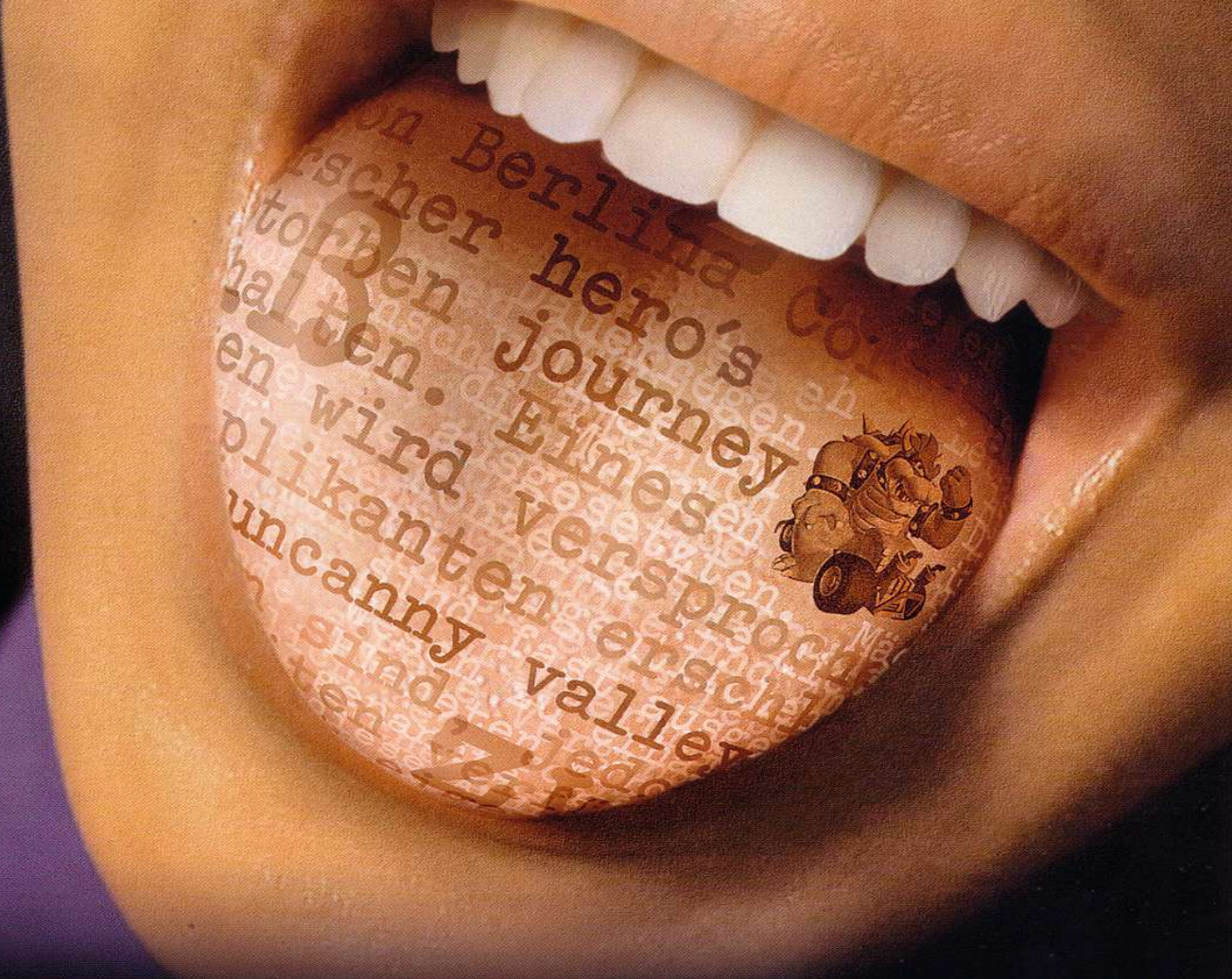


/GameStar/dev

MAGAZIN FÜR SPIELE-ENTWICKLUNG UND BUSINESS-DEVELOPMENT



on Berlin
rscher hero's Co.
storben Journey
halten. Eines
en wird versprochen
plikanten ersch
uncanny valler
sind jeder

STORYTELLING

DIE KUNST: MIT DEM SPIEL GESCHICHTEN ERZÄHLEN
DAS HANDWERK: ALS AUTOR IN DEUTSCHLAND ÜBERLEBEN

AUDIO-PROGRAMMIERUNG

ERSTE SCHRITTE MIT DER
FREIEN SOUND-API OPEN AL

ZUKUNFTSTECHNOLOGIE

ECHTZEIT-RAYTRACING FÜR
QUAKE 3 MIT OPEN RT

PRESSKITS

WIE MAN ASSETS
RICHTIG AUFBEREITET



Studenten-Projekt Fragfist

Was treibt der deutsche Entwicklernachwuchs? /GameStar/dev hat an der Games Academy in Berlin ein viel versprechendes Projekt unter die Lupe genommen und den Studenten über die Schulter geschaut.



Benjamin Blum

ist Redakteur bei GamePro.

Was ist einer der ersten Eindrücke, den Sie von einem Spiel bekommen? Genau: der Klang des Namens. Und bei der Taufe ihres Projektes haben die drei Studenten der Games Academy in Berlin schon mal alles richtig gemacht – »Fragfist« geht direkt in die Magengrube. Doch der Name steht nicht am Anfang des Projekts. Am Anfang steht eine Idee von einem Spiel, das viel fürs Auge bieten soll. »Es geht rein darum, geile Grafik zu liefern und das Ganze spektakulär in Szene zu setzen«, erzählt uns Jens Kortboyer, der Leiter des Teams. Zu Beginn der Ausbildung kann er seine Kommilitonen Marcel Schaika und Cornelius Hölz schnell für seine Idee begeistern, die im Kern so aussieht: In Fragfist steuert der Spieler gepanzerte Fahrzeuge über eine weitläufige Landschaft, mit deren Waffensystemen er nicht nur gegnerische Vehikel, sondern auch die Umgebung zerstören kann. Der Schwerpunkt soll auf den Online-Modi liegen, bei denen es im »Death-Match« oder »King of the Hill«-Wettkampf zur Sache geht. Ansonsten schweigt sich die Truppe über die Spielmechanik weitgehend aus, was in der Natur ihres Studiengangs liegt: Jens, Marcel und Cornelius streben einen Abschluss als »Game Artist« an. Folglich stehen in ihren Kursen Konzeptstudien, die Spielgrafik und die Physik im Mittelpunkt – und damit auch bei ihrem Projekt. Einen Programmierer brauchen sie dann aber doch, was nicht ganz einfach ist. »Wenige Programmierer, viele Artists«, bringt Jens die Verteilung in seinem Jahrgang auf den Punkt. Deshalb wird mit Stephan Unverwerth, einem Informatik-

Die Games Academy

Die Games Academy in Berlin ist eine staatlich anerkannte Ausbildungsstätte für Spieleentwickler. In den Kursen werden die Studenten von Dozenten ausgebildet, die über langjährige Erfahrung in der Spiele-Branche oder dem künstlerischen Bereich verfügen. Insgesamt gibt es drei spezialisierte Ausbildungswege: Es werden Game Designer, Game Artists und 3D-Programmierer ausgebildet. Neben der theoretischen Arbeit im Unterricht werden die Studenten auch in der Praxis gefordert, da sie parallel an einem Spielprojekt arbeiten. Fragfist ist so ein Beispiel. Mehr Informationen unter www.gamesacademy.de



Marcel arbeitet am Modell eines der Fahrzeuge.

Studenten der TU Berlin, ein externer Programmierer über private Kontakte hinzugezogen.

In 14 Tagen eine Demo

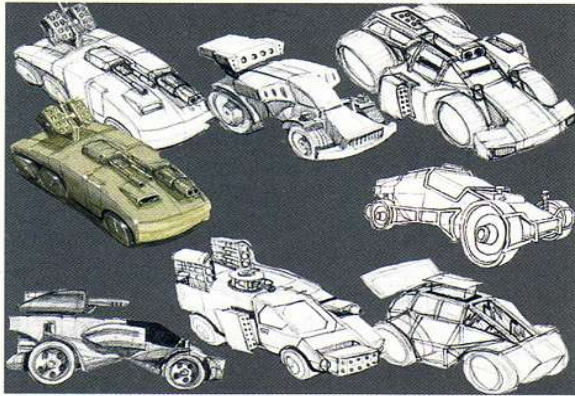
Nachdem sich die Truppe formiert hat, wird in nur 14 Tagen eine erste spielbare Demo aus dem Boden gestampft, die nicht nur die Grundidee verfestigen, sondern auch den Dozenten und Kommilitonen ein Gefühl vermitteln soll, worum es bei Fragfist geht. Dafür verwendet das Team eine bereits von Programmierer Stephan geschriebene Engine. Das Ergebnis ist eine mit Objekten ausgestattete und mit Texturen versehene Landschaft, durch die ein Panzer mit eher schwammiger Steuerung manövriert wird. Die Demo hat ihren Zweck erfüllt, wie uns Marcel erklärt: »Es war der erste Indikator dafür, dass unser Team in dieser Form gut zusammenarbeiten kann«. Danach beginnt die Arbeit am Gesicht des Spiels: den Fahrzeugen. Bei den Konzeptzeichnungen ist schnell eine einheitliche Linie gefunden: Die Wagen sollen einen leicht futuristischen, aber dennoch realistischen Look haben. Die Artists entwickeln fortan eigene Ideen und holen sich nebenbei Inspiration aus Filmen wie Mad Max oder von M.A.S.K.-Spielzeug. Nach der Arbeit mit Papier und Bleistift beginnt die Modellierung der Vehikel, die mit Maya 5 und 6 realisiert wird.

Schuften für die GC

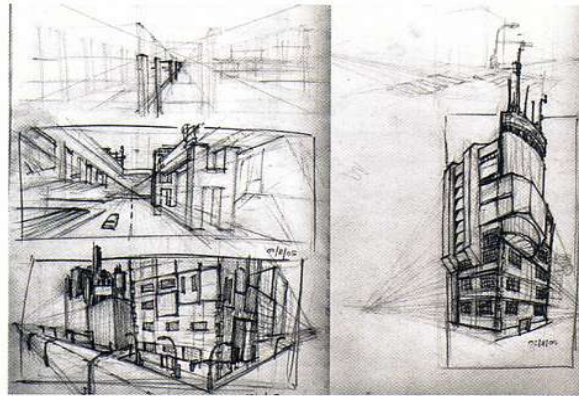
Zu Beginn des zweiten Semesters stellt die Games Academy ihren Studenten folgende Aufgabe: Es soll ein Render-Trailer für die Games Convention 2005 erstellt werden. Doch bei der Umsetzung treten Probleme auf. Während Stephan den Modelviewer fertig stellt, verzweifeln die



Das Fragfist-Team in einer Besprechung (v.l.n.r.): Stephan Unverwerth, Marcel Schaika, Jens Kortboyer und Cornelius Hölz.



Entwürfe für Fahrzeuge: Der Look ist futuristisch, aber nicht unrealistisch.



Mit Konzeptzeichnungen wird das Leveldesign vorbereitet.

Artists »wegen dem ewig langsamen Mental-Ray-Renderer, der in Maya besonders langsam ist«, wie uns Jens berichtet. Deshalb fassen die vier einen mutigen Plan: Der Trailer soll anhand einer spielbaren Echtzeit-Demo erstellt werden. Fortan arbeitet das Team mit der Ogre3D-Engine und dem schon weit fortgeschrittenen Modell des »Tomahawk«-Buggys. Die Modelle müssen nun aus Maya in die Engine implementiert werden. »Dafür hat Stephan ein paar kleine, aber feine Tools geschrieben«, erklärt uns Jens. Die Platzierung aller Objekte im Dirttrack-Level wird in Maya vorgenommen, von Stephans Tools ausgelesen und so an die Engine vermittelt. Bei der Arbeit an ihrem Projekt stehen dem Fragfist-Team die Dozenten zur Seite und geben konkrete Tipps, zum Beispiel dem Buggy mehr Bodenfreiheit einzuräumen oder die Streckenführung des Dirttracks zu modifizieren, auf dem die Action stattfinden soll. Das Kollisionsmodell wird ebenfalls mit Maya auf den Weg gebracht: Dort bauen die Jungs die Modelle in grober Würzelform nach, und übermitteln das Ganze ebenfalls an die Engine. Rechtzeitig zur GC steht eine spielbare Demo, die einen hervorragenden Eindruck macht. Die Grafik wirkt in Sachen Farbgebung und Design schon recht homogen, auch die Physik funktioniert: Marcel brettet mit dem Tomahawk über den staubigen Dirttrack und de-

monstriert uns anhand einiger Crashes mit Objekten, wie die Physik funktioniert.

Was kommt noch?

Auf der GC gibt es viel positives Feedback für das Fragfist-Team. Profis aus der Branche (ob Rockstar Vienna oder Stormfront) begutachten das Projekt und geben hilfreiche Tipps, die zu neuen Taten anspornen. Nach der Messe geht es ins dritte Semester und die vier beginnen mit der Realisierung ihrer weiteren Ideen. Denn was gehört in ein Fahrzeug? Natürlich ein Fahrer. Das Team möchte Modelle einbauen, die nicht nur starr am Steuer sitzen, sondern auch den einen oder anderen Gruß an die Konkurrenz schicken. Neben dem Schadensmodell der Fahrzeuge steht mit der Vorbereitung eines ersten Netzwerk-Tests für Dezember 2005 ein weiteres wichtiges Etappenziel auf dem Programm. Am Ende der Ausbildung über vier Semester soll die finale Version von Fragfist einen kompletten Level sowie drei Fahrzeuge samt Waffensystemen und Fahrern enthalten. Wie es den Studenten im weiteren Verlauf ergeht, können Sie auf der Internetseite des Teams unter www.fragfist.com nachlesen, die regelmäßig aktualisiert wird. Wir sind zuversichtlich, dass aus diesem viel versprechenden Projekt des Entwickler-Nachwuchses ein tolles Programm entstehen wird. Benjamin Blum



Die Bilder von Fragfist verdeutlichen den **homogenen** grafischen Look.



Das Szenario von Fragfist hat mehr als einen Hauch von **Endzeit-Stimmung**.