

# Studenten-Projekt Windchaser

Sechs Studenten der Media-Design-Hochschule stellen in nur zwölf Wochen eine spielbare Version ihres Strategie-Projekts auf die Beine. Wie haben sie das gemacht? Und was ist dieses Windchaser für ein Spiel?



**Benjamin Blum**

ist Redakteur bei GamePro.

**A**n Ende eines Studiums kommt der ganz große Stress auf. Es wird für Klausuren gelernt und an Abschlussarbeiten geschrieben. An der Media-Design-Hochschule (kurz: MDH) in München gehen die Uhren aber etwas anders: Die Studenten des Abschlussjahrgangs 2005, welche den Bachelor als Game Designer anstreben, müssen keine herkömmliche Prüfung ablegen, sondern ein PC-Spiel entwerfen und programmieren – und das in zwölf Wochen. Die Aufgabenstellung bietet genug Freiraum: Die MDH gibt lediglich vor, dass das Projekt einen Mehrspieler-Modus bieten und mit der Shark 3D-Engine programmiert werden soll.

## Helden in Echtzeit

Gute Teamarbeit ist bei einem solchen Projekt natürlich sehr wichtig, und so steht es außer Frage, dass sich die Studenten Christian Kluckner, Sebastian Seubelt und Alexander Kehr zusammentun. »Wir waren bisher so eine Art Kernteam«, berichtet uns Sebastian im Gespräch, schließlich haben die drei im Rahmen des Studiums schon oft zusammengearbeitet. Das Team wird schließlich noch um Tom Schillinger, Daniel Noll und Nino Söllner erweitert, und dann geht es daran, Ideen für ein Spielkonzept zu sammeln. Der erste Gedanke an ein Hochgeschwindigkeits-Rennspiel mit viel Action wird schnell verworfen, doch das Stichwort »Action«

soll weiter eine Rolle spielen: Im Team gibt es große Fans von Strategie-Titeln wie Heroes of Might and Magic, doch eine rundenbasierte Spielmechanik erscheint ihnen für die abschließende Präsentation ihres Spiels zu lahm. Daher soll es Strategie in Echtzeit mit viel Bewegung sein, die auch optisch etwas bietet. »Deshalb haben wir auch einige Partikeleffekte eingebaut. Man braucht diese Sachen nicht, aber sie machen einiges her. Das war uns wichtig für die Präsentation«, sagt Christian, der Programmierer des Teams.

## Was ist machbar?

Die Grundidee für ein Strategiespiel steht also, und nun geht es an die Realisierung. Da der Zeitrahmen mit 12 Wochen sehr eng ist, steht »Machbarkeit« an erster Stelle: Eigentlich würde das Team das Geschehen gerne auf einer kugelförmigen Welt spielen lassen, doch die ersten Versuche zeigen, dass das in der kurzen Zeit kaum zu bewerkstelligen ist – die Idee wird verworfen. Stattdessen wollen die Programmierer und Artists nun mit einer flachen Oberfläche für die Welt von Windchaser arbeiten. Dann wird die Leistungsfähigkeit der Engine abgeklöpft, um einen Überblick zu haben, was technisch in der kurzen Entwicklungszeit möglich ist.

Noch in der ersten Woche startet Programmierer Christian mit dem Prototyping und arbeitet

## Kontakt

Wenn sie mehr über Windchaser erfahren und Kontakt zum Entwicklerteam aufnehmen wollen, dann schreiben sie eine E-Mail an folgende Adresse: [christian.kluckner@t-online.de](mailto:christian.kluckner@t-online.de) Christian Kluckner wird die Anfragen stellvertretend für sein Team annehmen und an die Kommilitonen weiterleiten.



Das **Kampfsystem** des Spiels funktioniert komplett in Echtzeit, damit das Geschehen dynamischer wirkt. Einen rundenbasierten Strategie-Titel wollte das Team nicht.



Hier sehen sie das mobile **Hauptquartier** in voller Fahrt. Das Entwicklerteam hat übrigens auch für einen realistischen Tag- und Nachtwechsel gesorgt.

an grundlegenden Dingen wie der Kamera und der damit verbundenen Bewegung, während sich Sebastian und die anderen Artists um das optische und spielerische Design kümmern. Sie überlegen nicht nur, wie die Figuren aussehen sollen, sondern klären auch Fragen der Spielmechanik: Was für Stärken haben die Charakterklassen? Welche Gebäude gibt es? Wie soll das Interface aussehen?

Ab dem ersten Tag der zweiten Woche geht es schon in die Produktion: Mit 3ds max werden die Charaktere von den vier Artists modelliert und an Christian weitergegeben. Der implementiert sie in einen ersten Testlevel und arbeitet so an den Bewegungsmöglichkeiten der Figuren. Sebastian agiert in solchen Stellen als Schnittstelle, da er grundsätzlich Grafiker ist, aber auch einige Kenntnisse über die Shark 3D-Engine hat. Im Hintergrund arbeitet Alexander weiter an der Spielmechanik, indem er die Eigenschaften der Charakterklassen weiter verfeinert und das Interface fertig stellt.

### Im »Crunchtime«-Modus

Im Stress der »Crunchtime« vor der Fertigstellung geht es nochmal richtig rund: Die Produktion nimmt noch einmal gehörig an Fahrt auf, und es wird jeden Tag bis zu 15 Stunden an Windchaser gearbeitet. Auch die geplante Testphase von zwei Wochen muss gestrichen werden, da der finale Level überhaupt erst in der letzten Woche fertig wird. Dass sich der Stress aber gelohnt hat, können wir heute sehen. Die Version des Spiels, die das Team als Abschlussarbeit an der MDH präsentiert hat, macht einen sehr guten Eindruck: Windchaser ist am Ende ein Echtzeit-Strategie-Titel geworden, in dem bis zu vier Spieler eine kleine Gruppe von Abenteurern zusammenstellen und über die windige Oberfläche der Spielwelt ziehen, um für Ruhm und Ehre ihrer Gilde zu kämpfen. Gebaut wird nicht, stattdessen dient ein Schiff samt Rädern und Segeln als mobiles Hauptquartier. Die Gebäude in den unterschiedlichen Abschnitten wie



Die größeren **Städte** auf der Karte sind besonders sehenswert und zeigen viele kleine Details.

grünen Wiesen oder einer Wüstenlandschaft können besetzt werden, was der eigenen Gilde Reputation einbringt. Das Kampfsystem des Spiels funktioniert komplett in Echtzeit und fordert taktisches Geschick, um die Stärken der eigenen Figuren gewinnbringend einzusetzen.

### Wie geht's weiter?

Das Projekt wurde zwar bereits als Abschlussarbeit an der MDH eingereicht, aber abgeschlossen hat das Team mit Windchaser noch nicht. Natürlich haben die sechs noch viele Ideen, die man in das Spiel einbauen könnte, und würden es gerne um Inhalte wie weitere Levels und Charaktere erweitern. Deshalb steht im Lernprozess die nächste Lektion an: Die Jungs präsentieren ihr Projekt der Fachpresse und zeigen es bei Publishern vor. Für einen Platz im Händlerregal gibt es noch viel zu tun, aber das bisher gezeigte macht für die enorm kurze Entwicklungszeit einen hervorragenden Eindruck.

Benjamin Blum



Mit den **Konzeptzeichnungen** haben die Grafiker die grobe Richtlinien für den finalen Look von Windchaser festgelegt.

### Die Media-Design-Hochschule



An der Media-Design-Hochschule werden mit München, Berlin und Düsseldorf gleich an drei deutschen Standorten Game-Designer ausgebildet. Im kostenpflichtigen Studiengang über sechs Semester werden alle notwendigen Grundlagen vermittelt, die ein angehender Spiele-Entwickler braucht – von Spiele-Historie über Mechanik und Grafik bis hin zur PR-Arbeit werden hier alle Themen behandelt. Neben theoretischen Inhalten in den Kursen wird auch praktische Arbeit geleistet. Zum Ende des Studiums werden Spiele entwickelt, die eine Abschlussarbeit ersetzen – so wie Windchaser. Weitere Informationen über die Media-Design-Hochschule finden sie unter [www.mediadesign.de](http://www.mediadesign.de).