

17 Monate, 10 Studenten Corporate Conflict MARS (CCM)

Einige Absolventen der Games Academy wollen auf der GDC Europe in Köln beweisen, dass sich ihr ambitioniertes Abschlussprojekt durchaus mit den Arbeiten etablierter Studios messen kann. Im Making Games Magazin stellen sie ihr Spiel und dessen Entwicklungsgeschichte vor.

Jürgen Kayser

ist Absolvent im Studiengang Game Producing an der Games Academy.

Jürgen ist Producer von Corporate Conflict Mars und unter anderem verantwortlich für QA, Marketing und PR des Projekts. Als Tutor unterstützt er zusätzlich die Games Academy im Bereich der Öffentlichkeitsarbeit und bei Award-Teilnahmen.

Sebastian Meyer

ist Absolvent im Studiengang Game Producing an der Games Academy.

Sebastian ist studierter Game Designer, war bei der Entwicklung von CCM entsprechend auch als Game Designer tätig und zusammen mit Art Director Marko Vajagic der Vision Keeper des Spiels.

Corporate Conflict MARS – kurz CCM – ist ein futuristischer 3rd-Person-Tactical-Shooter, der als Online-Multiplayer-Titel konzipiert wurde. Im Mittelpunkt steht der Kampf zwischen zwei Spielern. Für den PC ausgelegt, wurde CCM mittels der Vision Engine realisiert. Aufgrund der hervorragenden Zusammenarbeit zwischen der Games Academy und Trinigy sowie der dazugehörigen Unterstützung des deutschen Middleware-Entwicklers war dies die ideale Plattform für »unsere« Vision.

Mars, 2402 A.D.

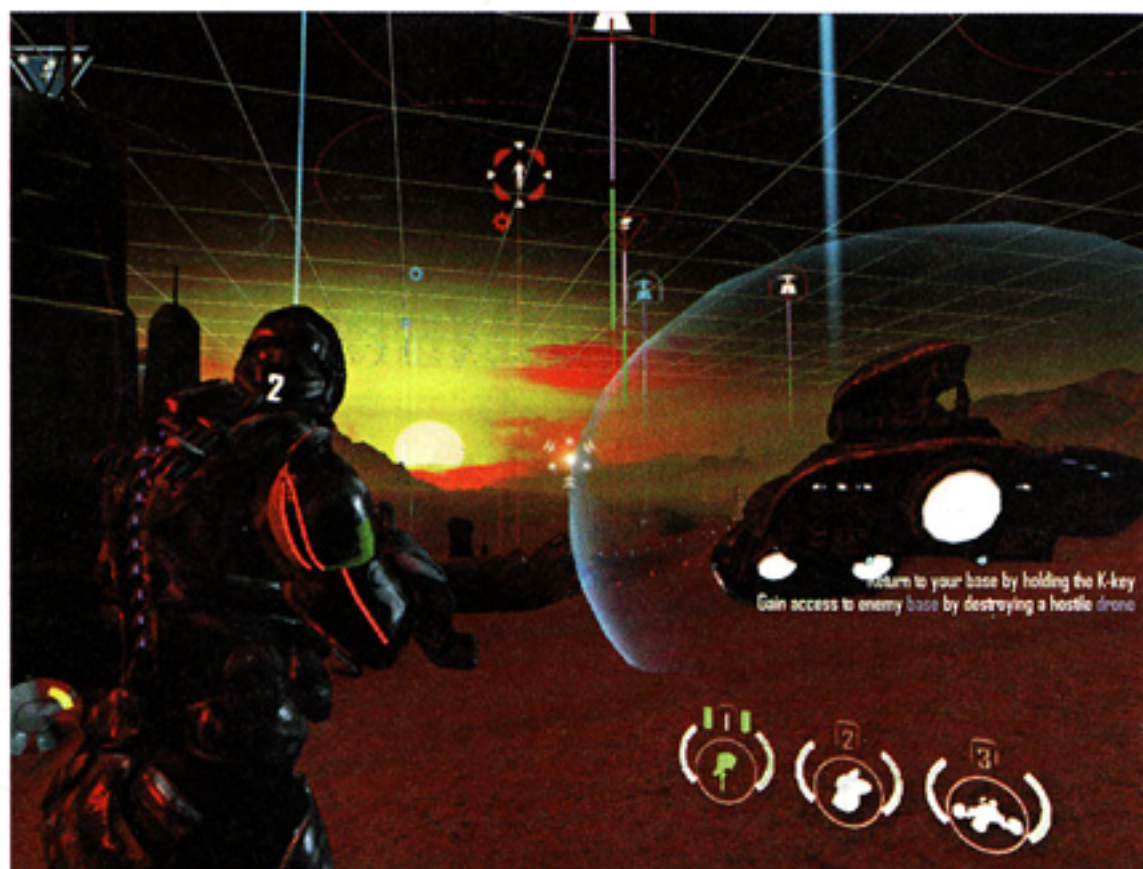
Als Austragungsort für das Spiel dient der Mars im Jahre 2402. Von Großkonzernen beherrscht, die sich vor Ort um Rohstoffvorkommen streiten, sind die Schlachtfelder des Planeten geprägt von Industrie und den verbliebenen Zeichen zurückliegender Kriege. Eine lebensfeindliche, aber sehr stimmige Umgebung. Die detaillierte Hintergrundgeschichte, die von der 200-jährigen, menschlichen Präsenz auf dem Roten Planeten erzählt, unterstreicht zusätzlich dieses

mögliche Zukunftsszenario und ist für die öffentliche Wahrnehmung des Spiels von Anfang an höchst wertvoll gewesen.

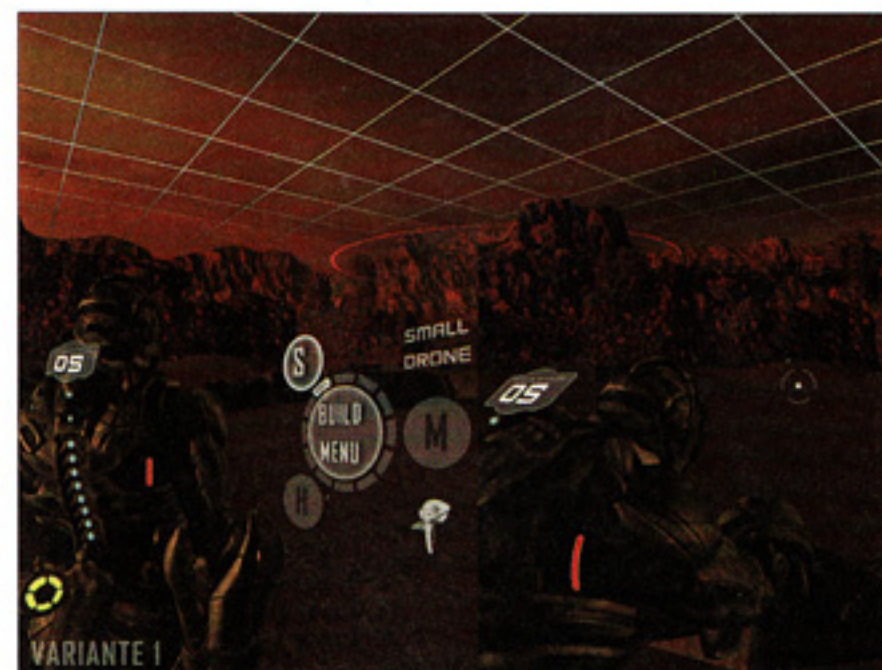
Gameplay

Das Spielprinzip von CCM basiert auf dem Erobern und Halten gegnerischen Territoriums. Ziel ist es, sich mithilfe von Drohnen (unbemannten Einheiten unter der Kontrolle des Spielers) bis zur gegnerischen Basis vorzuarbeiten. Diese muss deaktiviert werden, um die Kontrolle des Gegners über seine Truppen zu brechen und das Spiel zu gewinnen.

Um sein Ziel zu erreichen, stehen dem Spieler einige Hilfsmittel zur Verfügung, allen voran die SKYMAP – die wichtigste Innovation von CCM. Diese Karte schwebt wie ein Gitternetz in circa 90 Metern Höhe über der Welt, durch die sich die Spielfigur bewegt. Das Gitter ist eine vereinfachte, gespiegelte Karte des Levels. Alle relevanten Informationen wie die Position jeder Einheit und die aktuelle Ausdehnung des Territoriums sind abgebildet. So behält der Spieler trotz Schulterperspektive den Überblick über sämtliche Einheiten und Funktionen. Wichtige Informationen, Orte und die Symbole der Einheiten werden von der SKYMAP mit einer Linie



Der Spieler blickt dem **Commander** über die Schulter und behält dank der SKYMAP den Überblick über seine Einheiten. Rechts schwebt eine Drohne den Hang hinunter.



Das Bild zeigt die Variante 1 aus den verschiedenen Entwürfen für die finale Gestaltung und Auslegung des **3D Graphical User Interface**.

in die 3D-Landschaft verbunden. Alle Aktionen und Befehle sind sowohl auf der SKYMAP als auch im 3D-Terrain jederzeit möglich.

Bei CCM gibt es drei unterschiedliche Drohnenklassen. Sie dienen der Offensive und unterstützen den Spieler beim Erobern von gegnerischem Territorium. Die Scout-Drohne übernimmt die Aufklärung. Die Medium-Drohne kämpft effektiv gegen den gegnerischen Commander (Spieler), die schwere Drohne ist besonders nützlich gegen stationäre Einheiten, beispielsweise Verteidigungstürme.

Die Gebietseroberung funktioniert ähnlich wie in den Battlefield-Spielen, mit dem wichtigen Unterschied, dass die Fahnen (wir nennen sie Beacons) vom Spieler gesetzt werden. Sie definieren das eigene Gebiet, ermöglichen das Absetzen von Nachschub, reparieren Drohnen und können vom Gegner erobert werden.

Dem Spieler fallen unterschiedliche Aufgaben zu: Er muss den gegnerischen Commander im klassischen Shooter-Duell jagen und ausschalten. Er muss gegnerische Beacons und Drohnen per Hackerangriff übernehmen. Und er muss sich gegen die Übermacht feindlicher Drohnen zur Wehr setzen. Für Letzteres gibt es eine EMP-Granate, die Drohnen kurzzeitig deaktiviert.

Proto-Prototyp

Die Idee zu CCM entstand im Rahmen des Game Design Kurses 2007. Erste Konzepte wurden mit Photoshop ausgearbeitet. Die Verschiebungsmöglichkeiten einzelner Ebenen und die visuellen Freiheiten von Photoshop waren perfekte Werkzeuge für einen abstrakten Prototypen, der die Grundmechaniken darstellen konnte. In rundenbasierten Test-Sitzungen mit einem Brettspiel wurden somit schon früh richtungsweisende Balancing-Auslegungen definiert.

Zwei Teams, eine Vision

Mit dem virtuellen Brettspiel ging es in das nächste Semester und dem eigentlichen Startschuss für Corporate Conflict MARS entgegen. Zu diesem Zeitpunkt der Ausbildung treffen an der Games Academy die spezialisierten Kurse Art, Programmierung & Producing mit den zuvor abschließenden Game Designern zusammen. Daraus entstehen meist neue Teamkonstellationen für die Realisierung eines langfristigen Abschlussprojekts. In unserem Fall waren es zwei Teams mit zwei herausfordernden Ideen: Das Game Designer Team IC mit einer neuartigen Ausrichtung im Graphical User Interface, um Taktik-Shootern mehr Bewegung zu verleihen (SKYMAP). Und das Team e:MOTION mit einem experimentellen User Interface, um Spielern mehr Bewegung und emotionale Bindung zu vermitteln (Motion Tracking).

Plan zum Ziel

Mit unserem damals 12-köpfigen Team und tatkräftiger Verstärkung von außen begann die Planung für das auf 17 Monate angelegte Projekt. Mit dem Wissen aus unserer Ausbildung

und den hilfreichen Tipps erfahrener Producer glichen wir die Entwicklungsphasen der Pre-Production, Main-Production und des Polishing an unsere Anforderungen an.

CCM sollte hinsichtlich der öffentlichen Wahrnehmung und des hohen Qualitätsanspruchs Maßstäbe im deutschen Nachwuchsbebereich setzen. Diese anspruchsvollen, aber auch motivierenden Ziele mussten im Einklang mit den individuellen Ausbildungszielen in den Fachbereichen jedes einzelnen Teammitglieds stehen. Dementsprechend balancierten wir stets auf dem schmalen Grad zwischen kommerziellen Anforderungen und Lerninhalten.

Pre-Production

Im Rahmen der Pre-Production stand die ausführliche Projektplanung im Fokus. Dies stellte sich aufgrund der experimentellen Entwicklungsphase und den daraus resultierenden Anpassungen als große Herausforderung dar. Die Fertigstellung des Dokumentaufbaus zog sich somit über die gesamte Dauer des Semesters. Anfangs in einem Wiki, später im Mindmap, wurden über mehrere Iterationen verschiedene Ansätze vom Visionkeeper ausgearbeitet. Letztendlich wurde die finale Lösung in stetigem Austausch mit dem Code Lead modular nach Features aufgelöst. Als Prototyp für CCM wurde parallel bis zur Games Convention 2008 eine spielbare Version eines 3rd-Person-Shooters mit den wichtigsten Haupt-Features entwickelt. Die SKYMAP machte bereits in dieser frühen Variante einen guten Eindruck von den späteren Einsatzmöglichkeiten. Die intuitive Steuerung und Positionserkennung von Drohnen und weiteren, relevanten Spielinhalten bestätigte den unverbrauchten Wert dieser Idee.

Als User Interface mit Bewegungserkennung des Körpers (Motion Tracking) standen anfangs noch zwei Lösungen zur Auswahl. Den Kürzeren zog die Variante eines israelischen Herstellers von 3D-Kameras, aus dem nach Übernahme von Microsoft in der folgenden Zeit Project Natal hervorgegangen ist. Aufgrund des unklaren Veröffentlichungszeitpunkts der 3D-Kamera entschieden wir uns für die bereits verfügbare Freeware-Lösung mittels Infraroterkennung. Somit wurde als Steuerung die Nintendo Wiimote inklusive Nunchuk integriert. Gleichzeitig diente eine zweite Wiimote am Monitor als Kamera für die Erkennung von Infrarotsignalen, ausgehend von einer Diode am Spieler.

Main-Production

Was anfangs als ideale Interface-Kombination erschien, stellte sich durch die entstandene Kompromissbereitschaft im Prototyp als größtes Spielspaßhindernis heraus. Die präzise und schnelle Interaktion mit der SKYMAP durch die Wiimote-Steuerung wurde von der zusätzlichen Körpererkennung negativ beeinflusst. Wir mussten uns auf einen klaren Fokus für die Hauptproduktion festlegen und besannen uns auf ein klassisches Maus-Tastatur-Interface.



Das Promotion-Plakat für CCM zeigt den Commander und die drei Drohnenklassen.



Auszug aus dem Styleguide: Die farbliche Orientierung und stimmungsfördernde Details erschließen sich bereits aus frühen Grafik-Konzepten.



Das wichtigste Interface-Feature in CCM ist die SKYMAP: Sie erlaubt einen Echtzeit-Mix aus actionorientierten Gameplay und taktischen Truppenmanövern.

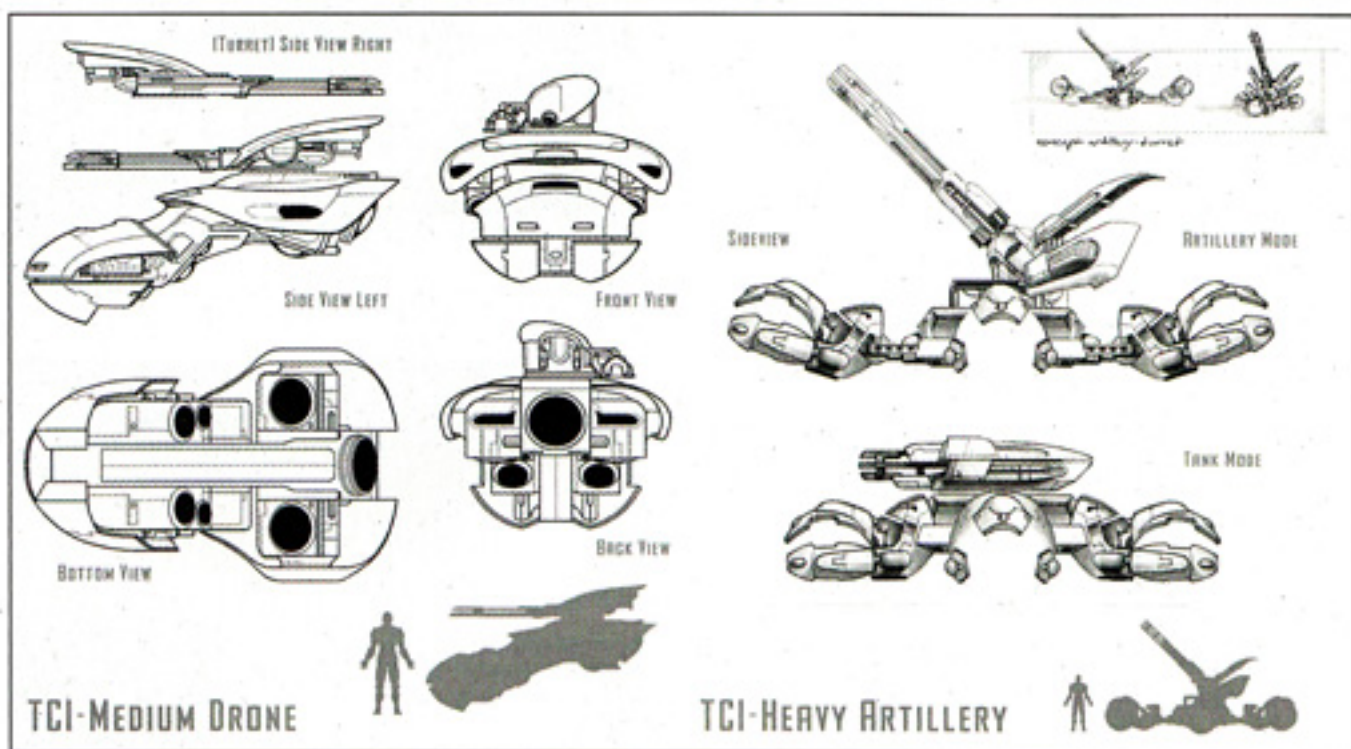
Team IC e:MOTION



Producer: Jürgen Kayser
Team Lead: Martin Kreuzer
Game Designer: Sebastian Meyer
Art Director: Marko Vajagic
Art Lead: Susann Baumgart

2D Art: Nadim Arnaout
3D Art: Daniel Steegmüller
Concept Art: David Roterberg (Pre-Production)
Code Lead: Thomas Hilbert
Code: Steffen Kleene, Florian Tatzky
Freelancer:
Sound: Florian Bodenschatz, Anja Driemecker
Artist-Team: Molle:kühl (Pre-Production)

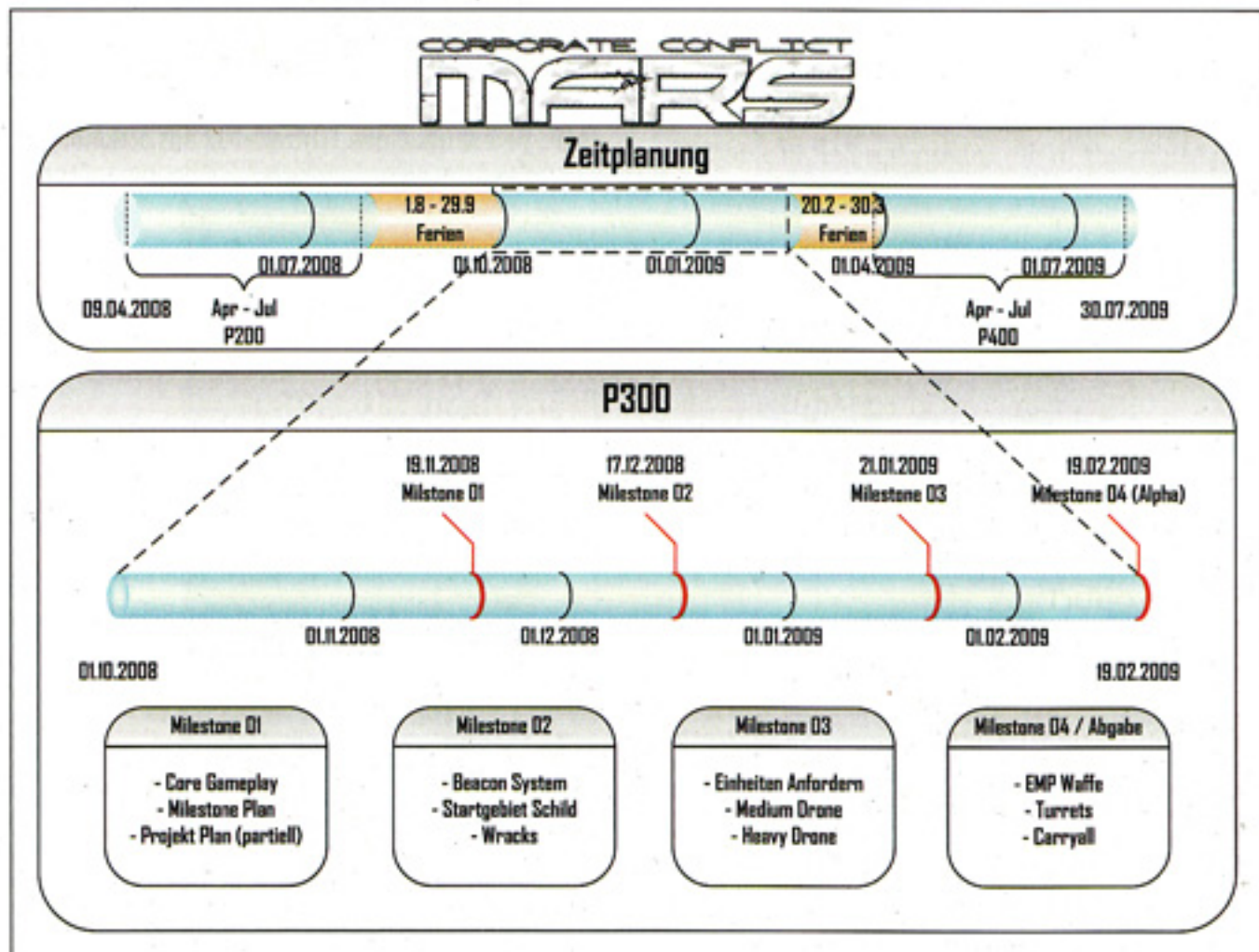
Dieser Schritt war zunächst umstritten, doch der Erfolg der Anpassung konnte schließlich überzeugen. Plötzlich fühlte sich CCM einfach richtig an. Zusätzliche Unterstützung für diesen Schritt gab es auch durch Feedback von außen. Sven Liebich (Senior Producer, EA Phenomic)



Konzeptzeichnungen zeigen die Medium und Heavy Drones.



Ein erster Prototyp für das Spiel war ein Brettspiel, das mit Photoshop erstellt wurde.



Der zeitliche Gesamtverlauf des Projekts, mit einer näheren Betrachtung des mittleren Abschnitts und der festgelegten Milestone Features. Trotz auftretender Komplikationen stets entscheidend für den klaren Fokus.

sprach sich nach mehreren Testdurchläufen für die angepasste Steuerung ohne die zuvor ange-dachte Bewegungserkennung aus.

Neben der Steuerung entwickelte sich auch die Spielwelt zunehmend weiter und näherte sich dem angestrebten Ziel an. Hochwertige Grafik-Assets ließen die Umgebungen von Woche zu Woche überzeugender wirken. Spätestens jetzt war es noch mal an der Zeit, verstärkt die IP in kleinen Teasern und Status-Videos aufzubauen und online zu verbreiten.

Reality-Check

Für die aufwendige Qualitätssicherung wurden nun neben Dozenten auch vermehrt Test-Sessions mit bis zu 20 Studenten zeitgleich durchgeführt und akribisch ausgewertet. Die Ergebnisse gaben die Priorität für spätere Aufgaben vor und waren eine wichtige Entscheidungshilfe.

Trotz einiger Verzögerungen lag uns zum Abschluss der Main-Production eine Alpha-Version mit sämtlichen Features vor. Damit ging es in den Semesterferien nach San Francisco zur GDC 09. Dort sammelten wir internationales Feedback zu unserem Spiel. In Erinnerung bleiben unter anderem die ehrliche Kritik, aber auch die motivierende Anerkennung für die bis dahin geleistete Teamarbeit.

Polishing

Mit Beginn des letzten Semesters standen ab April 2009 das Balancing und das Polishing im Vordergrund. Aber was nun eigentlich nach absolvierter Pflicht als Kür in der Planung galt, wurde nicht minder komplex. Die Anpassungen bei Features und GUI-Elementen entpuppten sich als unerwartet zeitintensiv. Eine besondere Herausforderung war die Aufwertung der vormals statischen 2D-Benutzeroberfläche mit 3D-Elementen. Ähnlich wie bei Dead Space wurden jetzt spielrelevante Informationen auf den Körper des Protagonisten und in dessen Umgebung projiziert. Das wiederum hatte zur Folge, dass wir Partikel- und Postprocessing-Effekte in geringerem Maße umsetzen konnten.

Unterm Strich liefern wir nun als Goldmaster pünktlich zur GDC Europe und gamescom einen fertigen Titel, der neue Möglichkeiten im Interface unterhaltsam einsetzt und somit spannende Multiplayer-Partien in einem ansprechenden Setting ermöglicht. Wir sehen das fertige Spiel CCM als soliden Vertical Slice einer kommerziellen Produktion, das auch jetzt schon als Community Game online möglich wäre. Wer sich einen Eindruck der zukünftigen Großkonzernkonflikte auf dem Roten Planeten machen will, findet Corporate Conflict MARS im Rahmen der Kölner Leitmesse am Games-Academy-Stand in Halle 8.

Jürgen Kayser / Sebastian Meyer