

animago AWARD 2012

Bestes Game-Design

»Mass Effect 3«

Dritter Teil des SciFi-Action-Rollenspiels für PC, PS3 und Xbox 360

Entwickler: BioWare
 Publisher: Electronic Arts
 Executive Producer: Casey Hudson
 Lead Designer: Preston Watamaniuk
 Lead Writer: Mac Walters
 Art Director: Derek Watts
www.masseffect.com



Jetzt mehr entdecken!

Im dritten Teil des erfolgreichen SciFi-Rollenspiels steht der Spieler als Commander Shepard vor der letzten Auseinandersetzung mit dem Maschinenvolk der Reaper. Auf der Erde entscheidet sich der Kampf um die Galaxis. von Peter Dehn

Der Ritter von Übermorgen muss Strategien und Taktiken einsetzen, sein Umfeld beherrschen und dazusein Team passend bewaffnen und steuern. Er sucht in der gesamten Galaxis – im Rahmen der Möglichkeiten – Verbündete. Und oft entscheidet sich hier, welche Bündnisse man schließen kann, und welche Vereinbarungen man brechen muss. Jede Entscheidung zieht mitunter gravierende Folgen nach sich, die bei der Befreiung der Galaxis helfen oder den Reapers nutzen. Dass Spieledesigns immer realitätsnäher gestaltet werden, entspricht den Anforderungen der Spieler. „Mass Effect 3“ zieht zum Beispiel alle Register bezüglich des Charakterdesigns. Das

Erscheinungsbild von Commander Shepard kann nach den persönlichen Vorlieben des Spielers gestaltet werden – insbesondere was Gesicht und Rüstung angeht. Das Gesicht konnte bereits im ersten Teil frei gestaltet werden, und per Code können Spieler die Gesichter untereinander austauschen.

Erstmals integrierte BioWare eine Coop-Multiplayer-Variante für bis zu vier Spieler. Ebenfalls neu ist die Unterstützung von Kinect auf der Xbox, so dass eine Sprachsteuerung möglich wird. Wie üblich gibt es Extra- und Erweiterungs-Packs mit zusätzlichen Missionen und Add-ons. Ableger gibt es inzwischen auch für Android- und iOS-Geräte.



„Mit ‚Mass Effect 3‘ bieten wir Blockbuster-Action und herzerreißende Emotionen in einem Maßstab, der alles weit übersteigt, was wir je gemacht haben“, wirbt Executive Producer Casey Hudson.

Rüstung oder Badeanzug?

Für Luis Alonso, der als Lead Technical Artist an „Mass Effect 3“ mitwirkte, war – gerade angesichts des hohen Grades der Individualisierung – die realistische Wirkung der Spielfiguren im Zusammenwirken mit ihrer Ausrüstung eine der großen Herausforderungen. So mussten im Code Ungereimtheiten verhindert werden, die als Folge einer Individualisierung mit extremen Parametern auftreten könnten. Zum Beispiel hatte sich in frühen Arbeitsphasen gezeigt, dass markante Backenknochen den Helm durchdringen könnten, berichtet Alonso im DP-Gespräch. Die Spielefans sollten zudem ihre für „Mass Effect 2“ geschaffenen Charaktere übernehmen können.

Ähnlich komplexe Aufgaben bescherten die vielfältigen Rüstungen dem Team. Ob leicht und flexibel oder monolithisch und schwer – sie sollten sowohl im Verhalten ihrer einzelnen Elemente zueinander als auch im Bewegungsverhalten sowie abgestimmt auf die Eigenheiten ihrer Trägercharaktere glaubwürdig sein.

Alonso stand daher vor der Aufgabe, Systeme zu erstellen, die Interpenetrationen minimieren und flexible Elemente verwalten. „Hier habe ich meinen kreativen Spielraum: Zu entscheiden, welche Teile flexibel sein sollen – auch unter dem Aspekt, dass es Weltraumtechnik ist – und was als Panzerung überhaupt nicht flexibel sein darf.“ Das ist echte Detailarbeit: „Wir haben zum Beispiel in der Bauchpanzerung des Hauptcharakters verschiedene nicht flexible Platten eingebaut, die sich mit anderen überlagern und stellenweise überlappen. So entsteht der Eindruck eines festen Materials, das aber trotzdem innerhalb gewisser Parameter flexibel sein kann. Aber wenn man es da übertreibt, wirkt die Rüstung wie ein Badeanzug.“



Commander Shepard an Bord des Raumschiffes Normandy. Von hier aus geht es los zu zahlreichen Missionen.

Kategorie-Sponsor

»Autodesk«



Der animago AWARD ist für Autodesk eine der wichtigsten Veranstaltungen der Branche.

Der Anbieter von 3D-Design-, Planungs- und Entertainmentsoftware begleitet den Award seit 1997 von Anfang an, nicht zuletzt deshalb ist es dem Unternehmen ein besonderes Anliegen, als Sponsor mit an Bord zu sein. „Als Pionier der Animationsbranche unterstützen wir diesen wichtigen Event in Europa, der zudem eine weltweite Ausstrahlungskraft hat“, so Alex Horst, Product Specialist Media & Entertainment bei Autodesk – mit Schwerpunkt auf den Lösungen Autodesk 3ds Max, MotionBuilder, Mudbox und Smoke. „Seit Jahren bietet der animago AWARD eine Bühne für die Arbeit der Artists – atemberaubende Videos, Bilder, Charaktere und Animationen, wie man sie aus lokalen und internationalen Produktionen kennt. Hier trifft sich die Szene: Junge Talente und Profis, Kreative und potenzielle Kunden, Industrie und Kunst“, beschreibt er seine Erfahrung. Selbst in der Branche seit über zwölf Jahren tätig, freut sich Alex Horst, auch dieses Jahr wieder die Laudatio für die Gewinner der Kategorie „Bestes Game-Design“ zu halten. Denn in den Bereichen Mechanik und Maschinenbau, Architektur und Bau sowie digitale Medien und Entertainment werden Autodesk-Lösungen genutzt, um Ideen zu entwerfen, zu visualisieren und zu simulieren. „Als Anbieter von 3D-Lösungen für Game und Animation sind wir natürlich davon begeistert, welche außergewöhnlichen Projekte jedes Jahr eingereicht und prämiert werden. Die Kategorie ‚Bestes Game-Design‘ hebt all jene Aspekte eines Games heraus, die wir als besonders wichtig erachten: Grafische Umsetzung des Spielekonzepts, Animationen, Charaktere und die gesamte programmiertechnische Realisierung“, verdeutlicht Alex Horst die besondere Verbundenheit Autodesk zum animago AWARD.

www.autodesk.de

„Je näher man am Menschlichen ist, desto aufmerksamer – und kritischer – werden die User. Das Uncanny Valley ist ja nicht nur bei Gesichtern relevant. Im Gegensatz dazu ist man bei den Aliens etwas freier“, kommentiert Alonso die Anforderungen an das Charakterdesign.

Natürlich tragen auch die anatomischen Eigenschaften eines Charakters und deren Umsetzung in Bewegungen zur Glaubwürdigkeit bei. Dabei hilft ein X-Ray genanntes Tool. „Wenn wir Knochen einsetzen, sehen wir diese – wie ein Arzt am Röntgengerät das Innere des menschlichen Körpers sieht.“ Eine Figur kann aus bis zu 140 virtuellen Knochen bestehen. „Das sind mehr als genug, vielleicht schon zu viele“, kommentiert Luis Alonso kritisch. „Ich denke, es ist wesentlich wichtiger, das Twisting weiterzuentwickeln. Nimmt man beispielsweise einen drehenden Unterarm, bräuchte man nur zwei oder drei Bones für ein akzeptables Ergebnis. Um das auf ‚gut‘ zu verbessern, fügen wir weitere – eigentlich nicht nötige – hinzu, um einen ‚Bonbonpapier-Look‘ zu vermeiden. Solche Anpassungen werden wir in Zukunft eher über Fortschritte beim Skinning erreichen. Dann genügen sogar weniger Bones.“

Einmalig: User-Protest gegen das Spielende

Bei allen Bemühungen um die Wirkungssteigerung von Designs und Bewegungen zog sich „Mass Effect 3“ aus anderem Grund heftige



Porträt

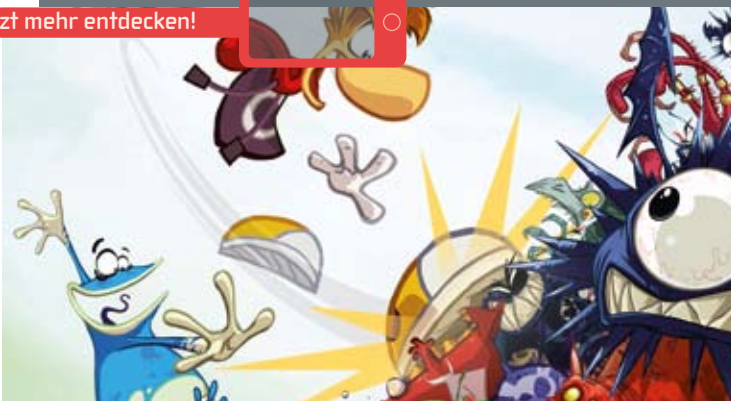
BioWare

Die kanadische Spieleschmiede wurde 1995 von den gerade graduierten Ärzten Ray Muzyka, Greg Zeschuk und Augustine Yip gegründet und 2007 vom Publisher Electronic Arts übernommen. Bekannt wurde das Studio durch die „Baldur's Gate“-Sequels. Später folgten unter anderem „Star Wars: Knights of the Old Republic“ und die RPG-Serie „Dragon Age“. Mit „Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood“ wurde ein erster Titel für die Handheld-Konsole Nintendo DS vorgelegt. Im März 2012 wurde das jüngste Produkt „Mass Effect 3“ ausgeliefert.

Kritik zu: 300 Spieler protestierten vor dem kanadischen Entwicklerstudio gegen das Finale – eine einmalige Aktion. „Ja, das war schon interessant. Ich hätte nie geglaubt, dass sich jemand aus der Forendiskussion oder von den Formularen vom Kundendienst und Feedback lösen würde. Deswegen haben wir ja auch drauf reagiert und das Ende mit dem Extended Cut genauer ausgeführt“, so Alonso.

NOMINIERUNGEN BESTES GAME-DESIGN

Jetzt mehr entdecken!



Rayman Origins

By Ubisoft GmbH

Michel Ancel, Schöpfer von Rayman, Beyond Good & Evil und den Raving Rabbids, kehrt mit seinem neuesten Titel zu den Wurzeln zurück. Rayman Origins ist ein HD-, 2D-Side-Scrolling-, Jump 'n' Run-Adventure für bis zu vier Spieler im Team.



Max Payne 3

By Rockstar Studios

In der Hoffnung, seine schmerzhafteste Vergangenheit hinter sich lassen zu können, nimmt Max einen Job in São Paulo an. Doch die Situation gerät schnell außer Kontrolle und Max findet sich alleine in den Straßen einer fremden Stadt wieder – auf der verzweifelten Suche nach der Wahrheit und in einem erbitterten Kampf um einen Ausweg. Der cineastische Action-Shooter besticht durch Atmosphäre und Liebe zum Detail.



Spec Ops: The Line

Publisher: 2K Games

Entwickler: Yager Development

Der Militär-Shooter setzt mit einer aufsehenerregenden Story und innovativen Spielelementen neue Maßstäbe im Genre und wurde in Berlin entwickelt.



Meteör

Teamname: 5th Prime; Games Academy

Artists: Jens Brandenburg, Julian Korten, Kevin Blank, Marc Trinkhaus, Marko Plavsic, Marvin Augenstein, Matthias Wagner, Mischel Schmitt, Sarah Mai, Svenja Hildebrandt, Tilmann Milde, Tom Kaschub

Software: 3ds Max, Maya, Mudbox, Photoshop, After Effects, Premiere, Flash

Bei Meteör geht es um Musik, die der Spieler beeinflussen kann. Je besser man spielt, desto intensiver wird die Musik. Erhält der Spieler gar ein Solo wird seine Waffe für eine gewisse Zeit stärker und er unverwundbar.

**making
games**
MAGAZIN



» **Die nächste
Konsolengeneration
ist die letzte!**

Crytek-Chef Cevat Yerli

Making Games 05/2012, Seite 16

**Making Games –
mehr als nur spielen!**

Jetzt 1 Ausgabe **kostenlos!**

www.makinggames.de/testen

