

Odessa Twins

Abenteuerspiel der etwas anderen Art

Beim Entwickler Twintime wird Kreativität großgeschrieben. *Odessa Twins*, das neueste Projekt der Hamburger, bietet neben einer außergewöhnlichen Geschichte auch technische Innovationen wie eine Sprachsteuerung.



Die staatlichen Fördermittel für den Prototyp von *Odessa Twins* hat sich das Entwicklerstudio Twintime Software & Entertainment GmbH verdient. In einer ehemaligen Fabriketage im Zentrum von Hamburg entsteht ein 3D-Adventure, das klassische Genre-Elemente wie Rätsel, Dialoge und eine ausgereifte Story mit Echtzeitkämpfen mixt. Darüber hinaus wird der Titel nicht nur für den PC, sondern auch für die Xbox 360 und die PS3 entwickelt. Die innovativste Idee der Hanseaten ist jedoch die Steuerung der Hauptfigur per Mikrofon.

Middleware im Einsatz

Welche Basistechnologie steckt hinter *Odessa Twins*? Wer könnte uns

diese Frage besser beantworten als der Projektkoordinator von *Odessa Twins*, Lars Hodum: „Um schnell zu einem lauffähigen Prototypen zu kommen, haben wir von Anfang an auf eine Middleware-Lösung gesetzt. Als Game-Engine kommt dabei Vision der Firma Trinigy zum Einsatz“, erläutert er zu Beginn unseres Gesprächs. „Die Engine ist leicht zu verstehen und gibt einem eine ganze Reihe nützlicher Werkzeuge an die Hand.“ Der Vorteil für Hodum und sein Team: Sie können sich sofort auf den Gamecode stürzen und kommen so sehr schnell zu einem lauffähigen Spiel. Außerdem schätzen die Entwickler den Support seitens Trinigy. Denn man warte, so Hodum, bei Problemen nie lange auf die Lösung.

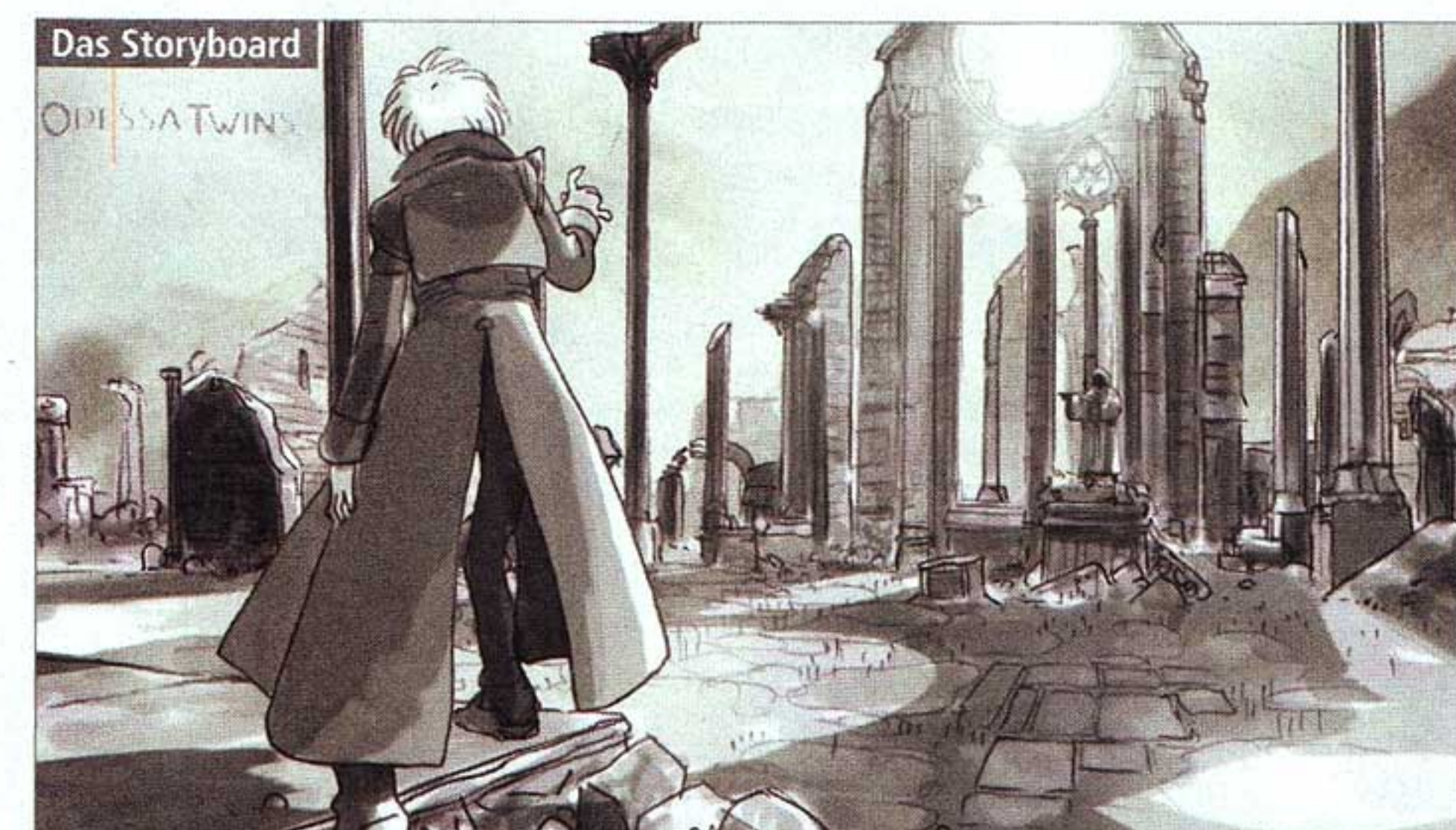
Crossplattform-tauglich

Ein weiteres Plus der Vision-Engine ist, dass sie – wie für die Entwicklung von *Odessa Twins* erforderlich – alle drei Plattformen (PC, Xbox 360, PS3) bedient. Allerdings räumt Lars Hodum ein, dass ein Mehraufwand an Arbeit für die beiden Konsolen entsteht, da man hier einfach mit fixer Hardware arbeiten müsse. Zurzeit gehe man von einem zusätzlichen Arbeitsaufwand von 20 bis 30 Prozent pro Plattform beim Programmieren aus, wobei es aufgrund der Architektur für die PS3 vermutlich mehr werde als für die Xbox 360. Natürlich habe man bei Zusatzmodulen wie Sound und Spracherkennung von Anfang an darauf geachtet, dass jede zum Ein-

satz kommende Middleware auch für alle Plattformen verfügbar ist.

Die Stimme dirigiert

Eine Genre-Innovation ist die als „Microphone Enhancement“ bezeichnete Sprachsteuerung. Was soll sich der Spieler darunter vorstellen? „Mit so einer Technik kann man eine Menge toller neuer Sachen machen“, erläutert Lars Hodum. „Wir bauen unsere Rätsel so auf, dass sie meist auf zwei Wegen gelöst werden können, mit und ohne Sprachsteuerung.“ So versetzt der Spieler beispielsweise die Hauptfigur Zorana per Mikrofon in Trance, um Visionen zu erhalten oder Telekinese anzuwenden. Außerdem soll man seine Beglei-



Wie bei einer Filmproduktion visualisiert der Autor zu Entwicklungsbeginn die Hintergrundgeschichte, indem er oder ein Zeichner skizzenhafte Darstellungen anfertigt.



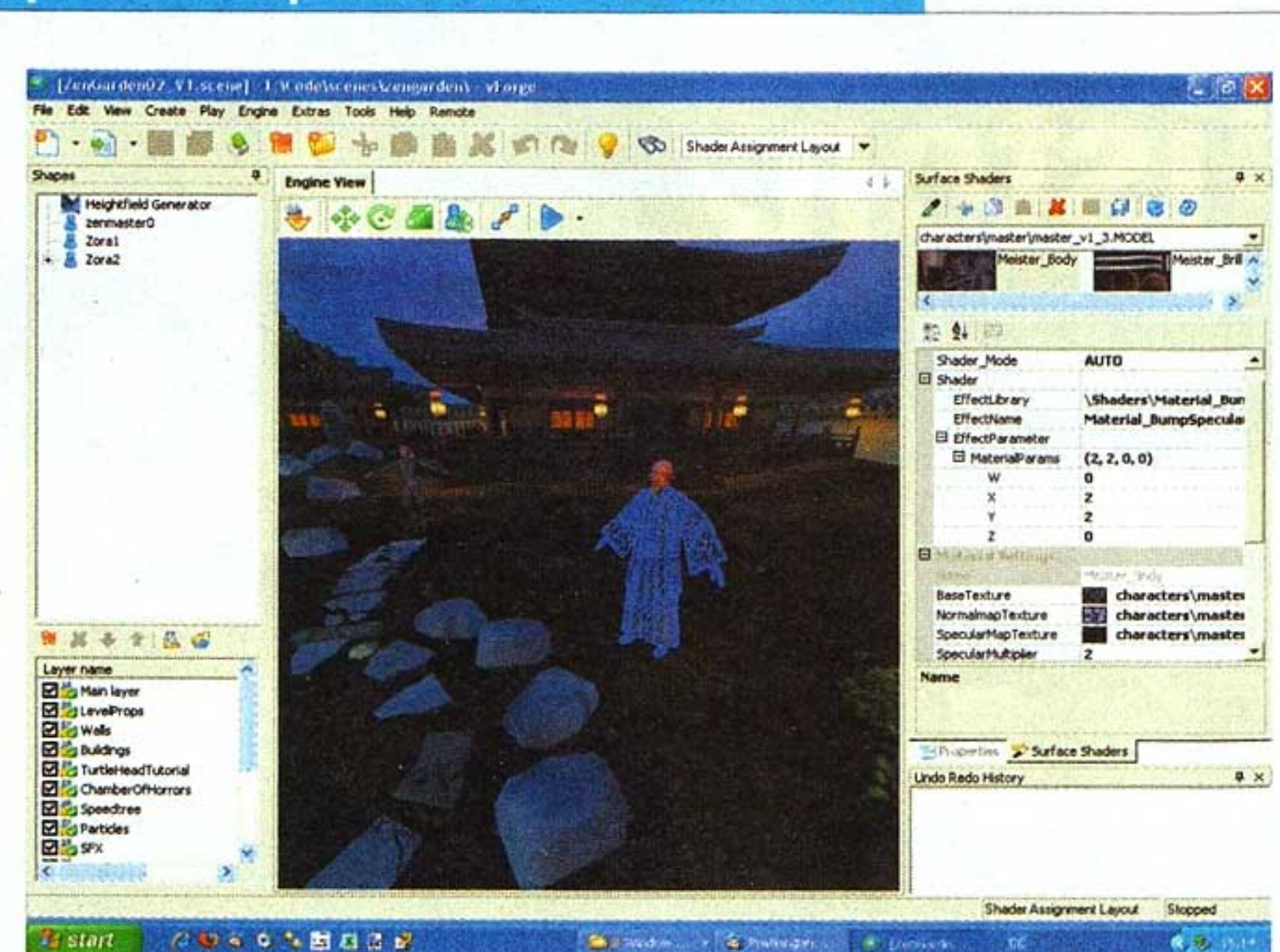
Um die Beleuchtung sowie die Grundatmosphäre der Handlungsorte für die 3D-Programmierer zu verdeutlichen, legen die 3D-Grafiker zuerst Zeichnungen in Farbe an.

Von der Handzeichnung zum fertigen Pixelakteur

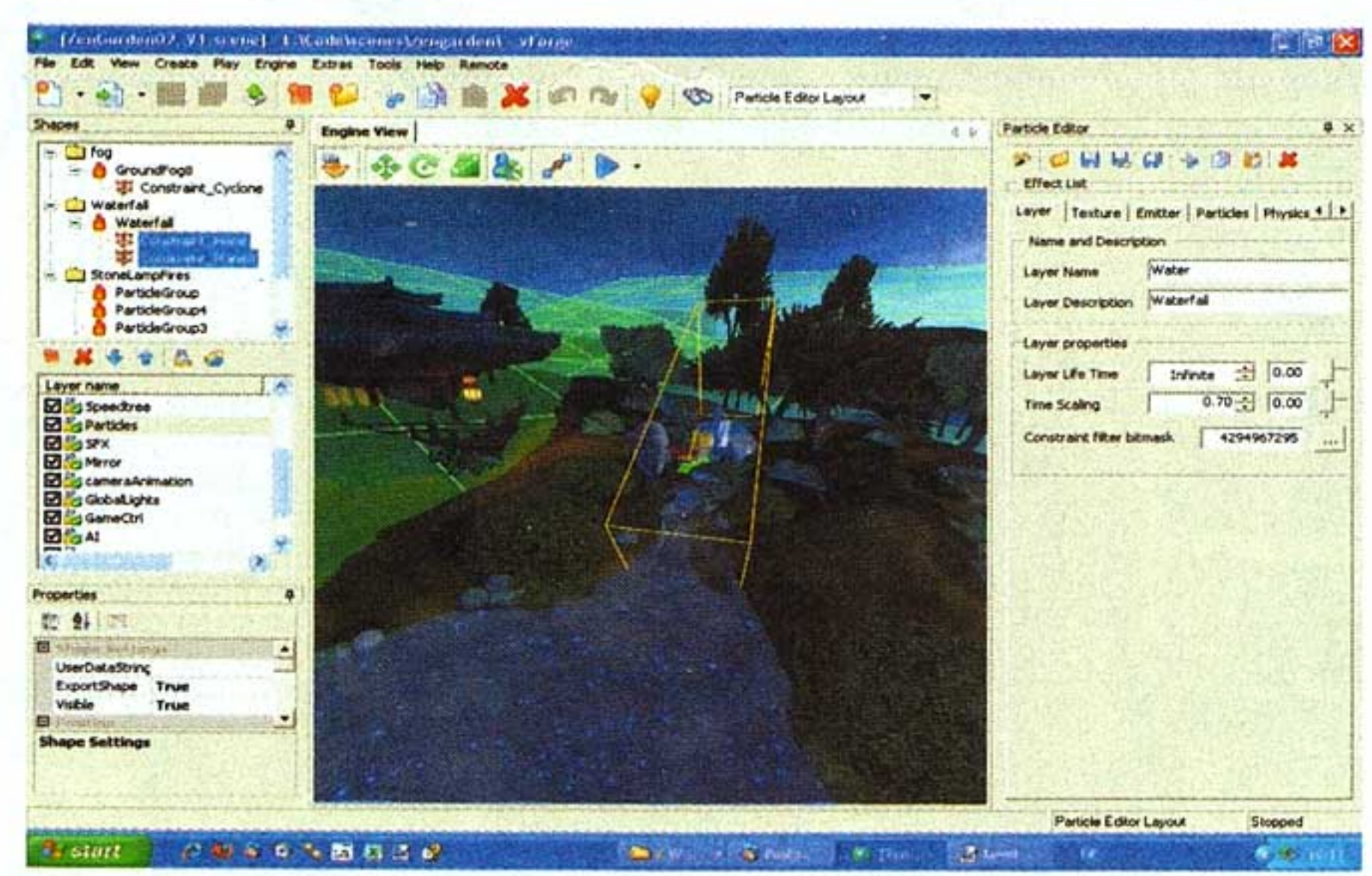


Die virtuelle Geburt eines jeden Charakters – hier Hauptdarstellerin Zorana – sind Handzeichnungen (rechts). Auf deren Basis fertigen 3D-Grafiker oder Grafikstudios mit 3D-Software wie Maya oder 3ds Max gerenderte Charakterstudien an (links).

Spielwelt per Mausklick: Editoren



Mithilfe des Leveleditors erschaffen die Entwickler die komplette Spielwelt. Sie können dort nicht nur Objekte platzieren, sondern auch Figuren probeweise einsetzen.



Der Partikeleditor verschönert die Welt von *Odessa Twins* mit Partikeleffekten, die sich beliebig in der virtuellen Welt verteilen lassen. Hier entsteht gerade ein Wasserfall.

ter herumkommandieren können. „Schlussendlich werden wir auch eine neue Dialogführung über Sprache testen“, verspricht Lars Hodum. „Die Möglichkeiten sind hier sehr groß und gerade im Action-Adventure-Bereich schön anzuwenden.“

Schon wieder Middleware

Die technische Umsetzung der Sprachsteuerung erledigt ebenfalls eine Middleware: das Fonix SDK. Es ist für alle angestrebten Plattformen verfügbar und wurde bereits bei Titeln der *Rainbow Six*-Serie und *NFL Headcoach* eingesetzt. „Wir haben einen lauffähigen Prototypen im Einsatz und sind begeistert, wie gut der funktioniert“, lobt unser Gegenüber. Nicht lösbare Probleme mit

Soundschnittstellen gab es laut Hodum noch nicht, obwohl man bei der Fülle an vorhandener PC-Soundhardware erst die gängigen Karten testen konnte. Grinsend fügt er hinzu, dass sich bei der Arbeit mit einer Lizenzlösung bei Komplikationen in der Regel auch der Lizenzgeber darum kümmert. Spieler mit einer Onboard-Soundkarte und schwachem Prozessor, die fürchten, dass die Sprachsteuerung viel Leistung kostet, beruhigt Lars Hodum am Ende des Interviews. Die Rechenleistung für die Sprachverarbeitung liege unter zehn Prozent, gemessen am Gamecode. Dabei gibt er zu bedenken, dass *Odessa Twins* die meisten CPUs gar nicht auslastet.

Frank Stöwer



Der Renderer stellt alle Elemente der Spielwelt, die Personen sowie alle Effekte auf dem Bildschirm dar. Dieser Screenshot zeigt jedoch noch nicht die finale Optik!