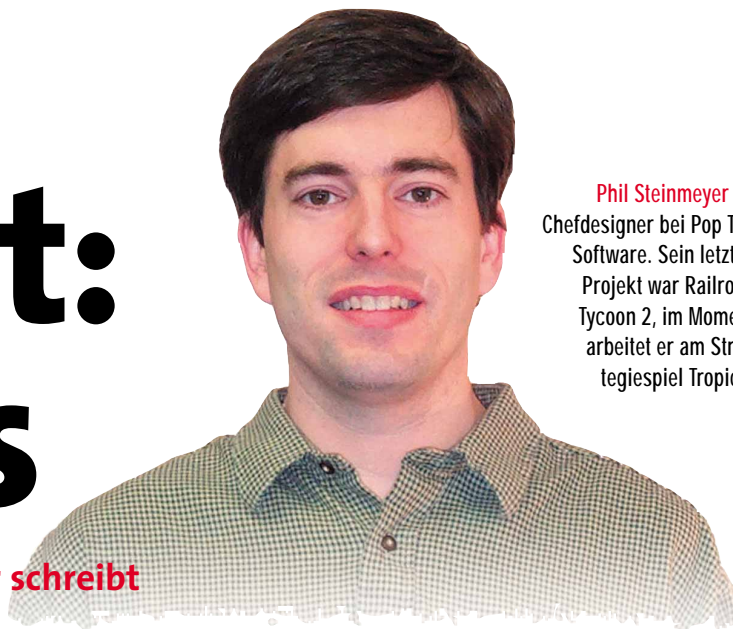


Ein Insider packt aus

# Konzept: Chaos

Hit-Designer Phil Steinmeyer schreibt  
in GameStar über die Tücken des Spieledesigns.



Phil Steinmeyer ist Chefdesigner bei Pop Top Software. Sein letztes Projekt war Railroad Tycoon 2, im Moment arbeitet er am Strategiespiel Tropicco.

**D**ie Titanen der Spieleindustrie erklären seit einigen Jahren, daß es eine Kunst sei, ein Spiel zu designen. Lassen Sie mich eines klarstellen – ich bin kein Künstler. Ich bin ein Programmierer, der sich sein Handwerk selbst beigebracht hat und ins Spieledesign hineingestolpert ist. Stolpern ist eine ziemlich genaue Beschreibung meiner Design-Philosophie.

Meine Firma, Pop Top Software, hat beschlossen, daß wir nach **Railroad Tycoon 2** ein Spiel über eine Bananenrepublik machen (wir nennen es **Tropicco**). Prompt warteten vier Grafiker und ein Programmierer darauf, daß ich ein klares Spieldesign aus dem Ärmel schüttle. Am besten sogar eines der sagenumwobenen »Detailed Design Documents«.

**»Das Designkonzept wurde von jedem ignoriert.«**

Ich hatte von diesen Dingen schon gehört. Ich hatte sogar schon einige 300-seitige Dokumente gesehen, in denen alles bis hin zur Bewegungsgeschwindigkeit des Goblins am Ende des vierten Levels beschrieben war. Das war ein Schock für mich – einige Firmen haben

diese Aufzeichnungen offensichtlich fertig, bevor überhaupt mit der Programmierung angefangen wird.

Für **Railroad Tycoon 2** hatte ich einen schwachen Versuch unternommen, das Spieldesign auf Papier zu bannen. Heraus kam ein zehnzeitiges Dokument, das nie auf den neuesten Stand gebracht und von jedem komplett ignoriert wurde. Diesmal hatte ich mir geschworen, es besser zu machen. Wir brauchten eine klare, einheitliche Vision – etwas besseres als den

zehnzeitigen Wisch für **Railroad Tycoon 2**. Also schuftete ich in meinem Büro, und nach Monaten voller Ablenkungen war es endlich fertig: ein 13seitiges Konzept (14 Seiten, wenn man das Titelblatt mitrechnet!). Ich hab's versucht. Ich hab's wirklich versucht.

Das grundlegende Problem ist, daß das Design beinahe jedes Details von irgend einem Aspekt abhängt, der auch noch nicht gelöst ist. Es ist ein Teufelskreis. »Welche

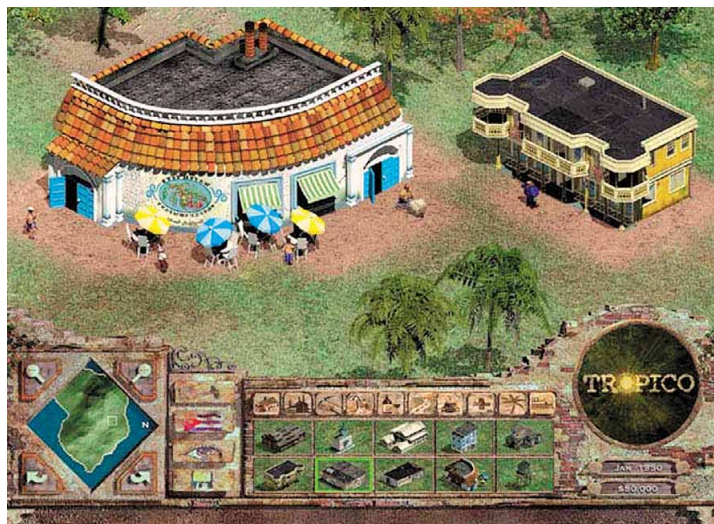
Größe haben die Figuren und die Gebäude?« Das hängt von der Größe der Bäume, den Bodenzellen und der minimalen Auflösung ab, in der das Spiel läuft. »Was ist die minimale Auflösung?« Das kommt darauf an, wie die 3D-Engine wird. Die nehmen wir in Angriff, wenn das Design steht. »Wann steht das Design?« Wenn ich weiß, wie die 3D-Engine wird.

Jedes Spiel, an dem ich bisher gearbeitet habe, machte einen spiralförmigen Designprozeß durch. Am Anfang existiert nur ein grobes Konzept. Ich programmiere eine einfache Engine, die Grafiker entwerfen ein paar schmucklose Skizzen, und daraus basteln wir einen frühen Prototypen. Dann fügen wir so lange spaßige Sachen dazu und werfen langweilige Sachen wieder raus, bis uns die Zeit ausgeht – oder die Geduld.

Wenn Architekten auf die gleiche Weise arbeiten würden, wäre der Sears Tower bei Baubeginn ein Stahlwerk gewesen; dann hätte man Büroräume draufgesetzt und Schmelzkessel entfernt, bis die Marketingabteilung pünktlich zum Weihnachtsgeschäft erklärt hätte, das Gebäude sei jetzt fertig, welche Höhe auch immer es gerade erreicht hat.

Unser Spiel wird am Ende wahrscheinlich kaum noch Ähnlichkeit mit dem Konzept haben, das im Moment existiert. Ich hoffe nur, daß das Ergebnis eher dem Sears Tower ähnelt als dem Turm von Babel! Phil Steinmeyer/ CS

**»Wir fügen so lange spaßige Sachen ein, bis uns die Geduld ausgeht.«**



Phil Steinmeyers aktuelles Projekt: **Tropicco** spielt in einer Bananenrepublik.