

# Das Tal der Verzweiflung

Spieledesigner, das klingt nach einem Traumberuf. Doch selbst Veteranen leiden wegen der Unberechenbarkeit ihres Jobs unter Versagensängsten. Von André Peschke

**A**n einem Herbstabend im Jahre 2009 sitzt Jake Solomon zuhause in seiner Wohnung und weiß nicht weiter. Seit etwa einem Jahr leitet er beim US-Studio Firaxis das Entwicklungsteam von **XCOM: Enemy Unknown**. Es ist sein erstes Projekt als Teamleiter und die Erfüllung eines lang gehegten Traums. Seit ihn durchspielte Nächte beinahe seinen College-Abschluss gekostet ha-

ben, liebt Solomon die **X-Com**-Reihe wie kein anderes Computerspiel. Schon in seinem Vorstellungsgespräch bei Firaxis im Jahr 2000 erzählt er begeistert von **X-Com**. Als ihn die Firma schließlich einstellt, programmiert er in seiner Freizeit immer neue Prototypen des Spiels. Sechs Jahre lang wirbt er dafür, ein Spiel wie **X-Com** zu machen. Dann, durch eine glückliche Fügung, erhält Firaxis tatsächlich den Auftrag eine Fortsetzung des Klassikers zu erstellen. So-

lomon ist mittlerweile acht Jahre bei Firaxis, war die rechte Hand von Sid Meier während der Entwicklung von **Civilization: Revolution**. Niemand ist besser qualifiziert als er. Das Original spielt er immer noch ein, zwei Mal pro Jahr. Er kennt es in und auswendig, weiß sogar, nach welchem exakten Algorithmus die künstliche Intelligenz der Gegner arbeitet. Aber das alles hilft ihm an jenem Abend nicht. Jake Solomon sitzt vor seinem Spiel, seiner Neuinterpretation von **X-Com** – und das Undenkbare ist eingetreten: Es macht ihm keinen Spaß. Solomon hat keine Ahnung, warum.

## Blacksite: Area 51

**Blacksite: Area 51** war als intelligenter Shooter geplant, der die kriegerische Außenpolitik der USA kritisieren sollte. Doch Geldmangel bei Publisher Midway sorgte dafür, dass Harvey Smith und sein Team nicht viel experimentieren konnten. Als dann noch technische Probleme auftraten, war das Projekt geliefert.



Seit einigen Tagen ist das schon so. Wieder und wieder hat er an den Stellschrauben der Spielmechanik gedreht. Von der Dauer einer Spielrunde über die Bewegungsgeschwindigkeit der Figuren bis hin zur Flugdauer bestimmter Projektile hat er alles ausprobiert. Nichts half. Er versucht, das Problem mit Arbeitszeit zu erschlagen, kommt immer früher ins Büro, geht als Letzter. Ohne Erfolg. Wenn man ihn auf der Arbeit fragt, ob er einer Lösung näher gekommen sei, lügt er das Team an: »Na klar. Macht euch keine Sorgen.«



**Blacksite: Area 51** war ein Desaster. Das sah nicht nur Harvey Smith so, sondern wir auch. Wir nannten es eine »schludrige Alien-Ballerei«.



Copyright: Tamy Jersch

**Harvey Smith**, Co-Creative Director für Dishonored, war schon Lead Designer von Deus Ex.



**Dishonored** hat das Zeug zum besten Singleplayer-Titel dieses Jahres.

Doch innerlich sieht sich Solomon als Pilot eines experimentellen Flugzeugs, das einfach keinen Auftrieb entwickeln will. Immerhin hat er Glück, die Startbahn ist noch lang, das Projekt muss frühestens 2011 fertig werden. Außerdem hat Jake einen Joker: seinen Chef Sid Meier. Der Erfinder von **Civilization** gilt als lebende Legende. Ein Mann, der noch jedes Problem in den Griff bekommen hat. Zur Not, das weiß Jake, wird ihm Sid aus der Patente helfen.

Diesen Luxus hat Harvey Smith nicht, als er sich Anfang 2012 in einer ganz ähnlichen Situation wiederfindet. Sein Spiel **Dishonored** soll in wenigen Monaten fertig werden. Es ist eine Multi-Millionen-Dollar-Produktion, eine ganz andere Liga verglichen mit **X-Com**. Die ersten Pressetermine liefen hervorragend, alle Welt erwartet einen Top-Titel. Doch etwas stimmt nicht mit dem Spiel. Es funktioniert, es unterhält, es erfüllt die Merkmale, die er seinem Publisher Bethesda versprochen hat. Aber unterhaltsam

allein ist nicht gut genug. Nicht für ein Schwergewicht wie **Dishonored**, das im Weihnachtsgeschäft gegen die größten und teuersten Produktionen der Welt antreten soll. Aber genau wie Jake Solomon weiß Smith nur, dass etwas nicht stimmt. Er hat aber nicht die geringste Idee, was das ist.

Dieser Zustand der Ratlosigkeit quält Smith. Seit 18 Jahren macht er nun Spiele. Zu Beginn seiner Karriere schien es, als würde alles, was er anfasset, zu Gold. Nach sechs Jahren Dienst bei der Airforce heuert er beim Publisher Origin Systems in Texas an. Er arbeitet in der Qualitätskontrolle von Spielen wie **System Shock**. Als **Ultima 8** (1994) in einem aus seiner Sicht bedauernden Zustand auf den Markt kommt, schreibt er eine Beschwerde-Mail mit 100 Punkten an seine Chefs. Firmengründer Richard Garriott befördert ihn daraufhin persönlich zum Associate Producer. Kurze Zeit später arbeitet Smith mit David Bradley an **CyberMage: Darklight Awakening**, wechselt dann ge-

meinsam mit Warren Spector zum neu gegründeten Studio Ion Storm und krönt seine Karriere als Leitender Designer von **Deus Ex** – von vielen als einer der bedeutendsten Titel in der Geschichte der Computerspiele gehandelt. Doch dann fangen die Dinge an, schief zu laufen.

**»Na klar, macht euch keine Sorgen«, lügt er**

Smith tritt für **Deus Ex 2: Invisible War** in Warren Sectors Fußstapfen und ersetzt ihn als Projektleiter. Doch Probleme mit der Basistechnologie und einige Fehler im Design machten die Fortsetzung des Welthits zur Enttäuschung. Kurze Zeit später ist die Schließung von Ion Storm absehbar und Harvey Smith arbeitet eine Weile als unabhängiger Berater. Schließlich landet er beim Publisher Midway. Dort soll er das interne Entwicklungsstudio anleiten. Midway hat

## Deus Ex 2

**Deus Ex**, so der Untertitel, war kein schlechtes Spiel, aber eine große Enttäuschung. Bugs und eine zugunsten der Konsolenfassung reduzierte Spieltiefe plagten den Titel. Projektleiter Harvey Smith musste während der Entwicklung privat auch noch die Trennung von seiner Frau verkraften.



große Pläne und will im Shooter-Genre ganz oben mitspielen. Doch das Ergebnis seiner Arbeit am Flaggschiff-Titel **Blacksite: Area 51** gerät nach Smiths eigener Aussage zum »völligen Desaster«. Als er schließlich auch noch öffentlich über seine Frustration mit dem Blacksite-Projekt spricht, setzt ihn Midway auf die Straße. Es ist das erste Mal in seinem Leben, das er gefeuert wird, der absolute Tiefpunkt seiner Karriere. Der Erfolg, der ihm vorher zugeflogen war, scheint plötzlich unerreichbar.

Die Erniedrigung, vor die Tür gesetzt worden zu sein, macht Smith zu schaffen. Viel schlimmer jedoch ist, dass er am Scheitern der Projekte nicht völlig unschuldig ist. Smith weiß, **Blacksite** wäre kein solches Debakel geworden, hätte Midway nicht erst das Geld und dann die Nerven verloren. Aber er weiß auch, dass all diese Spiele das Potenzial hatten, viel besser zu sein, als sie es letztlich wurden. Die gleichen Bestandteile, die in anderen Fällen Außergewöhnliches hervorgebracht hatten, fügten sich plötzlich nicht mehr zusammen. »Vielleicht«, denkt er damals, »hat sich die Branche verändert und ich bin auf der Strecke geblieben? Vielleicht hatte ich nur Glück, dass ich **Deus Ex** hinbekommen habe. Vielleicht werde ich nie wieder so was Gutes

zustande bringen.« Und der schlimmste Gedanke: »Vielleicht war ich nie wirklich gut. Vielleicht war nur das Team so hervorragend, dass es mich mit über die Ziellinie getragen hat.« All diese Dinge gehen ihm Anfang 2012 wieder durch den Kopf, während er ratlos vor **Dishonored** sitzt, diesem immens wichtigen Spiel. Das Spiel, dessen Name auf so ironische Weise seine jüngste Karriere reflektiert. Das Smith als Designer rehabilitieren soll. Das in wenigen Monaten fertig sein muss.

Für diesen Moment der tiefen Rat- und Hoffnungslosigkeit, erfährt Jake Solomon im Jahre 2009, hat Sid Meier einen Namen. Er nennt ihn das »Tal der Verzweiflung«. Es ist der Punkt, an dem die über Jahre gewonnenen Erfahrungen des Designers keine Antworten mehr liefern. Selbst Meier, ein absoluter Experte im Bereich der Strategiespiele, gelangt in jedem Projekt mindestens ein Mal dorthin. Denn heutige Spiele sind schier unüberschaubar komplexe Systeme, deren zahllose Abhängigkeiten immer wieder unterschiedliche Ergebnisse produzieren. Zu verstehen, woher eine klar erkennbare Fehlfunktion kommt, kann hier schon zum Problem werden. Ganz zu schweigen davon, was denn nun eigentlich Spaß macht. Was Spaß überhaupt ist. Deswegen hat Sid Meier auch nur einen überaus banalen Tipp für seinen Mitarbeiter, als ihn Jake Solomon um Rat bittet: »Probier es weiter, bis es klappt.«

Sowohl Solomon als auch Harvey Smith tun genau das. Sie verändern das Spiel minimal, probieren aus, ob es sich nun besser anfühlt. Wenn nicht, verwerfen sie die Änderungen und versuchen es anders. Immer und immer wieder. Iteratives Design nennt man das in der Branche. Es ist der Grund, warum fast alle Studios inzwischen versuchen, so früh wie nur möglich eine rudimentäre, spielbare Version ihres Titels zu erschaffen, mit der alle Beteiligten immer wieder herumprobieren können. Es ist eine Behelfslösung hinter der die Einsicht steht, dass sich Spielspaß keinen festen Regeln beugt. Doch die immer größer werdende Komplexität moderner Spiele macht es zunehmend schwieriger, diesen Prozess umzusetzen. Mitunter arbeiten Hunderte von Entwicklern parallel an Dutzenden

unterschiedlicher Komponenten der Software. Erst gegen Ende der Entwicklung lassen sich alle diese Teile langsam zu einem großen Ganzen zusammenfügen.

»Über 90 Prozent der Zeit, die du mit deinem Spiel verbringst, ist es einfach nur schieße«, sagt deswegen Robin Hunicke. Die ehemalige Produzentin bei thatgamecompany war Teil des Teams hinter dem PlayStation-Superhit **Journey**. Ihr Team hatte von Sony die nötigen Gelder bewilligt bekommen, um ein Jahr mit der Entwicklung des Download-Titels zu verbringen. Tatsächlich brauchen sie drei. Prototyp um Prototyp zieht vorbei, ohne dass die Entwickler auch nur das Gefühl haben, den richtigen Ansatz für ihre Spielmechanik gefunden zu haben. Während thatgamecompany eine Deadline nach der anderen verpasst, erhöht sich der Druck auf die Designer, insbesondere Teamleiter Jenova Chen. »Je dringender wir eine Lösung brauchten, desto mehr blickte das Team zur Führung und erwartete Antworten. Aber die gab es zu diesem Zeitpunkt einfach noch nicht«, so Hunicke. An einem Punkt im Jahre 2010, berichtet Hunicke, ist die Stimmung derart schlecht, dass die Fortführung des gesamten Projekts in Gefahr gerät. Um die Lage zu entspannen, verpflichtet man daraufhin einzelne Streithähne zu Aussprachen beim Mittagessen und

## Spieleentwicklung ist, zum Teil, eine Lotterie

führt wieder geregelte Arbeitszeiten ein, obwohl dies zu weiteren Verzögerungen führt. Mit der Entspannung der Situation verbessert sich die Kommunikation im Team und plötzlich, nach und nach gerät **Journey** wieder auf den richtigen Kurs. Dass der Titel überhaupt erscheint, noch dazu in solch hervorragender Qualität, hat er letztlich vor allem der Geduld und Großzügigkeit seines Publishers Sony zu verdanken.

Doch für die Geldgeber von Spieleprojekten ist das Vertrauen darauf, dass ein Spiel irgendwann die Kurve kriegt, ein kostspieliges Risiko. Sogar Erfahrung und Talent der Stu-

**XCOM: Enemy Unknown:**  
Mit diesem Spiel tritt Jake Solomon ein großes Erbe an.



**Jake Solomon**, Teamleiter bei Firaxis, weiß, dass das Tal der Verzweiflung auch einen Ausgang hat.

Copyright: Tamy Jerssch

Copyright: Tamy Jersch



**Tim Willits** (id Software): »Unausweichlich kommt dann der Punkt, an dem du sagen musst: Ich glaube, besser kriegen wir es nicht hin.«

dios, bieten hier keinen zuverlässigen Schutz. »Wir hatten eine Tonne solcher Momente während der Produktion von Rage«, räumt beispielsweise Tim Willits von id Software ein. Die Steuerung der Fahrzeuge und das Flugverhalten des so genannten Wingsticks waren nur zwei Dinge von vielen, mit denen das Team einfach nicht wirklich glücklich wurde. »Unausweichlich kommt dann der Punkt, an dem du sagen musst: Ich glaube, besser kriegen wir es nicht hin. Dann muss man es einfach lassen, wie es ist oder rausstreichen.« Um Risiken zu minimieren, schwört id Software auf so genannte Fokusgruppen-Tests, bei denen kleine Gruppen von Spielern zu ihrer Meinung über frühe Versionen der Spiele befragt werden. Aber am Ende bleibt die Ungewissheit, ob das Team auf jene Mischung stößt, die den Unterschied zwischen gut und großartig ausmachen kann. Spieleentwicklung ist, zu einem gewissen Grad, eine Lotterie. Jake Solomon und Harvey Smith haben diesmal Glück gehabt. Irgendwann, nach Dutzenden erfolglosen Änderungen, sind ihre Spiele abgehoben. Nicht urplötzlich, sondern ganz, ganz langsam. »Du probierst es anders und es ist Schrott. Nochmal anders: Schrott. Nochmal anders ... Moment, das ist ein bisschen besser! Und das verfolgst du dann weiter«, beschreibt Jake Solomon den Prozess. Woran es am Ende aber genau gelegen hat, weiß er genau so wenig wie Harvey Smith. »Es sind manchmal solch



**Rage** scheiterte im Weihnachtsgeschäft 2011 gegen extrem starke Konkurrenz.

unglaublich kleine Details«, sagt Smith nur kopfschüttelnd. »Du lässt den Spieler nur ein paar Sekunden länger die Zeit anhalten, gibst seiner Fähigkeit, sich zu teleportieren, ein paar Meter Reichweite dazu, und es ist ein völlig anderes Spiel.« Beiden Entwicklern ist die Erleichterung ins Gesicht ge-

nur, dass er es wieder geschafft hat. »Es war so ein großartiges Projekt«, sagt er, »egal was die Leute am Ende über Dishonored sagen, ich werde es immer lieben.«

Auch Jake Solomon ist bester Stimmung. Hier und da programmiert er noch ein we-

## Journey

In **Journey** bereist der Spieler fantastische, fremdartige Landschaften. Es ist ein wunderschönes, heiter-melancholisches Spiel über die Reise durch das Leben und wie schwer es ist, diesen Weg gemeinsam zu gehen. Nur dank der Geduld des Publishers Sony Computer Entertainment konnte es sich vom Fehlschlag zum erfolgreichsten PS3-Downloadtitel aller Zeiten entwickeln.



schrieben, als wir sie auf der Gamescom 2012 treffen. Aber keinem mehr als Harvey Smith. Seit Mitte des Jahres lässt er Journalisten die ersten Level von **Dishonored** spielen. Ein paar Wochen vorher griffen die Rädchen seines Spiels plötzlich alle ineinander. Die Chancen stehen gut, dass **Dishonored** der beste Singleplayer-Titel des Jahres wird. Der erste große Triumph für Smith seit Jahren. Es ist ein erlösendes Gefühl. Verkaufszahlen, sagt er, sind ihm egal. Für ihn zählt

nig an **XCOM**, aber im Grunde macht er jetzt nur noch Preetouren, fängt an, über sein nächstes Projekt nachzudenken. Sein **XCOM** spielt er aber immer noch jeden Abend. »Es ist ein bisschen so, als müsste ich immer wieder sehen, dass es funktioniert, um es zu glauben«, lacht er. Am Ende, so ist es von Sid Meier überliefert, entsteht ein richtig gutes Spiel zu gleichen Teilen aus harter Arbeit, Talent – und einem mittelgroßen Wunder. André Peschke / PET

**PS3-Hit Journey**: Seine Entwicklung dauerte zwei Jahre länger als geplant.



**Robin Hunicke**, die Produzentin von Journey. Ihr Team drohte an internen Reibereien zu scheitern.

Copyright: Tamy Jersch