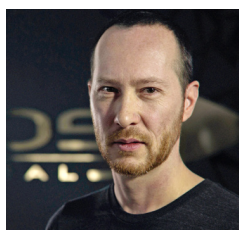


Entwickler gegen Spieleklischees

Das GameStar-Heft, das Sie in den Händen halten, ist – rein numerisch betrachtet – das gewöhnlichste, ideenloseste, mithin langweiligste unserer Geschichte. Es ist nämlich die Ausgabe 08/15. Wir hatten ursprünglich geplant, es mit schnarchigen Standard-Artikeln zu füllen und unter jeden Test »Fans greifen zu, alle anderen spielen Probe« zu schreiben. Das hat aber leider nicht geklappt, weil die Kollegen lieber »etwas Originelleres« verfassen wollten. Na gut. Um zumindest ein bisschen faul zu bleiben, haben wir wenigstens nicht selbst nachgedacht, sondern

Designer für uns nachdenken lassen. Und zwar passend zum Thema 08/15 über die Frage: Welche langweiligen Standard-Features werden wir in euren Spielen nie wieder sehen? Ausgenudelte Klischees gäb's ja so einige, man denke nur an die berühmten Sprengfässer. Oder an schweigsame, selbstgesprächige oder gedächtnisverlustige Helden, Riesenratten als Helden-Aufbaueegner, aufgemalte Türen, die Levels »realistischer« aussehen lassen sollen, unsichtbare Wände und und und. Was davon braucht's nicht mehr, was gehört endlich auf die Müllhalde? Hier die (vielleicht nicht immer ganz ernst gemeinten) Antworten der Entwickler.



Jean-François Dugas

ist Executive Director bei Ubisoft Montreal und dort für Deus Ex zuständig. Derzeit arbeitet er am nächsten Serienteil Mankind Divided.

Das ist eine sehr gute Frage. Darüber haben wir schon bei Human Revolution viel gesprochen. Und tatsächlich gab's so einige Features, die wir nicht mehr wiedersehen wollten: Sprengfässer, Lüftungsschächte, Laserstrahlen-Parcours, Frauen, die so aussehen, als würden sie am liebsten halbnackt drauflos kämpfen, Helden, die pausenlos mit sich selbst reden (Ich hasse das!) und unsichtbare Levelgrenzen. Wenn ihr Human Revolution kennt und Mankind Divided spielt, werdet ihr bemerken, dass unser Erfolgsfaktor bei der Abschaffung all dieser Dinge genau 33 Prozent beträgt. Das einzige, was ich loswerden konnte, sind halbnackte Frauen und Helden-Selbstgespräche.

Es war uns wichtig, an das Design von weiblichen Charaktere genauso heranzugehen wie an das von männlichen. Viele Designer scheinen ihre Charaktere rein auf Basis ihrer Fantasien zu entwer-

fen. Dieser Ansatz geht gegen den Geschmack und die Philosophie unseres gesamten Teams. Und mir persönlich geht es gegen den Strich, wenn ein Charakter alles beschreibt, was er sieht. Das klingt meist dümmlich und reißt die Spieler aus der Immersion. Nur sehr wenige Spiele kriegen das gut hin. Ich lasse es lieber gleich ganz.

Ich hätte es auch fast geschafft, die unsichtbaren Levelgrenzen loszuwerden. Ich musste aber hinnehmen, dass man sie an manchen Stellen braucht, um die Spielerfahrung zu verbessern. Trotzdem sind sie grauenhaft! Ich hasse es, wenn ich in einem Spiel künstlich blockiert werde, aber nicht klar sehen kann, warum eigentlich. Versteht mich nicht falsch, ich weiß, dass Designer das manchmal brauchen – aber wir sollten immer eine Begründung dafür finden, die in den Kontext der Spielwelt passt. Das ist schwierig und misslingt manchmal, aber wir müssen es weiter versuchen.

Was den Rest der Feature-Liste angeht: Ich habe wirklich versucht, in Human Revolution alles davon loszuwerden, weil es so klischeehaft ist und immer wieder und wieder gemacht wurde. Letztlich merkte ich aber, dass diese Features auch befriedigend sein können, wenn sie richtig eingesetzt werden. Ich lernte, dass Klischees nicht immer etwas Schlechtes sein müssen. Sie können auch bedeuten, dass etwas gut ankommt. Deshalb akzeptiere ich diese Dinge nun in meinen Spielen, will aber zugleich sicherstellen, dass wir es nicht übertreiben. Vielleicht abgesehen von den Lüftungsschächten. Die sind einfach so deus-exig, haha!





Miles Tost

hat als Level Designer bei CD Projekt auch an den Quests von The Witcher 3 gearbeitet. Der »Dreier« mit Triss und Yennefer? Von ihm.



David Braben

ist der britische Schöpfer der Elite-Serie. Neben Elite: Dangerous arbeitet er derzeit am Vergnügungspark-Aufbauspiel Planet Coaster.

Über diese Frage haben wir lange nachgedacht – es gibt so viel kitschiges Zeug, das nicht in einem Spiel sein sollte. Und gleichzeitig macht das kitschige Zeug das Spiel manchmal erst richtig spaßig. Während der Entwicklung von The Witcher 3: Wild Hunt stapfte ein NPC-Fackelträger in einer Zwischensequenz zu nah an einem der legendären Sprengfässer vorbei. Daraufhin flog buchstäblich die ganze Szene in die Luft – ein großer Spaß für alle Beteiligten! Und wenn wir jetzt versprechen, nie mehr Riesenratten zu bringen ... dann wird GameStar garantiert eines der ersten Magazine sein, die sowas schreiben wie: »Die Rückkehr der Riesenratten – warum CD Projekt so kläglich an seinem Versprechen scheitert!« Was aber wirklich mal verschwinden könnte, ist DRM. Stellt euch mal vor, Vollpreisspiele würden ganz ohne Kopierschutz erscheinen. Wir glauben aber nicht, dass sich das jemand trauen wird. Oh. Moment.

Niemals ist eine lange Zeit ... aber das eine Feature, das ich niemals wiedersehen möchte, ist die minutenlange, nicht-interaktive Zwischensequenz. Bei vielen Spielen machen solche Cutscenes einen Großteil der Entwicklungskosten aus, bereichern den Spielspaß aber kaum, vor allem, wenn man sie sich mehrfach ansehen muss. Eine kurze Eröffnungsszene, die einen Ladebildschirm verdeckt, ist ja völlig okay, aber eine ausschweifende Darstellung kann die Unmittelbarkeit, die Direktheit des Spiels kaputtmachen.



Lennart Sas

hat die niederländischen Triumph Studios mitgegründet, die man für zwei hervorragende Fantasy-Serien kennt: Overlord und Age of Wonders.



Brian Fargo

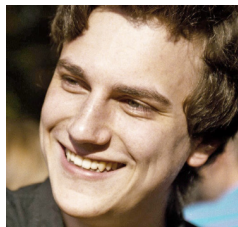
hat einst das Rollenspiel-Kultstudio Interplay gegründet und Wasteland 2 sowie jüngst ein neues Bard's Tale via Kickstarter finanziert.

Triumph wird sich nie mehr von Vorurteilen dazu verleiten lassen, Orks grundsätzlich als böse Wilde darzustellen. Wir entschuldigen uns dafür, dass wir in unseren früheren Spielen total verblendet waren, wir haben unsere Fehler erkannt. Orks lieben ihre Kinder wie jeder andere auch. In Age of Wonders 3 können Orks Barden werden, Priester oder sogar verführerische Succubi, abhängig davon, in welchem Reich sie leben. Triumph sagt »Nein!« zu verletzenden Vorurteilen über Fantasy-Rassen! #NotAllOrcs

Unsere Rollenspiel-Parodie Bard's Tale von 2004 war ja komplett darauf ausgelegt, sich über Spieleklischees lustig zu machen, die einfach nicht verschwinden wollen. Vor allem eines war mir wichtig: Obwohl ich eine schöne Heldengeschichte so gerne mag wie jeder andere, wird es von mir niemals ein Spiel über den »Auserwählten« geben. Wenn ich diesen Ausdruck höre, muss ich jedes Mal stöhnen. Ich will keinen gottgewollten Helden. Ich will, dass er sich seinen Ruhm verdienen muss! Das Märchen, dass ein talentfreier 14-jähriger die Welt retten kann, will ich einfach nicht mehr glauben. Deshalb war die Idee des »Auserwählten« auch der größte Gag im parodistischen Bard's Tale. Wir haben darüber ganze Sing- und Tanznummern geschrieben und zugleich sichergestellt, dass der Barde bei jeder Gelegenheit verneint, der Auserwählte zu sein.



Anlässlich unserer Ausgabe 08/15 muss endlich Schluss sein mit Standard! Sprengfässer, Riesenratten, unsichtbare Wände – wir haben Entwickler gefragt, welche Klischees sie in ihren Spielen nie mehr sehen wollen.



Johannes Roth

hat das Münchner Indie-Studio Mimimi Productions gegründet und mit *The Last Tinker: City of Colors* ein gutes Erstlingswerk vorgelegt.

Ah, das Pulverfass. Das unverwütlische Schwarzpulver aus dem Hause AAA reift nach Abfüllung für mehrere Meilensteine in Fässern unterschiedlichster Hölzer und Metalle. Durch die Wiederverwendung in möglichst jedem Spiel werden die hohe Qualität und die gleichbleibende Sprengwirkung des Pulvers gesichert. Das Fass erstrahlt in knalligem Farbton, in der unlimitierten Standard-Edition ist es auch mit großen warnsignalfarbenen Etiketten versehen. Entwickler setzen zudem auf eine dünnwandige Umhüllung, die garantiert keinen Schlag und keine Kugel zurückhält. Abgefüllt mit einer Detonationswahrscheinlichkeit von 100 Prozent, enthält das Pulver zudem spezielle Partikel- und Shaderstoffe für eine besonders gelungene Flammenentwicklung.

Der Geruch ist sehr vertraut und man riecht eindeutig die Reife im Standardrepertoire der Level Designer. Die ungeklärt lange

Lagerung in feuchten Höhlen oder Gewässern der Chargen Uncharted und Tomb Raider optimiert den Effekt noch. Bei Zimmertemperatur konsumiert, ist das Pulver hoch entzündlich, mit einer intensiven Zerstörungsnote. Anschließend entfaltet sich der typisch milde Geschmack von Spielerprogression, der daher rührt, dass beim Level Design in besonderem Maße auf nahegelegene zerbrechliche Wände geachtet wird. Wichtig ist, dass das Fass mit einem entsprechenden Heimkinosystem genossen wird, da hier die Aromen am besten hervorkommen. Bei starker Verpixelung oder ohne Subwoofer geht das knallige Bukett verloren und das Spielerlebnis wird getrübt. Das explodierende Pulverfass kann zu jedem Anlass gereicht werden und ist auch nach einem langen Tag noch ein gewohnt guter Anfangs-, Mittel- und Endbestandteil für jedes Spiel.

Nur bitte in keinem von uns. Es ist ja vollkommen okay, wenn mal etwas in die Luft gejagt werden soll und das als Ziel einer Mission eingesetzt wird. Aber der unfassbar konstruierte Anfang von *Uncharted 1*, bei dem ein explosives Fass direkt an einer Säule steht, in Ruinen, die laut Cutscene für Jahrhunderte nicht betreten wurden, nur damit die Säule dann genau so fällt, dass Nate und sein Begleiter perfekt über den Abgrund klettern können ... um dann fünf Minuten später eine Wand hinter der feuchtesten Höhle aller Zeiten aufzusprengen. *Uncharted* macht natürlich trotzdem jede Menge Spaß, aber das hat – zumindest bei mir – irgendwie Narben hinterlassen.



Joshua Sawyer

hat einst als Lead Designer an *Icewind Dale 2* gefeilt, wechselte dann zu *Obsidian* ist nun der Projektleiter von *Pillars of Eternity*.

Ich kann mir kein Szenario vorstellen, in dem ich für die Charaktererstellung nochmals Würfel benutzen würde. Es ist ein klassisches Element in Rollenspielen und viele Spieler lieben es, aber es erscheint in einem Computerspiel schon immer sinnlos – insbesondere deshalb, weil die Spieler wieder und wieder würfeln können. Es fühlt sich fantastisch an, bei der Charaktererstellung zweimal eine 18 und einmal eine 17 zu würfeln, aber dafür grauenhaft, eine 6 zu würfeln. Und dann kann man einfach endlos weiterwürfeln, was auch alle machen. Ich glaube, dass wir das Chaos der Würfelei dem Schlachtfeld überlassen können, wo ist es nur ein Element von vielen ist.



Harald Iken

arbeitet als Story-Designer bei *Piranha Bytes*, dem Entwickler von *Gothic*, *Risen* und nun *Elex*. Er selbst ist seit *Risen 3* an Bord.

Manche Standardfeatures erfreuen sich bei uns großer Beliebtheit. Einige jedoch wurden mittlerweile freundlich hinauskomplimentiert. Sprich: Wir haben unseren Quick Time Events (kurz QTEs) ein paar Explosivfässer auf den Rücken geschnallt und sie in das unbekannte Land hinter den Credits gejagt. Warum, mag man sich fragen, tun wir das? Weil wir überzeugt davon sind, dass der Zahn der Zeit kaum ein gutes Haar an ihnen gelassen hat (nicht falsch verstehen, auch eine Glatze kann entzücken). Aber um es zu verdeutlichen, vergleichen wir sie einfach mit einer Boygroup. Während in den 90ern noch massenweise Unterwäsche auf die Bühne geschmissen wurde, wird es jetzt wohl eher nur noch die Packung Kukident sein. Irgendwann muss einfach mal Schluss sein und darum liebe QTEs, ruht in Frieden. Für euch haben wir keine Coins mehr übrig, Game Over.



Randy Pitchford

leitet das US-Studio *Gearbox*, das für *Borderlands* und *Brothers in Arms* verantwortlich zeichnet. Und für *Aliens: Colonial Marines*.

Eines der langweiligsten, alten Features ist die Grafik. Wir wissen doch alle, dass die besten Spiele aus viel mehr bestehen als nur schönen Bildern. Die besten Spiele entwickeln Tiefgang und glänzen mit elegantem und fesselndem Design, egal wie hoch aufgelöst die Darstellung auf dem Bildschirm ist. Wenn wir also vorankommen wollen, dann lieber gleich richtig. Wir werden uns so sehr auf das Gameplay konzentrieren, dass wir überhaupt keine Grafik mehr brauchen! Es gibt nur noch dich, dein Keyboard, deine Maus oder deinen Joystick – und einen schwarzen Bildschirm. Was wäre eleganter als das?



Shams Jorjani

kümmert sich bei Paradox Interactive als »Vice President VP of Acquisition & Unicorn Division« um die Akquise neuer Spieleprojekte.



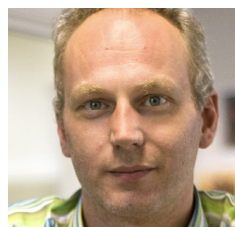
Richard Garriott

hat einst die Ultima-Serie geschaffen, war als Weltraum-Tourist unterwegs und arbeitet am schwarmfinanzierten Shroud of the Avatar.

Nie mehr Eskortmissionen! Klar, die schwirren immer noch in der Branche herum, aber erinnert euch: Früher waren sie überall. In Shootern, Echtzeit-Strategiespielen, Rollenspielen, MMOs. Mir fällt kein großes Genre ein, das nicht irgendwann mal von diesem Quatsch heimgesucht worden wäre. Und ich weiß auch, warum: Eskortmissionen sind leicht zu entwerfen. »Hey, Heldentyp! Bring diesen hilf- und schutzlosen Charakter (oder dieses Objekt oder Fahrzeug) von Punkt A nach Punkt B! Wenn er stirbt, verlierst du!« Dann entwirft man als Designer einen Hindernisparcours und lässt den Spieler hindurch laufen, während er das arme Kätzchen beschützt, das ihm zugewiesen wurde.

Das Problem ist, dass sich dabei so viele Faktoren dem Einfluss des Spielers entziehen, dass sich das Ganze eher zum Gedächtnistest wird als zu einer wirklichen Bereicherung. Selbst wenn man eine KI hat, die gut genug ist, um den hilflosen Fremden nicht einfach vorneweg laufen und sterben lässt – und das ist wesentlich häufiger passiert, als es hätte sollen –, selbst dann kann der Spieler scheitern. Dann lädt er neu, scheitert wieder und so geht es weiter, bis er genau auswendig gelernt hat, wo die Bösewichter lauern und wie man sie am besten ausschaltet. Man hat dabei zudem nichts gelernt, was einem an irgendeiner anderen Stelle im Spiel hilft. Eskortmissionen sind einfach nur Füllmaterial, in dem man aus klar erkennbaren Gründen scheitert. Also muss man am Ende einfach nur seine Schritte wiederholen – und verliert schnell das Interesse.

Ich sage nein zu Ausrufezeichen über den Köpfen von NPCs, die mit dem Spieler sprechen wollen. Ich sage nein zu menübasier-ten, verzweigten Dialogen, die man einfach nur durchklickt, um einen Auftrag ins Questlog zu kriegen. Ich sage nein zu Questlogs, in denen die Aufträge generisch aufgelistet und nach Name, Schauplatz, Typ oder Belohnung sortiert werden. Und ich sage nein zu großen Pfeilen auf der Karte, die genau zeigen, wohin man gehen muss, um eine Quest zu erfüllen. Wir Rollenspiel-Entwickler haben all diese Features eigentlich geschaffen, um unsere komplexen Spieler zugänglicher zu machen. Doch wir haben damit erreicht, dass das Spiel so automatisiert und hirnlos wird, dass die Spieler gar nicht mehr nachdenken, sondern nur noch grinden.



Swen Vincke

ist passionierter Rollenspieler und hat den belgischen Entwickler Larian gegründet, bei dem zuletzt Divinity: Original Sin entstand.



Schluss mit Grinding, um ein Questziel zu erreichen. Es macht mich verrückt, dass es das in aktuellen Rollenspielen immer noch gibt. Okay, ich habe diese Sünde früher selbst begangen, aber ich bedauere es enorm und verspreche, es nie mehr zu tun. Denn falls mich mein Job dazu zwingt, Spiele mit Auftragsbeschreibungen wie »Töte 3/5 Goblins« zu entwickeln, dann fühlt sich das für mich wirklich wie Arbeit an. So etwas entsteht einfach nur aus Faulheit und trägt überhaupt nichts zur Spielerfahrung bei.

Jetzt zum Wintersemester
2015/2016 **starten!**

Deine Zukunft in Games

Ausbildung und Weiterbildung
Mehr unter games-academy.de

