



GameStar befragt Designer

DESIGNER-ORAKEL 2018

Welche Trends bestimmen die Spielebranche in den kommenden Jahren? Von Michael Graf

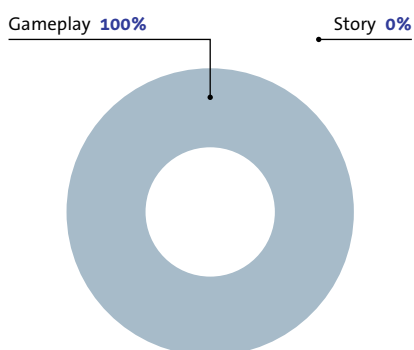
Manches sollte man einfach nicht wiederbeleben. Zum Beispiel den Leroy-Jenkins-Verschnitt, der soeben den kompletten Raid ins Verderben gerissen hat. Oder die Frisuren der Achtziger. Manch anderes sollte man indes nicht ruhen lassen. Zum Beispiel die alte Tradition der Designer-Umfrage. In alten Zeiten™ haben wir die E3 stets dazu genutzt, Fragebögen unters Entwicklervolk zu werfen, um die Trends der kommenden

Jahre zu erfragen. Dieser Brauch ruhte jahrelang, nun haben wir ihn wiederaufleben lassen. Was teils gar nicht so einfach war, weil übereifrige PR-Aufpasser (Wir nennen keine Namen, Activision Blizzard!) den an sich auskunftsfreudigen Designern die Fragebögen direkt wieder entrissen (»Das müssen wir erst mit der Zentrale besprechen!«). Letztlich haben dennoch viele Designer mitgemacht – etwa Tim Willits von id Soft-

ware und Pete Hines von Bethesda. Danke an alle Teilnehmer!

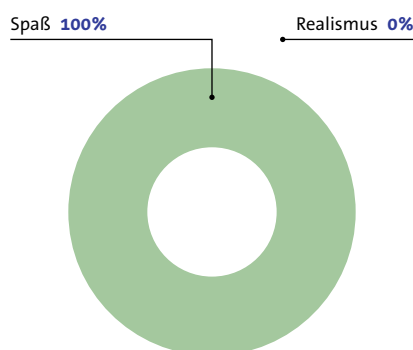
Am wenigsten ergiebig und deshalb hier auch nicht als Diagramm ausgewertet war die Frage, auf welches Spiel (außer ihrem eigenen) die Designer am meisten warten. Zwar setzte sich das neue, PS4-exklusive God of War hier mit drei Stimmen als Favorit durch, zwei davon stammten aber von Sony-Mitarbeitern. Sonst gab's viele Einzel-

Ist euch eine packende Handlung oder unterhaltsames Gameplay wichtiger?



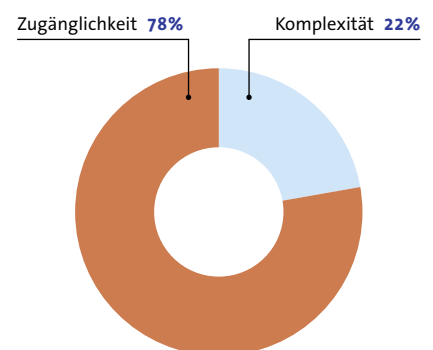
Ergebnis: Schon klar, beides wichtig. Aber wenn man sie auf einen der Begriffe festnagelt, geht den Designern Gameplay über Story. In erster Linie müssen also »Flow« und Mechanik stimmen, die Erzählung ist zweitrangig. Sébastien Mitton von Arkane stimmt ebenfalls für Gameplay, schreibt aber zusätzlich »Art!« daneben. Klar, als Art Director von Dishonored 2 muss er eine Lanze für die visuellen Künste brechen.

Was muss im Zweifelsfall eher stimmen: der Spielspaß oder der Realismus?



Ergebnis: Zugegeben, das war leicht: Dass Realismus alleine kein gutes Spiel macht, liegt auf der Hand, selbst bei ultrarealistischen Renn- oder Flugsimulationen steht letztlich der Spaß im Vordergrund. Das heißt nicht, dass eine realistische Darstellung unwichtig ist – nicht umsonst investiert Ubisoft bei Watch Dogs 2 viel Zeit und Mühe in den Nachbau von San Francisco. Im Zweifelsfall geht aber der Spaß vor.

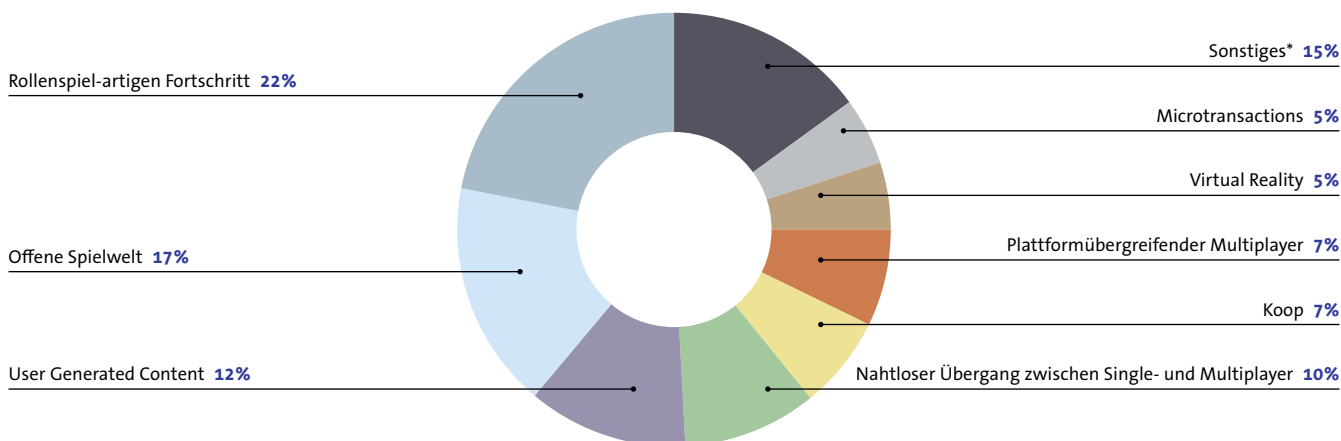
Legt ihr mehr Wert auf Komplexität und Vielfalt oder auf Zugänglichkeit?



Ergebnis: Ein Spiel darf seine User nicht überwältigen oder gar abschrecken, Zugänglichkeit steht für die meisten Designer klar im Vordergrund. Das schließt Komplexität nicht aus, bedeutet aber, dass die Lernkurve möglichst flach ausfallen sollte, um viele Spieler »mitzunehmen« – zumindest, wenn man ein Spiel auf den Massenmarkt ausrichtet. In spezielleren Nischen ist Komplexität dennoch Trumpf.

Was wird ein Spiel brauchen, um im Jahr 2018 Erfolg zu haben?

Hier durfte jeder Entwickler bis zu drei vorgegebene Trends ankreuzen oder eigene dazu schreiben. Diese Einzelnennungen haben wir unter dem Punkt »Sonstiges« zusammengefasst (siehe Fußnote).



Ergebnis: Wenn es nach den befragten Designern geht, gehört Fallout 4 die Zukunft. Schließlich verbindet Bethesda das Abenteuer bereits drei zentrale Trends der nächsten Jahre: Rollenspielsystem, offene Welt und User Generated Content in Form von Eigenbau-Siedlungen. Scherz beiseite: Dass sich Open-World-Spiele gut verkaufen, hat schon Skyrim bewiesen, und rollenspielhafter Fortschritt motiviert traditionell zum Weiterspielen. Nicht umsonst hat Dice sogar Mirror's Edge: Catalyst mit freischaltbaren Fähigkeiten angereichert. Dort wirkt das Sys-

tem allerdings aufgesetzt, also Vorsicht! Die Beliebtheit von User Generated Content ist natürlich Minecraft geschuldet, das gezeigt hat, wie wertvoll Kreativität sein kann. Ebenfalls wichtiger wird der nahtlose Übergang zwischen Single- und Multiplayer, wie beispielsweise in Dark Souls oder Watch Dogs. Oder ebenfalls in Minecraft.

* Weitere gültige Einzelnennungen: (Fein)Schliff, eine bedeutsame Story, folgenschwere Entscheidungen, ein leidenschaftliches Entwicklerteam, soziale Sharing-Features, nichts davon – ein gutes Spiel ist immer erfolgreich

nennungen, von Battlefield 1 und Dishonored 2 über Zelda: Breath of the Wild und For Honor bis zu »irgendwas von [den Uncharted-Entwicklern] Naughty Dog«. Das spiegelt die E3 durchaus wider: Ein echtes Highlight gab's nicht, aber dennoch sehr viele spannende Spiele. Übrigens, Tim Wilts, Overwatch ist schon vor der E3 erschienen! Irgendein Scherzkeks (Wir nennen abermals keine Namen, Dominic Butler von

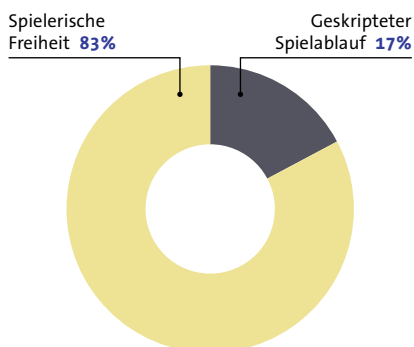
Ubisoft!) schrieb sogar »Red Dead Redemption 2« auf den Zettel. Oder weiß der Narrative Designer von Ghost Recon: Wildlands das schon mehr als wir?

Verratet eure Geheimnisse!

Witzig waren die Antworten auf unsere Bitte, etwas zu verraten, was unsere Leser garantiert noch nicht wissen. Brian Heins von Obsidian (Pillars of Eternity) ließ uns wis-

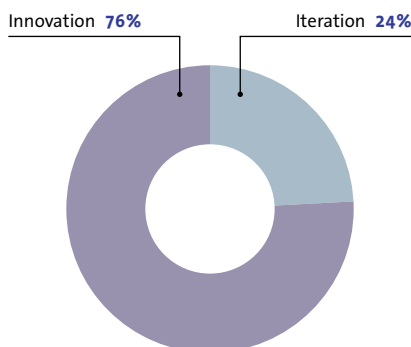
sen, dass sein Kollege Tim Cain schon über 1.400 unterschiedliche Sorten Schokolade verspeist hat. Patrick Fortier von Eidos Montréal (Deus Ex) zerstörte unsere Kindheit mit »Es gibt keinen Weihnachtsmann«, und Jon Shiring von Respawn (Titanfall) belehrte uns nachdrücklich: »Ein Hotdog ist kein Sandwich!« Bei Ubisoft wiederum scheint eine gute Arbeitsatmosphäre zu herrschen. Kimberly Weigend von Ubisoft

Bevorzugt ihr einen geskripteten Spielablauf oder gebt ihr den Spielern lieber Freiheit?



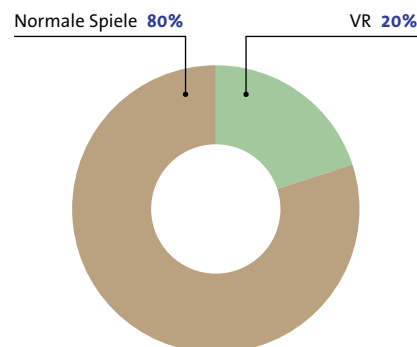
Ergebnis: Das Resultat passt zwar zur wachsenden Beliebtheit offener Spielwelten, hat uns aber doch überrascht. Denn geskriptete, lineare Spielerlebnisse wie in Call of Duty, Uncharted oder Doom wird es immer geben. Wobei sich spielerische Freiheit nicht nur auf den Bewegungsraum beziehen muss, beispielsweise kann auch ein linearer Shooter à la Wolfenstein: The New Order die Wahl zwischen Schießen und Schleichen bieten.

Was ist für ein erfolgreiches Spiel wichtiger: Iteration oder Innovation?



Ergebnis: Während Innovation bedeutet, dass man wirklich Neues wagt, versteht man unter Iteration das Verbessern des Bekannten. Und eigentlich erleben wir in der Spieleindustrie eher Letzteres – was auch verständlich ist, denn erst durch Schliff wird ein Spielkonzept rund, siehe Assassin's Creed. Mag sein, dass sich die befragten Designer dennoch mehr Mut zu Neuerungen wünschen – wir würden es begrüßen.

Wie wird 2018 das Verhältnis zwischen »normalen« und Virtual-Reality-Spielen aussehen?



Ergebnis: Hier fragten wir nach dem Marktanteil der jeweiligen Sparte. Mit »normalen« Spielen sind explizit sowohl PC- und Konsolen als auch Mobile- und Tablet-Spiele gemeint – und die werden auch in zwei Jahren die Mehrheit stellen. Allerdings wird die virtuelle Realität nach Meinung der Designer einen nennenswerten Marktanteil erobern, die Schätzungen reichen von vorsichtigen 5 Prozent bis zu 35 Prozent.



Fallout 4 verbindet offene Spielwelt, Rollenspielsystem und User Generated Content.



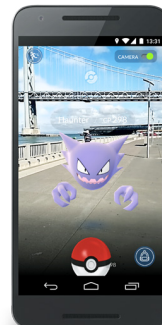
Das PS4-exklusive God of War ist das meisterwartete Spiel der E3 – aber vorrangig für Sony-Mitarbeiter.



In der Solokampagne von Watch Dogs 2 kann man jederzeit Multiplayer-Freunde treffen.



Minecraft hat gezeigt, wie wichtig Kreativität und von Spielern erstellte Inhalte sein können.



Augmented-Reality-Pilotprojekte wie Pokémon Go (links) und Microsofts Hololens sind womöglich wegweisender als gedacht.



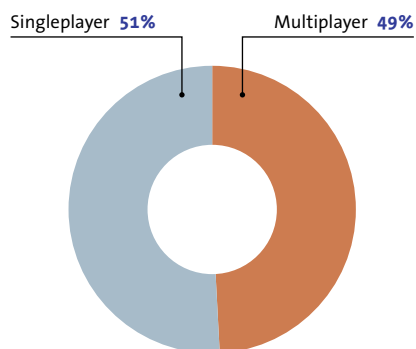
San Francisco (South Park) berichtet, dass ihr Team einen monatlichen Karaokeabend veranstaltet, in der Producer-Abteilung von Ubisoft Montréal gibt's laut Dominic Guay (Watch Dogs) jeden Freitagabend Freigetränke. Außerdem wissen wir jetzt, dass Damien Monnier und Rafal Jaki, die bei CD Projekt am Hearthstone-Konkurrenten Gwent arbeiten, im Witcher-3-Addon Blood and Wine verewigt sind. Darin, sagt Monnier, gebe es eine Quest, die auf einer realen Diskussion zwischen ihm und seinem Kollegen beruhe. Und bei der Antwort von Joa-

kim Wöntner und Andreas Häll-Penninger von Starbreeze (Payday 2) wählen wir vorsorglich schon mal den Notruf: »Wir planen einen Raubzug auf Dice!«

Scherz beiseite, es gab auch ernst gemeinte Antworten. Jason Coleman, der bereits an Rise of Nations mitgearbeitet hat und nun bei den Sparkypants Studios am Echtzeit-Strategiespiel Dropzone arbeitet, gab zu Protokoll, dass der PC »weiterhin eine einzigartige Spielerfahrung« bieten werde – klar, die Mausbedienung eignet sich für Strategietitel am besten. Brian Bu-

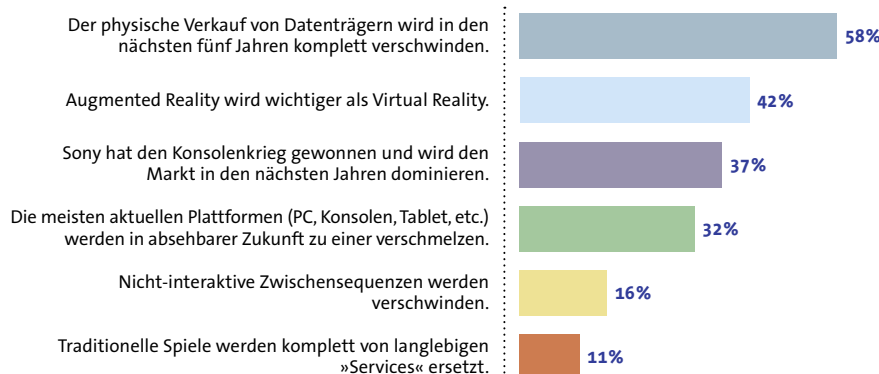
satti von Firaxis versicherte uns, dass er auch nach 25 Jahren in der Spieleindustrie »nicht müde« werde, an Strategietiteln zu arbeiten – eine gute Nachricht für Civilization 6, das er als Art Director betreut. Tim Willits wiederum glaubt, die Virtual Reality werde den großen Durchbruch feiern, sobald »die Kabel verschwinden«, die Headsets also drahtlos werden. Und Ken Strickland von Ubisoft San Francisco bekräftigt ein Ergebnis unserer Umfrage: »Beim Ansturm auf VR unterschätzen alle die Bedeutung der Augmented Reality.« ★

Wie wird 2018 das Verhältnis von Single- zu Multiplayer-Spielen aussehen?



Ergebnis: Auch hier ging es um Marktanteile, die Schätzungen der Designer gingen jedoch viel weiter auseinander als bei den VR-Spielen: Die Extremwerte reichen von 95 Prozent Singleplayer bis 70 Prozent Multiplayer (einschließlich Koop). Teils spiegeln die Antworten wider, woran der jeweilige Entwickler gerade arbeitet. Wer an einem Multiplayer-Shooter sitzt, hält den Multiplayer tendenziell für dominanter. Der Durchschnitt zeigt einen minimalen Vorsprung für klassische Solokampagnen. Das Kuchen-diagramm zeigt den Durchschnittswert.

Welcher dieser Aussagen über die nahe Zukunft würdet ihr zustimmen?



Ergebnis: Über die Hälfte der befragten Designer glauben, dass der Handel mit verpackten Spielen in wenigen Jahren endgültig vom Download-Vertrieb abgelöst wird – auch auf den Konsolen. Durch die Tech-Branche geistert schon länger das Mantra, dass Augmented Reality, also das Einblenden von (Spiel)Informationen in eine Ansicht der echten Welt, wichtiger wird als Virtual Reality, bei der man per Headset die reale Umgebung komplett ausblendet. Überrascht hat uns, wie viele Entwickler dem zustimmen – schließlich geht's in der Spielebranche derzeit vor allem um VR. Mal sehen, was nach Augmented-Reality-Pilotprojekten wie Microsofts Hololens und Nintendos Pokémon Go kommt. Dass Sony mit derzeit über 38 Millionen verkauften PlayStation-4-Konsolen den Markt dominieren wird, glaubt immerhin ein Drittel der Entwickler, laut den Marktforschern von IHS könnte die Zahl der PS4-Besitzer bis Jahresende sogar auf 53 Millionen steigen. Die Xbox One steht derzeit bei knapp über 21 Millionen, auch deshalb forciert Microsoft die Verschmelzung mit dem PC. Man muss die eigene Zielgruppe erweitern.