

Backlogged: Spiele übers Spieleentwickeln

DER TAG, ALS

ICH PETER MOLYNEUX WURDE

Die Zeiten, als Videospiele mein gesamtes Budget auffraßen, werden so schnell nicht enden, doch dank der Sale-Kultur der letzten Jahre bekomme ich heute mehr für mein Geld. Nebeneffekt: Der Backlog, also Spiele, die ungespielt dahinvegetieren, wächst und wächst. Darin finden sich einige richtige, wenn auch relativ unbekannte Schätze. Höchste Zeit, denen Aufmerksamkeit zu schenken. Den Auftakt machen Business-Simulationen, und zwar jene, in denen wir unser eigenes Entwicklerstudio gründen.

Von Thomas Ortsik

Wer Spiele liebt, und das tun hier mit ziemlicher Sicherheit die meisten, der dachte vermutlich auch schon einmal daran, selbst in die Schuhe eines Peter Molyneux zu schlüpfen: Hier einen, nein, besser gleich 700 Gegner platzieren, natürlich jeder mit prozedural generierter Persönlichkeit. Dort eine Hüpfpassage mit sich ständig verschiebender Architektur. UND LASER! Wir brauchen mehr Laser! Dazu noch eine coole Physikengine, sodass – wenn der Avatar seinen unausweichlichen Luke-Skywalker-Moment erlebt – die abgetrennte Hand auch realistisch am Boden herumzappelt. Außerdem sind Rollenspiele beliebt, also braucht es eine feine Geschichte rund um Weltraumdrachen und Zombies, und jeder NPC soll auch bitte realistisch altern und seinen ganz individuellen Lieblingsjoghurt besitzen, welcher in einer detaillierten Produktionskette hergestellt wird. Unterstützung für Virtual Reality und Motion-Controller darf nicht fehlen, denn ich will mein Laserjoghurtdrachen-Im-

perium möglichst hautnah erleben. Fertig ist das molyneux'sche Traumspiel. Soweit der Plan. Eine Woche später hat man dann die molyneux'sche Realität: eine Billigversion von Pong, in der nicht einmal die Kollisionsabfrage richtig funktioniert, und überhaupt ist Zocken ja viel unterhaltsamer als Programmieren. Pah! Zeit für meinen Backlog, der beinhaltet nämlich zwei Spiele, die mich Rockstar-Designer-Träume ganz ohne lästiges Debugging durchleben lassen. Zugleich verfolgen diese beiden Spiele völlig unterschiedliche Ansätze, gehen ganz anders an eigentlich dasselbe Genre ran. Am Beispiel von unterschiedlichen Spielen über die Spieleentwicklung erleben wir also, wie unterschiedlich Entwickler Spiele entwickeln! Das ist fast schon philosophisch. Fast.

Nicht unbedingt verrückt

Erster Traumlieferant: der kürzlich aus dem Early-Access-Brutkasten entflohen Mad Games Tycoon von deutschen Entwicklern



Der Mad Games Tycoon kann schnell unübersichtlich werden.



Für jeden Raumtyp gibt's passende Kontextmenüs.



Die bescheidenen Anfänge des nächsten Electronic Arts.

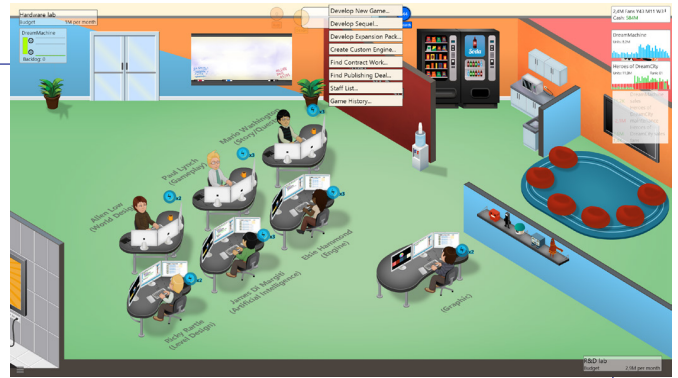


Hm, wie wär's mit einer Abteilung, die eine eigene Konsole entwickelt?

Game Dev Tycoon

Vor etwas mehr als drei Jahren machte ein kleines Entwicklerstudio mit Wurzeln in Österreich weltweit Schlagzeilen. Kaum hatten Greenheart Games ihren Game Dev Tycoon veröffentlicht, stand er auch schon auf einer einschlägigen Piraterie-Plattform zum Download bereit. Der Clou an der Sache: Der Entwickler selbst war für den Upload verantwortlich, nicht aber, ohne vorher eine kleine Änderung am Programmcode vorzunehmen. Wer die illegal erworbene Version spielte, sah sich schnell mit einem ironischen Problem konfrontiert, das alle Gewinne auffraß und das eigene Studio in den Ruin trieb: Piraterie. Die Betroffenen stürmten voller Entrüstung die Foren und verlangten nach einer Möglichkeit, der Ingame-Softwarepiraterie Einhalt zu gebieten, etwa durch drakonische DRM-Maßnahmen, was die Geschichte noch unterhaltsamer machte und zu ihrer lauffeuerartigen Verbreitung führte.

Als Folge sicherte sich Greenheart Games einen Platz in den Lehrbüchern folgender Generationen von Marketingstudenten und der Game Dev Tycoon einen Platz an der Spitze der Steam-Charts. Dabei war der Titel zum Release alles andere als innovativ, denn das Gameplay wies eine frappierende Ähnlichkeit zu dem doch recht simplen und bereits 1997 erschienenen Game Dev Story vom japanischen Mobile-Entwickler Kairosoft auf, und auch visuell wirkte er wie ein Produkt des 20. Jahrhunderts. Greenheart Games bewiesen aber, dass sie das Herz nicht nur im Namen tragen und lieferten mehrere kostenlose Content-Patches nach, welche den Game Dev Tycoon sowohl optisch als auch spielerisch stark verbesserten und schlussendlich doch noch in den recht überschaubaren Olymp der Software-Manager hoben. Und weil das noch nicht genug ist, erweckte man nebenbei auch gleich ein ganzes Genre aus dem Tiefschlaf und gab die Marschrichtung für die kommenden Jahre vor.



Der Autor

Thomas Ortsik verfiel dem Spielehobby mit etwa sechs Jahren, als er von seinem Onkel einen Amiga 500 geschenkt bekam – inklusive zweier Koffer, prall gefüllt mit Disketten. Mit dabei: der damals brandneue Software Manager. War natürlich absoluter Mist für jemanden, der noch nicht einmal wusste, was die Pubertät ist. Keine Explosionen, sondern die für deutsche Managerspiele aus der Zeit typischen Standbilder voller Notizblöcke und Terminplaner. Ein paar Jahre später machte es trotzdem Klick. Zum Ende des Jahrtausends entdeckte Thomas Grand Prix World, den letzten guten Formel-1-Manager. Seine Einstiegsdroge in die Welt der Wirtschaftssimulationen.

Eggcode. Wie der Name vermuten lässt, dreht sich hier alles ums Managen eines Spieleentwicklers. Das Rezept dafür ist aber alles andere als »mad«, vermutlich ist das verrückte Wörtchen im Titel lediglich als verkaufsfördernde Referenz an den Klassiker Mad TV gedacht: Man nehme zwei Teile Game Dev Tycoon (siehe Kasten), einen Teil The Movies, einen Teil Theme Hospital, koche dann das Ganze, bis vom Humor lediglich falsch geschriebene Namen übrigbleiben, und garniere schließlich die fertige Business-Sim mit einer Handvoll Ideen aus dem Ideengarten des Nachbarn. Klingt böse von mir ... aber zurück zum Start. Der fühlt sich vertraut an, beziehungsweise genretypisch. Ich benenne meinen Avatar und das Studio, suche mir einen Standort und das Startjahrzehnt aus, lege die Spieloptionen fest und erweche in einer Garage.

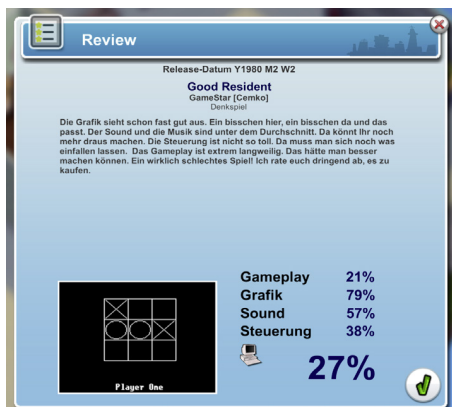
Ja, ja, die Nerdromantik des Garagen-Startups. Was macht nun der frisch gebackene Indie-Entwickler als Erstes? Genau, er igno-

riert seinen Computer in der Garage und baut sich ein Arbeitszimmer, in das er einen zweiten PC steckt. Ist vielleicht nicht logisch, ergibt aber designtechnisch Sinn. Anders als etwa bei einem Fußballmanager, verzichtet der Mad Games Tycoon zum Großteil auf die klassischen Tabellenmenüs und orientiert sich diesbezüglich mehr an Peter Molyneux' Hollywood-Sim The Movies. Jeder Raum, den wir erstellen, erfüllt einen bestimmten Zweck und hat ein darauf abgestimmtes Kontextmenü. So können wir im Marketingbüro ausschließlich Werbung betreiben, im Forschungslabor lediglich forschen und so weiter. Der Vorteil ist hier, dass zum Anfang alles schön übersichtlich ist und die Leistungskapazität der verschiedenen Abteilungen auf eine natürliche Art und Weise visualisiert wird. Und natürlich stimmt der Wuselfaktor. Der Nachteil ist, dass die Übersicht in direkter Relation zur Größe des Büros steht. Macht aber nichts, denn wenn das visuelle Chaos überhand-

nimmt, hat man die grundsätzliche Spielmechanik bereits verinnerlicht.

In drei Schritten zum Spiel

Und ich stehe ja sowieso noch am Anfang meiner Karriere. Also erst einmal ein Spiel entwickeln, was sich als dreistufiger Prozess herausstellt. Schritt eins: Man erstellt ein Designdokument. Da muss alles rein, was über den finanziellen und kritischen Erfolg des Titels entscheidet. Angefangen bei der Zielgruppe über Genre, Engine, Entwicklungsschwerpunkte bis hin zum Kopierschutz. Schritt zwei: Man dreht die Simulationsgeschwindigkeit nach oben und schaut dem Avatar zu, wie er das Spiel programmiert. Im späteren Verlauf kümmert man sich in dieser Phase darum, dass die haus-eigene Marketingabteilung fleißig Hype generiert, die Grafiker die Pixel polieren und die Qualitätssicherung nicht schläft. Klingt vielleicht aufregend, verkommt aber schnell zu einer automatisierten Abfolge von Maus-klicks. Hat sich der Fortschrittsbalken zur Gänze gefüllt, folgt Stufe drei: die Veröffentlichung. Bis man seine eigene Produktion aufgebaut hat, ist man auf einen Publisher angewiesen. Klingt heutzutage nach einer unnötig schweren Herausforderung, war aber in den 80er-Jahren das absolute Gegenteil. So auch im Mad Games Tycoon. Und das war es dann auch schon fast. Nur noch ein letztes Hindernis steht zwischen mir und einem romantischen Abend mit einer Flasche Rotwein und der Geldzählmaschine: das am schlechtesten gelaunte aller Lebewesen, der Spieleredakteur. Lächerliche 27 Punkte und eine klare Kaufwarnung erhält mein Cyborg-Motorrad-Denkspiel mit Story-



Unser Erstlingswerk erntet 27 Prozent. Das zweite Spiel schlägt sich besser!

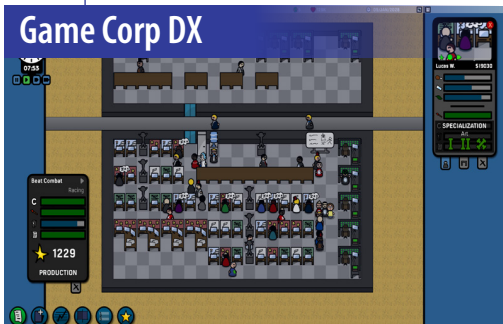
Die Alternativen

Steam-Spieler finden auf der Onlineplattform neben dem Mad Games Tycoon, Software Inc. und Game Dev Tycoon auch noch GamersGoMakers und Game Corp DX. Ersteres ist als etwas komplexerer, detaillierter und schwierigerer Remix des Game Dev Tycoon zu verstehen und kostet 10 Euro. Das im niedlichen Klötzchenlook gehaltene Game Corp DX entpuppt sich als Weiterentwicklung des gleichnamigen Flash-Spiels, etwas komplexer als der Game Dev Tycoon – und auf Steam für unschlagbare 3 Euro zu haben. Wer jedoch Lust auf eine ganz andere Erfahrung hat oder unverbindlich in das Genre schnuppern will, der sollte einmal bei www.veloci.dk/gamebiz/ vorbeischaun. Dort steht das inzwischen kostenlose Gamebiz 2 zum Download. Optisch und technisch pfui, spielerisch aber auch heute noch große Klasse und ausgesprochen komplex. Der Nachfolger Gamebiz 3 kostet 15 Euro, derzeit arbeitet der Entwickler am Kino-Ableger MovieBiz.

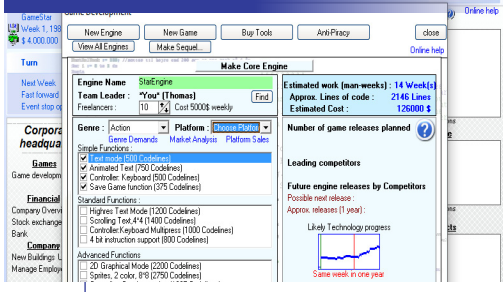
GamersGoMakers



Game Corp DX



Gamebiz 2



fokus. Und genau hier liegt mein Problem mit den meisten Spieleentwickler-Spielen.

Der Dreh- und Angelpunkt für Erfolg oder Misserfolg ist, möglichst schnell herauszufinden, welche Kombinationen von Genres und Entwicklungsschwerpunkten dem virtuellen Videospieler genehm sind, um dann in Folge stets dieselben drei Spiele in Rotation zu entwickeln. Dies könnte man als Satire auf die Serienfabriken großer Publisher ver-



In Software Inc. errichten wir ein wahres Designermoloch.

stehen, es führt aber auch zu einer Schwierigkeitskurve, die auf ihrem höchsten Punkt beginnt und dann stark abfällt. Klar, es gibt zufällige Genretrends, die zu mehr Verkäufen führen, ich kann Nintendo nacheifern und mein Erspartes in die Entwicklung meiner eigenen Konsole stecken, als Publisher agieren und (lediglich auf dem Papier) konkurrierende Studios aufkaufen, aber keiner dieser Bereiche bietet auch nur annähernd Tiefgang. Somit ist der Mad Games Tycoon im Kern auch keine wirkliche Wirtschaftssimulation, sondern ein abstrahiertes Blindkuh. Das alles klingt jetzt noch viel böser als in der Einleitung, aber ehrlich gesagt, manchmal will man einfach Blindkuh spielen. Und der Mad Games Tycoon ist vermutlich die beste Art, dies zu tun, zumindest in diesem Subgenre. Wenn ich einen Fußballmanager spiele, feile ich nicht drei Stunden lang an meiner Aufstellung, und bei Hearts of Iron 4 freute ich mich über die automatisierbaren Schlachtpläne. Mikromanagement ist für mich Arbeit ohne Spannungsfaktor. Im Mad Games Tycoon hingegen beflügelt die stetige Wiederholung meine Fantasie. Zugänglich und mit Liebe verpackt. Vorhersehbar, aber mit genügend Optionen, um mich einen Abend lang träumen zu lassen. Klar, es wäre schön, wenn die Lernkurve nicht fast linear abfallen würde und der Erfolg eines Spiels nicht großteils von einer Gruppe Schieberegler abhinge. Trotzdem bereue ich meine Zeit mit Eggcodes Erstlingswerk nicht. Wer hingegen eine polygame Intimbeziehungen zu den Sims als auch den Produkten von SAP pflegt, dem kann ich den nächsten Titel wärmstens empfehlen.

Release Early, Often and with Rap Music

Irgendwo in Dänemark sitzt ein gewisser Kenneth Otto Larsen und bastelt seit 2014 an Software Inc. Die Inspiration dazu fand auch er im Game Dev Tycoon, brach aber gezielt von Anfang an mit dessen Design-Credo. So beschränkt sich Software Inc. nicht nur auf die Videospielindustrie, sondern deckt, auch dank des bereits hervorragenden Mod-Supports, sämtliche großen Bereiche der kommerziellen Softwareentwicklung

ab. Von simpler Auftragsarbeit bis hin zum Großprojekt Betriebssystem. Die Spielmechanik wird dabei mit steigendem Erfolg wesentlich komplexer. Teamkoordination und -optimierung stehen ganz eindeutig im Vordergrund, denn einfach noch eine Schaufel Programmierer auf ein Projekt kippen wird – sofern man zuvor nicht klar unterbesetzt war – die Entwicklung auch nicht spürbar beschleunigen. Aber wie sagt schon Onkel Ben: Mit großer Komplexität kommt großes Mikromanagement. Software Inc. greift einem dabei etwas unter die Arme in Form der Teamleiter. Diese können etwa neue Mitarbeiter einstellen und Software selbstständig entwickeln. Gut so, denn es gibt auch abseits der Softwareentwicklung genügend Baustellen, und zwar wortwörtlich. In einem Baumodus, der direkt aus Die Sims stammen könnte, kann man sein eigenes Büro zimmern und je nach Bedarf erweitern. Wie wäre es zum Beispiel mit einer Serverfarm im Keller, um später seinen eigenen Steam-Store aufzuziehen? Und wenn wir schon bei Die Sims sind: Unsere Mitarbeiter sind keine seelenlosen Roboter, sondern ... seelenlose KI-Routinen, was zugegebenermaßen noch weiter von Menschen entfernt ist als ein Roboter, aber immerhin haben diese KI-Routinen Bedürfnisse, die es zu erfüllen gilt.

Es gibt immer etwas zu optimieren

An ein paar Ecken krankt es dann aber noch stark. Während die Komplexität steigt, fällt die Herausforderung nach den ersten Erfolgen, zumindest auf der mittleren Schwierigkeitsstufe, doch rapide. Muss ich in den ersten Jahren ums nackte Überleben kämpfen, finde ich mich plötzlich in einer Situation wieder, wo ich kaum noch weiß, wohin ich mein Geld stecken soll. Ein exklusives Dachgeschossbüro für meinen Avatar kostet so gut wie nichts, und somit ertappe ich mich plötzlich dabei, wie ich mein Hauptquartier immer mehr in die Folterkammer des Silicon Valley umgestalte, nur um herauszufinden, wie viel meine Mitarbeiter leiden müssen, bevor sie selbst eine zusätzliche Null am Ende des Gehaltschecks nicht mehr zufriedenstellt. Etwa mit labyrinthischen Gängen

Das sagt der Tycoon-Entwickler

Patrick Klug, Gründer und Direktor von Greenheart Games über Mad Games Tycoon, Software Inc., den Einfluss des Game Dev Tycoons auf das Genre und die Zukunft seines Studios.

Nach dem Erfolg vom Game Dev Tycoon war es verlockend, gleich mit einer Fortsetzung anzufangen. Wir hatten einige gute Ideen, aber am Ende entschieden wir uns dagegen. Stattdessen arbeiten wir jetzt an einem komplett neuen Konzept. Ich fühle mich dennoch geehrt, wenn ich höre, dass der Game Dev Tycoon eine Reihe neuer Simulationsspiele beeinflusst. Natürlich bin ich gleich in Software Inc. sowie Mad Games Tycoon eingetaucht und finde vor allem den unterschiedlichen Zugang zum Genre faszinierend. Als Spieler interessant fand ich im Speziellen den Mad Games Tycoon, einerseits wegen der Thematik, die er mit unserem Spiel teilt, aber auch, weil er bereits mehrere Features enthält, die wir für den Game Dev Tycoon 2 in Erwägung gezogen haben. Software Inc. ist

dafür dank seiner Freeform/Sandbox-Herangehensweise einzigartig. Ich bin gespannt, wie sich die Spielmechaniken bis zum Release noch weiterentwickeln. Ein ambitioniertes und ehrlich gesagt auch mutiges Projekt – erst recht für ein Ein-Mann-Team. Die Auseinandersetzung mit den verschiedenen Herangehensweisen an das Simulationsgenre hat mir auch dabei geholfen, die Stärken des Game Dev Tycoons zu verstehen und meine Vision für den zweiten Teil zu schärfen. Ich glaube, dass es wirklich wichtig ist, dem Spieler eine kreative Kontrolle über seine im Spiel entwickelten Spiele zu geben.



und Türen, die in den Abgrund führen. Auch sind viele Funktionen, die beim vorigen Problem Abhilfe schaffen könnten, noch zu unausgereift – beispielsweise die Börse. Wenn ich einen Mitbewerber übernehme, löst der sich quasi in Luft auf und überlässt mir lediglich sein Portfolio an Lizenzen und Patenten. Hier wäre es schön, wenn die Filiale unter meiner wohlwollenden Führung weiterhin exklusive Software entwickeln würde. Alleine schon, um eine Alternative zum aufwändigen Mikromanagement zu finden. Verhandlungen mit anderen Entwicklern wären willkommen, etwa um das Launch-Lineup meiner ersten Spielkonsole zu verbessern. Auch der Gebäudeeditor hat noch die eine oder andere Bedienschwäche. So kann ich zwar fertig eingerichtete Büros als Blaupause speichern, jedoch nicht innerhalb eines leeren Raumes einfügen. Dazu

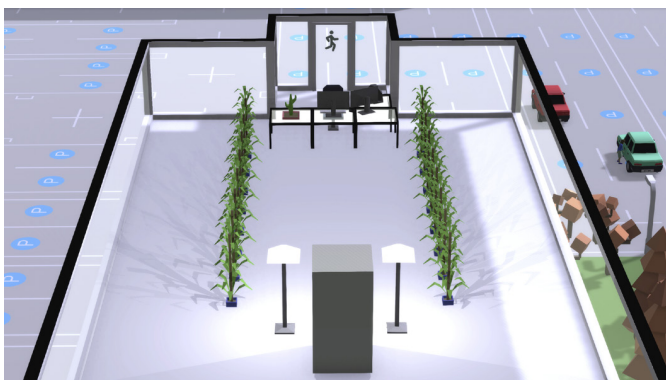
noch mangelhafte Filterfunktionen in den teils unübersichtlichen Menüs, fehlende Shortcuts in Ereignisnachrichten, Mitarbeiter, die schon nach wenigen Jahren alle Bereiche perfekt beherrschen, offenbar subversive Teamleiter, die unsere Firma gerne brennen sehen würden, ein übermächtiges Marketing, das einem No Man's Sky selbst drei Wochen nach Release noch großartige Verkaufszahlen beschern würde ... Die Liste scheint endlos erweiterbar. Trotzdem ist Software Inc. schon in dieser Phase der Entwicklung ein Meilenstein des Genres, der in keiner Wirtschaftssimulationssammlung fehlen sollte. Und Kenneth Otto Larsen gebührt mein vollster Respekt für das, was er in nicht einmal zwei Jahren geschaffen hat.

Bleibt die Frage ob, beziehungsweise was ich über die Softwareentwicklung lernte. Der Mad Games Tycoon ist Zen. Trifft jetzt viel-

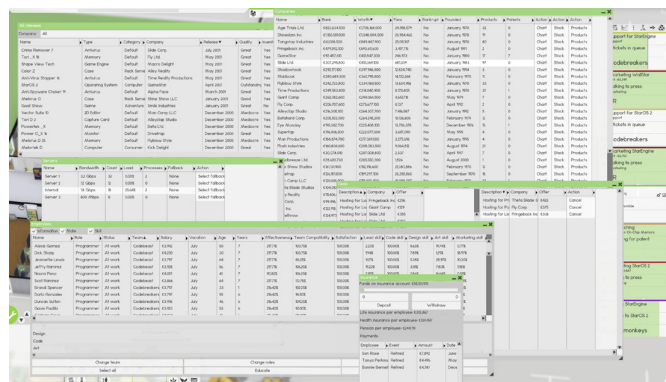
leicht nicht wirklich das Leben eines Indie-Entwicklers, aber möglicherweise kann ich ihn mir ja als Praktikum für eine mögliche Bewerbung bei EA Sports anrechnen lassen. Software Inc. brachte dafür meine kreativen Energien in Schwung, was sich interessanterweise in anti-bourgeoisem Korporatismus manifestierte. Keine Ahnung, wie das funktioniert, aber hey, man nimmt die Selbsterkenntnis, die man bekommt. Vor allem vermisste ich während meines Ausflugs in den Backlog aber den inneren Molyneux. Jene Stimme in mir, die ganz laut schreien will: »Was ich gerade mache, wird Leben verändern!« Ja, sie liegt vermutlich falsch. Ja, sie führt zu Enttäuschungen, wenn man ihr glaubt, aber die Leidenschaft in ihr ist etwas unglaublich Schönes. Höchste Zeit, dass ich meinen Pong-Klon endlich zum Laufen bekomme. return 0; ★



Wir bauen das Studio aus.



Schickes Turmbüro gefällig? Samt Notausgang, der in den Abgrund fährt?



Zahlen, Zahlen, Zahlen – aber irgendwann wird Software Inc. zu einfach.



Die Büros sind schmutzig. Egal, Hauptsache, es wird gearbeitet.