

Spielkonzepte: Workshop Teil 3

Von der Idee zum Konzept

In den beiden letzten Ausgaben haben wir uns der Ausformulierung von Spielidee und Spielmechanismus gewidmet. Nun fließt beides in das Exposé ein, das die knappe und effiziente Basis für die spätere Entwicklung bildet.



Daniel Dumont

ist Mitgründer und Creative Director der Gaming Minds Studios.

Daniel ist seit zwölf Jahren Spieleentwickler. Er entwickelte bei Ascaron die Patrizier-Reihe weiter und entwarf Port Royale und Darkstar One. Im Jahr 2009 gründete er zusammen mit Kay Struve und Kalypso Media die Gaming Minds Studios, die seither an einem neuen Teil der Patrizier-Reihe arbeiten. Sein Schwerpunkt liegt auf der Visionierung sowie auf der Konzeption von Computerspielen.

WWW
makinggames.de

- Die Kapitel 9–16 des Exposés finden Sie bei uns im Magazinbereich.

Inhalte der Artikelreihe

- Teil 1: Die Spielidee (Ausgabe 03/2010)
- Teil 2: Der Spielmechanismus (Ausgabe 04/2010)
- Teil 3: Das Exposé
- Teil 4: Das Konzept (Ausgabe 06/2010)
- Teil 5: Frühes Balancing und die Methode des »Extreme Balancing« (Ausgabe 01/2011)
- Teil 6: Die Konzeption künstlicher Intelligenz (Ausgabe 02/2011)

Das Exposé ist bei mir viel mehr als nur die Spielidee, allerdings auch viel weniger als ein vollständiges Konzept. Es beantwortet auf sehr effiziente Weise viele Fragen rund um die Spielvision, ohne zu sehr ins Detail zu gehen.

- Es behandelt alle Bereiche der Spieleentwicklung, verliert sich aber nicht in Details.
- Es beleuchtet eine Vision von vielen unterschiedlichen Seiten und zeigt Schwächen auf.
- Es kann sehr schnell erstellt werden und trotzdem die Arbeit bis zum finalen Konzept strukturieren.

Mit »sehr schnell« sind wenige Wochen gemeint, mit etwas Erfahrung genügen ein bis drei. Der Umfang entspricht etwa 20 Seiten in Word für ein mittelgroßes Spiel von ein bis zwei Jahren Entwicklungszeit. Das ist sehr wenig, wenn man die vielen Erkenntnisse berücksichtigt, die man durch das Exposé gewinnen kann. Das Exposé eignet sich außerdem perfekt als Grundlage für eine Vereinbarung zwischen Entwickler und Publisher. In diesem Fall wird an dem Exposé so lange gefeilt, bis der Publisher es abnimmt und grünes Licht gibt.

Der Vorteil bei der Erstellung eines Exposés ist für mich, dass ich eine Reihe von Fragen abarbeiten kann, die in bestimmte Bereiche aufgeteilt sind. Dadurch entfällt die Suche nach einer geeigneten Dokumentenstruktur oder Vorgehensweise. Die Fragen sind leicht verständlich, anschaulich und dennoch sehr tiefgreifend. So kommen schnell die Hauptmerkmale der Vision ans Licht, und zwar in so knapper Form, dass weder Schreiber noch Leser den Überblick über das ganze Spiel verlieren. Das Exposé hat für den Designprozess einen sehr hohen Nutzen bei vergleichsweise geringem Erstellungsaufwand.

1. Idee & Vision Statement

An dieser Stelle des Exposés wird die Beschreibung der Spielidee gemeinsam mit der Ausformulierung des Spielmechanismus eingefügt. Diese beiden Abschnitte wurden bereits ausführlich in den zwei zuvor erschienenen Teilen der Artikelreihe beschrieben.

2. USPs

Eine USP (Unique Selling Proposition = Alleinstellungsmerkmal) ist ein Marketingaspekt und dient der Kommunikation oder der Bewerbung des Spiels im Vorfeld.

Folgende Frage sollte man sich stellen, um die USPs im Exposé auszuformulieren:

Was sind die drei wichtigsten Gründe, warum sich das Spiel von der Konkurrenz abhebt und warum man es kaufen soll?

Zur Beantwortung dieser Frage lassen sich die USPs aufschlüsseln:

- Sind Innovationen in puncto Gameplay oder Technik geplant?
- Wie stellt man das Spiel in den Vordergrund?
- Was ist anders im Vergleich zu ähnlichen Spielen im Konkurrenzumfeld?

Dabei ist zu beachten, dass USPs aktive oder passive Features sein können, kleine oder große.

Eine USP sollte folgende Merkmale erfüllen:

- Sie muss leicht verständlich sein und man muss sie sich gut merken können, denn sonst lässt sie sich nur schlecht kommunizieren.
- Eine USP, die ohnehin von Presse und Spielern erwartet wird, ist keine USP. Eine schöne Grafik, eine tolle KI, die perfekte Steuerung – dies sind Dinge, die jedes Spiel für sich behauptet. Eine USP muss überraschend sein.

In diese Kategorien fallen etwa eine grafische Darstellung mit neuartigen Effekten, eine riesige, lebendige Welt oder die Wiederbelebung eines Genres. USPs sollten bei der Exposé-Abnahme vereinbart und dann nie mehr aus den Augen verloren werden.

3. Aufgaben des Spielers

Dieses Kapitel beleuchtet die durchzuführenden Aufgaben des Spielers und zeigt auf, an welchen Stellen Langeweile aufkommen könnte. Ziel ist, herauszufinden, wie viel Zeit der Spieler mit den unterschiedlichen Spielelementen ver-

bringen soll. Auch an diesem Punkt sollte man sich drei Fragen stellen:

- Mit was beschäftigt sich der Spieler?
- Gibt es mehrere Spielebenen?
- Wie sieht die Aufgabenverteilung aus?

Wichtigstes Resultat dieses Kapitels ist die Aufgabenverteilung in Form einer Tabelle oder eines Diagramms. Dabei sollte zwischen Spielbeginn, Spielmitte und Spielende unterschieden werden, sofern sich die Aufgaben des Spielers mit der Zeit ändern.

Das Schöne an diesem Kapitel ist die Anschaulichkeit. Man stellt sich das Spiel in den unterschiedlichen Phasen vor und notiert, welche Aktionen der Spieler durchführen muss und in welcher Häufigkeit. Als Beispiel wähle ich hier »Patrizier 4«, denn die Aufgaben ändern sich dort im Verlauf des Spiels sehr.

Je mehr Zeit der User mit einer Aufgabe verbringt, desto interessanter muss diese auch ausgestaltet sein.

- Im Beispiel von »Patrizier 4« muss der Handelsdialog perfekt funktionieren und die Seekarte muss ansprechend sein, weil der User mit diesen beiden Elementen viel Zeit verbringt. Später wird das Einrichten und Optimieren von Handelsrouten wichtig. Tatsächlich ist dieser Dialog der komplexeste und aufwändigste im gesamten Spiel.
- Ist der Spieler lange in einer großen Welt unterwegs, so muss die Welt optisch umso ansprechender sein und viele Variationen bieten.
- Reine Shooter legen einen sehr starken Fokus auf den Kampf. Bei Spielen mit einem Mix aus Shooter und anderen Elementen (wie etwa Fallout 3, Borderlands) stellt der User nicht so hohe Ansprüche an den Kampf, weil neben der KI und der Geschicklichkeit etwa noch Waffenwerte und Skills des Helden eine große Rolle spielen.

Allgemein gilt: Je größer die Aufgabe, desto größer der Entwicklungsaufwand und desto perfekter muss die Umsetzung klappen.

Das Exposé ist aber auch dazu da, Schwachstellen aufzuzeigen, damit diese vor Beginn der Entwicklung eliminiert werden können. Wenn das Team beispielsweise die Anforderungen an die oben genannte große Welt nicht umsetzen kann, müssen Ausweidlösungen gefunden werden. So können etwa schnelle Transporte (beispielsweise in Form von Teleportern) angeboten und dadurch die Zeit in der freien Welt reduziert werden. Auf diese Weise verschiebt sich die Aufgabenverteilung und andere Spielelemente erhalten einen höheren Stellenwert.

4. Gameplay-Beispiel

Die Aufgabe für dieses Kapitel lautet:

Beschreibe 60 Sekunden Gameplay einer Kern-Spielsituation.

Hilfestellungen:

- Es wird ein detaillierter Ablauf benötigt.
- Was sieht der Spieler, wie bewegt sich die Kamera?
- Was passiert um den Spieler herum? Wie reagiert er?
- Was denkt der Spieler und warum trifft er welche Entscheidung?
- Wie steuert der Spieler?
- Kamera? Sound? Musik? Besondere Effekte?

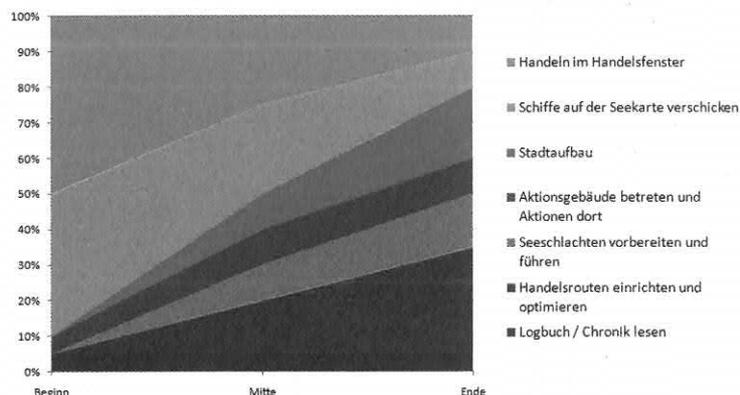
Dieses Kapitel ist etwas mühsam, denn man muss sich in eine typische Spielsituation – und zwar eine, die den Hauptmechanismus des Spiels enthält – hineinversetzen und absolut alles beschreiben, was passiert, wie der Spieler steuert und was er denkt.

Es geht nicht darum, reißerisch zu schreiben. Es sollte knapp und verständlich sein sowie bei einem geübten Spieler ein klares Bild des Ablaufs vermitteln. Ein kurzes Beispiel:

»Der User geht durch die Tür und bewegt sich ein paar Schritte in den dunklen Raum. Einige funkelnde Lichter an der Wand deuten den weiteren Weg an. Plötzlich ertönt der Schrei eines Monsters von hinten rechts. Der User dreht sich um und sieht, wie ein Monster zügig und mit erhobenen Armen auf ihn zukommt. Der User kennt diesen Monstertyp. Es verwendet Krallen im Nahkampf und hat keine Fernwaffen. Weil das Monster sehr groß und nicht gerade flink ist, entscheidet sich der User für die doppelläufige Shotgun. Er geht rückwärts, damit das Monster ihn nicht zu schnell erreicht, und wechselt dabei die Waffe. Glücklicherweise ist sie geladen, denn der User lädt in ruhigen Situationen immer alle Waffen nach. Er feuert einen Doppelschuss. Durch die mittlerweile sehr kurze Distanz zum Monster erhält es vollen Schaden und taumelt zurück. Dies gibt dem User Zeit zum Nachladen. Er feuert ein zweites Mal ...«

Ich habe eine sehr einfache Sprache verwendet, doch wer sich mit Spielen auskennt, kann sich vorstellen, was in einer solchen Situation los ist. Das genügt völlig.

Im Spiel würde diese Situation übrigens nur 10 bis 20 Sekunden dauern. Für ein Exposé genügt diese Beschreibung daher noch nicht.



So ändern sich die Aufgaben im Spielverlauf von Patrizier 4.

Der Aufbau des Exposés

Das Exposé hat bei mir 16 Kapitel. Ich verspreche: Wer diese 16 Kapitel gewissenhaft mit seiner Vision ausfüllt, wird es in der späteren Entwicklung und bei der Erstellung eines Konzeptes sehr viel einfacher haben und vor keinen elementaren Designproblemen stehen. Dieser Artikel behandelt die zentralen Kapitel 1 bis 8; die verbleibenden Abschnitte des Exposés finden Sie im Magazinbereich auf www.makinggames.de.

1. Idee & Vision Statement
2. USPs
3. Aufgaben des Spielers
4. Gameplay-Beispiel
5. Visuelle Präsentation
6. Kernfeatures
7. Weitere Features
8. Interface
9. Spielwelt und Story
10. Spielstruktur
11. Liste aller Spielmodi
12. Zielgruppe und Plattformen
13. Kritische Punkte
14. Teamgröße und Struktur
15. Tools und Middleware
16. Entwicklungszeitrahmen



Fünf Jahre Making Games – herzlichen Glückwunsch dazu! Wir hoffen, ihr bleibt auch die nächsten fünf unser täglicher Begleiter!

Dennis Heinert
PR Manager
InnoGames



Man sollte auf keinen Fall vor diesem Kapitel zurückschrecken, auch wenn es selbst nach mehreren Ansätzen nicht zufriedenstellend mit der Beschreibung klappt. Der Lerneffekt ist extrem groß, vor allem, wenn man zunächst Schwierigkeiten hatte. Wie die anderen Kapitel deckt auch dieses Schwachstellen aus einer ganz unterschiedlichen visionären Perspektive auf.

5. Visuelle Präsentation

In diesem Kapitel geht es um die Wirkung der grafischen Darstellung.

- Welches Setting hat das Spiel?
- Wie soll der grafische Stil sein?
- Wie werden die Attraktivität des Hauptcharakters und dessen Animationen erreicht?
- Welche Attraktivität hat die Spielumgebung?

Auch hier lassen sich die eigenen Überlegungen wieder hilfreich strukturieren und auf das Wesentliche herunterbrechen.

- Ist das Spiel visuell abwechslungsreich?
- Welche Effekte sollen enthalten sein?
- Sind besondere Inszenierungen wie etwa Kamerafahrten geplant?
- Wie wird der Spieler durch Grafik und besondere Effekte belohnt?

Die Gestaltung dieses Kapitel macht viel Spaß und kann sehr schnell gehen, wenn man eines beherrscht: Bilder sagen mehr als tausend Worte! Das soll aber nicht heißen, dass man nun selbst tonnenweise Bilder anfertigen muss. Im Internet findet sich genügend Anschauungsmaterial. Weil das Exposé ein internes Dokument ist, sucht man nach Bildern von Filmen, anderen Spielen, Illustrationen und Fotos, baut sie in das Dokument ein und beschreibt die Unterschiede oder die Gemeinsamkeiten zum eigenen Spiel. Es geht bei solchen Bildern übrigens eher um Stimmungen und weniger um Details.

Zur visuellen Präsentation gehört auch die Beschreibung des Hauptcharakters (sofern es einen gibt). Denn wenn der Spieler seinem Helden stundenlang über die Schulter schaut, so muss dieser auch in irgendeiner Form attraktiv sein:

Häufig fließt ein erheblicher Aufwand in die Gestaltung des Spielcharakters, so auch im Fall von **Altair** aus *Assassin's Creed*.



Gratisbilder wie diese **Steampunk-Landschaft** helfen dabei, die Stimmung und den angestrebten grafischen Stil für das gesamte Team zu visualisieren.

Körperbau, Haare, Kleidung, Animationen – alles, was zur Attraktivität beitragen soll, muss in diesem Kapitel beschrieben werden.

Am Ende steht dann die große Frage: Können Team und Budget das Ganze überhaupt leisten?

6. Kernfeatures

Bei der Bearbeitung dieses Kapitels sollte man sich folgende Fragen stellen:

- Welche Kernfeatures hat das Spiel?
- Welche Reward-Systeme hat das Spiel?

Auch hier ist kein einfaches Brainstorming angesagt, stattdessen lässt sich mit einfachen Mitteln eine Struktur ermitteln.

- Welche Spielelemente benötigt der Hauptspielmechanismus?
- Womit steht und fällt das Spiel?
- Nur was unerlässlich ist, darf in dieses Kapitel!

Es werden hier die Spielelemente aufgezählt und beschrieben, die für das Spiel unerlässlich sind und perfekt funktionieren müssen. Es mag so aussehen, als hätten wir das bereits erledigt. In gewisser Weise stimmt das auch. Hier geht es aber darum, das Spiel nur aus Sicht der Spielelemente zu betrachten. Jede Aufgabe, jeder Mechanismus wird in Einzelteile zerlegt. Wir erinnern uns an den Sammelmechanismus im Spiel »Fallout 3«. Er besteht aus mehreren Spielmerkmalen. Die wichtigsten davon sind:

- **Feature 1:** Die Welt lässt sich erkunden.
- **Feature 2:** In der Welt befinden sich Monster, die ich erledigen kann.
- **Feature 3:** Die Monster lassen einen Loot fallen, den ich aufsammeln und mit meinem Inventar vergleichen kann.
- **Feature 4:** Das Item-System stellt sehr viele Items zur Verfügung, mit Vor- und Nachteilen, unterschiedlichen Werten und Preisen.

Es ist eine gute Übung, jeden Mechanismus in möglichst viele Merkmale zu zerlegen, denn dadurch werden Risiken deutlich. Wenn ein Feature zu schwer, zu teuer oder zu unbekannt ist, sollte man sich überlegen, ob man es nicht bereits in der Exposéphase streicht.

Dieses Kapitel enthält darüber hinaus die Reward-Systeme. Sie sind Pflicht in jedem Spiel. Je früher man sie einplant, desto günstiger und einfacher ist ihre Integration. Oft sind solche Belohnungen bereits im Spielmechanismus oder in den Kernfeatures enthalten. Dann sollten sie noch einmal deutlich genannt werden. Eine einfache Vorgehensweise ist, sich mehrere kurzfristige (1 Minute), mittelfristige (30 Minuten) und langfristige (mehrere Stunden) Reward-Systeme als Ziel zu setzen.

Ein einfaches Beispiel aus *Diablo*:

- Monster niedermähen und Loot einsammeln sind kurzfristige Ziele.
- Mit dem Helden im Level aufsteigen und neue Skills erlernen sind mittelfristige Ziele.

- Das Kapitelende erreichen, hochwertige Zwischensequenzen, neue Levelgrafiken und Monster bestaunen sind langfristige Ziele.

Und noch einige Beispiele zu allgemeinen Reward-Systemen:

- Spannende oder lustige Story
- Veränderungen / Steigerungen im Gameplay und der Gegner
- Visuelle Steigerungen (etwa aufwändigere Rüstungen)
- Erfolge, Titel oder Trophäen
- Darstellung der Erfolge in Communitys, im Multiplayer, in MMOGs (etwa Achievements, Leaderboards, Statuen, Orden)

7. Weitere Features

In diesem Kapitel werden alle Features aufgeführt, die zwar für mehr Atmosphäre sorgen, zur Not aber gestrichen werden können. Darunter fallen manchmal auch Features, die zunächst ungemein wichtig erscheinen. Doch alles, was nicht direkt mit den wichtigsten Spielmechanismen zusammenhängt, ist streng genommen nur ein »nice to have«-Feature.

Natürlich kann man später bei der Entwicklung eine Feature-Reihenfolge einhalten und die wichtigen Nebenfeatures vorziehen. Es ist aber aus zwei Gründen sehr wichtig zu wissen, welche Elemente zur Not gestrichen werden können:

1. Die Liste der Kernfeatures (Must-haves) wird kleiner und man kann sich zunächst besser um die wirklich wichtigen Features kümmern.
2. Das Projekt wird skalierbar, denn man kann die Zahl der umzusetzenden Nebenfeatures nach Zeit und Budget anpassen.

8. Interface

Dieses Kapitel ist vergleichsweise aufwändig – je nach Spiel natürlich. Doch auch die Betrachtung des Interface stellt eine weitere, sehr gute Möglichkeit dar, sich ein Spiel aus einer ganz anderen Sicht vorzustellen. Die zentralen Fragen:

- Was sieht der Spieler eigentlich genau, wie steuert er das Spiel?
- Wie wird die Kamera gesteuert? Gibt es besondere Situationen?

Hilfen hierzu:

- Man sollte bereits eine schematische Übersicht der wichtigsten Interface-Elemente (HUD) erstellen. Es reichen Klötzchen und Texte, die man auf dem Bildschirm verteilt. Je anschaulicher, desto besser lassen sich Schwachstellen erkennen.
- Beschreibung der Tasten- bzw. Controller-Belastung: Am besten alles einmal beispielhaft notieren. Es darf ruhig grob sein und es wird sich sowieso noch ändern. Die schematische Darstellung hilft aber ungemein – vor allem, wenn Controller verwendet werden sollen.
- Auflistung der wichtigsten Screens und Menüs: Man sollte eine Liste mit allen Menüs und Screens anfertigen, damit man den Um-

fang und den Aufwand abschätzen kann. Es gibt Spiele, die außer dem Hauptmenü so gut wie gar keine Menüs einsetzen, andere Spiele haben hingegen 30 bis 40. Dazu zählen auch Gebäudemenus bei Aufbauspielen.

- Gibt es Besonderheiten in der Spielbedienung? Dazu zählt etwa, wenn sich per Rechtsklick ein Radialmenü öffnet, durch das man in jeden Spielbereich kommt. Solche grundlegenden Philosophien sollten hier beschrieben werden.
- Ist die Interaktion mit der Spielwelt, Objekten und NPCs möglich?
- Wird Physik-Gameplay-relevant eingesetzt?

Der Nutzen dieses Kapitels ist klar: Die Komplexität des Spiels muss mit der Kompliziertheit der Bedienung in Einklang sein. In der Regel bringt es nichts, wenn das Spiel äußerst komplex ist, aber faktisch nur von Freaks bedient werden kann. Man sucht also nach einem möglichst einfachen Interface für ein möglichst komplexes Spiel. Wenn zu viele Informationen auf den Spieler einströmen und es zu viele Einstellmöglichkeiten gibt, muss die Komplexität reduziert werden. Das Spiel muss folglich mit einem einfacheren Interface auskommen. Wenn man solche Dinge bereits in der Exposéphase herausfindet, erspart man sich später zeitraubende Versuche, die Bedienung zu vereinfachen. Die Betrachtung der Vision von allen Seiten ermöglicht es, dass man sich das Spiel wesentlich besser vorstellen und Interface-Konflikte im Vorfeld reduzieren kann.

Zusammenfassung

Die Erstellung des Exposés bedeutet nur wenig Aufwand im Vergleich zur Gesamtentwicklung. Dafür beantwortet es aber bereits viele Fragen und zeigt so manche Schwäche der Vision auf, indem es das Vorhaben von vielen unterschiedlichen Seiten durchleuchtet.

Darüber hinaus ist das Exposé eine sehr gute Ausgangsbasis für das spätere Konzept, eignet sich auch lange Zeit nach Projektbeginn als Pitching-Dokument bei der Suche nach einem Publisher und ist hilfreich für das Marketing. Schließlich ist es im Idealfall gut lesbar und trotz seines Umfangs recht knapp gehalten.

Abschließend meine wichtigsten Tipps für das Exposé und die weitere Entwicklung:

- Auf Skalierbarkeit achten, viele »nice to have«-Features identifizieren.
- Features nach Wichtigkeit sortieren und der Reihe nach abarbeiten, vor allem kritische Arbeiten an den Anfang stellen.
- Wirkliche Klarheit innerhalb des Teams und zwischen Auftraggeber und Team schaffen.

Und nicht zuletzt kann auch ein Producer bereits am Exposé erkennen, wie erfahren das Team in der Planung ist und wie strukturiert und analytisch es vorgeht.

Daniel Dumont



Der **Sammelmechanismus** in **Fallout 3** besteht aus Einzelmerkmalen. Gemeinsam bilden Sie erst den Zusammenhang von »Kämpfen, Sammeln, Ausrüsten«.



Congrats zu 5 Jahren! Vom Testballon /GameStar/dev zum MUST READ Making Games. Danke für viele wertvolle Anregungen allen Autoren und der Redaktion.

Jochen Hamma
Geschäftsführer
Fantastic Realms

