

Game Director

Die kreativ-leitende Speerspitze in der Entwicklung

von

Prof. Dr. Michael Bhatty

Vorstellung: Prof. Dr. Michael Bhatty

- **Interaktives Story Telling**, 1999.
- **Lead Game Designer**
 - z.B. SACRED
- Chief Executive **Producer**
 - z.B. Moorhuhn Piraten, TinCan
- Games-**Romanautor**
 - z.B. Runes of Magic, FarCry
- **Professor** für Game Design an der MHMK



„Ich daddel gerne, also will ich
irgendwas mit Games machen...“



Genau gucken!

- **Wer** bildet aus?
 - Theoretiker oder Branchenerfahrung?
 - Didaktische Qualifikation?
- **Welche Fächer/** Themen werden unterrichtet?
 - Consumer Games?
 - Serious/ Educational Games?
 - Sonstige?
- **Was** wird in der Branche benötigt?

Häufige Firmenstrukturen: Welcome to the Matrix...

	Creative Director (administrativ)	Art Director (administrativ)	Technical Director (administrativ)
Projektleiter	Game Designer	Artist	Programmer
Projektleiter	Game Designer	Artist	Programmer
Projektleiter	Game Designer	Artist	Programmer



Kontraproduktive Entwicklungsstrukturen

- Matrixstrukturen („zwei Fürsten dienen“)
- Administrative Projektleiter entscheiden über Inhalte, die der Game Designer entwirft.
- Geldgeber wollen über Inhalte bestimmen.

**→ Eine neue Rolle
der kreativen Leitung ist erforderlich!**

Warum eine neue Rolle?

- Wie sieht denn die ‚alte‘ Rolle aus?
 - Game Designer/ Konzeptautor



Was ist ein Game Designer NICHT?

- Er ist KEIN...
 - Programmierer
 - 2D- oder 3D-Artist
 - Musiker, Sound-Designer etc.

Was ist ein Game Designer?

- Er ist KEIN...
 - Programmierer
 - 2D- oder 3D-Artist
 - Musiker, Sound-Designer etc.
- Aber er versteht von allen Gebieten die **Grundlagen**.

Konzeptautor?

- **Erfinder** cooler Ideen?
- Ideen**sammler**?
- „**Sekretärin** des Teams“?



Konzepte == Arbeitsaufträge

- Keine frei interpretierbaren „Anregungen“
- Keine Ideenpools
 - Jeder hat 100 Ideen pro Tag...
 - → Aber wer hat die Fähigkeit, sie auszuarbeiten?

„Ach so, ich fand das aber anders besser!“

Anonymer Programmierer

Probleme in der Konzeption

- Konzepte als **unverbindliche** Ideensammlungen
- „Coole“ Ideen werden **ohne Designabstimmung** in das bereits laufende Projekt eingebracht
- **Evolutionäre Entwicklungsrisiken** und Projektmanagement/ Finanzierung werden erst bei Bedarf erörtert

Die gute Nachricht!

- Hat jeder, etwa 100 mal am Tag...
 - Aber kaum jemand kann sie *ausarbeiten!*
- **Eine erlernbare Methodik!**
 - 50 kleine Ideen managen
 - Besser als eine große, die man „konstruieren“ soll
 - Das *Unwichtige* reduzieren

Umsetzung oder Leitung?

- **Akademien** bieten oft „Training for the Job“.
 - Umsetzende Level-Designer, Balancing etc.
- **Hochschulen** bilden die Leitung aus.
 - Abschluss als B.A., B.Sc. Etc.
 - B.A.: Sozial-, Sprach-, Kultur- und Wirtschaftswissenschaften
 - B.Sc.: Natur-, Ingenieurs- und Wirtschaftswissenschaften

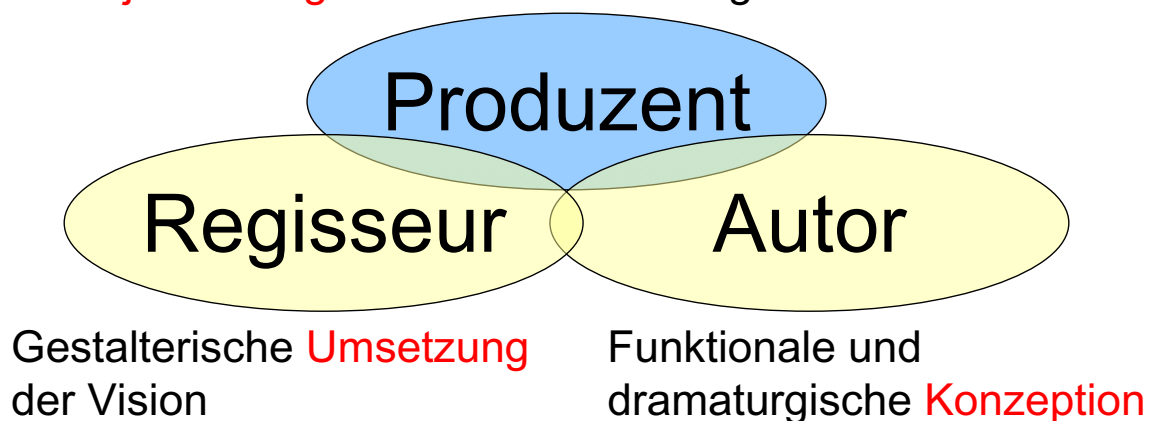
An der MHMK: Game Director



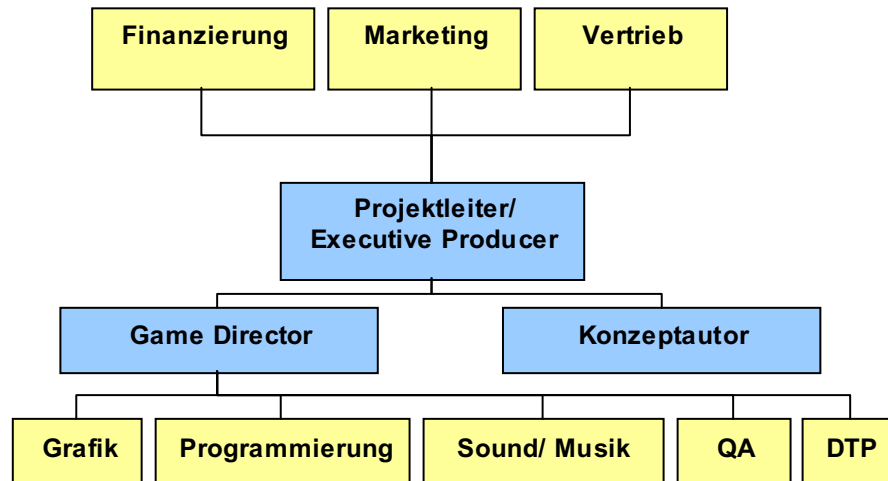
„Wer glaubt, das Projektleiter Projekte leiten,
Glaubt auch, dass Zitronenfalter Zitronen falten!“
(Grabsteininschrift, SACRED)

Aufgaben des Produktionskopfes

Projektmanagement und Steuerung kreativer Prozesse



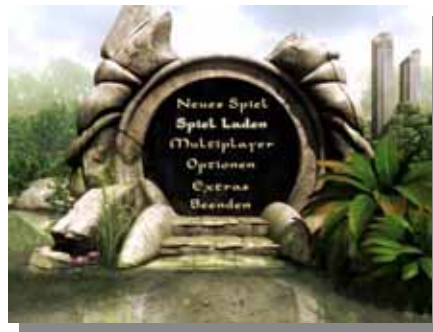
Kreativ-leitende Funktion als Autor und Regisseur



Designer als Autor und Regisseur

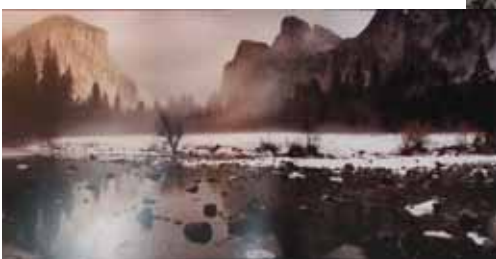
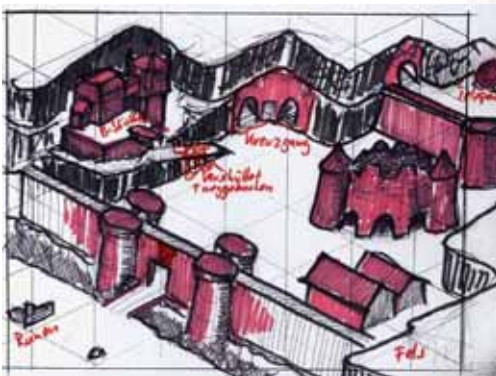
- Konzeption: **Ausarbeitung** der Vision.
- **Betreuung** der gestalterischen Umsetzung.
- **Arbeitsaufträge** für die ausführenden Entwicklungsabteilungen.
- Verfassen konzeptioneller Dokumente in den **Fachsprachen** der Zielgruppen.

Konzeption und Umsetzung

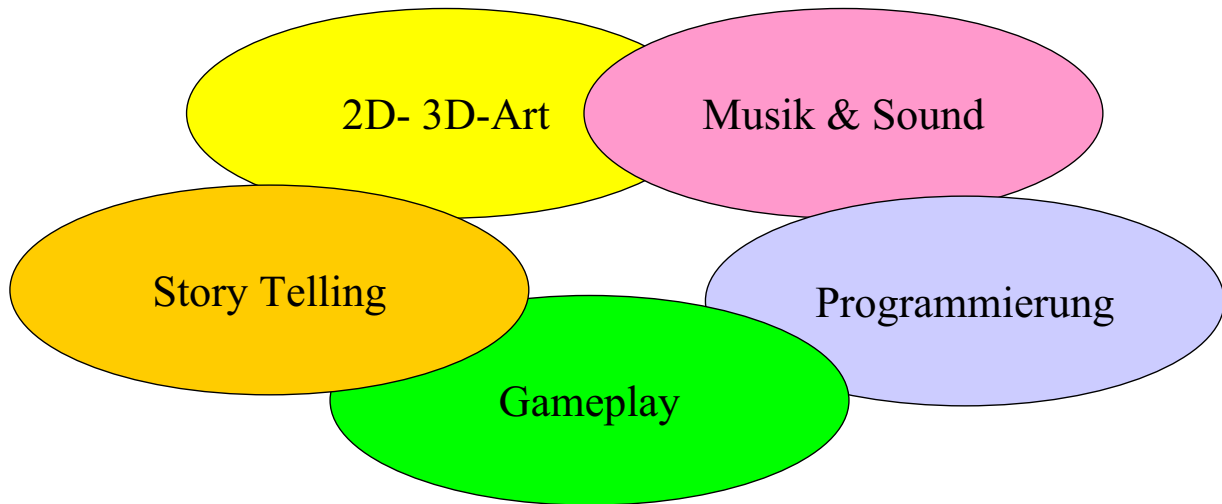


Concept Art, Michael Bhatt; Umsetzung Intulo, Lightstorm

Interaktive „Kulissen“



Games sind Komposition



Narrative Fähigkeiten

- Gute Regisseure...
 - Lesen,
 - Gucken Filme,
 - Gehen ins Theater...
 - Und interessieren sich für alles!
 - Mathematik, Biologie, Geografie, Kunst, Sprachen, Musik, Geschichte...

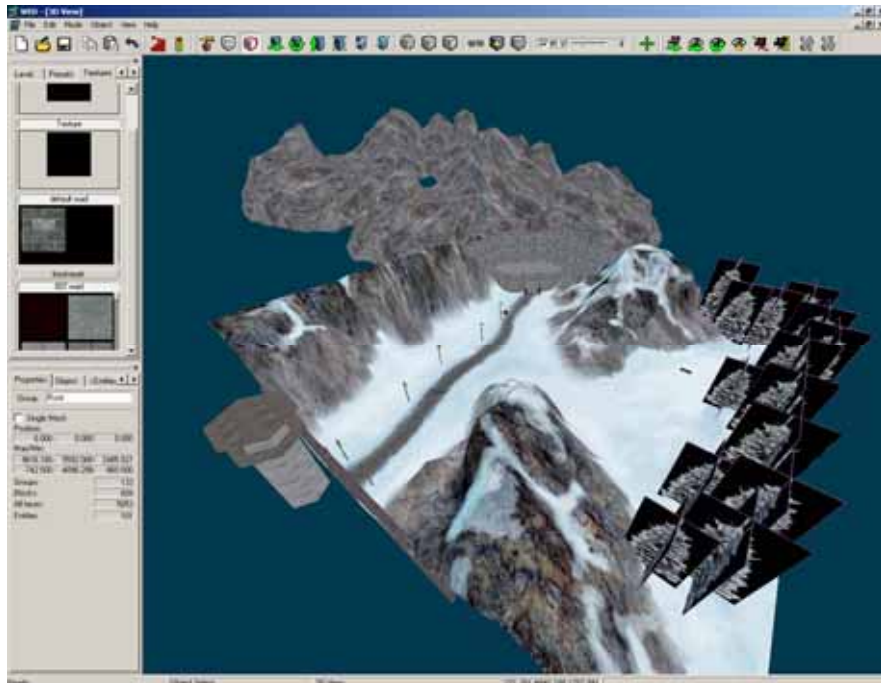
Deswegen: Genau gucken!

- **Wer** bildet aus?
- **Was** wird unterrichtet?
- **Was** wird benötigt?

Impressionen zum Abschluss

- Mit der richtigen Ausbildung:
Ergebnisse meiner Studenten nach
sechs bis zwölf Wochen...
 - Casual Games
 - Serious Games

Level Design: Außenbereich



Game-Design-Studenten der MHMK: Steffens, Hartmann, Wanitschke, Püttner, Münnig, Scholze

Burg Lahneck: Serious Game

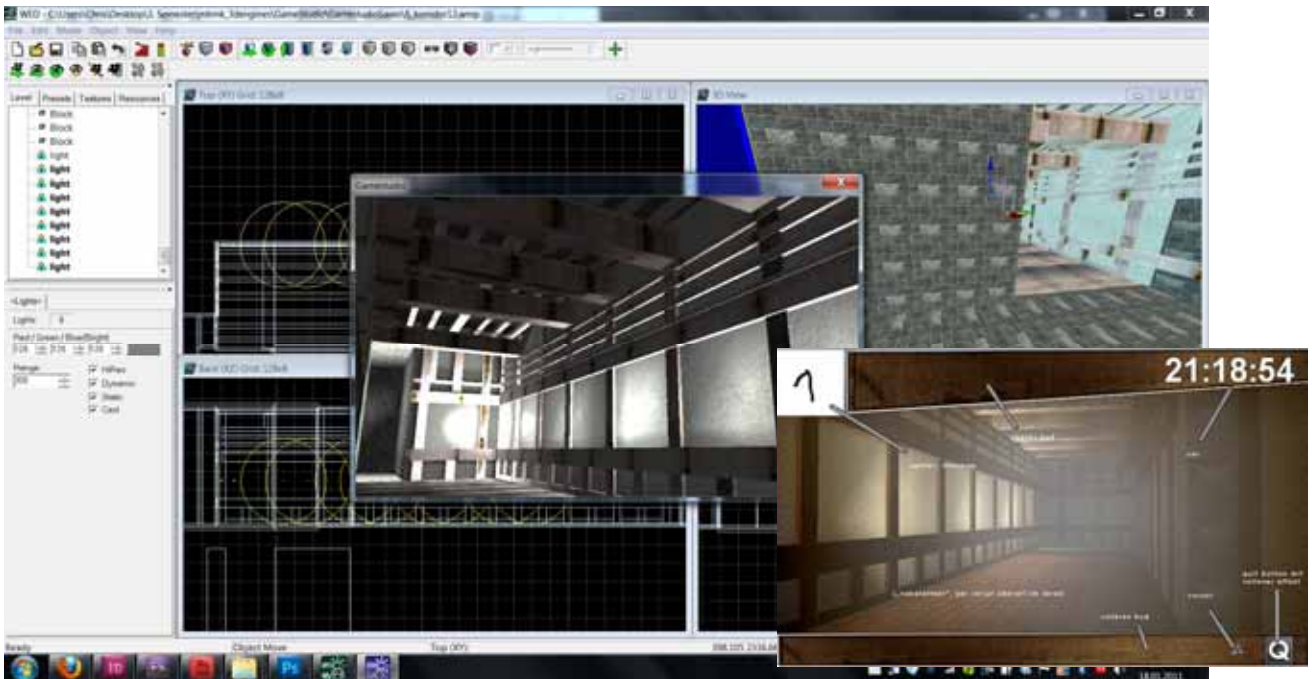


Recherche



WIP-Umsetzung

Serious Games/ Historische Szenarien



Schloss Himeji: Sandra Püttner, Christian Bründlinger

Serious Games/ Historische Szenarien



Schloss Himeji: Sandra Püttner, Christian Bründlinger

Visuelles Level-&-Gameplay-Design



Gameplay- und Level-Design-Artwork: Sandra Püttner



Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

Fragen?

