

2.1. Methodisches Vorgehen

Da das Designprojekt das erste Spiel sein würde, das ich alleine umsetzen werde, war ein sinnvolles Vorgehen besonders wichtig.

Fokus

Der Schwerpunkt meiner Arbeit sollte in der Exploration einer generativen Musik liegen und nicht in der Produktion eines abgeschlossenen runden Spielprototypen. Dies verschob sich im Laufe der Arbeit eher hin zu Letzterem, da mir stets eine zumindest theoretisch kommerzielle Tauglichkeit des Spiels wichtig war. Auch aus Sicht der gewählten Arbeitsmethoden machte es ab einem gewissen Punkt mehr Sinn ganzheitlicher am Spielprototyp zu arbeiten.

Zeitplanung

Zur Zeit- und Arbeitsplanung nutzte ich kürzere Sprints und Meilensteine. In der Regel dachte ich kurz- bis mittelfristig voraus, mit einer groben langfristigen Vorstellung. Die Meilensteine änderten sich häufig hinsichtlich ihres Inhalts aufgrund von Spielerfeedback und dem Tempo des Vorankommens. Auf eine detailliertere Zeitplanung verzichtete ich, da dies für mich erfahrungsgemäß nicht funktionierte.

Arbeitsweise

Als Arbeitsweise wählte ich eine iterative Vorgehensweise in Verbindung mit einem starkem Player Driven Design. Zu Beginn des Projekts standen nur vage Ideen zum Spielkonzept. Das Spielerfeedback sollte von Anfang an ins Spielkonzept und in Verbesserungen einfließen.

Playtesting

Ich testete das Spiel ab der 2. Prototyping-Woche über den gesamten Projektverlauf hinweg insgesamt 17 mal, mit 13 Personen. Testsessions fanden unregelmäßig und meist nach Iteration oder Implementierung eines Spielelements statt. Pro Testsession waren es 1-2 Personen. Die meisten waren Studenten von Game Design der HTW. Einige wenige hatten keinen Gaming-Bezug. Die Tester waren sehr unterschiedlich: Musikinteresse, Musikkompetenz, die Fähigkeit Konzepte schnell zu verstehen und präferierte Spielgenre unterschieden sich stark.

Feedbackauswertung

Kriterien zur Auswertung von Feedback waren: Wie sehr passt es zu meiner Vision? Wie leicht ist es umzusetzen? Wie hoch wäre der Mehrwert? Wie viele Personen stimmen überein? Welche Priorität hat es? Ist es relevant innerhalb der momentanen Entwicklungsphase?

V.a. abhängig von der aktuellen Entwicklungsphase schwankten diese Kriterien in ihrer Gewichtung. In der frühen Phase war wichtig, dass Änderungen einen spielerischen Mehrwert haben und keine rein visuell Angelegenheit sind. Relevant war auch, ob bereits ein in sich abgeschlossenes Featureset existiert und bestimmtes Feedback möglicherweise nicht mehr auftritt, sobald ein neues Featureset eingebaut ist.

Produkt

Zu Beginn des Designprojekts hatte ich keine konkrete Vorstellung vom Spielkonzept. Es ergab sich durch Ideation und durch das Player Driven Design.

Tools

Zur Arbeitsdokumentation und -planung verwendete ich Miro und ein Projektjournal. Zur Versionsverwaltung nutzte ich Github / Sourcetree.

Vorgehen

Hinsichtlich des gesamten Vorgehens kamen bis zum Schluss Game Features hinzu. Dies ergab sich aus dem player driven design. Iterationen fanden konstant parallel statt, unter Einbeziehung von Spielerfeedback.

Zu Beginn des Designprojekts startete ich mit einer zeitlich begrenzten 1-wöchigen Recherchephase, um ergebnisoffen mehr über generative Musik allgemein herauszufinden. Die gefundene Literatur nutzte ich zur Beschreibung von Aspekten generativer Musik, um erste Musiksoftware zu recherchieren und um den Markt von Spielen mit generativer Musik zu analysieren. Aus den Ergebnissen formulierte ich Marktlücken, die ich mit meinem Designprojekt füllen wollte.

Es entstanden außerdem eine Reihe von Fragen zur Umsetzung des Prototypen, die es zwingen zu klären galt und die mich das gesamte Designprojekt über begleiteten.

Mithilfe der analysierten Marktlücken entstanden in der anschließenden Ideation schnell eher unkonkrete Konzepte, die sich durch Feedback schließlich zu kurzen losen Visionsdokumenten verdichteten. Hieraus wurde das erste Spielkonzept. Ich nahm mir die Zeit, die ich brauchte.

Innerhalb 10 Tage entstand der erste testbare Spielprototyp, der noch keine Musik enthielt. Spielerfeedback führte zum ersten Musikkonzept. Ich formulierte Anforderungen an Musiksoftware, recherchierte und verglich bestehende Musiksoftware, entschied mich zu einem Plugin und implementierte dieses schließlich.

Es entstand der erste Musikprototyp mit ersten vereinfacht generierten Akkorden, der gewissermaßen als proof-of-concept diente. Um das Konzept der generierten Akkorde zu verfeinern, analysierte ich den angestrebten Musikstil, erstellte eine Code-Architektur zur Akkordgenerierung, eine erste Logik und iterierte an Letzterem. Der entstandene Prototyp war der erste, mit dem ich zufrieden war und der Spieler längere Zeit beschäftigte.

Ich sammelte die am meisten gewünschten Features und implementierte das Recording, das Spielen mehrerer Synths sowie das Quantize-Feature. Parallel fand weiteres Playtesting statt. Alle neuen Features erwiesen sich als große Bereicherung. Zuletzt verbesserte ich Lesbarkeit, UI und das allgemeine visuelle Erscheinungsbild. Zur abschließenden Evaluation des Designprojekts testete ich mit mehreren Spielern.