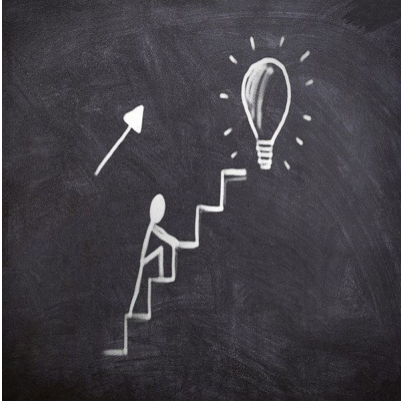




Visionen statt klonen

Description

Es ist schwierig, etwas wirklich Neues zu erschaffen. Entwickler mit Visionen haben es heutzutage allerdings auch nicht unbedingt leichter als früher.

Zugegeben: Visionen sind schon ein schweres Kaliber. Für die Erschaffung eines Spiels braucht es keine religiösen Offenbarungen, jedoch sind eine konkrete Idee, eine Vorstellung und ein klares Ziel enorm hilfreich. In der Urzeit der Computerspiele (um 1980 rum) war das Programmieren von Games nur wenigen Experten vorbehalten. Die Ergebnisse waren ungleich bescheidener als heutige Projekte. Während es anfangs nur wenigen Studios vergönnt war, die grafischen Kapazitäten einer Plattform zu nutzen, ist diese Hürde heutzutage viel geringer.

Dies hat heute natürlich einen großen Vorteil für Entwickler, die ihre Ideen verwirklichen wollen. Mit der Einarbeitung in gängige Spiele-Engines und ein paar Assets lassen sich die tollsten Dinge umsetzen. Nie war der Traum vom eigenen, individuellen Spiel leichter zu erreichen als heute.

Copy and Paste statt Visionen als Zielsetzung

Doch – nicht jeder Entwickler ist ein Visionär oder hat zumindest originelle Vorstellungen oder Ideen. So manches Spielprinzip wird heutzutage einfach geklont. Dies geschieht auch bei finanzstarken Produktionen, weil die Geldgeber kein Risiko eingehen wollen und für eine bekannte Zielgruppe/Community ein Spiel nach bestehenden Vorbildern erschaffen. „Hey, wir glauben, die meisten MMO-Spieler von xyz sehnen sich nach einem neuen Game – lasst uns ein MMO-Spiel entwickeln, dass diese Spieler abholt.“



World of Warcraft auf der Gamescom – viele Fans – und viele Nachahmer

Genau das killt natürlich die Innovation. Spiele, die wie xyz funktionieren, wie xyz aussehen oder mit xyz nahezu identisch sind (nur eben viiiiel besser) führen dazu, dass man auch auf dem AAA-Markt nur selten wirklich spannende Konzepte wiederfindet.

Doch – jetzt sollte man meinen, dass die kleineren und die ganz kleinen Projekte es anders machen. Aber auch hier wird gerne geklaut. Man muss kein Vollblut-Nerd mehr sein, um ein Spiel zu entwickeln. Vielfach ist es heute auch möglich, Projekte völlig im Alleingang zu stemmen. So muss man vielleicht niemand anderen mehr von der Originalität seiner Idee überzeugen, um Unterstützung zu erlangen. Das ist an sich ja kein Nachteil, allerdings entsteht eine riesige Masse an irgendwo sich ähnelnden Projekten. Die wahren Perlen herauszufiltern ist oft reine Glückssache.

Eine Idee von der Wirklichkeit

Doch was ist eigentlich eine Vision? Augustinus Aurelius (354-430) schrieb damals sehr passend „In dir muss brennen, was du in anderen entzünden willst“. Eine Vision ist eine Idee von der Wirklichkeit, wie sie sein könnte. Wer eine Vision hat, kann seine Mitmenschen leichter von seiner Idee begeistern. Es ist ein Bild in der Zukunft, das uns fasziniert und magisch anzieht. Ist unsere Vision stark genug, so ist unser Handeln stets auf das Erreichen dieser ausgerichtet. Wo andere an Hürden scheitern, lässt uns die Vision diese Hürden überwinden. Es kommt vor, dass solche starken Ziele bei manchen Menschen geprägt sind von Spiritualität. Sie sind ein Mix aus nahezu religiöser Überzeugung und wissenschaftlicher Erkenntnis. Wenn so eine explosive Mischung dann auf etwas zielgerichtet fokussiert wird, ist es kein Wunder, wenn es heißt, das Glaube Berge versetzen kann.



Augustinus Aurelius erkannte schon früh die Macht von Visionen

Von Natur aus sind solche mächtigen Ideen durchaus innovativ. Wohl niemand hat die Vision, „Herr der Ringe“ neu zu schreiben, aber besser. Denn das Werk gibt es schon und es ist gut. Andere Fantasy-Geschichten in ihrer eigenen Welt haben jedoch eine Existenzberechtigung, weil sie etwas Eigenständiges sind und neue Aspekte umsetzen. Tolkien selbst aber hatte wohl die großartige Idee von einer fantastischen Welt mit Elfen, Hobbits und Zauberern, die er selbst bis ins Detail erschaffen konnte.

Visionen müssen auch nicht immer absolut gewaltig sein. Einigt man sich darauf, dass es sich dabei um eine bildhafte Idee einer möglichen Zukunft handelt, reicht es gerade bei kleineren Projekten aus, wenn sie uns bis zum Erreichen des Zieles begeistern können. Dennoch gibt es hartnäckige Ideen und Konzepte, die einen Menschen über Jahre begleiten. Ideen können wachsen, konkreter werden und andere mit in ihren Bann ziehen. Es geht hierbei auch um Beharrlichkeit und um Durchhaltevermögen. Dies sind Eigenschaften, die man auch ohne große Vision besitzen kann. Doch ein klares Ziel vor Augen hilft uns bei der Navigation durch diverse Schwierigkeiten.

Die Entstehung von Visionen lässt sich fördern

Dabei kann man die Kreativität in der Ideenfindung nicht erzwingen. Ich glaube aber, dass man ihre Entstehung fördern kann. Sie bedürfen zum einen eine gewisse Ahnung von der Materie. Man braucht Grundlagenwissen von dem, was es zu erreichen gilt. Irgendwo muss eine Vision auch verankert sein. Und ich glaube, man braucht Ruhe, damit sich eine starke Idee festigen kann. Wer ständig in Stress ist, ohne Muße und Ruhe seine Tage verbringt, wird nicht wirklich relevantes sich erträumen können.

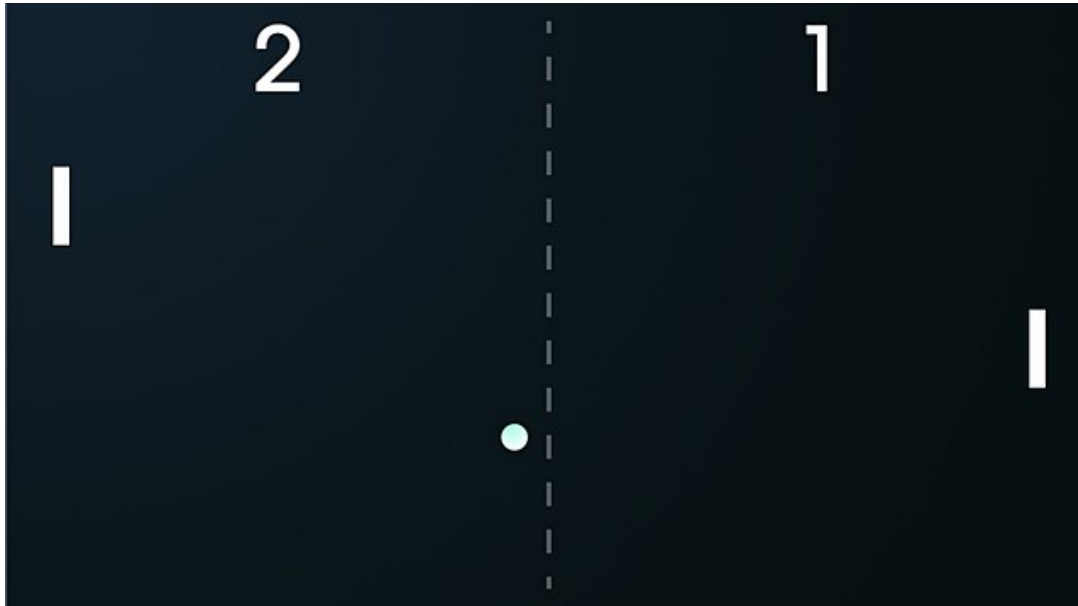


Ruhe und Entspannung fördert die Kreativität

Es ist vielleicht nicht die schlechteste Idee, ein paar Minuten am Tag zur Ruhe zu kommen. Bei einer Tasse Tee, einem Spaziergang oder einen Blick aus dem Fenster einfach mal inne zu halten und über seine eigenen Motivationen, Ziele und Vorhaben nachzudenken. Mit Gewalt und Druck kommt man da nicht weiter, aber wer aufgeräumt nach vorne blickt, erkennt viel eher lohnenswerte Ziele.

Visionäre Projekte der Gegenwart

Was eine Vision so anrichten kann, sieht man am Projekt **Star Citizen**. Der Visionär Chris Roberts konnte weltweit über eine Millionen Spieler von seinem Spiel überzeugen – das noch nicht fertig gestellt ist. Durch Crowdfunding flossen gewaltige Beträge – 2018 wurde das für **Star Citizen** gegründete Unternehmen **Cloud Imperium Games** auf 500 Millionen Dollar geschätzt! Wie auch immer man zu **Star Citizen** stehen mag – selbst ein Scam wäre ohne eine große Idee von dem, was man erreichen möchte, niemals so erfolgreich gewesen.



Die Firma Atari veröffentlichte 1972 das Spiel **Pong**

Natürlich lag nicht bei jedem berühmten Unikat der Gameindustrie eine religiöse Erleuchtung zugrunde, sondern häufig kommerzielle Hintergedanken. Die Firma Namco wird mit **Pacman** ganz klar finanzielle Interessen verfolgt haben. Das Spiel **Pong** wurde sogar von Nolan Bushnell (Atari) der Firma Magnavox geklaut. Aber Grundidee und Umsetzung dieser Meilensteine waren absolut innovativ und ohne einen kräftigen Funken der Inspiration so nicht möglich gewesen. Und auch hier zeigt sich: wenn eine große Idee mit kommerziellen Möglichkeiten einher kommt, dann ist nahezu alles möglich.

Individueller Wert von Visionen

Heute leben wir mit einem Internet, das voller Projekte steckt. Tausende, teils kostenlose Spiele buhlen um unsere Aufmerksamkeit. Es ist enorm schwer geworden, aus der Masse herauszuragen. Und darum gehen die meisten darin auch unter. Doch wenn man schon keine 500 Millionen US-Dollar für sein Projekt erhält, so kann man dennoch versuchen ein Spiel zu erschaffen, dass es so noch nicht gegeben hat. Ein eigenes, originelles und verblüffendes Zeugnis unserer eigenen Kreativität. Und sollte das Projekt nicht die Anerkennung finden, die man sich erträumt hat, so ist dies allemal besser als einen weiteren farblosen Klon eines ausgelaugten Vorbildes. Spieleentwicklung kann auch eine Form der Selbstverwirklichung sein. Und was bietet sich zur Verwirklichung eher an als unsere eigenen großartigen Träume.

Links

Titelbild:

Bild von [athree23](#) auf [Pixabay](#)

Lizenzenlinks für Bilder

World of Warcraft Legion auf der Gamescom von [dronepicr](#) unter der [Creative Commons Attribution 2.0](#)
Atari Pong von Azerion unter der [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0](#)
Katze von [KAVOWO](#) auf [Pixabay](#)

Date Created

8. November 2021

Author

harald