



ASCARON

Entwicklung von Computerspielen

Ein Vortrag von Daniel Dumont, Ascaron Entertainment GmbH

Inhalt

1. Kurze Vorstellung: Ascaron Entertainment
 2. Spiele-Genres
 3. Entwicklung in der Praxis
- Einschub: konzeptionelle Schwerpunkte



1. Ascaron Entertainment

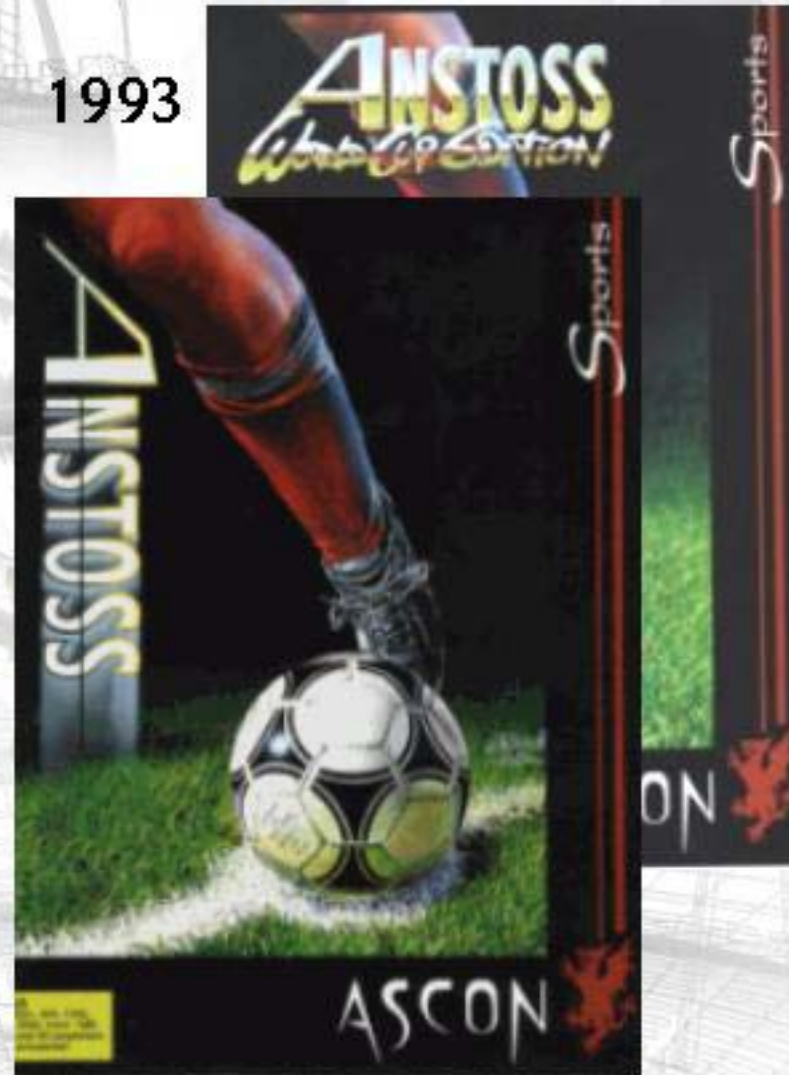
Standort	Gütersloh
Gegründet	1991
Mitarbeiter	1998 28
	1999 41
	2001 >70
Größte Erfolge	Anstoss- und Patrizier-Serie

1. Ascaron Entertainment

1992

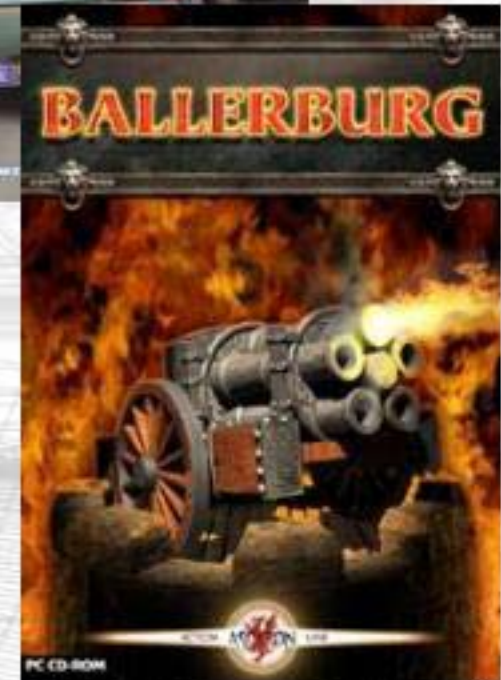
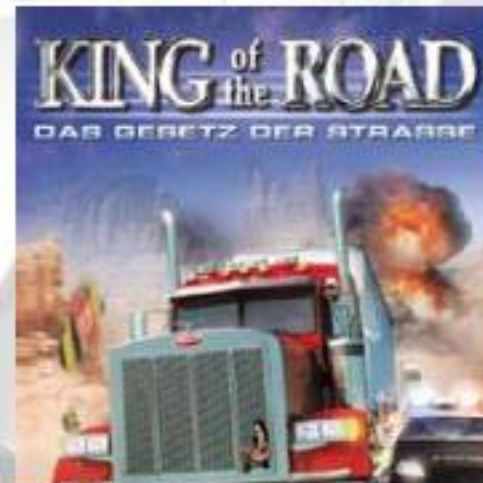
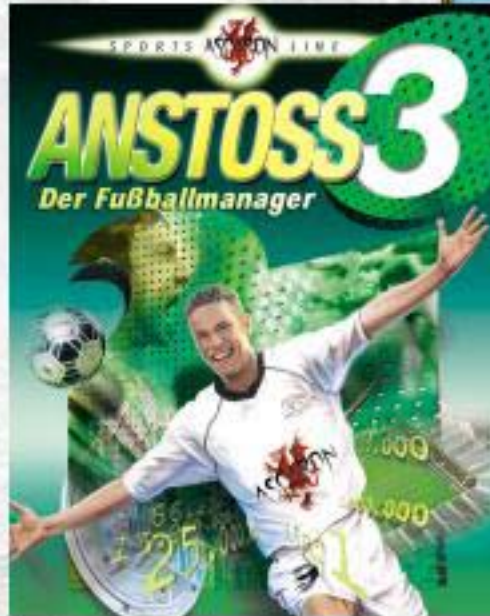


1993



1. Ascaron Entertainment

2000



1. Ascaron Entertainment

Übliches Problem der Branche

Zu hohe Entwicklungskosten im Vergleich zum erzielten Erfolg

Entwicklungskosten senken



effektiver entwickeln

Verkäufe am Markt erhöhen



Qualität verbessern

mehr Marknähe

effektives Marketing

Vertrieb ausbauen



internationale Produkte nötig

2. Spiele-Genres



Action

Im Vordergrund steht schnelle Reaktion, häufig destruktive Elemente.

- 3D-Shooter
- Taktik Shooter
- Jump'n'Runs
- 2D Action



Strategie

Im Vordergrund steht die Simulation von wirtschaftlichen Zusammenhängen oder strategische/taktische Überlegungen.

- Echtzeitstrategie
- Aufbauspiele / Wirtschaftssimulationen



2. Spiele-Genres



Sport

Action, Simulation und Strategie rund um den Sport.

- Teamsport-Action
- Teamsport-Simulationen
- Fahrzeugsimulationen

Adventure

Der Spieler übernimmt eine Rolle innerhalb einer durchgängigen Geschichte.

- Klassische Adventures
- Rollenspiele

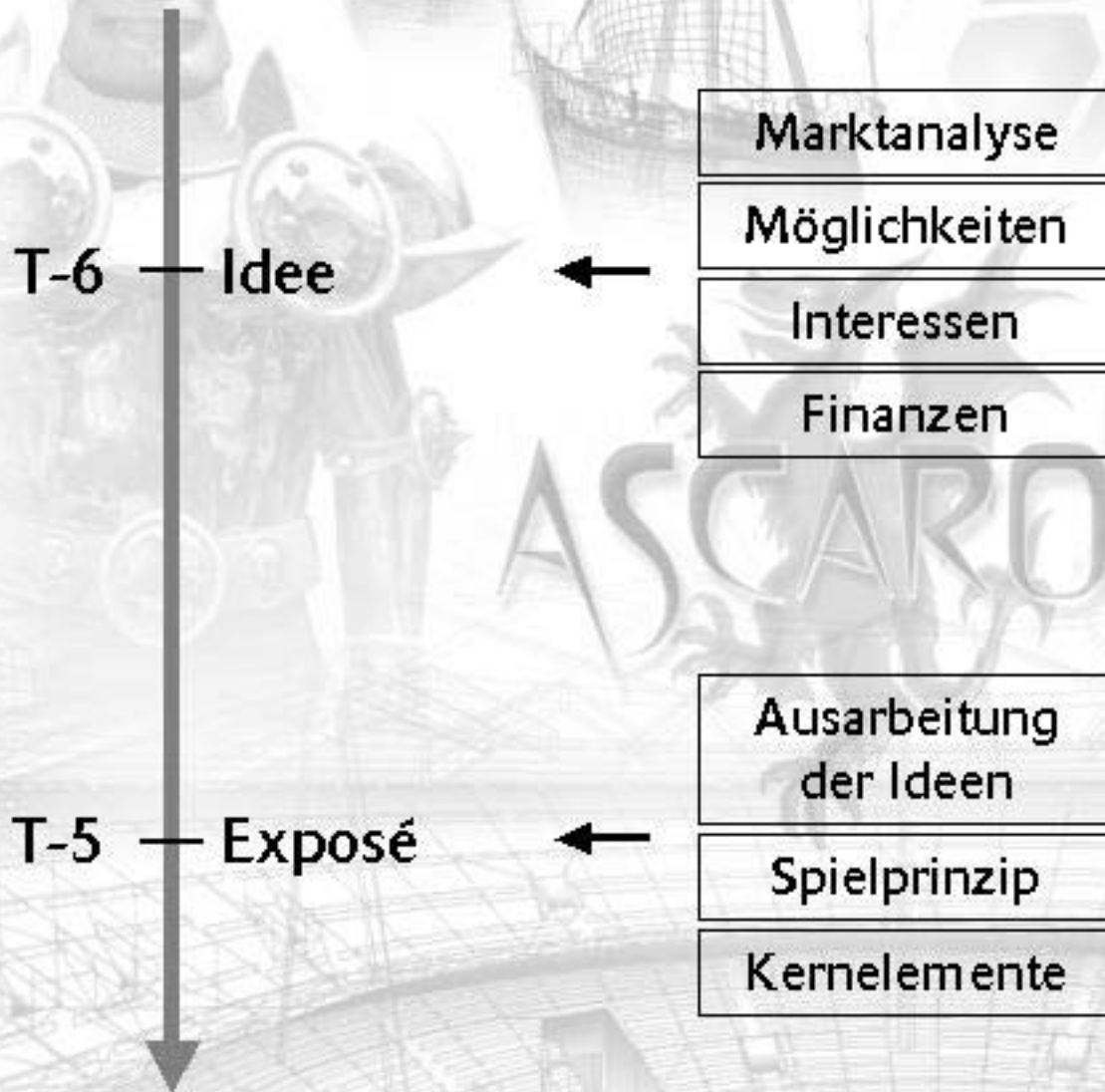
Simulationen

Das Steuern realistisch umgesetzter Fahrzeuge

- Flugsimulationen
- Militärsimulationen



3. Entwicklung



3. Entwicklung

T-3 — Grobkonzept

Wirtschaftssim/Strategie

Kosmos



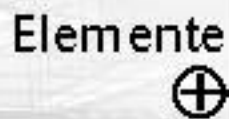
Wirtschafts-
system



Spielwelt



Spiel



Interface



Missionen



Story



Adventure/Action

Story/Szenario/
Spielwelt

Spielsystem



Leveldesign



Spiel



Interface

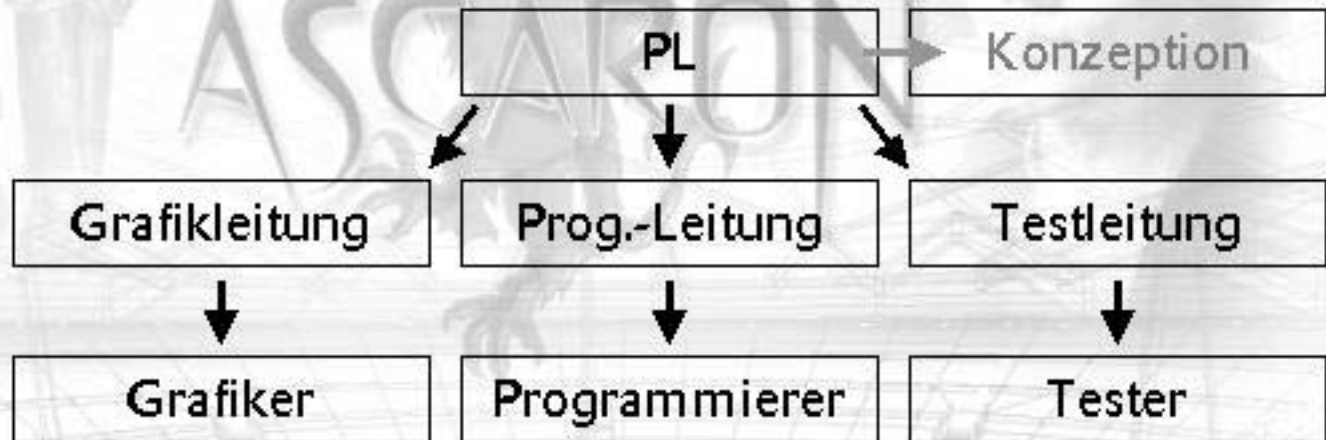
3. Entwicklung

T-1 — Feinkonzept

T-0 — Planung

Projektstart

Teambildung



3. Entwicklung

6 — Alphaversion

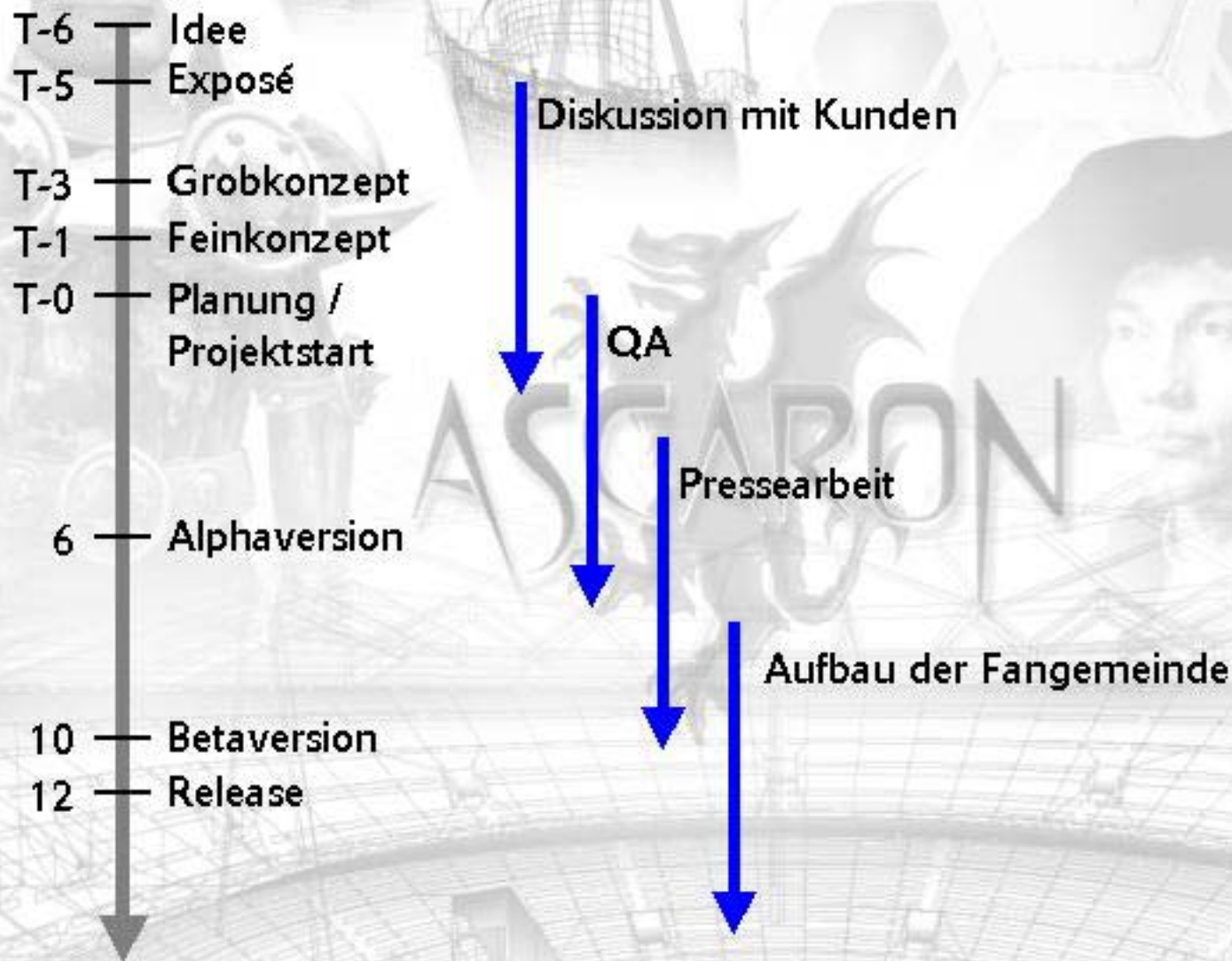
- Vorzeigbar
- erste Previews (Feedback von Markt und Presse)
- letzten Anpassungen
- unbekannte Faktoren geklärt: Releasetermin
- Vertriebsverhandlungen

10 — Betaversion

- Feintuning
- Previews
- Open Beta

12 — Release

3. Entwicklung



3. Entwicklung

Fazit

ca. 200 Entwicklungsmonate

ca. 1 Mio Euro Entwicklungskosten

ca. 100.000 Einheiten break-even (Vollpreis)



Port Royale