



Wir werden Game Designer: die Studenten an der Münchener Media Design Hochschule.

## Zelda mit Zombies

# DIE SPIELESCHULE

13 junge Menschen lassen sich in München zum Game Designer ausbilden. Ihre ersten selbst erstellten Spiele zeigen, wie leicht Ideen an der Realität zerbrechen.

**W**ie sieht das Spiel der Zukunft aus?«, fragt Jürgen Dudowits in den kleinen Präsentationsraum, in dem 60 Zuschauer auf die Antwort warten. 13 Studenten sollen sie geben – nicht heute, aber irgendwann einmal. Im November 2003 haben die jungen Männer und eine junge Frau ihre Ausbildung an der Münchener Media Design Hochschule begonnen. Sie sind die Pilotklasse, die erste ihrer Art in Deutschland. Wenn sie die Schule in einem Jahr verlassen, dann werden sie ein Zertifikat besitzen, das ihnen schwarz auf weiß bescheinigt: Sie sind Game Designer.

## Sechs Wochen, drei Spiele

Matthias Schmäh spricht für die erste Gruppe, er ist ein ernster junger Mann, er ist Projektleiter für Beat Speed. Matthias stellt sein Team vor, das die Entstehung des Spiels in eine Bildschirmcollage aus Fotos und Zeichnungen gepackt hat. Er spricht von »der fiesen Formel«, die aus zweidimensionalen Grafiken ein dreidimensionales Rennspiel macht. »Das Geile an Beat Speed«, sagt er ruhig, »ist, dass es onlinefähig ist und den 80er-Retro-Look hat.« Auf dem Bildschirm weicht ein Sport-

## »Ein Spieldesigner muss wissen, was die Leute wollen.«

Was ist das, ein Game Designer? Was muss er können? Was muss er lernen? Sechs Wochen hatten die Studenten Zeit, um zum Abschluss des zweiten Semesters in kleinen Gruppen ein eigenes Spiel zu realisieren. Mitte Januar stehen sie nun in dem abgedunkelten Seminarraum und sollen ihre Werke der Öffentlichkeit präsentieren. »Sechs Wochen sind eine sehr kurze Zeit«, sagt Jürgen Dudowits, der Fachbereichsbereichsleiter. »Man sollte auch aus Misserfolgen lernen und es das nächste Mal besser machen.«

wagen gesichtslosen Katalogmodels aus, die riesenhaft aus dem Boden wachsen, am Horizont ragen bunte Großstadt-Silhouetten. Im zweiten Level stürzt das Spiel ab, der Vorführeffekt.

Gruppe 2 übernimmt. »Wir wollten ein Action-Adventure im Stil von Zelda machen«, erklärt Daniel Weber, aber es sollte auch etwas Ungewöhnliches sein, deswegen ist der Held von Harald: Rise of Evil ein Zombie: »Das ist etwas, was es noch nie gab.« Daniel ist hager, Haar und Kleidung schwarz, er spricht davon, »alle

Hausbewohner auszulöschen« und »schneller zu klicken als der Gegner«. Zu sehen bekommen die Zuschauer das nicht, denn Daniels Team hat die Arbeit nicht abgeschlossen. Die Gegner fehlen. Harald schlurft allein durch die leere Kleinstadt. »Ich hoffe«, seufzt Daniel, »dass das demnächst alles mal fertig wird.«

Christian Kluckner trägt Hemd und Jackett. Sein Team heißt Second Row, weil sie immer in der zweiten Reihe in den Kursen sitzen. Sie haben bisher alle Projekte gemeinsam gemacht; man merkt es ihrem Spiel an. »Wir wollten etwas machen, wo was los ist, etwas optisch Anspruchsvolles«, so beschreibt Christian Colossus. Die Leinwand zeigt eine Arena, in der ein Kampfbotter im Comic-Look Feindwellen erledigt, es knallt und explodiert. »Der Macromedia Director hat 1.000 Sprite-Kanäle«, erzählt Christian, »die haben wir fast alle benutzt. Das war hart an der Grenze.«

## Allein gelassen

Höflicher Applaus, Glückwünsche für die Studenten, die Vorführung ist zu Ende. Kein Wort ist gefallen über das vierte Projekt; wäre da nicht die Ankündigung auf der Einladung, keiner wüsste, dass ein Spiel fehlt. Tom Schillinger und Daniel Noll sehen betreten aus. »Floid sollte ein isome-



Einer der Präsentations-Gäste beim Probespiel mit Colossus.

trisches Strategiespiel auf Flash-Basis werden«, erzählt Tom, aber den Plan haben sie nach zwei Tagen verworfen zugunsten eines 2D-Rätselspiels. Tom wurde zwei Wochen krank. Dann ließ sie ihr dritter Mann im Stich. »Unser Programmierer hat uns gesagt, diese und jene Dinge wären drin«, klagt Daniel. »Zwei Tage später rief er an und sagte: Ich habe gelogen.« Dass es nicht mehr klappen würde, merkte der Teamleiter Tom zu spät: »Die Kommunikation zwischen uns war katastrophal.« Ein Spiel haben die beiden

## »Unser Programmierer rief uns an und sagte: Ich habe gelogen.«

nicht. Jürgen Dudowits hat sie gebeten, zumindest das Konzept zu präsentieren, aber sie haben abgelehnt. »Wir wissen nicht, was das für uns bedeutet. Wir stehen da wie die Deppen.«

Vier Spiele haben die Studenten in Angriff genommen; eines davon ist ausgefeilt, eines verbuggt, eines unfertig, eines gescheitert. Es sind nur Projektarbeiten, sie hatten nur sechs Wochen, sie haben sich reingehängt. Sie haben ein Designdokument geschrieben und Storyboards gezeichnet, das war Teil der Aufgabe, und sie haben ihre Zielgruppe analysiert. Für Beat Speed zum Beispiel: »Onlinespieler zwischen 16 und 39«, sagt Matthias, »rebellisch und interessiert an Gegenwertkultur, Musik und Mode.«

»Wir machen uns Gedanken über Spielbarkeit und Zielgruppe«, sagt Daniel.

»Ein Spiel designer muss wissen, was die Leute wollen«, sagt Christian.

»Es geht um Schönheit«, sagt Matthias.

### Eintrittskarte in die Branche?

»Wir wollen die Branche aus den Kinderschuhen herausbekommen«, strahlt Maren Müller-Bierbaum. Aus den Kinderschuhen? Die Bildungsberaterin der Media Design Hochschule wehrt lachend ab: Gemeint sei natürlich die Ausbildung. Denn bisher bestehe die Branche fast ausschließlich aus Quereinsteigern. Deshalb soll es ab 1. Oktober 2005 einen dreijährigen Bachelor-Studiengang geben, der einem Hochschulstudium gleichgestellt ist. Deshalb pauken die

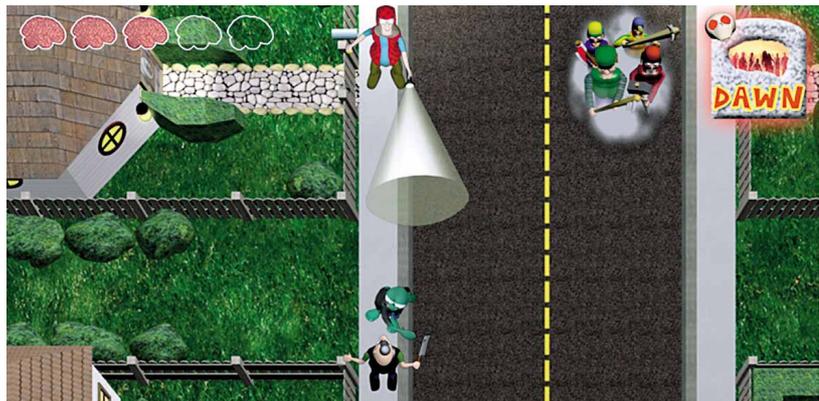
## »Wir wollen die Branche aus den Kinderschuhen heraus bekommen.«

Pilotstudenten täglich von 9:00 bis 14:30 Uhr Kurse wie Design-Grundlagen, Medientechnik oder Flash-Programmierung. Es soll ihre Eintrittskarte in die Spielebranche sein, sie kostet 879 Euro im Monat.

Am Ende der Ausbildung wird auf ihrem Zertifikat nicht Programmierer stehen,



Beat Speed: »Das Geile am Spiel sind der Online-Modus und der 80er-Retro-Look.«



Harald: Rise of Evil: »Wir wollten ein Action-Adventure im Stil von Zelda machen.«



Colossus: »Wir haben fast 1.000 Sprite-Kanäle benutzt, das war hart an der Grenze.«

nicht 2D-Grafiker oder Modeler, sondern Game Designer. »Wir bilden ganzheitlich aus«, nennt das Maren Müller-Bierbaum. »Wir gehen hier leider ohne Spezialisierung raus«, sagt Christian. Er will später Code schreiben, sein Mitstudent Daniel Noll

möchte als 3D-Modeler unterkommen. Dass ihr Land es ihnen nicht leicht machen wird, das glauben sie zu wissen. »Deutschland ist teuer, und man bekommt keine Unterstützung«, schimpft Tom. »Ich glaube nicht, dass Spiele in Deutschland als Kunstform angesehen werden können.«

Im Raum stehen drei Rechner. Die Studenten haben sie aufgebaut, auf ihnen laufen ihre Spiele, zum Ausprobieren. Man kann nicht sagen, dass der Andrang groß wäre. Ein Mann spielt Colossus. Die Sitze vor Harald und Beat Street bleiben leer.

### AUSBILDUNG ZUM GAME DESIGNER

Die private Media Design Hochschule für Design und Informatik mit Zweigstellen in Berlin, München und Düsseldorf bietet seit 2003 die Ausbildung »Game Design« an. Die dauert zur Zeit vier Semester (zwei Jahre), in Zukunft fünf Semester. Zusätzlich wird es ab dem 1. Oktober 2005 einen sechs Semester langen Studiengang mit dem Abschluss »Bachelor of Science« geben. Zugangsvoraussetzung für den Bachelor ist die allgemeine Hochschulreife (Abitur) oder die Fachhochschulreife; die Studiengebühr beträgt 799 Euro im Monat. Nähere Informationen erhalten Sie unter [www.mediadesign.de](http://www.mediadesign.de) (▶ [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [BT7](http://BT7)).