



Wege zum Traumberuf, Teil 2

# Jobs in der Spielebranche

**Wir stellen Ihnen drei weitere Berufsbilder aus der Spiele-Industrie vor. Zusätzlich verraten wir, was Sie leisten müssen, um auch so einen Traumjob zu bekommen.**

**W**elcher Vollblut-Spieler träumt nicht davon, einmal in einem Atemzug mit Peter Molyneux oder John Carmack genannt zu werden? Aber bevor er einen Fuß auf den Olymp der Spielegötter setzen darf, muss er erst einmal einen Job in Spielezirkus ergattern. Der zweite Teil unserer

Reihe über Spiele-Jobs (Teil 1: GameStar 3/01) beschäftigt sich mit den Bereichen des Musikers, des Testers und des Programmierers. Wir gehen auf die Anforderungen und den Arbeitsalltag ein. Zur Abordnung stellen wir Ihnen jeweils einen Vertreter der Sparte vor. *wird fortgesetzt*

## Anlaufstellen

Auf diesen Websites finden Sie weitere Infos zum Thema.

[www.untergrund-spiele.de/](http://www.untergrund-spiele.de/)  
[www.spieleentwickler-netzwerk.de/](http://www.spieleentwickler-netzwerk.de/)  
[www.games-net.de](http://www.games-net.de)  
[www.german-games-connection.de](http://www.german-games-connection.de)

## Musiker

**D**er Spiele-Musiker macht im Prinzip nichts anderes als der Komponist beim Film: Er unterlegt die einzelnen Szenen mit einem stimmigen Soundtrack – und zwar so, dass sich die Klänge niemals in den Vordergrund drängen. Kai Rosenkranz, Musiker des Mega-Rollenspiels *Gothic*, beschreibt es so: »Die Musik ist ein Puzzleteil, das auf den ersten Blick nicht wichtig scheint, aber das spätere Bild erst komplett macht.« Des Weiteren ist der Musiker vor allem in kleineren Teams auch für die Klanguntermalung von Spezialeffekten verantwortlich.

### Anforderungen

Die Ansprüche an einen Musiker breit gefächert. Ein oder mehrere Instrumente zu beherrschen ist eine Selbstverständlichkeit. Besonders wichtig ist dabei das Keyboard.

Daneben bietet es sich an, auch noch ein klassisches Instrument wie die Gitarre spielen zu können. Musikalisches Talent reicht aber nicht aus. Ebenso gefordert ist der gekonnte Umgang mit mehreren Musik- und Tonverarbeitungsprogrammen wie etwa **Logic Audio**. Eins der wichtigsten Tools, um Musik in ein Spiel einzubinden, ist der **Direct Music Producer**. Darüber hinaus sollte der Spiele-Musiker eine langjährige »KARRIERE« als PC-Spieler hinter sich haben. Der Musiker muss ein Gespür dafür haben, was die Designer wollen – schließlich können nur die wenigsten Leute erklären, wie sie sich passende Musik vorstellen.

### Arbeitsalltag

Der Arbeitsplatz eines Musikers besteht aus zwei PCs und einem oder mehreren Instrumenten. Auf dem einen Rechner läuft das Spiel, auf dem anderen das Tonverarbeitungsprogramm. Gelegentliche Ausflüge ins Studio sind ebenfalls Job des Musikers. Seine Arbeit beginnt vergleichsweise spät in der Entwicklungsphase. Erst wenn die Levels nahezu komplett sind, kann er die passende akustische Untermauerung konzipieren. Doch die entspricht machmal nur be-



Kai Rosenkranz erstes Projekt: das Mammut-Rollenspiel *Gothic*.

dingt den Wünschen der Designer. Zuweilen müssen ganze Kompositionen wieder verworfen werden. Eine hohe Frustrationsschwelle und ein gehöriges Maß an Eigenmotivation bestimmen den Berufsalltag eines Musikers maßgeblich mit.

### Wie wird man Spiele-Musiker?

Die Musiker rekrutieren sich oft aus Quereinsteigern aus dem Filmgeschäft. Oder sie sind schon lange in der Untergrund-Szene aktiv und waren dort an Hobby-Produktionen beteiligt. Sie sind oft Autodidakten. Lernen Sie ein oder zwei Instrumente und beschäftigen Sie sich mit Tonverarbeitungsprogrammen. Dann treten Sie gezielt an Unternehmen heran, und bemühen Sie sich um Praktikumsplätze. So hat auch Kai Rosenkranz erste Erfahrungen gesammelt.

### Kai Rosenkranz, Spiele-Musiker

Alter: 20  
 Arbeitgeber: Piranha Bytes, Bochum  
 Ausbildung: keine  
 Im Beruf seit: 1998  
 Letztes Projekt: Gothic  
 Aktuelles Projekt: geheim



# Tester



Im Testpool von Havas sieht es chaotisch aus. Die Spiele werden jedoch sehr sorgfältig geprüft.

**D**er Tester stellt die letzte Hürde dar, die ein Spiel auf dem Weg ins Presswerk nehmen muss. Bei ihm entscheidet sich oft, ob ein geplanter Release-Termin auch wirklich eingehalten werden kann. Wichtigster Teil seiner Arbeit ist die Suche nach behebbaren Fehlern im Programm, so genannten Bugs. Doch Spiele werden nicht nur auf Fehler im eigentlichen Programm hin untersucht. Auch der Lokalisierung müssen die Tester auf den Zahn fühlen. Im Fachjargon heißt der gesamte Berufszweig übrigens QA, was für Quality Assurance steht und übersetzt schlicht Qualitäts-Sicherung bedeutet.

## Anforderungen

Formelle Anforderungen gibt es im Bereich QA nur wenige. Natürlich sollte man die eigene Muttersprache auch schriftlich sicher beherrschen – schließlich muss der Tester auch Rechtschreibfehler entdecken. Gute Englischkenntnisse sind dringend erforderlich: Gespräche mit den Entwicklern oder

den Übersetzungsstudios stellen keine Seltenheit dar, und die sind meist in England, den USA oder in Irland angesiedelt. Ein guter Mitarbeiter hat auch immer den Spieler daheim im Kopf und überlegt sich, ob eine Aufgabe, die er schon dutzendfach bewältigt hat, nicht doch für den Käufer des Programms zu schwierig ist. Als unabdingbare Voraus-

setzung für den Job nennt Thorsten Kiefer von Havas Interactive jedoch die langjährige Erfahrung mit Spielen aller Art und die Bereitschaft, knallharte Arbeit zu leisten. In seinem Posten als einer der Leiter der Testabteilung braucht er zudem die Fähigkeit, Leute zu motivieren, auch 100 Mal die gleiche Stelle eines Spiels mit der nötigen Sorgfalt zu überprüfen.

## Arbeitsalltag

Normalerweise sitzt ein Tester den ganzen Tag am PC und spielt. Dabei macht er sich Notizen, wo und unter welchen Bedingungen Fehler im Programm auftauchen. Zusätzlich dokumentieren Screenshots optisch das Problem. Die Bugs werden dann in eine Datenbank oder ein Testformular eingetragen, um den Entwicklern so schnell und so übersichtlich wie möglich eine Liste vorlegen zu können. Dahinter verbirgt sich oft reine Geduld, wenn man in einer überarbeiteten Version gezielt die bereits geprüften Stellen noch mal anschauen muss.

Wer schon ein bisschen länger dabei ist, bekommt mehr Verantwortung: Als Testpool-Leiter kümmert sich Thorsten Kiefer beispielsweise um das Budget und genügend willige Testspieler. Das funktioniert meist ohne Probleme über Aushänge an den Unis und Inseraten in Zeitungen.

## Wie wird man Tester?

Den Beruf des Testers gibt es in Reinform eigentlich nicht. In den Testpools sitzen vornehmlich Studenten, die das Glück haben, mit ihrem Hobby Geld verdienen zu können. Zum festen Stamm der QA-Abteilung eines Unternehmens kommt man dann über den Willen, mehr zu tun, als erwartet. Thorsten Kiefer sagt von sich, er habe seinen absoluten Traumjob gefunden und umschreibt es mit den simplen Worten »spielend Geld verdienen«. Für Interessierte empfehlen wir die Teilnahme an einem öffentlichen Beta-Test. Auf GameStar.de informieren wir Sie in den täglichen News, wann und wo ein solcher ansteht.

»Wir verdienen  
spielend  
unser Geld.«

## Auf dem Prüfstand



Thorsten Kiefers letztes Mammut-Projekt war *Diablo 2* (oben). Über vier Wochen haben vier Teams á drei bis vier Testern in zwei Schichten nach Übersetzungsfehlern gesucht. Nächstes Projekt: das Rollenspiel *Arcanum* (unten), das vorrangig auf sprachliche Mängel untersucht wird.

## Thorsten Kiefer, Tester

Alter: 32  
Arbeitgeber: Havas Interactive, Dreieich  
Ausbildung: Biologiestudium (abgebrochen)  
Im Beruf seit: 1999  
Letztes Projekt: Zeus  
Aktuelles Projekt: Arcanum





# Programmierer



Der **Programmierer** braucht nicht viel: Ein Stuhl, ein Tisch und ein funktionierender Rechner reichen ihm.

**D**er Programmierer ist der Handwerker bei einer Spieleproduktion. Im Gegensatz zum Musiker und Grafiker braucht er kein Gespür für künstlerische Feinheiten. Er muss das Programm »machen«. Das klingt viel einfacher, als es ist. Zu Beginn eines Mega-Projekts steht oft erstmal das Erstellen einer eigenen Engine. Wer sich daran wagt, gehört schon in die Königsklasse seiner Zunft. In großen Produktionen teilen sich die Arbeitsfelder in mehrere Schwerpunkte auf. So erstellt ein Programmierer vielleicht nur den Netzwerkcode, ein anderer bastelt an der KI und wieder ein anderer ist für die Einbindung der Grafiken verantwortlich. In kleineren Firmen fällt der ganze Aufgabenbereich schon mal auf nur ein bis zwei Personen.

## Anforderungen

Die Standardsprache **C++** muss der Programmierer beherrschen wie seine Mutter-

sprache. Dierk Ohlerich, einer der Programmierer von VCC (**KillerLoop, Skispringen 2001**) aus Hamburg beschreibt die Hauptanforderung an seinen Beruf folgendermaßen: »Ein guter Programmierer darf niemals die Sprache sehen, sondern nur das Problem und den Weg zur Lösung.« Außerdem sollte sich ein Programmierer sicher im Gebiet **DirectX** bewegen können. Niemals falsch, wenn auch heute nicht mehr unbedingt gefordert, ist der sichere Umgang mit **Assembler** (Maschinensprache). Neben den »handwerklichen« Qualifikationen braucht er Nerven wie Drahtseile, denn »in 50 Prozent aller Fälle«, konstatiert Ohlerich, »macht das Programm nicht, was es soll«.

## Arbeitsalltag

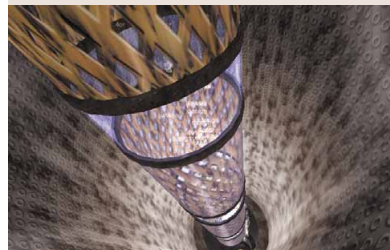
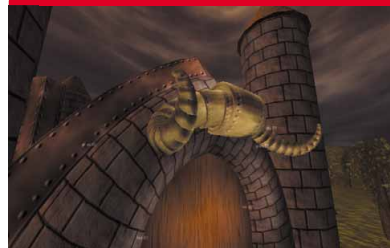
Der übliche Tagesablauf eines Programmierers ist ein stetiges Hin und Her zwischen Erfolgserlebnissen und Frustration: Entweder funktioniert das Programmierte gar nicht oder nichts funktioniert so, wie es die Designer wollen. Oft muss auch das ganze Programm, dass aus Tausenden von Zeilen besteht, nach einem kleinen Fehler abgegrast werden. Die Arbeitszeiten eines Programmierers ändern sich mit dem Status des Spiels. Zu Beginn hat er noch einen völlig normalen Acht-Stunden-Tag. In der

Endphase können es bis zu 16 Stunden werden. Doch zahlreiche kleine Erfolgserlebnisse entschädigen den Programmierer wieder für Frust und entgangene Freizeit.

## Wie wird man Programmierer?

Laut Tom Putzki von Phenomedia ist ein abgeschlossenes Informatikstudium zwar schön, aber nicht dringend erforderlich, um als Programmierer in die Spiele-Branche einzusteigen. Für die ersten Schritte gibt es nützliche Einsteiger-Literatur wie **Windows Game Programming for Dummies** oder **Jetzt lerne ich Spieleprogrammierung mit DirectX und Visual C++**. Dierk Ohlerich empfiehlt allerdings eher, sich Beispielprogramme von **DirectX** oder **OpenGL** vorzuknöpfen und in Foren Gleichgesinnte auf höherem Niveau zu suchen. Viele Programmierer waren vor ihrem Job aktiv in der Demo-Szene tätig und sind es mitunter heute noch. Oft treten dann Spiele-Firmen selber an diese Leute heran. Ein guter Ruf in der Untergrund-Szene kann schon die Eintrittskarte sein. **PET**

## Demo-Szenen



Die Demo-Szene ist oft der Einstieg in die Spielebranche. Diese Bilderreihe stammt aus der neuesten, 64 KByte kleinen Demo von Dierk Ohlerich und einem seiner Kollegen.

## Dierk Ohlerich, Programmierer

Alter: 30  
Arbeitgeber: VCC Entertainment, Hamburg  
Ausbildung: Dipl. Ing. der Informatik  
Im Beruf seit: 1997  
Letztes Projekt: Alarm für Cobra 11  
Aktuelles Projekt: KHP (Arbeitstitel)

