



Wege zum Traumberuf, Teil 1

Jobs in der Spielebranche

Wie genau sehen die Berufe in der Spiele-Industrie aus – und was muss man tun und können, um einen zu bekommen? Wir stellen Leute vor, die es geschafft haben.

Manche von ihnen sind Stars, viele schuften im zweiten Glied. Eines aber haben sie alle gemeinsam: worum sie von Tausenden beneidet werden: ihre Namen tauchen in den Credits-Listen von Computerspielen auf. Sie erschaffen künstliche Welten, erzählen interaktive Geschichten und verhelfen den Millionen Spielern in aller Welt zu aufregenden Erlebnissen. Wir haben mit deutschen Designern gesprochen, sie über ihre Arbeit ausgequetscht und stellen auf den folgenden Seiten drei von ihnen vor: Leveldesigner Stephan Baier (**Half-Life Gunman**), Producer Thomas Friedmann (**Cultures**) und Grafiker Uwe Beneke (**Yager**). Zu allen drei Berufen erfahren Sie, was man dafür können sollte, wie man dabei arbeitet und was man tun muss, um so einen Job zu bekommen. In der noch relativ jungen Spiele-Branche

gibt es allerdings keine vorgeschriebenen Ausbildungswege und somit auch kein »Entwickler-Diplom«. Außerdem unterscheiden sich die Berufsbilder stark von Firma zu Firma und von Projekt zu Projekt: Der Leiter eines 50-Mann-Teams bei Bullfrog kann ganz andere Aufgaben haben als

ein Producer bei einer unabhängigen Mini-Spieleschmiede. Dennoch ähneln sich die Anforderungen genug, um Berufsbilder zu erstellen. Wir beginnen mit Level-Designer, Producer und Grafiker; weitere Jobs wie Programmierer, Musiker und Spiel-Designer folgen in den nächsten Ausgaben.

Anlaufstellen

Hier finden Sie weitere Infos, wenn Sie sich für einen Beruf in der Spiele-Branche interessieren.

Webadresse	Erklärung	Telefon
• www.usf.de	Forum unabhängiger Entwickler.	–
• www.games-academy.de	Die Akademie in Berlin bildet Level-Designer aus.	(030) 29 77 91 20
• www.it-akademie.org	Hier kann man sich zum »Game Designer« ausbilden lassen	(05241) 74 33 70
• www.developium.com	Englischsprachiges Entwicklerforum.	–
• www.kainai.de/job/en/faq/	Gutes FAQ zum Thema Spielejobs. Leider auf Englisch.	–

Level-Designer

Der Level-Designer hat eine der schwierigsten Aufgaben im gesamten Entwicklungsprozess. Wenn der Sound nicht toll ist oder die Grafik Schwächen hat, wird der Spieler darüber hinwegsehen, sofern das Spiel spannend ist. Patzt aber der Level-Designer, kann die Präsentation noch so toll

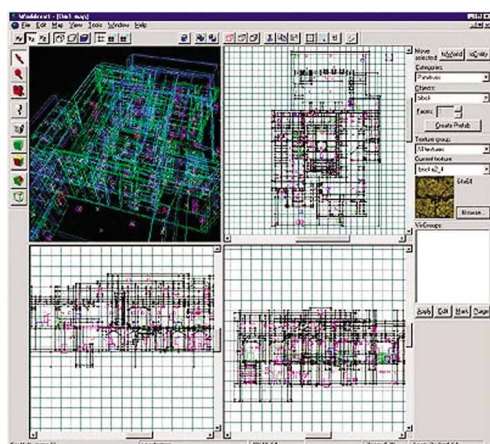
grammierer, Grafiker und Story-Schreiber zuvor entwickelt haben – oder um mit Stephan Baier (**Half-Life Gunman**) zu reden: »Der Level-Designer beseelt das Spiel.«

Anforderungen

Zu den formalen Voraussetzungen gehört Erfahrung mit mehreren Level-Editoren, etwa **WorldCraft**, sowie Kenntnisse in **Photoshop** und **3D Studio Max**. Da fast alles in 3D gebaut wird, ist ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen wichtig. Dasselbe gilt für Teamfähigkeit, -geist und Improvisationstalent. Für Spiele mit aufwändigen Gebäuden muss sich ein Level-Designer auch in architektonische Fragen (etwa Statik) einarbeiten können, um glaubwürdige Bauwerke erschaffen zu können.

Arbeitsalltag

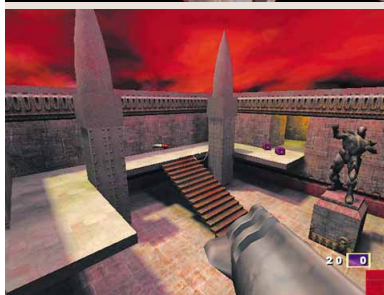
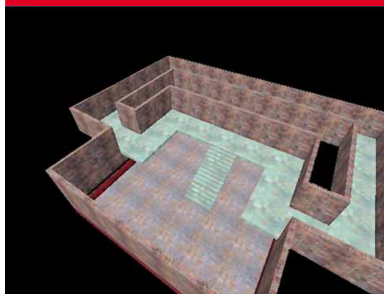
Der Alltag eines Level-Designers verändert sich stark mit dem Fortschreiten der Spielproduktion. Anfangs geht es primär um Konzeption und Story, was enge Zusammenarbeit mit der Projektleitung erfordert, später steht vorwiegend das eigentliche Bauen im Vordergrund. In der letzten Phase muss der Level-Bastler – in Zusammenarbeit mit externen Beta-Testern – viel ausprobieren, um zu schauen, ob seine Levels funktionieren. Und ob sie in der Story Sinn machen – bei **Half-Life** kippten die Entwickler von Valve angeblich noch in letzter Minute mehrere Abschnitte aus dem Programm, weil sie die Geschichte nicht weiterbrachten.



Sieht komplex aus, ist aber mit ein wenig Fleiß erlernbar: **WorldCraft**, der verbreitetste Editor für 3D-Actionspiele.

sein – das Programm macht dann schlicht keinen Spaß. Level-Design ist vor allem eine Kunst des Andeutens, da sich aufgrund der technischen Limitierungen die Realität nicht 100-prozentig abbilden lässt. Deshalb muss die Umgebung der Fantasie des Spielers ununterbrochen glaubhaft suggerieren, in einer echten Welt zu agieren. Ein Level-Gestalter führt alles zusammen, was Pro-

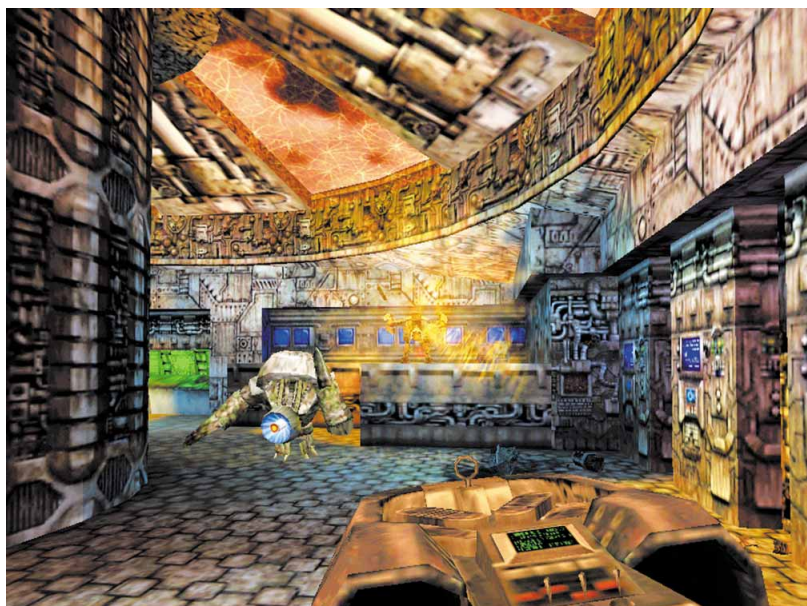
Levelbau



Vom Rohentwurf zum fertigen Produkt: Ein Egoshoooter-Level entsteht.

Wie wird man Level-Designer?

Level-Design ist ein guter Weg für einen Quereinstieg. Erstellen Sie Levels zunächst für mehrere Spiele, am besten Ego-Shooter, weil das die Hohe Schule ist. Veröffentlichen Sie diese anschließend im Internet oder auf Heft-CDs. Darunter sollten unbedingt Solo-Spieler-Karten mit Story-Elementen und Skripts sein. Multiplayer-Levels sind ungleich einfacher zu konstruieren und daher eine schlechtere Visitenkarte. Auch die Teilnahme an Beta-Tests, die zuweilen von Spiele-Firmen ausgeschrieben werden, kann eine gute Übung sein. Wenn Sie schon ein bisschen versiert sind, sollten Sie sich ein Mod-Team suchen und Ihre Mitarbeit anbieten. Bei solchen, meist unkommerziellen Projekten können Sie zwar kein Geld verdienen, aber eine Menge lernen. Ein Beispiel: Bei **Empire Earth** arbeiten diverse Leute, die vorher genau so angefangen haben, im so genannten »Strike Team« an den Solo-Szenarios und Kampagnen.



Stephan Baiers erster Job: Er designte Levels für Half-Life Gunman von Rewolf Software.

Stephan Baier, Level-Designer

Alter:	18
Arbeitgeber:	Rewolf Software, St. Louis
Ausbildung:	keine
Im Beruf seit:	1999
Letztes Projekt:	Half-Life Gunman
Aktuelles Projekt:	noch geheim



Projektleiter



Producer-Alltag: Jon Kromrey (Pool of Radiance 2) inspiziert Entwürfe seiner Grafiker.

Der Projektleiter (oder Producer) entspricht im Wesentlichen der gleichnamigen Position beim Film, ist also als Organisator für den reibungslosen Produktionsablauf verantwortlich. Allerdings muss ein Spiele-Produzent flexibler sein, da sich Computer-Programme zumeist während der Entwicklung stärker verändern als Filme, die in der Regel vom ersten bis zum letzten Drehtag durchgeplant sind. Thomas Friedmann von Funatics (**Cultures**) beschreibt seinen Job so: »Wenn jemand mit seinem ganzen Haus umziehen will, ist der Producer derjenige, der das Fuhrunternehmen organisiert und vorausfährt, um auf der Strecke alle Hindernisse aus dem Weg zu räumen.« Andere Projektleiter sehen sich auch ironisch »Kindergärtner der Kreativen«, da sie Ansprechpartner für alle Sorgen des Teams sind und den geregelten Arbeitsablauf sicherstellen müssen. Zudem fungiert der Produzent als Bindeglied zwischen Geldgeber (Publisher) und den kreativen Köpfen der Entwicklungsmannschaft.

Anforderungen

Formelle Anforderungen gibt es nur wenige; hilfreich sind grundlegende Programmier- und Grafikkennnisse, um die Resultate anderer einschätzen zu können. **Excel, PowerPoint, Access** und ähnliche Programme sind bei der täglichen Arbeit nützlich. Ein guter Producer kann motivieren, ein Team

führen und Abläufe koordinieren. Betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse sind ebenfalls vonnöten, da er meist das Budget für sein Projekt planen muss. Branchen- und Spieleerfahrung verschaffen ihm bei seinen Leuten die notwendige Autorität, obwohl ein Branchenfremder Produzent (etwa aus der Film-Industrie) auch ohne Spiele-»Stallgeruch« auskommen kann. Erfahrungen mit Personalführung und Projekt-Management sind da wesentlich wichtiger.

Arbeitsalltag

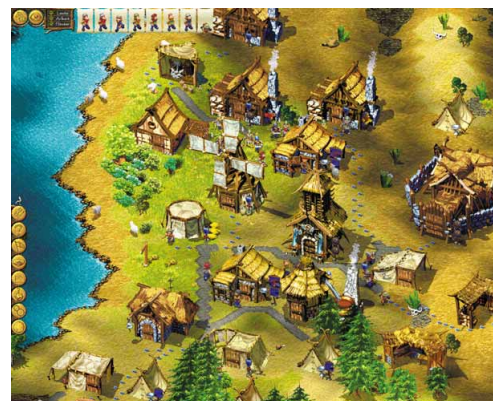
Produzenten haben von allen Berufen in der Spiele-Branche den variabelsten Arbeitsalltag. In erster Linie geht es darum, dem Team ungestörtes Werken zu ermöglichen. Daher managt der Producer den gesamten Außenkontakt, führt Verhandlungen mit dem Publisher und kümmert sich um Anfragen von Journalisten. Das kann soweit gehen, dass er Screenshots für Presse-CDs anfertigt oder Redakteure beim Firmenbesuch durch das Studio führt. In vie-

len kleineren Teams erstellt er oft auch das Handbuch des Spiels. Häufig gehört ferner die Budgetplanung zu seinen Aufgaben. In der letzten, heißen Phase eines Projekts erschöpft sich sein Job zuweilen darin, massenhaft Kaffee zu kochen und auf dem Gang herumzulongern, um ansprechbar zu sein, falls ein Programmierer oder Grafiker ein Problem hat. Zudem hat der Producer auch in vielen Designfragen die entscheidende Stimme – jemand muss schließlich das große Ganze im Auge behalten. Falls die Kreativen sich vergaloppieren ...

Wie wird man Producer?

Angehende Produzenten haben einen idealen Ausbildungsweg: Die IT-Akademie in Gütersloh, unterstützt von der Bertelsmann-Stiftung sowie einer Reihe von deutschen Firmen wie Phenomedia und Ascaron, bietet eine elfmonatige Ausbildung zum Game-Designer an. Dieser Lehrgang vermittelt nahezu alles, was ein Projektleiter wissen muss. Informationen dazu finden Sie unter www.it-akademie.org. Abgesehen davon ist es hilfreich, ein Studium absolviert zu haben, beispielsweise Medien-Informatik, Wirtschaftsinformatik oder Betriebswirtschaft. Zusätzlich sollte Erfahrung in Sachen Projekt-Management vorhanden sein sowie die Bereitschaft, sich mit einschlägiger Literatur weiterzubilden.

Wenn man glaubt, ein interessantes Spiele-Konzept entwickelt zu haben, kann es auch ein erster Schritt auf dem Weg zum Producer sein, dieses bei einem Publisher oder Entwickler einzureichen. Die meisten Firmen schauen sich so etwas gern an und schicken es kommentiert zurück. So kann man lernen, ob die eigenen Ideen den Realitäts-Check bestehen können – oder sogar einen Zufallstreffer landen...



Thomas Friedmann war Projektleiter beim Aufbauspiel Cultures.

Thomas Friedmann, Projektleiter

Alter:	33
Arbeitgeber:	Funatics, Gütersloh
Ausbildung:	Wirtschaftsinformatiker
Im Beruf seit:	1996
Letztes Projekt:	Cultures
Aktuelles Projekt:	Cultures-Addon



Grafiker



Das Actionspiel **Yager** ist das aktuelle Projekt von Uwe Beneke, seines Zeichens Art Director.

Der Job des Spiele-Grafikers ist im Prinzip zweigeteilt: Es gibt 2D-Grafiker, die hauptsächlich Skizzen, Texturen und Hintergrundbilder erstellen, und 3D-Grafiker, deren Hauptaufgabe der Bau von 3D-Modellen und deren Animation ist. In der Praxis sollte ein guter Grafiker aber in beiden Bereichen einsetzbar sein, auch wenn eine Spezialisierung auf eines der beiden Felder hilfreich sein könnte. Oft gibt sogar noch weitere Unterspezialisierungen.

Anforderungen

Folgende Arbeitsmittel sollte ein Grafiker beherrschen: Die Programme **Photoshop** und **3D Studio Max** sind absolutes Muss.

Dazu ergänzend eines oder alle der folgenden: **Lightwave**, **Maya** sowie **Bryce**.

Da die Spielebranche auf Projektbasis arbeitet, ist Teamfähigkeit auch für Grafiker eine entscheidende Vorbedingung. Außerdem wichtig sind Zeichentalent, räumliches Vorstellungsvermögen, Spiele-Erfahrung und eine gehörige Portion Enthusiasmus. Zusätzlich sollte der Grafiker in spe Verständnis für die technischen Gegebenheiten bei der Spiele-Entwicklung mitbringen, sich also beispielsweise mit aktuellen Engines auskennen. Uwe Beneke, Art Director bei Yager, meint zudem: »Man muss auch viel konsumiert haben (Comics, Filme, Spiele), um mehrere Stile im Repertoire zu haben. Bei einem Sciencefiction-Projekt nutzt es nichts, wenn man nur Tropfsteinhöhlen kann.«

Arbeitsalltag

Der Arbeitsalltag eines Grafikers wird von Kompromissen beherrscht. Meist ist der grundlegende Stil eines Spiels vorgeschrieben, dazu kommen die Einschränkungen der Technik. Deshalb müssen ständig Absprachen mit Programmierern und anderen Grafikern getroffen werden. Ein Beispiel: Ein 2D-Spezialist und ein 3D-Modellierer sollen ein Raumschiff entwerfen. Der 3D-Mann entwirft zunächst grob das Modell. Dabei gibt er vor, dass die Außenhaut-Textur kachelbar sein soll, also aneinander

geklebt werden kann. Dann hat er ein Frontfenster eingeplant, dessen Grafik zur Außenhaut passen muss. Außerdem gibt es ein Triebwerk mit Schriftzeichen der imperialen Raumflotte. So präpariert, beginnen beide zu arbeiten. Hinterher werden dann die Texturen auf das 3D-Modell geklebt.

Wie wird man Grafiker?

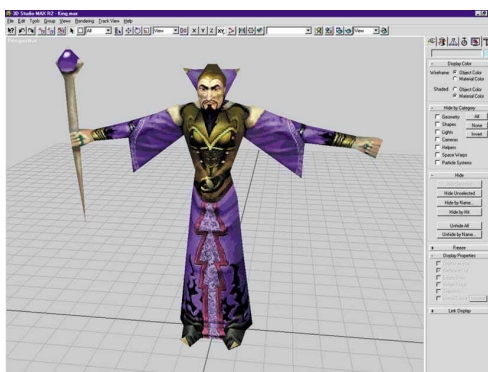
Beneke: »Sehr talentierte Leute können auch ohne Vorkenntnisse einsteigen.« In der Regel ist ein einschlägiges Studium wie Grafik-Design und Kunst hilfreich, aber keine Voraussetzung. Die Hilfsmittel sollte man allerdings aus dem Effeff beherrschen. Gegebenenfalls muss sich der angehende Spiele-Grafiker zuvor im Selbststudium mit **Photoshop** und **3D Studio Max** vertraut machen. Der nächste Schritt ist die Mitarbeit an konkreten Programmen: Suchen Sie sich also ein junges Mod-Team oder freies Projekt, und bieten Sie Ihre Dienste an. Talentierte Leute sind immer gefragt, und ohne ein Minimum an Erfahrung und vorzeigbaren Arbeiten bekommen Sie bei

»Sehr talentierte Leute können auch ohne Vorkenntnisse einsteigen«



Bevor 3D-Monster modelliert werden, erstellen die Grafiker **Konzept-Zeichnungen** – wie diesen schönen Black & White-Löwen.

kommerziellen Entwicklergruppen ohnehin keinen Fuß in die Tür. Das Unabhängige Entwicklerforum (www.usf.de) ist in Deutschland eine gute Adresse für die Suche nach einem ersten Projekt. **GUN**



In **3D Studio Max** entstehen die Polygon-Modelle, die nachher das Spiel bevölkern. Im Bild: ein Magier aus **Dungeon Keeper 2**.

Uwe Beneke, Grafiker

Alter:	30
Arbeitgeber:	Yager Design, Berlin
Ausbildung:	Studium (abgebrochen)
Im Beruf seit:	1990
Letztes Projekt:	versch. Konvertierungen
Aktuelles Projekt:	Yager

