

Jobs in der Spielebranche

Ein Blick hinter die Kulissen: In einer großen Serie beleuchtet GameStar, welche Berufe die Spiele-Industrie bietet, und was man dafür können muss.

Jobs in der Spielebranche

Ausgabe Thema

| | |
|----------|---|
| GS 05/08 | Überblick |
| GS 06/08 | Game Designer / Producer |
| GS 07/08 | Programmer Interface Designer |
| GS 08/08 | Level Designer Graphics Designer |
| GS 09/08 | Modeller / Animator |
| GS 10/08 | Writer / Localization Manager |
| GS 11/08 | Sound Designer / Composer |
| GS 12/08 | QA Manager, Tester Community Manager |
| GS 01/09 | Product Manager PR Manager |
| GS 02/09 | Der Weg in die Branche |

Wie Brot entsteht, wissen Sie relativ genau: Getreide wird vom Bauern angebaut, der Müller mahlt das Korn zu Mehl, der Bäcker macht daraus die schmackhaften Unterlagen für Wurst, Marmelade oder Käse, die Sie regelmäßig verzehren. Spiele kommen Ihnen als GameStar-Leser ebenso regelmäßig unter. Doch obwohl Ihr Verhältnis zu Roggenschnitten wohl eher neutral, zu Spielen vielleicht aber sogar schon leidenschaftlich ist, haben Sie wahrscheinlich weniger Einblick in den Entstehungsprozess für die Grundlage einer Ihrer liebsten Freizeitbeschäftigungen als ins Brotbacken. Woran liegt's? Logisch, der Prozess der Spieleherstellung ist der ungleich komplexere und vielfältigere von beiden. Deutlich mehr Menschen mit unterschiedlichsten Talenten und Aufgabenfeldern sind an einem Spiel

beteiligt. Diese Menschen und Ihre spannenden Berufe möchten wir Ihnen in den kommenden Monaten in der Neuaufgabe unserer Serie »Jobs in der Spielebranche« im Detail näherbringen.

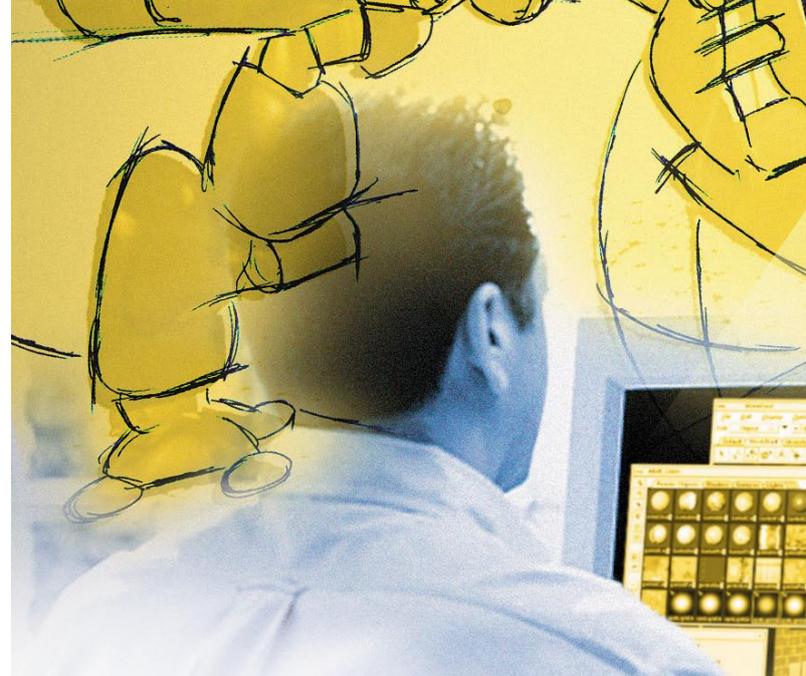
Von eins auf 300

Tetris (1985) wurde von Alexey Pajitnov in seiner Freizeit erdacht, von ihm allein umgesetzt und diente zunächst nur der Bepaßung von Freunden und Kollegen. Zwanzig Jahre später: Über 300 Menschen arbeiten fast vier Jahre lang an der Herstellung des Actionspiels **Assassin's Creed**, das sich allein auf Konsolen (Xbox 360 und Playstation 3) bisher schon weit über fünf Millionen Mal verkauft hat.

Die Zeiten haben sich geändert. Entsprechend das Programmieren von Spielen in den Pionierzeiten tatsächlich in etwa unserer romantisch verklärten Vorstellung von leidenschaftlichen Tüftlern, die abgeschottet von der echten eine virtuelle Welt erdachten, so fügt heutzutage eine ganze Industrie gewaltige Spielprojekte aus hochspezialisierten Einzelteilen zusammen. Produktionen dauern oft mehrere Jahre und schlagen teilweise mit zweistelligen Millionenbeträgen zu Buche.

Größer, komplexer

Je mehr Spiele in Umfang, Aussehen und Komplexität wuchsen, desto größer wurden auch die Teams, die an ihnen arbeiten. Gab es früher nur den Grafiker, der in Personalunion für Modelle, Texturen, Animationen und Landschaften zuständig war, suchen Entwickler heute gezielt nach »Model Artists«, »Texture Artists«, »Animators« und »Environment Designers«. Schrieb früher ein einzelner Mensch an der Story des Spiels, wird heute oft ein ganzer Stab von Autoren für Quests, Skriptsequenzen oder Dialoge angeheuert. Gleiches gilt für die Seite des



Publishers. In Zeiten des World Wide Webs und der professionellen Berichterstattung über Spiele reicht es nicht, die Finanzen der Produktion zu überwachen und das Spiel am Ende in einer hübschen Verpackung in den Laden zu stellen. PR Manager etwa werden gebraucht, um die Presse mit Informationen oder Bildmaterial zu versorgen. Community-Manager kümmern sich gezielt um die Fans und beantworten Fragen in Foren. Die Veröffentlichung in über einem Dutzend Sprachen verlangt nach einer ganzen Schar von Leuten, die sich um die Lokalisierung sorgen. Und parallel zur Komplexität moderner Spiele ist die Qualitätssicherung zu einem gigantischen Aufgabenfeld angewachsen. Immerhin soll im Idealfall (tritt viel zu selten ein) jedes Spiel auf den unterschiedlichsten Rechnerkonfigurationen einwandfrei laufen.

Geld bringt's zusammen

In den Siebzigern und frühen Achtzigern, also in den Pioniertagen der ersten Heimkonsolen plus Simpelspielen (in technischer Hinsicht) wie **Pong** und Textadventures sind die Programme zunächst in Eigenverantwortung bei den Entwicklern entstanden. Erst nach der Fertigstellung wurden die Spiele dem Publisher zu Vertriebszwecken überantwortet. Inzwischen arbeiten Entwickler und Publisher in der Regel spätestens ab der Prototyp-Phase Hand in Hand, oft schon wesentlich früher während der reinen Konzeptionierung. Das hat einen einfachen Grund: der schöne Mammon. Kaum eines der unabhängigen Studios hat ausreichend Geldreserven, um die Finanzierung eines Programms über Jahre stemmen zu können. Deswegen sucht man sich einen Publisher, der nicht nur nach Fertigstellung des Spiels (ähnlich einem Buchverlag) den Vertrieb übernimmt, sondern während des Entstehungsprozesses als Geldgeber dient und das Wachstum des Programms überwacht.

Das erste Mal, dass die Berufsbezeichnung »Game Producer« auf Publisher-Seite erschien, war übrigens schon 1982 – mit Gründung von Electronic Arts durch Trip Hawkins. Hawkins hatte sich das Konzept bei der Musikindustrie abgeschaut, genauer bei seinem Freund Jerry Moss, dem Mitbegründer von A&M Records. Die ersten Producer bei Electronic Arts wurden dann auch von A&M-Musikproduzenten geschult. Hawkins sah den Producer damals schon als das, was er heute noch ist: die Schnittstelle zwischen Entwickler und Publisher und somit eine der wichtigsten Berufe in der gesamten Spieleindustrie.

Insider-Spieler

Was die Spieleherstellung noch vom Brotbacken unterscheidet: Wenn Sie eine Semmel verputzt haben, erscheinen keine Credits, in denen alle die an der Brötchenproduktion beteiligten Personen aufgelistet werden. Oder anders ausgedrückt: Ruhm und Ehre haftet dem Bäckerhandwerk nicht an. Den größeren Reiz bietet die Spiele-Entwicklung. Wenn es Ihr Traum sein sollte, einmal im Abspann eines Titels namentlich erwähnt zu werden, dann werden Ihnen die kommenden Folgen unserer Artikelserie eine Orientierung bieten. Und selbst wenn Sie »nur« Spieler bleiben wollen, so werden Sie während des Lesens unserer Artikelserie jemand werden, der eine seiner liebsten Freizeitbeschäftigungen mit reichlich Hintergrundwissen genießt.

PET



Entwickler und Publisher – eine Übersicht

Die Größen und Aufgabenbereiche von Entwickler- und Publisher-Teams unterscheiden sich von Firma zu Firma, von Projekt zu Projekt. Unten finden Sie eine stark vereinfachte Darstellung, in der wir uns auf die jeweils wichtigsten und spannendsten Positionen konzentrieren.

ENTWICKLER

| | | |
|---|---|--|
| | Game Designer: Entwickelt und verfolgt das grundlegende Spielkonzept | |
| Programmer: Schreibt in einer Programmiersprache (zumeist C++) den für die Abläufe des Spiels nötigen Code | Level Designer: Entwirft die Architektur der Levels in Hinsicht auf logischen Aufbau, Spielbarkeit und Genre | Graphics Designer: Entwirft auf Basis des festgelegten Stils die Optik des Spiels |
| Modeller: Baut 3D-Objekte in Programmen wie 3D Studio Max oder Maya | Animator: Legt die Animationen der Spielobjekte fest, oft mit Motion Capturing | Interface Designer: Entwickelt die Benutzeroberfläche und die Spielsteuerung |
| Sound Designer: Erstellt die Geräusche (etwa Waffensounds) des Spiels | Composer: Komponiert die Musik, ist oft Freiberufler und wird engagiert | Writer: Schreibt die Story des Spiels (oft identisch mit dem Game Designer) |

PUBLISHER

| | | |
|--|--|---|
| Product Manager: Erarbeitung der USPs (Unique Selling Propositions, dt.: Verkaufsargumente), Produktvermarktung | Producer: Schnittstelle zwischen Publisher und Entwicklerteam, verwaltet das Entwicklungsbudget, überwacht den Fortschritt der Entwicklung (Milestones) | |
| PR Manager: Versorgt Fach- und Publikumspresse mit Material (etwa Screenshots) organisiert Entwicklerbesuche | Localization Manager: Plant Lokalisierungen, sucht mit Entwickler die Sprecher aus, bucht diese und Aufnahmestudios | QA Manager: Für die Qualitätssicherung verantwortlich, koordiniert etwa Tests auf unterschiedlichen Systemen |
| Community Manager: Versorgt Fans und Fansites mit Material, beantwortet Fragen in Foren, organisiert Fantreffen | | Tester: Spielt das Programm, um mögliche Fehler zu dokumentieren |



Die **Interface-Designer** der Kaos Studios (Frontlines).



Hier das QA-Büro von **Creative Assembly** (Total War).



Morgendliches Meeting bei **Radical Entertainment** (Prototype).