

Jobs in der Spielebranche

Game Designer

Spiele beginnen mit einer Idee – mit der Idee eines Game Designers. Was muss man können, um einer zu werden?

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

Der Chef von Lionhead ist nicht unschuldig daran, dass Bernd Beyreuther heute nicht etwa der Boss einer Grafikagentur, sondern des Entwicklerstudios Radon Labs (**Drakensang**) ist. »Wir haben schon zu DDR-Zeiten alles Mögliche gemacht, doch richtig angefangen hat es 1994. Da waren meine Freunde und ich nämlich auf der Amiga-Messe, und dort habe ich Peter Molyneux kennengelernt, der uns eine Stunde lang sein Magic Carpet vorstellte. Das war so inspirierend, dass ich dachte: Ich muss auch sowas machen! So kam es zum Actionspiel Urban Assault.« Bernd Beyreuther, eigentlich studierter Animator, ist heute Game Designer, genau wie Peter Molyneux.

Die Energie macht's

Ein Game Designer denkt sich Spiele aus. Er entwirft Welten, Geschichten und Charaktere, vor allem aber die grundlegenden Mechanismen, nach denen ein Spiel funktioniert. Er spürt der Seele jedes Unterhaltungsprogramms nach: dem Spielspaß. Game Designer müssen nicht zwingend etwas von Programmierung verstehen, vielmehr sollten sie mit Literatur, Theater und Filmen vertraut sein, also etwas von guten Geschichten und Dramaturgie verstehen. Dazu muss sich ein analytischer Verstand addieren, der gleichermaßen Spielregeln entwerfen und auf Schwachstellen hin abklopfen kann. Entscheidend ist laut Bernd Beyreuther aber die Energie: »Vor Jahren hing über meinem Bett ein Interview mit Chris Crawford [Anm. d. Red.: bekannter Designer, Autor und Initiator der Game Developers Conference]. Er wurde gefragt, welche Talente man als Game Designer mitbringen muss. Crawford sagte, dass es eigentlich keine Rolle spiele, wo jemandes Fachgebiet liege. Entscheidend sei, in diesem Bereich etwas erreichen zu wollen.« Der Star-Designer Peter Molyneux sekundiert: »Ich gebe Leuten immer den gleichen Rat: Wisst, was ihr wollt! Man muss von einer Leidenschaft angetrieben werden. Wenn mir jemand eine selbstgebaute Half-Life-Karte vorlegt, beeindruckt mich das mehr als ein Universitätsabschluss.«

»In der Spielebranche arbeitet man jahrelang an einem einzigen Spiel. Da bekommt man Angst, niemals alle guten Ideen umsetzen zu können, die man jemals hatte«, sagt Bernd Beyreuther. In den Aktenordnern des

Vom Einzelkämpfer zum Team

»In der Spielebranche arbeitet man jahrelang an einem einzigen Spiel. Da bekommt man Angst, niemals alle guten Ideen umsetzen zu können, die man jemals hatte«, sagt Bernd Beyreuther. In den Aktenordnern des

Game Designers türmen sich Zeichnungen, Texte, ganze Comics, die teilweise schon über 20 Jahre alt sind. Einiges davon floss in **Urban Assault** (1998) und **Project: Nomads** (2001) ein – Spiele, die Bernd noch allein entwarf. »Damals habe ich mich hingesezt und überlegt, was mir Spaß machen würde. Heute wird da viel methodischer vorgegangen. Spiele werden analysiert und in Bausteine zerlegt, mit denen sich dann unterschiedliche Design-Teams auseinander setzen.« Entsprechend hat sich der Job des Game Designers entromantisiert; die Zeiten, in denen Spiele auf der Vision einer einzelnen Person fußen, sind zumindest bei größeren Projekten vorbei. Bei Radon Labs arbeiten derzeit allein sechs Menschen unter der Leitung von Fabian Rudzinski am Design von **Drakensang**. Statt eigene Konzepte zu verwirklichen, muss ein Game Designer zudem oft Auftragsarbeiten erledigen. Beyreuther etwa zeichnet verantwortlich für die Lernspiel-Reihe **Genius**, mit der Kindern beispielsweise Biologie und Physik nähergebracht werden soll. Klingt wenig glamourös, reizte den kreativen Kopf aber genug, um so viel Energie hineinstecken, dass am Ende sogar der begehrte Kindersoftware-Preis Tommi für **Genius: Task Force Biologie** (2005) dabei herausprang.

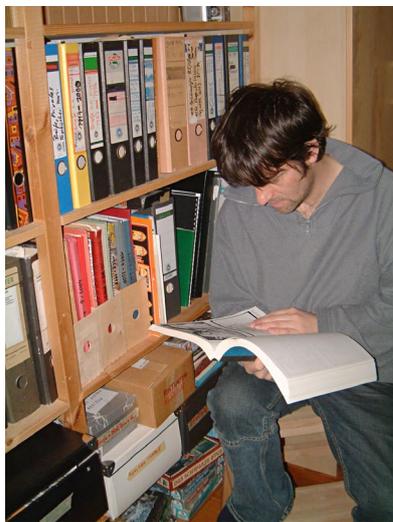
Die Grenze zum Regisseur

»Wir brauchen vollständige Menschen«, sagt Beyreuther und meint damit, dass ein Game Designer nichts taugt, wenn er nur im stillen Kämmerlein arbeitet, dort vielleicht die tollsten Ideen hat, sie aber nicht vermitteln kann. Denn Kommunikation und Steuerung sind eine der Hauptaufgaben eines Kreativen, wenn einmal das Grundkonzept eines Spiels steht. »Man muss ständig rotieren und schauen, wie es läuft. Und das ist das eigentlich Schwierige am Job des Game Designers, da wird die Grenze zum Regisseur oder Projektleiter überschritten.«

Wo kommen diese Allround-Talente her? Wo finden ein Studio wie Radon Labs, das oft an mehreren Titeln gleichzeitig arbeitet, solche Menschen? Beyreuther lobt die Games Academy in Frankfurt als gute, wenn auch teure Einstiegsmöglichkeit in die Branche. Er macht aber auch Mut, den Weg zu wählen, den er und seine Freunde damals beschritten: »Es gibt genug Beispiele aus den letzten Jahren, in denen junge Teams es auch alleine schaffen, die Macher von Crashday oder Tunguska etwa. Letztlich ist eben die Energie ausschlaggebend.«

Unser Experte

Bernd Beyreuthers (37) erste Spiele waren Urban Assault und Project: Nomads. Heute ist er Mitbesitzer des Berliner Entwicklerstudios Radon Labs, bei dem er als Creative Director fungiert.



In einem großen Regal hat Bernd Beyreuther (Radon Labs) seine Ideen gesammelt, um sie reifen zu lassen.



Urban Assault, Beyreuthers erstes Spiel, wurde 1998 von Microsoft veröffentlicht.