

Jobs in der Spielebranche

Producer

Es heißt, Planung sei das halbe Leben. Im Falle eines Spieleproduzenten ist das allerdings nicht die ganze Wahrheit.

Christopher Schmitz könnte Leute entlassen, Spielkonzepte umwerfen und überhaupt ganz schön viel schlechte Laune bei einem Entwickler verbreiten. Christopher Schmitz hat Macht, aber auch mächtig viel Verantwortung. Christopher Schmitz ist Producer bei Ubisoft.

Ein Producer ist der Mensch, der alles zusammenhält: Er plant die Finanzierung eines Spiels durch den Publisher, er überwacht den Fortschritt der Entwicklung, und er achtet darauf, dass das Produkt den Qualitätsanspruch erfüllt, der angestrebt wird. Am Ende ist er allerdings auch dafür verantwortlich, wenn das Projekt scheitert.

Der Verbindungsmann

Die Branche kennt zwei Arten von Produzenten: die einen sind beim Entwickler beschäftigt, die anderen arbeiten für den Publisher. Während Erstere permanent im Studio sitzen, oft sehr in den kreativen Prozess involviert und zuerst dem Entwicklerteam verpflichtet sind, pendelt der Publisher-Producer zwischen Studio und seinem Büro, um beide Seiten zu verknüpfen. Er ist Schaltstelle und Sprachrohr. Kommunikationsfähigkeit ist das A und O seiner Position; dazu kommen analytische, organisatorische und kaufmännische Fähigkeiten.

Dass die bei einem Publisher angestellten Producer nicht alle die gleichen Arbeitsweisen haben und unterschiedlich stark eingreifen, weiß Christopher Schmitz durch seine Erfahrung: »Es gibt solche, die sich auch als eine Art Creative Director verstehen, ihre Finger sehr tief ins Spiel stecken und jedes noch so winzige Element absegnen wollen. Und dann gibt es die, die lieber auf der übergeordneten Projektmanagement-Ebene arbeiten. Diese Menschen planen die anstehenden Aufgaben mit dem Studio, stellen zu Beginn der Zusammenarbeit etwa ein Team-Organigramm auf und implementieren Abnahmeprozesse, um die Qualität zu sichern. Zu Letzteren zähle ich mich.«

Feedback-Ernter

Producer rekrutieren sich in der Regel direkt aus der Branche. Oft waren sie vorher selbst in Entwicklungsteams tätig, kennen also Spiele und die dafür notwendigen Prozesse. Und sie wissen, wie schnell sich ein Entwickler verrennen kann. Christopher Schmitz bleibt trotz seiner 16jährigen Erfahrung auf dem Boden: »Ich kommentiere zwar auch die

Elemente eines Programms, glaube aber nicht, dass ich zu hundert Prozent weiß, was der Spieler da draußen will. Deswegen nutzen wir Fokusgruppen, Blindstudien und auch das Feedback der Fachpresse, um sicherzustellen, dass ein Programm auf dem richtigen Weg ist.«

Manchmal kristallisieren sich Fehler erst spät im Entstehungsprozess heraus, weil die Beteiligten zu lange Zeit zu nah am Projekt waren. »Bei einem Comedy-Adventure, für das ich Produzent war, meldeten erst die Leute von der Qualitätssicherung, dass der Titel überhaupt nicht lustig sei. Wir haben dann einen geschlossenen Beta-Test unter Adventure-Fans veranstaltet, mein Associate Producer hat das umfangreiche Feedback gesichtet und den Entwicklern vorgelegt. Erst dann haben die erkannt, dass da was falsch läuft, und konnten gegensteuern.«

Guter Producer, böser Producer

Unangenehm wird der Job eines Prozenten dann, wenn ein Studio nicht die gewünschten Arbeiten abliefert. Im Kleinen führt so etwas beispielsweise zum Austausch des Chefgrafikers, weil die Optik nicht ins angestrebte Konzept passt. Härtere Bandagen dürfen angelegt werden, wenn vorher vertraglich festgehaltene »Milestones« (klar umrissene Entwicklungsabschnitte) nicht zufriedenstellend gefertigt werden. Dann ist es am Producer, zu entscheiden, ob das Projekt weitergeführt oder abgebrochen werden sollte. Im schlimmsten Fall kommt es zu einer Vertragsauflösung, und der Entwickler muss die schon erhaltenen Gelder zurückzahlen. Zumindest theoretisch, denn praktisch ist da selten etwas zu holen – das Budget fließt direkt in Produktion und Gehälter. Deswegen ist Christopher Schmitz bemüht, auch mal Fünfe grade sein zu lassen: »Es liegt an mir, einen Milestone abzunehmen oder nicht. Und wenn ich sehe, dass die Entwickler zwar ein paar Sachen noch nicht geschafft, dafür aber andere schon eingebaut haben, dann segne ich den Milestone für gewöhnlich ab.«

Wenn Schmitz einem Spiel besonders zugetan ist, greift er auch zu ungewöhnlichen Mitteln: »Ich habe mich schon vor dem Vorstand in den Staub geschmissen, um ein Projekt am Leben zu erhalten.« Denn obwohl der Job eines Producers verhältnismäßig trocken klingt, ist dafür eines essentiell wichtig: Verständnis und Liebe für Spiele. **PET**

Unser Experte

Christopher Schmitz (35) ist schon seit 16 Jahren in der Branche. Er begann als Programmierer, arbeitete zuletzt für 10tacle und ist nun Producer bei Ubisoft.



Jack Keane war das letzte Spiel, das Christopher Schmitz für 10tacle produzierte. Jack Keane gewann den Leserpreis »GameStars« für das beste Adventure 2007.



Bevor eine Produktion anrollt, stellt Christopher Schmitz mit den Entwicklern (hier Related Designs) eine genaue **Planung** der Arbeitsabschnitte auf.