

# 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<br>Interface Designer        |
| GS 08/08 | Level Designer<br>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<br>Community Manager |
| GS 01/09 | Product Manager<br>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.«

### 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 hingesetzt 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.

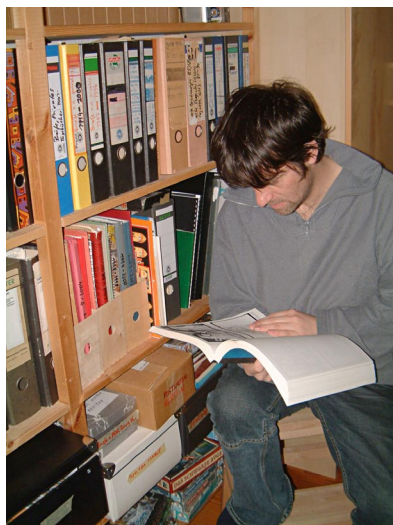
### Die Grenze zum Regisseur

»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.

# 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.

### 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.



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



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