

Jobs in der Spielebranche

Graphics Designer

Ob stilvolles Kunstwerk oder fotorealistisches Abbild: Das Werk der Graphics Designer sehen Spieler immer auf den ersten Blick.

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 | Graphics Designer Level 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 |

Arbeit nach Plan

Konzeptbilder zeichnen, Hintergründe malen, 3D-Objekte erstellen und Texturen gestalten, das sind die klassischen Aufgaben des Grafikers. Er kleidet die Spielwelt in ihr optisches Gewand und arbeitet nach einem strengen Wochenplan. Bei der Entwicklung von **Goin' Downtown** standen darauf Vermerke wie: »Close-Up painten, Jake/Rose, Lo2, 2 Ansichten, 4 Stunden«. Für den 2D-Grafiker bedeuten diese Notizen, dass er zwei Hintergründe für eine Gesprächsszene zwischen Jake und Rose zeichnet und vier Arbeitsstunden dafür vorgesehen sind. Die Grafiken entstehen auf Grundlage einfacher Renderbilder aus dem Programm 3D Studio Max. Diese werden in der Nachbearbeitung per Photoshop übermalt und Details wie Farbe und Beleuchtung eingefügt. »In Goin' Downtown hatten wir 20 Umgebungen, die in 3D gebaut und gerendert wurden. Von denen haben wir noch jeweils eine Nacht-Variante gemacht, und dann wurden diverse 2D-Animationen eingefügt«, erklärt Daniel Töpfer. Sind die Gebiete fertig, werden Zwischensequenzen, Installationsgrafiken und Spezialeffekte erstellt. Auch die Verpackung des Spiels entwerfen die Grafiker. Und natürlich braucht die Marketing-Abteilung Artworks, Trailer und diverses Pressematerial.



Daniel Töpfer erstellt eine Spielfigur für **Goin' Downtown**: von frühen Skizzen über ein Drahtgittermodell bis zum fertigen 3D Model.

Ein dreistöckiges Haus, gebaut aus weißen Linien auf einem schwarzen Hintergrund: So sah vor 28 Jahren die Grafikrevolution von Ken und Roberta Williams aus. Mit ihrem Adventure **Mystery House** führte das Entwickler-Ehepaar das Genre aus der Buchstabenwüste der Text-Adventures und läutete die Ära der Grafik ein. Heute kümmern sich Graphics Designer wie Daniel Töpfer speziell um die Optik in Computerspielen. Als Art Director war Daniel zuletzt für Stil und Aussehen des Adventures **Goin' Downtown** zuständig. Die passenden Fähigkeiten hat er sich bereits 1993 beim Bau von 3D-Autos zugelegt. Er weiß, was einen guten Grafiker ausmacht: »Talent. Den Rest lernt man.«

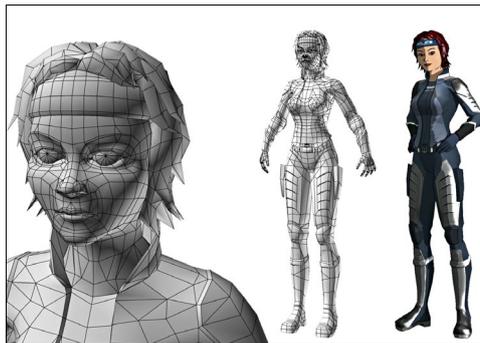
Arbeit mit Stil

Damit im fertigen Spiel alle Charaktere in ihre Umgebungen passen und die virtuelle Welt wie aus einem Guss wirkt, orientieren sich die Graphics Designer bei ihrer Arbeit am »Styleguide«. In dieser Stilbibel legen der Art Director und die Game Designer am Anfang der Entwicklung den optischen Grundton des Spiels fest. Bei **Goin' Downtown** ließ sich Daniel Töpfer dabei von Comics inspirieren. »Mit der Stilentscheidung trage ich natürlich auch die Verantwortung und stehe am Pranger, wenn das Produkt am Ende grafisch nicht überzeugt.« Doch auch seine Mitarbeiter haben täglich Ideen, die das Spiel verändern. So hätte Danny, einer der Charaktere in **Goin' Downtown**, laut Konzeptzeichnung einen Zopf. Im fertigen Spiel hat er einen Iro, also eine Irokesenfrisur. »Der zuständige 3D Artist fand den Zopf unpassend und konnte mich davon überzeugen. Bei uns kann man die Vorlage immer nach dem persönlichen Geschmack interpretieren.« Und mit einem Lachen fügt Töpfer hinzu: »Aber ein guter Grafiker trifft dann auch den Geschmack des Art Directors.«

Arbeit für Spezialisten

Der Produktionsaufwand von Computerspielen ist in den letzten Jahren enorm gestiegen. Größere Entwicklerteams und immer aufwändigere Grafiken verändern auch den Beruf des Graphics Designer: Spezialisierungen sind gefragt. »Der Anspruch der Spieler ist gewaltig. Vielseitig einsetzbare Mitarbeiter sind wichtig, aber auch als Grafiker muss man sich ständig weiterentwickeln. Deshalb werden unsere Leute regelmäßig geschult«, sagt der Chef der Grafikabteilung. Wissensdrang ist daher Pflicht für eine Junior-Position bei Silver Style. Ohne Fachkenntnis geht in diesem Beruf nichts. Neben dem Bildbearbeitungsprogramm Photoshop müssen Bewerber mindestens ein gängiges 3D-Programm beherrschen. Auch Erfahrungen mit der Branche helfen, beispielsweise durch Praktika. »Am wichtigsten sind aussagekräftige Arbeitsproben. Besonders, wenn man glauben könnte, dass sie aus aktuellen Top-Produkten stammen«, verrät Daniel Töpfer. Die jeweilige Ausbildung ist für den Art Director dann nur noch zweitrangig.

CHS



Das Polygonmodell der Polizistin Isabel wurde mit **3D Studio Max** erstellt und später mit Texturen aus Photoshop überzogen.



Der Sanitäter Danny sollte ursprünglich sein Haar als Zopf tragen. Die **Goin'-Downtown**-Grafiker entschieden sich aber für einen Iro.

Unser Experte

Der 31-jährige Graphics Designer **Daniel Töpfer** war beim Berliner Spieleentwickler Silver Style als Art Director für die beiden Adventures **Everlight** und **Goin' Downtown** zuständig.



Jobs in der Spielebranche Level Designer

Allmächtig ist er nicht. Doch Tastatur und Maus machen den Level Designer zum **Gott** unserer Spielwelten.

Die letzten Sonnenstrahlen tauchen das Gefängnis in gespenstisches Zwielicht. Geduckt schleichen wir durch die Schatten. Wenn uns jetzt eine Wache erwischt, sind wir so gut wie tot, denken wir noch. Da schneidet das Geräusch brechenden Glases durch die schwarze Stille, wir haben nicht aufgepasst. Sekundenbruchteile später tauchte eine Silhouette im flackernden Licht einer Fackel auf – unser Herz rast. »Solche dramatischen und emotionalen Erlebnisse zu erschaffen, das ist die Aufgabe der Level Designer«, erklärt Michael Schulz, der bei den Hamburger Replay Studios die Umgebungen für das Schleichspiel **Velvet Assassin** baut. Über die Bedeutung seines Berufs für das fertige Produkt sagt er: »Das Leveldesign ist das Herz eines jeden Spiels.«

Im Gespräch mit der KI

Der Level Designer plant und formt die Spielwelt, egal ob enges Gefängnislevel oder riesiger Rollenspiel-Kontinent. Er füllt die virtuellen Umgebungen mit Städten, Wäldern, Flüssen und Dungeons. Er bestimmt die Lichtquellen und erschafft so Stimmungen. Und natürlich schickt er Spielern Soldaten, Ungeheuer oder schleimige Aliens entgegen. Die Levels entstehen in komplexen Editoren aus vorgefertigten Grafikelementen. »Dabei kann man 1.000 Dinge falsch und zehn richtig machen«, beschreibt Schulz die Programme. »Wir haben die schönste und die abwechslungsreichste Aufgabe«, ergänzt Mark Intelmann. Für das Action-Rollenspiel **Sacred 2** entwirft Mark als Level Designer eine offene Welt und arbeitet dazu eng mit den



Der Level Designer **Mark Intelmann** (rechts) und sein Kollege Benny Kayser entwerfen ein Dorf in einer Sumpflandschaft für **Sacred 2**.

Game- und Quest-Designern bei Ascaron zusammen: »In einer so großen Welt ist es wichtig, dass der Spieler möglichst selten hin und her laufen muss. Also lasse ich ihn wichtige Gesprächspartner im Verlauf der Quests an unterschiedlichen Orten wiedertreffen.« Während Mark und seine Kollegen einen ganzen Kontinent erschaffen und die Handlung glaubwürdig über die große Welt verteilen und verknüpfen, arbeitet Michael Schulz für **Velvet Assassin** die Komplettlösung des Spiels Raum für Raum ab. »Was im Level passiert, wird vorher sehr genau festgelegt. Ich kann also nicht wild drauflos bauen. Allerdings funktioniert im Spiel nicht alles, was auf dem Papier gut klang. Dann muss ich kreativ werden«, sagt der Level Designer. Schließlich sollen die Änderungen in die Dramaturgie des Levels passen. Dazu muss der Designer auch Such- und Wegpunkte für die KI des Schleichspiels festlegen: »Es ist ein Ammenmärchen, dass die KI einen Raum betritt und eigenständig lossucht. Wenn es gut aussehen soll, muss ich ihr sagen, wo sich Spieler verstecken könnten und wo sie selbst sinnvoll in Deckung gehen kann.«

Nicht echt, aber fair

Gutes Leveldesign ist immer glaubwürdig. Mit Realismus sollte man diesen Anspruch jedoch nicht verwechseln, meint **Velvet Assassin**-De-

signer Schulz: »Im exakten Nachbau eines Hauses macht ein Spiel wahrscheinlich wenig Spaß. Unsere Spielmechanik würde oft nicht funktionieren. Es gibt nicht genug alternative Schleichwege.« Vorteilhaft ist ein Grundverständnis für Architektur, Statik und Gebäudetechnik trotzdem. So darf eine Treppe nicht frei im Raum schweben, und Belüftungsschächte sollten nachvollziehbar platziert werden. Wichtiger bleibt jedoch die Fairness dem Spieler gegenüber. Läuft eine Situation auf das »Versuchen und scheitern«-Prinzip hinaus, hat der Level Designer versagt. »Anfänger neigen dazu, die Spieler in unfaire Fallen zu schicken«, sagt Michael Schulz. Sehr viel Erfahrung mit Spielen ist daher für Neueinsteiger wie auch leitende Level Designer Pflicht.

Bastler willkommen

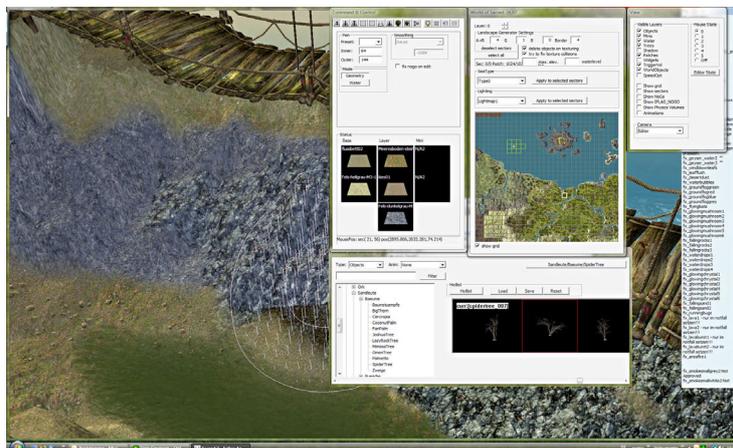
Auf Talentsuche gehen die Entwicklerstudios besonders gerne in der Modderszene – Level Designer ist ein Job für Autodidakten, die Tätigkeit besteht oft aus technisch anspruchsvollem Abarbeiten tausender Detaileinstellungen. Such- und Wahrnehmungsbereiche für die Gegner müssen festgelegt, Scripte eingebaut und Deckungen markiert werden. »Belastbarkeit und Flexibilität sind nötig, um Abgabetermine (Milestones) einzuhalten. Geregelt Arbeitszeiten gehören eher selten zum Alltag«, sagt Mark Intelmann von Ascaron. Außerdem brauche man ein Händchen für Dramaturgie und Ästhetik. Zu diesen Anforderungen gesellt sich ein Problem des Marktes, wie Michael Schulz weiß: »Es ist heute schwer, einen Job zu finden, wenn man nicht schon an Spielen gearbeitet hat. Das ist ein sehr unglücklicher Kreislauf. Aber eine gute Half-Life-Erweiterung oder andere Mods können Türen öffnen.« **CHS**

Unsere Experten

Michael Schulz hat seine Karriere als Autodidakt mit Half-Life-Mods begonnen. Heute ist der 35jährige als Senior Level Designer bei den Replay Studios für **Velvet Assassin** zuständig.



Der 35jährige **Mark Intelmann** hat an der Games Academy das Fach Game Design studiert. Als Level Designer arbeitete er an **Desperados 2** und kümmert sich jetzt bei Ascaron um **Sacred 2**.



Mit dem selbstentwickelten **Leveleditor** werden einzelne Grafikelemente zur Welt von **Sacred 2** kombiniert.