

Jobs in der Spielebranche Tester / QA Manager

Er sucht Fehler, damit wir keine mehr finden. Der Tester stellt sicher, dass ein Spiel so bugfrei wie möglich auf den Markt kommt.

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

Nur noch wenige Meter bis zum Endgegner. Mit gezücktem Schwert stürmen wir um die Ecke, holen aus zu einem vernichtenden Spezialschlag ... und bleiben mitten in der Animation hängen, weil das Spiel plötzlich einfriert. Enttäuschung, Frust, Hass – wir durchleben die komplette Palette an negativen Emotionen. Michael Backhaus empfindet etwas völlig anderes: pure Freude. »Ich habe richtig viel Spaß daran, herauszufinden, wie ich ein Spiel kaputt machen kann!«, sagt Backhaus, der als QA Manager die Testabteilung beim Berliner Entwickler Radon Labs leitet. QA steht für Quality Assurance, zu Deutsch Qualitätssicherung. Dass das Rollenspiel **Drakensang** bei der Veröffentlichung nahezu fehlerfrei war, liegt also vor allem an der zerstö-

rischen Kreativität von Michael Backhaus und seinen Leuten, die so insgesamt weit über 25.000 Bugs finden konnten.

Wiederholungstäter

Der Arbeitsalltag eines Testers klingt verlockend: Mails checken, Fehlerberichte schreiben, aber vor allem spielen, spielen und nochmals spielen. Ein Traumjob? »Ja, aber nur wenn du eine Leidenschaft fürs Fehler-suchen hast und extrem viel Geduld mitbringst«, so Michael Backhaus. Denn erst ganz zum Ende einer Produktion wird ein Titel in seiner Gesamtheit getestet und dabei auch klassisch durchgespielt. Die restlichen zwei bis drei Jahre überprüfen Michael Backhaus und sein Team einzelne Levels oder Spielelemente, im Fall von **Drakensang** etwa das Kampfsystem oder die Menüs. Das alles koordiniert, analytisch, vor allem aber immer und immer wieder. »Es gibt offensichtliche Fehler, die findet jeder«, verdeutlicht Backhaus. »Wir fragen uns: Wie kann ich das Spiel überlisten, die Regeln umgehen, die Mechanik austricksen?«

Der größte Feind eines Testers ist deshalb die Gewohnheit. »Wenn man eine Mission hunderte Male gespielt hat, bekommt man Veränderungen nicht mehr so mit. Man rennt einfach blind durch und gewöhnt sich an Fehler und an Balancing-Macken«, erklärt Backhaus. So fielen den Testern die langen **Drakensang**-Laufwege erst auf, als für die Ver-

kaufsversion der Teleport-Cheat entfernt wurde – zu spät.

Bug-Spürnase

Entdecken die Tester einen inhaltlichen oder technischen Fehler, dokumentieren sie ihn in einer Bug-Datenbank, damit ihn die Entwickler einerseits reproduzieren und andererseits natürlich auch beheben können. Bei einem Großprojekt wie **Drakensang** kommt da einiges zusammen. Michael Backhaus klingt fast ein wenig stolz: »An einem »guten« Tag haben wir schon mal locker über 100 Bugs gefunden.« Weil sich so viele Bugs schlecht per E-Mail oder Telefon diskutieren lassen, läuft ein Großteil der Kommunikation über die Datenbank ab. Trotzdem spricht Michael Backhaus mehrmals die Woche mit den Game Designern und den Projekt-Managern, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Denn: »Je weiter Tester in die Entwicklung einbezogen werden, desto besser ist letzten Endes die Arbeit.« Dabei versteht sich Michael Backhaus jedoch weniger als Ratgeber, sondern vielmehr als Dienstleister, der eigene Spaßkriterien hintenanstellen muss. Denn nicht immer haben Tester das Glück, sich um ein Projekt wie **Drakensang** kümmern zu dürfen. »Die Spiele werden nicht für uns gemacht, sondern für den Kunden. Deshalb muss ein Tester auch bei Pferdespielen analysieren können, ob sie fehlerfrei, kindgerecht und einsteigerfreundlich sind«, so Backhaus.

Nachwuchshoffnung

Die schlechte Nachricht: Im Vergleich mit den anderen Berufen in der Spielebranche verdienen Tester verhältnismäßig wenig. Die gute Nachricht: Bei keinem anderen Job in der Spielebranche sind die Einstiegs-hürden so niedrig. »Man sollte über vernünftige Englischkenntnisse verfügen, ein langjähriger Zocker sein und sich für die Hintergründe und Zusammenhänge der Spiele-Entwicklung interessieren«, so Backhaus.

Viele Tester starten ihre Karriere als Nebenjob während des Studiums. Denn die Arbeitszeiten können je nach Projektstatus stark variieren. Zu Beginn einer Entwicklung sind's durchaus mal nur zwei Arbeitstage die Woche, kurz vor dem Veröffentlichungstermin muss dafür regelmäßig auch der Sonntag im Büro verbracht werden.

Wer trotz des Stresses seine Arbeit sorgfältig erledigt, hat durchaus Aufstiegschancen. Nach wie vor fehlt es der deutschen Spielebranche an Ausbildungseinrichtungen, bei vielen Entwicklern wird deshalb die eigene QA-Abteilung für die Nachwuchs-Rekrutierung herangezogen. Das kann der klassische Weg über den Lead Tester bis hin zum QA Manager sein, der die Testabteilung leitet und sich auch um Budget- und Personalpläne kümmern muss. Aber auch viele PR-, Marketing- und Produkt-Manager haben ihre Laufbahn einmal als Tester begonnen. Zumindest bei Michael Backhaus hat die Karriere jedoch ein großes Opfer gefordert: »Ich bin selbst bei Superhits nicht mehr in der Lage, sie einfach nur ganz normal zu spielen. Wenn sich zehn Jahre lang alles darum dreht, gezielt etwas kaputt zu machen, überträgt sich das eben auch aufs Privatleben.«

Unser Experte

Michael Backhaus
(33) arbeitet seit 14 Jahren als Tester und ist QA Manager beim Berliner Entwicklerstudio Radon Labs. Zuletzt war er verantwortlich für die Qualitätssicherung von **Drakensang**.



In der QA-Abteilung arbeiten je nach Projektstatus bis zu 20 Tester. Gefundene Fehler werden in der Bug-Datenbank dokumentiert.

ID	Kategorie	Auswertung	Erreichte Status	Letzte Aktualisierung
100001	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100002	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100003	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100004	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100005	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100006	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100007	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100008	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100009	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14
100010	UI-Fehler	Blocker	Offen	20-09-08 10:14