www.gamedevtipps.de

Mysterium Spieleentwickler

Schritt für Schritt vom Wunsch zur Karriere

Kostenlose .pdf Leseprobe!

Felix Olschewski

www.gamedevtipps.de

Mysterium Spieleentwickler:
Schritt für Schritt vom Wunsch zur Karriere
1. Auflage, Februar 2011

Copyright © 2011 Felix Olschewski
Alle Rechte vorbehalten

Umschlaggestaltung: Andrea Christen (www.andreachristen.de)
Peter Thielmann (www.polygondirigent.de)
Felix Olschewski (www.felixolschewski.de)

Layout: Felix Olschewski

ISBN 978-3-8423-4226-2

Inhalt

Danksagungen 8

Einleitung 9

Warum Spieleentwickler werden? 11
- Eine einmalige Gelegenheit 13
- An wen richtet sich dieses Buch? 14
- Was erwartet dich als Spieleentwickler? 15
  - Kreativität 15
  - Handwerk 16
  - Teamwork 16
  - Genügsamkeit 17
  - Werterhalt 17
  - Ein Job wie jeder andere 18
  - Ein Privileg? 19
  - Chancen 19

Berufswege 21
- Kreuz-Disziplinäre Arbeit 22
- Ein paar Worte zu Titeln: Senior Lead Supervisor 23
- Berufswege: Bereich Grafik 24
  - 3D-Grafiker 24
  - Modeling 25
  - Texturing 25
  - Level Design 26
  - Animation 26
  - 2D-Grafiker 27
  - Pixel Art 27
  - Vektorgrafik 27
  - Interface Design, Layout 28
  - Illustration / Concept Art 28

Berufswege: Bereich Game Design 29
Game Designer 29
Level Designer 32
Interface Designer 33
Script-/Storywriter 33
Berufswege: Bereich Qualitätssicherung 38
Tester 38
QA Manager / QA Leiter 39
Berufswege: Bereich Technik 43
Programmierer 43
Berufswege: Bereich Management 45
Projektmanager 45
Producer 46
Berufswege: Bereich Audio 51
Musiker 51
Sound Designer 52
Generalisten oder Spezialisten? 56

Mögliche Wege zum Brancheneinstieg 57
Einstieg als Tester 57
Praktikum 58
Diplomarbeit 59
Leveldesigner 59
Direkteinstieg 60
Arbeit in verwandten Branchen 60

Die Optimale Vorbereitung 65
Horizonterweiterung 65
Videospielkultur 65
Fähigkeiten 66
Organisation, Struktur und Planung 66
Auffassungsgabe 67
Detailverliebtheit und Sorgfalt 68
Dokumentation 68
Verständnis 68

Erfahrung vor dem Job 70
Analytischer Konsum 70
Betatests 70
Mods und Hobbyprojekte 71
Branchenverwandte Arbeit 71
Tools 72
Geheimwaffen 73
Der Tellerrand 73
Verbreitete Tools 73
Ausbildungswege 78
Theorie und Praxis. Oder: Gelerntes vs. Bescheinigtes 78
Betriebliche Ausbildung 79
Klassische Studiengänge 80
Private Institute 81
Quereinstieg 81
Quereinstieg als Game Designer 82

Die Bewerbung 83
Initiativbewerbungen 83
Die Natur von Stellenausschreibungen 83
Gute Mitarbeiter werden immer gebraucht 84
Portfolio 84
Probearbeit 85
Ein verführerisches Angebot 86
Wo bewerben? 87
Messen 87
Entwicklerkonferenzen 87
Jobbörsen 88
Deine Auswahlkriterien 88
David gegen Goliath 90
Browsergames und „richtige Spiele“ 90
Standorte 91
Bewerbungsunterlagen 94
Bewerbungsgespräch 94
Freelancer oder Festanstellung? 96

Einblicke 99
Kurzüberblick über den Entwicklungsprozess 99
Wunschliste 101
Milestones 103
Entwicklung ohne Vorproduktion 103
Die beteiligten Parteien 105
Studios 105
Publisher 106
Entwickler und Publisher: Eine Hassliebe? 106
Lizenzgeber 107
IPs 108
Releasepolitik 113
Geschäftsmodelle? Fonds und Subventionen 114

Zukunftsaussichten 117
Ist der Job sicher? 117
Weiterbildung 118
Bücher 119
Konferenzen 119
Magazine 121
Websites 121

Ressourcen 123
Magazine 123
Websites 124
Bücher 126

Glossar 129

Antworten. Fest steht: Anno 2010 gibt es ihn nicht, DEN einen Weg zum Spieleentwickler.

Ziel dieses Buchs ist daher, die verschiedenen Wege und Möglichkeiten zu einer Karriere als Spieleentwickler aufzuzeigen. Entsprechend richte ich mich mit diesem Buch eher an Neulinge und Einsteiger, die sich einen Überblick über die Branche als Ganzes verschaffen und die möglichen Einstiegswege aufgezeigt bekommen möchten.

Dank des Internets ist es nun möglich, Informationen leichter zu verbreiten als je zuvor. Zu diesem Buch findest du auf der Website `www.gamedevtipps.de` regelmäßig kostenlose Ergänzungen, Neuigkeiten und Aktualisierungen.

Ich kann zum Einstieg in die Branche nur ermutigen. Denn nicht nur handelt es sich um einen schönen Beruf, sondern die benötigten Fähigkeiten sind vielfältig einsetzbar und die Wachstumstrendlinie dieser Industrie zeigt seit Jahren stetig nach oben.

Viel Spaß!

Felix Olschewski

Warum Spieleentwickler werden?

Seit einigen Jahren geistern die Meldungen immer häufiger durch die Medien: Die Spielebranche sei mittlerweile größer, profitabler und stärker als die Filmbranche. Die dabei genannten Zahlen schwanken stark. Doch auch wenn man die Statistiken und vor allem Prognosen konservativ betrachtet, lässt sich ein klarer und starker Wachstumstrend ablesen. Videospiele haben sich einen festen Platz in den Wohnzimmern dieser Welt erkämpft und dort konkurrieren sie als Unterhaltungsmedium nun mit Film und Fernsehen. Und selbst wenn sich ein Medium wie der Film nie ganz verdrängen lassen wird, so leuchtet ein, warum Videospiele ihm oft den Rang ablaufen: Die interaktive Natur der Spiele bindet den Spieler in das Geschehen ein und holt ihn heraus aus dem rein passiven Konsum.

Die Möglichkeiten zur kreativen Entfaltung in der Spielebranche sind schier grenzenlos. Spiele entstehen in der Regel zu 100% im Rechner und ermöglichen so die Erschaffung fantastischer Welten völlig frei von irdischen Beschränkungen. Die Physik kann nach belieben manipuliert werden und Schauspieler ermüden nicht. Doch nicht nur im Großen, sondern auch im Detail bieten sich unzählige Möglichkeiten. Längst konzentrieren sich einzelne Entwickler auf immer kleinere Nischen der Produktion. Spezialisten für Echtzeit-Strategiespiel-Level, Pferdeanimationen oder mittelalterliche Bekleidung haben die Möglichkeit sich sogar am vermeintlich unteren Ende der kreativen Nahrungskette voll auszuleben und ihre individuellen Fähigkeiten einzubringen.

Die hohe Komplexität moderner Produktionen bedingt eine enge Zusammenarbeit der Mitglieder eines Entwicklerteams. In der Regel herrscht hierbei wie in vielen kreativen Berufen eine naturgemäß sehr lockere und persönliche Atmosphäre. Gleichgesinnte tauschen sich leidenschaftlich über neue Tricks in uralten Spielen aus, fordern sich in der Mittagspause im virtuellen Gitarrenduell heraus oder erfreuen sich schlichtweg den ganzen Tag an der Gesellschaft Gleichgesinnter.

Sicherlich ist ein Zuviel an Spaß bei der Spieleentwicklung kaum denkbar. Trotzdem handelt es sich jedoch auch um harte Arbeit, die Disziplin und Einsatz erfordert. Nur wenn alle eng zusammenarbeiten und sich auf ihre Aufgaben konzentrieren, kann ein Spiel wie geplant fertiggestellt werden. Es ist gerade dieser Kontrast aus Entspannung und Konzentration, der dem Beruf seine Würze verleiht.

Es gibt viele gute Gründe, Spieleentwickler zu werden. Zugleich sollte jedoch auch die rosarote Brille schon vor dem Brancheneinstieg abgelegt und sich selbst klargemacht werden, was man erwartet – und was man zu erwarten hat.

Dieses Buch soll dir dabei helfen, einen klaren und realistischen Blick auf die Branche zu bekommen.

Eine einmalige Gelegenheit

Ein Fachbuch sollte von jemandem geschrieben werden, der sich mit der Materie auskennt und möglichst viel relevante Erfahrung gesammelt hat. Das Thema „Wie wird man Spieleentwickler?“ stellt daher insofern ein Problem dar, als dass man in seinem Leben nur ein Mal Spieleentwickler wird. Man kann diesen Vorgang nicht wiederholen, das einmal erworbene Wissen verhindert einen erneuten naiven Einstieg. Und so ist es schwierig, aus der Branche heraus den Einstiegstipp mit Erfolgsgarantie zu geben.

Und weil dieser Weg des Einstieges aufgrund der anfangs mangelnden Standardisierung der Branche bei den meisten Brancheninsidern sehr unterschiedlich aussieht, lässt sich mit Fug und Recht auch kein echter Mittelweg feststellen. Als Fachmann im „Entwickler-werden“ eignen sich zum Schreiben eines solchen Buchs gewiss viele andere Erfahrungshintergründe so gut wie meiner. Die Sicht zum Beispiel eines Personalchefs ist für Berufsanwärter sicher ein wertvoller Einblick in die Prioritätenliste eines Studios. Worauf wird bei Bewerbungen geachtet? Welche Kriterien sind maßgebend?

Als Entwickler habe ich selbst zahlreiche Bewerbungsgespräche mit Branchenneulingen geführt, darunter Hochschulabsolventen wie auch Quereinsteiger ohne jegliches Vorwissen. Allein anhand dieser Gespräche ergeben sich viele Ansatzpunkte, die in diesem Buch behandelt werden. Und um alle Fragen möglichst umfassend und aus verschiedenen Perspektiven zu beantworten, enthalten die einzelnen Kapitel zahlreiche Interviews mit erfolgreichen Spieleentwicklern, deren Laufbahnen und Erfahrungen unterschiedlicher nicht sein könnten.

Meinem Anspruch, möglichst vielen Menschen jeglichen Alters einen Überblick über die Einstiegswege in die Branche zu geben, hoffe ich mit diesem Buch gerecht zu werden. Es gibt am Ende eines Projekts immer Punkte, die man gerne noch weiter ausgearbeitet und vertieft hätte. Doch wie in der Spieleentwicklung gilt auch hier: Irgendwann

muss man einen Schlussstrich ziehen. Man wird nie fertig. Man gibt nur ab. Zwar bietet ein gedrucktes Buch als traditionelles Medium keine Möglichkeit der einfachen Aktualisierung. Doch mit Hilfe des Internets lassen sich regelmäßige Updates problemlos verbreiten. Unter `www.gamedevtipps.de` findest du stets Aktualisierungen und Überarbeitungen sowie weiterführende Informationen zu diesem Buch.

An wen richtet sich dieses Buch?

Dieses Buch richtet sich an genau diejenigen, die die eingangs genannte Frage stellen: Wie wird man Spieleentwickler? Oder auch: Wie wird man Game Designer? Natürlich kann jeder einfach anfangen, Spiele zu entwickeln und möglicherweise auch Schritt für Schritt aus seinem Hobby einen Beruf machen. In diesem Buch geht es jedoch viel mehr um den direkten Einstieg in die Branche, um eine mögliche Karriere in der Spieleindustrie. Wer keine genaue Vorstellung hat, wie das funktionieren kann, für den ist dieses Buch genau das Richtige!

Was erwartet dich als Spieleentwickler?

Videospiele sind eine Kombination verschiedener, teils sehr alter Medien. Bilder, Töne, Geschichten und Spielmechaniken treffen hier aufeinander, jede Disziplin mit ihrer eigenen Vielfalt. Das daraus resultierende kreative Chaos bietet unendlich viele Möglichkeiten.

Eine wesentlich härtere Einschränkung als die technischen Grenzen der Pioniertage scheinen die heute verbreiteten wirtschaftlichen Zwänge und gestiegenen Risiken zu sein. Die Limitierung ist nicht mehr fehlende Prozessorstärke als vielmehr der Zwang ein konkurrenzfähiges Produkt herzustellen. Ob sich der Einfallsreichtum der Spielebranche allein deswegen scheinbar zusehends in Grenzen hält, wird sich nie mit Sicherheit sagen lassen. So zeigen sich doch zwischendurch, ähnlich wie in Film und Musik, immer wieder originelle Ideen und Umsetzungen. Und das sowohl in Nischen als auch in Trend-Genres. Und selbst wenn du an „nur“ einem weiteren RTS arbeitest, so sind die kreativen Details hier noch längst nicht erschöpft.

Kreativität

Dieser Aspekt der Spieleentwicklung wird wohl am häufigsten hervorgehoben. Kreativität nicht nur im Sinne der wilden Ideenfindung, sondern auch zur Problemlösung. Bei jedem neuen Projekt sehen sich Programmierer unerwarteten Hürden gegenüber. Die Komplexität moderner Spiele sorgt für stets neue Probleme mit zahlreichen Lösungsmöglichkeiten. Wer kreativ ist, findet den schnellsten Weg herum nicht nur um technische, sondern auch um zeitliche und finanzielle Hindernisse.

Doch Umsetzungsprobleme gibt es in allen Disziplinen und jeder einzelne ist gefordert, seine Kreativität so einzusetzen, dass Probleme möglichst optimal gelöst werden ohne dass einerseits das wirtschaftliche, andererseits das inhaltliche Konzept gefährdet werden.

So sehr Kreativität jedoch auch gefordert ist, so muss dir klar sein, dass sich nicht jeder ständig frei entfalten kann. Ein Spiel soll meist

einen konsistenten Look haben und es ist in der Regel die Aufgabe des Art Directors, diesen vorzugeben. Gehe davon aus, dass du in deinem Job zum Beispiel als Grafiker auch mal einen Stil umsetzen musst, der dir persönlich nicht gefällt. Das Gleiche gilt für den Bereich Game Design: Spielmechaniken werden in der Regel um ein Kernkonzept angeordnet. Hier ist wichtig, den Fokus zu wahren. Es ist gerade diese Einschränkung, die wichtig ist, um Kreativität optimal nutzen zu können.

Handwerk

Das Produkt mag oft nur als Zusammenstellung aus Nullen und Einsen bezeichnet werden und es ist eine Tatsache, dass selbst einige alte Hasen der Branche hin und wieder den faktischen Wert ihrer digitalen Produkte im Vergleich zum traditionellen Handwerk in Frage stellen.

Doch letztlich stellt der Computer nur ein anderes Werkzeug, der Datenträger ein neues Medium dar. Nicht nur behalten viele Regeln aus zum Beispiel dem klassischen Grafikdesign ihren Bestand. Sondern auch die Notwendigkeit soliden Handwerks bleibt gegeben. Originelle Ideen sind nutzlos, wenn die solide Umsetzung fehlt und so profitieren sämtliche Entwicklerdisziplinen von sorgfältiger Arbeit, häufiger Praxis und viel Erfahrung.

Eben dieser Aspekt der Entwicklerarbeit, die Manifestierung von Ideen, sorgt am Ende eines Arbeitstages auch für das angenehme Gefühl, etwas geschafft zu haben. Und nicht selten folgt so auf ein zufriedenes Einschlafen der Traum, der zu neuen Ideen inspiriert. So bildet sich die Symbiose aus Handwerk und Kunst.

Teamwork

Bis auf sehr wenige Ausnahmen sind die Zeiten des einsamen Entwicklers, der in der heimischen Garage Programmierung, Design, Grafik und Musik im Alleingang erledigt, endgültig vorbei. Teams von mittlerweile weit über 100, 200 oder auch 300 Köpfen arbeiten zusammen, um audiovisuelle Spektakel für Spieler zu erschaffen.

Du wirst in diesem Beruf viele gleichgesinnte, verrückte und auch introvertierte Menschen kennenlernen. Und du wirst zwischen Künstlern, Technikern und Managern arbeiten und nicht nur in den Genuss ihrer einmaligen Charaktere kommen, sondern auch gezwungen sein, über lange Zeit mit ihnen zu arbeiten.

Es ist wichtig, mit Kritik gut umgehen zu können. Wenn deine Arbeit kritisiert wird, darfst du das nicht persönlich nehmen. Je besser du in der Lage bist, berufliche von persönlichen Interessen zu trennen, desto leichter wird dir die Navigation auch durch brenzlige Situationen fallen.

Genügsamkeit

Die große Zahl derer, die als Entwickler arbeiten möchten bedingt, dass die Löhne und Honorare in dieser Branche relativ niedrig liegen. Zwar gibt es einige wenige Koryphäen, die eine außerordentlich hohe Bezahlung geltend machen können, doch selbst diese verdienen unter dem Strich meist noch immer weniger als in verwandten Branchen.

Je niedriger du deine Ansprüche in finanzieller Hinsicht schraubst, desto größer wird die Zahl der dir zur Verfügung stehenden Angebote sein. Wichtig ist dafür, dass du deine Prioritäten eindeutig gesetzt hast. Um in deinen Traumberuf einzusteigen kann es sinnvoll sein, deine finanziellen Ansprüche in Grenzen zu halten: Das bedeutet möglicherweise auch den Verzicht auf eine Luxuswohnung, ein teures Auto oder die Versorgung einer ganzen Familie. In jedem Fall kann die Frage, was dir wirklich wichtig ist, nur von dir selbst beantwortet werden.

Werterhalt

So individuell die Definition von „viel Geld“ ist, so verschieden ist auch das Empfinden für Unterbezahlung. Auch diesen Aspekt kannst nur du für dich selbst entscheiden. Sei dir jedoch bewusst, dass es, wie in jeder Branche, auch im Bereich der Spieleentwicklung schwarze Schafe gibt, die die Träume junger Entwickler routiniert dazu nutzen,

diese auszubeuten und zu verheizen. Gewiss muss eine Bezahlung nicht immer nur in Geld erfolgen. Der Erfolg eines Spiels unter deiner Mitwirkung und die erlernten Fähigkeiten sind auf ihre Weise auch ein Lohn. Doch wenn zugleich auch Respekt und Achtung vor deiner Arbeit ausbleiben, wird dir die Freude am Beruf wahrscheinlich schnell vergehen.

Es gilt nach wie vor: Gute Arbeit ist auch gutes Geld wert. Sofern du in der Lage bist, voll im Betrieb mitzuarbeiten, sollte dir auch ein Lohn gezahlt werden, der dir ein würdiges Leben ermöglicht. Alles darüber hinaus ist Sache des Ermessens. Auch als Praktikant sollte dir wenigstens die Möglichkeit gegeben sein, dein Essen zu bezahlen.

Einige Studiobetreiber mögen das anders sehen, aber auch wenn es auf kurze Sicht wirtschaftlich lukrativ sein sollte, können wir unsere Branche nicht nachhaltig ausbauen, wenn Praktikanten 6 oder gar 12 Monate unbezahlt beschäftigt und dann ungeachtet ihrer möglicherweise erstklassigen Qualifizierung entlassen werden. Geschäftsmodelle, die sich darauf stützen (und derer gibt es viel zu viele) sind aufs schärfste zu verurteilen.

Ein Job wie jeder andere

Man sollte sich nichts vormachen: Der Job als Spieleentwickler ist letztendlich wie jeder andere auch. So wie für einen Autofan die Arbeit als Kfz-Mechatroniker der Traumberuf schlechthin sein kann, so wird ein eingefleischter Spielefan in seiner Branche ebenfalls Freude daran finden, mit Gleichgesinnten zu arbeiten. Es kommt immer darauf an, was du daraus machst und was du dir für dein Leben vorstellst.

So wohl du dich in deinem neuen Beruf (hoffentlich) auch fühlst, nach Außen hin wird es oft auch ein Job wie jeder andere sein, bei dem du morgens aufstehst, zur Arbeit gehst und abends nach Hause kommst. Auch dir selbst mag das eines Tages so vorkommen und vielleicht stellst du dir sogar irgendwann die Frage, ob dies die richtige Berufswahl war.

Versuche deine Situation in jedem Fall differenziert zu betrachten und vergleiche deine Situation ruhig mit der Arbeit in anderen Branchen.

Die Wahrscheinlichkeit wird groß sein, dass du deine Wahl nicht bereust, sondern stattdessen die Bandbreite der Möglichkeiten und Wege in der Spielebranche erst recht zu schätzen lernst. Und selbst, wenn du dich dazu entscheiden solltest, die Industrie zu verlassen, so wirst du in jedem Falle auf einen großen Erfahrungsschatz und viel Gelerntes zurückblicken können.

Ein Privileg?

Entgegen hin und wieder geäußerten Auffassungen denke ich nicht, dass es ein Privileg ist, in der Spielebranche zu arbeiten. Dies würde auf gewisse Weise andere Berufe entwerten und ich denke nicht, dass ein Arzt, Quantenmechaniker oder Straßenkehrer weniger wichtige Arbeit als ein Spieleentwickler leistet.

Vielmehr halte ich es für ein Privileg, wenn Menschen durch ein von dir mitentwickeltes Spiel unterhalten werden. Wenn du mit Leidenschaft arbeitest, wirst Du Menschen berühren können so wie ein leidenschaftlicher Koch die Gaumen seiner Gäste zu verzücken vermag. Dieses Ereignis halte ich für die größte Auszeichnung, die jemandem in Kunst und Handwerk zuteil werden kann. Die Aufregung, die du vielleicht empfindest, wenn du dein erstes Spiel im Laden stehen siehst, wird vielleicht mit jedem weiteren Titel abnehmen. Doch gerade der Kontakt zum Spieler, den du aufbauen kannst, erfolgreich Emotionen in ihm hervorzurufen, wird wahrscheinlich wirklich nachhaltige Spuren in deinem Leben hinterlassen.

Chancen

Die Spieleindustrie bietet dir unzählige Möglichkeiten, dich zu entfalten. Und dies nicht nur in kreativer, sondern auch in beruflicher Hinsicht. Wenn du eine steile Karriere mit schnellem Aufstieg in leitende Positionen anstrebst, so kannst du dies in der Spielebranche mit guter Leistung und fairen Mitteln erreichen. Diese Industrie ist

Häufig kommt der Level Designer aus dem Bereich Grafik und hat einen entsprechenden Hintergrund, genauso oft übernehmen jedoch auch grafisch nicht vorbelastete Game Designer oder auch Einsteiger diese Arbeit.

Interface Designer

Siehe auch „2D Grafiker“, Seite 28.

Script-/Storywriter

Steigende Anforderungen an Qualität und Umfang von Spielgeschichten und –dialogen führen zu einem immer häufigeren Einsatz von spezialisierten Autoren in der Spieleentwicklung. Natürlich handelt es sich hier teils um Profis mit dem entsprechend professionellen Hintergrund. Nicht selten wächst jedoch auch ein Game Designer in diese Rolle hinein und verlagert damit seine Tätigkeit mehr auf den Bereich Geschichte und weniger auf den Bereich Spiel.

Videospiele sind bei aller Verwandtschaft zu Film und Buch jedoch ein eigenständiges Medium mit Besonderheiten und Fallstricken. In den letzten Jahren wurde vermehrt versucht, die interaktive Natur der Spiele auch mit den erzählten Geschichten zu verknüpfen und dynamische Storylines zu erzeugen. Für Autoren sind Spiele eine neue Herausforderung und jede Erfahrung mit Spielen und ihrer Entwicklung hilft, dieses Medium besser zu verstehen, um so für den Spieler auch nach mehrfachem Spielen möglichst fesselnde Geschichten zu erzählen.

In der Spieltheorie ist der Plot oft eng mit der Spieldramaturgie verknüpft. Verliert der Held also laut Geschichte seine Waffe, so wird die Situation nicht nur aufgrund dieser Tatsache spannend, sondern dieses Ereignis bedeutet zwangsläufig auch eine größere Herausforderung an den Spieler, der es nun schaffen muss, mit der veränderten Situation und Anforderung an sein Können fertig zu werden.

Die Verknüpfung des Plots mit der Spieldramaturgie wird aller Wahrscheinlichkeit nach weiter zunehmen, umso wichtiger wird auch für Autoren das Hintergrundwissen im Game Design. Ebenso kann ein Game Designer mit dem entsprechenden Verständnis für Geschichten und Charaktere bei der Entwicklung der Spielmechaniken und Abläufe viel besser auf die Anforderungen von Autoren eingehen und diesen so helfen, eine für das Projekt maßgeschneiderte Story zu schreiben.

INTERVIEW

Falko Löffler

Freier Autor, Mitarbeit u.a. an *Ankh*, *Jack Keane*

Was war dein erster Kontakt zu Videospielen? Wie und warum bist du in die Spieleindustrie eingestiegen?
Mit Jahrgang 1974 gehöre ich noch einer Generation an, die Arcade-Automaten erlebt hat. Eben den klassischen Pac Man, *die* Space Invaders, *aber dann auch die Automaten aus Mitte der 80er, die grafische Augenöffner waren (*Afterburner, Out Run *etc). Gleichzeitig hatte ich das Glück, dass mein Vater sich für das Ganze auch begeistern konnte, weswegen wir frühzeitig eine* Pong-*Klon-Konsole im Haus hatten und dann auch zeitig den C64. Und wie so viele andere waren es bei mir die ersten Gehversuche in Basic, die den Grundstein für das spätere Berufsgebiet gelegt haben.*

Aber ich habe mich nicht nur mir Spielen beschäftigt, auch Bücher und Filme habe ich immer verschlungen. Ja - ich bin definitiv ein Geek, und das wird sich nicht mehr ändern. Studiert habe ich dann Germanistik und Anglistik, und während des Studiums habe ich mehrere Möglichkeiten ausgelotet, was ich danach machen könnte - Verlagswelt, Filmbranche oder eben Spiele. Ich hatte Glück, bei einem Publisher in Frankfurt ein Praktikum in der Marketing- Abteilung machen und danach als Freiberufler für die Firma schreiben zu können. Das ist inzwischen auch schon 15 Jahre her, aber viele Leute, die ich damals kennengelernt habe,

sind heute noch geschätzte Kollegen und Freunde. Direkt im Anschluss ans Studium war ich einige Jahre angestellt, und seit 2003 bin ich Freiberufler.

Welcher Industriewandel der letzten 10 Jahre hat sich am stärksten auf deine Arbeit ausgewirkt und wie äußert sich dies?
In der Spielebranche ist immer die große Frage, auf welcher Plattform man etwas für welche Zielgruppe entwickelt. Lohnt es sich noch, ein Spiel mit 1 Jahr Entwicklungszeit anzustoßen auf einer Konsole, deren Nachfolger jeden Moment angekündigt werden könnte? Investiert man in eine neue Plattform, deren Erfolg am Markt noch nicht sicher ist? Das sind Entscheidungen, die ich selbst nicht treffen muss - als Autor arbeite ich nur an Story und Texten zu den Spielen, die in Entwicklung sind oder gepitcht werden. Trotzdem muss ich natürlich ein Auge darauf haben, wohin der Wind sich dreht.

In diesem Zusammenhang sind wohl zwei Schritte besonders einschneidend gewesen: Zum einen der Aufschwung der MMORPGs, zum anderen der Wechsel in Richtung Browsergames (was sich ja bei vielen Produkten überschneidet). Prinzipiell sind die Arbeitsabläufe gleich, ob man an einem Spiel schreibt, das in einer Schachtel erscheint oder nur im Browser gespielt wird. Und anders als man vermuten sollte, fällt auch bei Browsergames massig Text an. Obwohl da immer die Vorgabe ist, den Spieler mit nur wenig Text zu konfrontieren, addiert sich die Masse an Inhalten auf - die Spieler von Browsergames und MMORPGs müssen schließlich bei der Stange gehalten werden und Content muss schneller nachgeschoben werden.

Wo siehst du in der Zukunft Chancen für Spieleautoren?
*Ich glaube nicht, dass sich die Rahmenbedingungen in naher Zukunft ändern. Text wird immer gebraucht werden, unabhängig vom Spielgenre, unabhängig von der Plattform. Dass ein Autor eine zentrale kreative Funktion bei der Spieleentwicklung einnimmt, ist schon immer eher die Ausnahme gewesen - und auch das dürfte sich kaum ändern. Leute wie David Cage (*Heavy Rain*) sind nicht die Regel. Autoren, die in*

der Spielebranche arbeiten wollen, müssen wissen, was Interaktivität ausmacht. Das grenzt einen Spieleautor vom „analogen" Autor ab. Selbst die Arbeit an einem kleinen Hobby-Projekt öffnet einem schnell die Augen, wo da die Fallstricke sind, die man kennen muss.

Insgesamt ist wohl das größte Missverständnis, dass sich viele Leute vorstellen, ein Spieleautor sei eine Art „Schriftsteller für Spiele", die kreative Kraft dahinter. Im Gegenteil – bei den meisten Projekten ist man nur Handwerker und muss unter Zeitdruck große Textmengen bewältigen. Das heißt in erster Linie: Die Texte „rund" machen. Nicht nur fehlerfrei, damit ist auch oft gemeint, eine gewisse Magie unterzubringen. Ohne dabei gegen die Guidelines der Konsolenhersteller zu verstoßen, natürlich …

So etwas zu verändern scheint mir aber auch nicht erstrebenswert zu sein. Wenn ein Drehbuchautor die vollständige Kontrolle über ein Projekt haben will, muss er auch die Rollen des Regisseurs und idealerweise Produzent ausfüllen. Wenn ein Spieleautor glaubt, auch Producer und Lead Programmer sein zu können, hält ihn nichts davon ab, das zu versuchen.

Welche Vorteile bietet deine Arbeit als freier Autor gegenüber der Festanstellung als Game Designer?
Da unterscheiden sich Vorteile und Nachteile wohl kaum von anderen Berufen. Ich mag die freie Zeiteinteilung und dass ich mir die Projekte aussuchen kann, die mich ansprechen. Größter Nachteil sind die Dürreperioden, die jeder mal erlebt – immerhin kann ich die mit der Arbeit an meinen Romanen auffüllen.

Gibt es Aspekte deiner Arbeit als Autor für Videospiele, die du dir vorher anders vorgestellt hast oder bei denen du dir eine Veränderung wünschen würdest?
Leider wiederholen sich viele kleine und große Ärgerlichkeiten, und kaum ein Entwickler bekommt es hin, sie beim nächsten Projekt abzustellen:

Mysterium Spieleentwickler

Schritt für Schritt vom Wunsch zur Karriere

ISBN 978-3-8423-4226-2

ERHÄLTLICH AB 18. MÄRZ 2011

Überall im Buchhandel

oder auf

www.gamedevtipps.de