

Von der Idee zum Computerspiel

Game Designer müssen kreativ sein und sich mit Programmierung auskennen

E

Deike Uhtenwoldt

in gutes Spiel muss nicht kompliziert sein, es sollte aber neugierig machen und in jedem Fall Spaß. So dachte vermutlich auch der eine oder andere Café-Gast, als Alina Miltenberger sich mit einem Kollegen bei Kaffee und Tee stundenlang selbst gebastelten Spielkarten und Skizzenblättern widmete. Nur war das gerade kein Spiel, sondern harte Arbeit: Alina Miltenberger studiert „Game Design & Management“ an der privaten Hochschule Fresenius, und das „Paper Prototyping“ zählt zu einer ihrer Prüfungsleistungen im ersten Semester.

„Man setzt eine Spielidee rein mit Papier um. Ich habe ein Brettspiel eingereicht“, erklärt die 21-Jährige. Spiele waren schon immer Alinas Leidenschaft, allerdings mehr auf dem Computer als auf dem Brett. In der Schulzeit habe sie sich „hobbymäßig“ mit Programmierung auseinandergesetzt, sagt sie. Nach dem Abi bewarb sie sich beim Hamburger Spieleentwickler Innogames für eine Ausbildung zur Fachinformatikerin für Anwendungsentwicklung. Ein kluger Schachzug, wie sich bald zeigen sollte. Zum einen, weil jedes Computerspiel, das über den „Paper Prototype“ hinausgeht, eine Teamleistung ist. „Mir war es wichtig, direkt in ein Spielteam zu kommen und da mitzuarbeiten“, betont Alina. Zum anderen, weil die Studios nicht so gern auf Theoretiker setzen. „Game Design lernt man nur in der Praxis“, betont Ronald Norori, verantwortlich für das Innogames-Personalmarketing. Ein erfolgreich abgeschlossenes Game-Design-Studium sei zwar nie verkehrt, für die Spieleindustrie aber nur interessant, wenn es mit Praxiserfahrung einhergehe.

Das ist ganz nach Alinas Plänen. Sie ist nach wie vor bei Innogames beschäftigt. Nur nicht mehr als Auszubildende in der Entwicklung, sondern als Werkstudentin im Game Design. Dasselbe Fantasy-Onlinespiel, andere Aufgaben: „Vorher habe ich ein Dokument bekommen mit Anweisungen, was ein bestimmter Knopf, den der Spieler drückt, bewirken soll. Jetzt schreibe ich das Dokument selbst“, sagt Alina. Dass sie mit der Programmierung vertraut sei, erleichtere ihr die Arbeit: „Ich weiß, was möglich ist – und was nicht.“

Allerdings hat der Wunsch, Theorie und Praxis zu verbinden, seinen Preis: Alinas Studium ist als Bachelor-Studiengang in Vollzeit angelegt. Dazu kommen im laufenden Semester 25 Wochenstunden im Unternehmen, in der vorlesungsfreien Zeit sind es sogar 40 Wochenstunden. Eine Doppelbelastung, die Alina viel Wochenarbeit, wenig Freizeit – und reichlich Motivation aberlangt. Diese schwingt auch am Start ihres zweiten Semesters noch mit, wenn sie von Synergien spricht: „Was ich in den Vorlesungen lerne, kann ich in die Meetings mitnehmen und besser mitreden.“

Die Meetings laufen bei Innogames in englischer Sprache ab, weil die 350 Mitarbeitenden nun einmal aus aller Welt kommen.

Darunter 23 Spieledesigner, die häufig Medien- und Kommunikationswissenschaften oder auch Informatik studiert haben. „Die meisten hatten über mehrere Jahre einen Job in der Spieleindustrie, der nichts mit Game Design zu tun hatte, und haben sich dann intern weiterqualifiziert“, so Ronald Norori.

Das macht auch deutlich: Game Design ist eher etwas für teamfähige Quereinsteiger und nichts für Selbstdarsteller, die möglichst viel Geld und Aufmerksamkeit bekommen wollen. „Die größten Stars in der Branche sind zwar Game Designer, aber davon gibt es international nur eine Handvoll“, sagt Manager Norori. Game Design sei nun einmal ein Nischenberuf, der außerhalb der Spieleindustrie nicht gefragt sei.

Wer dennoch darauf setze, sollte seiner Sache sicher sein und vielseitig begabt: „Auf der einen Seite muss man abstrakt denken



Alina Miltenberger ist angehende Game Designerin bei Innogames.

STEPHAN WALLOCHA

Job-Info

Game Design ist keine duale Ausbildung, private und damit kostenpflichtige Schulen bieten aber auch in der Metropolregion Hamburg Aus- und Weiterbildungen an, auch online.

Bachelor, etwa „Computer Games Technology“ an der privaten Fachhochschule Wedel, Semestergebühren 1740 Euro.

Master, etwa „Zeitabhängige Medien, Schwerpunkt Games“ an der HAW Hamburg, Semesterbeitrag 331 Euro.

Weitere Infos:

www.innogames.com

und kreativ sein. Auf der anderen Seite gegenüber den Programmierern und Künstlern so konkret wie möglich werden.“

Starallüren sind Alina fremd. Hinter ihrem Weg steht sie aber voll und ganz: „Das ist genau das, was mein inneres Kind immer machen wollte.“ Schon mit 16 Jahren sei das Game-Design-Studium ihr Ziel gewesen. Später hat sie dann Studienhandbücher verglichen und ihren Arbeitgeber überzeugt. Innogames ermöglicht Alina nicht nur flexible Arbeitszeiten, sondern übernimmt auch die monatlichen Studiengebühren von 850 Euro – eine Ausnahme, wie Norori deutlich macht: „Alina hat außergewöhnliche Fähigkeiten und Vielseitigkeit bewiesen.“ Das sieht wohl auch die Hochschule so. Ihr Prototyp für ihre Brettspiel-Idee „Elemental Triumph“ wurde als „sehr gut“ bewertet. Es dürfte nicht der letzte Triumph der Studentin gewesen sein.