

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

**N-ZONE
EXKLUSIV**

Teil 1: Concept Artist
Teil 2: Leveldesigner / 3D-Artist
Teil 3: Programmierer
Teil 4: Tester
Teil 5: Audio-Spezialist
Teil 6: Producer
Teil 7: Marketing-Manager / PR-Manager



Jobs in der Videospielebranche Teil 1: Concept Artist

ARBEITSABLAUF Das Gitternetzmodell zeigt eine Umgebung von Shin'ens DS-Titel Nanostroy. Oben wird die Textur auf das Modell „drauftapeziert“.

Unser Ausflug hinter die Kulissen der Videospielewelt ist noch lange nicht zu Ende! Jeden Monat erreichen uns zahlreiche E-Mails mit Fragen wie: „Ich möchte bei Nintendo arbeiten, welche Berufe gibt es da und wie komme ich da hin?“ In den kommenden sieben Ausgaben möchten wir euch einige wichtige Berufe in der Videospielewelt vorstellen. Fachkundigen Beistand erhalten wir dabei von der Mediadesign-Hochschule in München, welche unter anderem auch den Studiengang „Gamedesign“ anbietet. In diesem Monat möchten wir euch

den Beruf des Concept Artist näher bringen.

DIE VORAUSSETZUNGEN

Der Concept Artist ist für die visuelle Darstellung einer Welt verantwortlich und arbeitet entweder freiberuflich oder in einer Festanstellung bei einem Spieleentwickler. Er zeichnet und entwickelt in Absprache mit seinem Entwicklerteam und dem Publisher Charaktere, Gegenstände und Landschaften für Spielekonzepte. Martin Sauter, Lead Artist beim Entwickler-Team Shin'en, erzählt uns, wie man bei einem neuen Projekt vorgeht: „Zuerst

sammelt man Material von Konkurrenzprodukten oder Filmen, die entweder vom Genre oder vom Look als Ausgangspunkt dienen könnten. Nachdem man die Daten und Spiele mit dem Team analysiert hat, wird eine gemeinsame Idee für den Look des Spiels grob festgelegt. Ich setze mich dann an meinen Platz und versuche, einen digitalen Eindruck des möglichen Erscheinungsbilds zu erschaffen. Manchmal fängt man mit Bleistift und Markern auf Papier an, ein anderes Mal zeichnet man gleich digital oder versucht, mit 3D-Technik eine repräsentative Umgebung zu schaffen, die dem Spiel oft

schon sehr nahe kommt. In kleinen Teams wie Shin'en kann ich das noch alleine bewältigen, in größeren Projekten werden diese Arbeiten auf mehrere Leute verteilt.“ Markus Pansegrau, diplomierte Industrie-Designer und Dozent an der Mediadesign-Hochschule, verrät, was ein Concept Artist können muss: „Ein Concept Artist muss ein perfekter Zeichner und mit allen Darstellungstechniken analoger sowie digitaler Art vertraut sein. Neben dem Zeichnen sind das Vorstellungsvermögen in 2D und das räumliche Denken sehr wichtig, ebenso wie die perspektivische Darstellung und die Farbgestal-

tung.“ Eine klassische Ausbildung als Concept Artist gibt es übrigens nicht. Viele Concept Artists haben als Kommunikations- oder Grafik-Designer, Zeichner oder Maler angefangen. In diesen Berufen lernen die aufstrebenden Concept Artists ihr Basiswissen. Dieses wird unter anderem auch im Gamedesign-Studiengang vermittelt. Concept Artists werden übrigens nicht nur in der Spieleindustrie, sondern auch in der Werbung sowie in der Filmindustrie benötigt, wo der Beruf ursprünglich herkommt. Die Bezahlung eines Concept Artists kann man nicht pauschal beziffern. „Das

hängt von der Größe des Projekts und des Auftraggebers ab. Top-Concept-Artists in den USA können bis zu 200 Dollar pro Stunde verdienen“, erzählt Markus Pansegrau. In Deutschland sind solche Gagen allerdings nicht möglich.

FREIBERUFLER

Hinzu kommt, dass Concept Artists hierzulande häufig freiberuflich und nur von Projekt zu Projekt tätig sind. Wer Concept Artist werden möchte, sollte sich also darauf einstellen, mit seinen Zeichnungen und Konzepten bei Unternehmen hausieren zu gehen. „Im Internet gibt es aber

auch Foren, wo Concept Artists ihre Arbeiten präsentieren und von Unternehmen immer wieder angesprochen werden: „Willst du nicht was für uns machen?“, erzählt Markus Pansegrau. Interessierte können sich unter www.cgtalk.com oder www.conceptarts.org umschauen. Die Berufsaussichten für den Concept Artist sind laut Markus Pansegrau derzeit im Aufwind: „Wir befinden uns in einem wachsenden Industriezweig!“ Vorteil für Gamedesign-Studenten: Hier wird auch konkret bei den Bewerbungen geholfen. Im Laufe seines Studiums kann sich der Gamedesign-Student entscheiden, ob er

Concept Artist, Programmierer oder Leveldesigner wird oder gar in einen der anderen Bereiche geht, welche wir euch in den kommenden Monaten auch vorstellen werden. „Wer sich mit dem Gedanken trägt, Gamedesigner zu werden, sollte sich nicht von anderen beeinflussen lassen. Man sollte nicht denken: ‚Der kann das aber viel besser als ich!‘ Man darf sich nicht von seinem Weg abbringen lassen, muss viel üben, an sich glauben und sollte nicht gleich aufgeben, wenn etwas mal nicht klappt“, rät Pansegrau. Im nächsten Monat werden wir euch den Job des Leveldesigners und

„Hochschulen sorgen für die Basis!“

Wir haben mit dem Lead Artist von Shin'en, Martin Sauter, über den Beruf des Concept Artists gesprochen.

N-ZONE Kannst du uns ein wenig über deinen Werdegang erzählen?

Martin Sauter: Begonnen habe ich vor etwa 15 Jahren mit DeluxePaint am Amiga in der Demoszene. Ich habe dort Logos und allerlei Grafiken für Gruppen wie TRSI oder Essence Pixel für Pixel handgepinselt. Nach ein paar Jahren kam ich zum Entschluss, dass man damit doch auch Geld verdienen könnte, und habe einfach mit einer Diskette meiner Arbeiten Firmen in Deutschland angeschrieben. So kam ich zu meinen ersten Aufträgen, z. B. für *Das schwarze Auge 3*. Das ging dann etliche Jahre für diverse Projekte so weiter, bis ich auf die Jungs von Shin'en gestoßen bin, und da Shin'en auf der Suche nach einem 3D-Grafiker für seine Nintendo-DS-Projekte war, hat das gleich gepasst.

N-ZONE Erzähl uns doch bitte mal, was in deinem Beruf besonders wichtig ist?

Martin Sauter: Zeichnerische Fähigkeiten, Kreativität, ein gutes Auge für

Farben und Formen, sehr gute Softwarekenntnisse der benötigten Pakete, zielgerichtetes Arbeiten, Arbeiten unter Zeitdruck, Kritikfähigkeit – und das Wichtigste zuletzt: Spaß an der Arbeit.



Martin Sauter, Lead Artist bei Shin'en

N-ZONE Was fasziniert dich an deinem Beruf denn besonders?

Martin Sauter: Dass ich mir mit künstlerischem und kreativem Arbeiten meine Brötchen verdienen kann. Dafür bin ich sehr dankbar.

N-ZONE Mit welchen Programmen arbeitest du hauptsächlich?

Martin Sauter: Momentan Adobe Photoshop mit einem Wacomtablett, Alias

Maya und Autodesk 3D Studio Max. Und natürlich arbeite ich mit dem Bleistift, aber das zählt ja mehr zur Hardware, oder? (lacht)

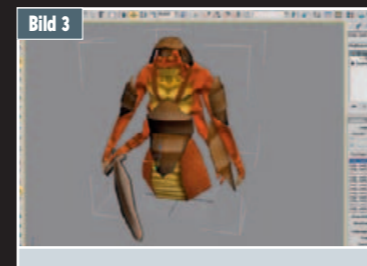
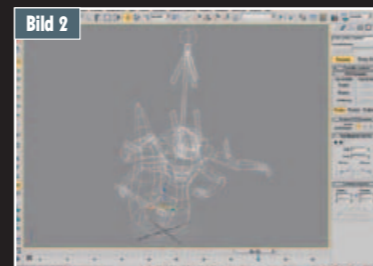
N-ZONE Was kannst du aufstrebenden Concept Artists mit auf den Weg geben?

Martin Sauter: Lerne Zeichnen und/oder digitales Malen. Und das richtig gut. Dafür gibt es keinen Ersatz. Eine fundierte Basis geben natürlich anerkannte Kunst(hoch)schulen. Talent kann man dort aber nicht bekommen. Das muss man schon mitbringen. Durch das Internet gibt es zusätzlich die Möglichkeit, die Webseiten der besten Concept Artists der Welt, z. B. Feng Zhu (www.artbyfeng.com), zu besuchen und von ihnen zu lernen. Grundsätzlich muss ich aber sagen, dass es reine Concept Artists meiner Erfahrung nach schwer haben, in der Games-Branche Fuß zu fassen. Ich kann daher nur empfehlen, sich auch mit den gängigen 3D-Programmen vertraut zu machen, um in mehreren Aufgabengebieten eingesetzt werden zu können.

N-ZONE Vielen Dank!

Vom Zeichenbrett ins Spiel

Ein typischer Arbeitsablauf eines Concept Artists. Zuerst wird ein Monster erfunden und gezeichnet (Bild 1), anschließend wird ein 3D-Modell im Computer erstellt (Bild 2) und mit Texturen versehen (Bild 3). Danach wird die Figur ins Spiel eingesetzt (Bild 4). Die Zeichnungen und Aufnahmen stammen vom Abschlussprojekt der Gamedesign-Studenten an der Mediadesign-Hochschule.



INFO AUSBILDUNGEN

Kontaktadressen

Wer sich für einen Beruf in der Videospielebranche interessiert, sollte auf folgende Internetseiten schauen:

Games Academy:
www.gamesacademy.de

Mediadesign-Hochschule:
www.mediadesign.de/gd.php

