

# 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

**BEWEGUNGSKÜNSTLER**  
 Ein 3D-Artist muss 3D-Animationen beherrschen. Schließlich müssen sich die Schubladen ja auch öffnen und schließen.

## Jobs in der Videospielebranche Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist

**F**ür kreative Videospiele, die gerne im Videospielebusiness arbeiten wollen, haben wir diesen Monat zwei besonders interessante Berufe

unter der Lupe: Den Leveldesigner sowie den 3D-Artist. Fachkundigen Beistand erhielten wir auch diesen Monat wieder von der Mediadesign-Hochschule in München,

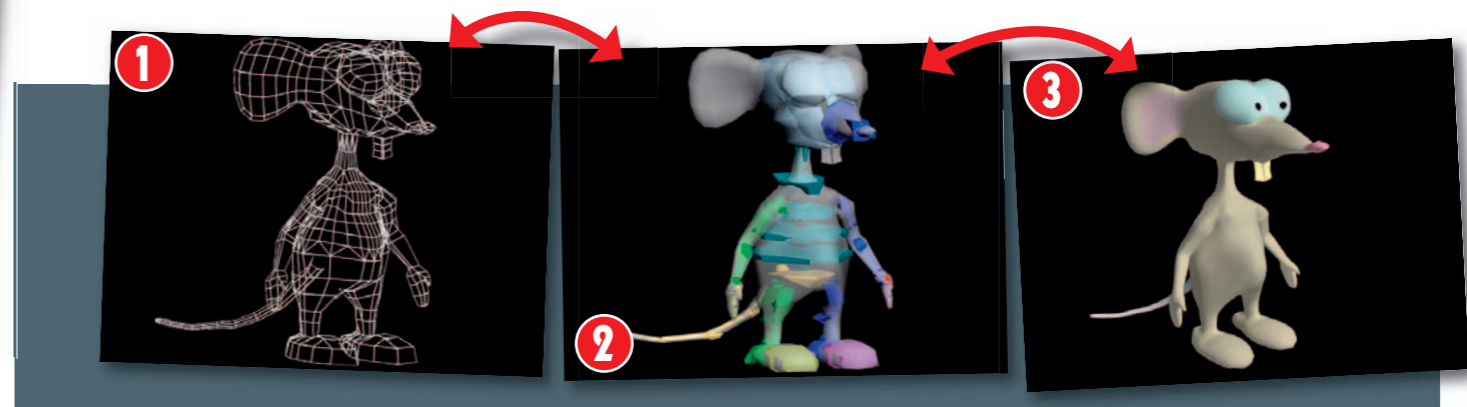
welche den Studiengang des Gamedesigners anbietet. „Ein guter Gamedesigner kann sowohl als Leveldesigner als auch als 3D-Artist arbeiten“, wirbt Markus Pansegrau,

Dozent an der Mediadesign-Hochschule, für den Studiengang des Gamedesigners.

**DER SPIELE-ARCHITEKT**  
 Ein Leveldesigner ist, wie der Name schon sagt, für die Gestaltung der Levels zuständig. „Er entwirft, er zeichnet, wie ein Architekt, die Welt. Dabei muss er genau verstehen, was die Vision hinter dem Spiel ist. Danach muss er die Levels so aufbauen, dass sie benutzerfreundlich sind aber auch, dass der Spieler motiviert bei der Stange bleibt. Er muss Überraschungen in die Levels einbauen, für einen angemessenen Schwierigkeitsgrad sorgen und natürlich eine zur Geschichte passende Gestaltung wählen“, erläutert Markus Pansegrau die Herausforderungen beim Leveldesign. Sehr wichtig im Beruf des Leveldesigners ist die Teamfähigkeit, da er sich ständig mit seinen Kollegen wie beispielsweise dem Concept Artist oder dem 3D-Artist austauschen muss, wie denn die Levels am besten auszusehen haben. Die Herangehensweise ist dabei individuell. Während einige den Umgang



**PROJEKTARBEIT** Hier seht ihr das Spiel Windchaser, eine Abschlussarbeit der Gamedesign-Studenten.



**BAUKASTEN** Ein 3D-Artist baut die Figuren, die sich der Concept Artist ausgedacht hat

mit 3D-Software wie 3D Max bevorzugen, bemühen andere überwiegend das Zeichenbrett. Wichtige Voraussetzungen für einen Leveldesigner sind Fantasie, ein gutes Vorstellungsvermögen, logisches Denken sowie Informatik-Kenntnisse. Leveldesigner arbeiten entweder projektbezogen oder in einer Festanstellung bei einem Entwicklungsstudio. Markus Pansegrau empfiehlt aber den Einstieg in die Branche als Concept Artist, damit man auch auf anderen Positionen arbeiten kann.

### MATHEMATIK ERFORDERLICH

Der 3D-Artist hat andere Kompetenzen. Dabei hat er weniger mit Kunst zu tun, als man vermuten möchte – es kommt bei ihm in erster Linie auf das technische Verständnis an. „Der 3D-Artist hat die Aufgabe, das auf den Bildschirm zu bringen, was in 3D ist. Er muss 3D-Animationen beherrschen. Dafür ist viel mathematisches Verständnis erforderlich, da

viel mit Koordinaten errechnet werden muss. So ist der mathematische Aufwand beim Bewegen eines Stuhls in 3D weitaus geringer als die Wellenbewegungen, wenn ein Würfel in ein Wasserglas fällt“, erklärt Markus Pansegrau. Dabei sitzt der 3D-Artist meist an seinem PC und setzt mit einem Zeichenbrett in einem 3D-Editor die Welten und Wesen zusammen, die sich

Leveldesigner und Concept Artist ausgedacht haben. Es gibt mehrere Möglichkeiten, als 3D-Artist anzufangen. So kann man beispielsweise den Studiengang Medieninformatik belegen sowie aus dem CAD-Bereich quer einsteigen. Ein reines Informatik-Studium reicht aber nicht aus. Im Gegensatz zum Concept Artist müssen sowohl der Leveldesigner als auch

der 3D-Artist nicht unbedingt zeichnen können. Beim 3D-Artist wäre das aber hilfreich. Der Leveldesigner sollte sich viel mehr gut ausdrücken können. „Kommunikation ist beim Gamedesign alles. Was nützt es, wenn ein Leveldesigner einen tollen Level baut, aber anschließend nicht begründen kann, warum er das getan hat.“

FABIAN SLUGA

**VISIONÄR** Wichtig für einen Leveldesigner ist, dass er die Story des Spiels versteht und die Levels dementsprechend entwirft.



**DENKER** Ein Leveldesigner entwirft die Levels. Er muss genau überlegen, warum und wann er etwas wohin setzt.



### INFO AUSBILDUNGEN

## Kontaktadressen

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

**Games Academy:**  
[www.gamesacademy.de](http://www.gamesacademy.de)

**Mediadesign-Hochschule:**  
[www.mediadesign.de/gd.php](http://www.mediadesign.de/gd.php)

