

Jobs in der Spielebranche

Graphics Designer

Ob stilvolles Kunstwerk oder fotorealistisches Abbild: Das Werk der Graphics Designer sehen Spieler immer auf den ersten Blick.

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

Arbeit nach Plan

Konzeptbilder zeichnen, Hintergründe malen, 3D-Objekte erstellen und Texturen gestalten, das sind die klassischen Aufgaben des Grafikers. Er kleidet die Spielwelt in ihr optisches Gewand und arbeitet nach einem strengen Wochenplan. Bei der Entwicklung von **Goin' Downtown** standen darauf Vermerke wie: »Close-Up painten, Jake/Rose, Lo2, 2 Ansichten, 4 Stunden«. Für den 2D-Grafiker bedeuten diese Notizen, dass er zwei Hintergründe für eine Gesprächsszene zwischen Jake und Rose zeichnet und vier Arbeitsstunden dafür vorgesehen sind. Die Grafiken entstehen auf Grundlage einfacher Renderbilder aus dem Programm 3D Studio Max. Diese werden in der Nachbearbeitung per Photoshop übermalt und Details wie Farbe und Beleuchtung eingefügt. »In Goin' Downtown hatten wir 20 Umgebungen, die in 3D gebaut und gerendert wurden. Von denen haben wir noch jeweils eine Nacht-Variante gemacht, und dann wurden diverse 2D-Animationen eingefügt«, erklärt Daniel Töpfer. Sind die Gebiete fertig, werden Zwischensequenzen, Installationsgrafiken und Spezialeffekte erstellt. Auch die Verpackung des Spiels entwerfen die Grafiker. Und natürlich braucht die Marketing-Abteilung Artworks, Trailer und diverses Pressematerial.



Daniel Töpfer erstellt eine Spielfigur für **Goin' Downtown**: von frühen Skizzen über ein Drahtgittermodell bis zum fertigen 3D Model.

Ein dreistöckiges Haus, gebaut aus weißen Linien auf einem schwarzen Hintergrund: So sah vor 28 Jahren die Grafikrevolution von Ken und Roberta Williams aus. Mit ihrem Adventure **Mystery House** führte das Entwickler-Ehepaar das Genre aus der Buchstabenwüste der Text-Adventures und läutete die Ära der Grafik ein. Heute kümmern sich Graphics Designer wie Daniel Töpfer speziell um die Optik in Computerspielen. Als Art Director war Daniel zuletzt für Stil und Aussehen des Adventures **Goin' Downtown** zuständig. Die passenden Fähigkeiten hat er sich bereits 1993 beim Bau von 3D-Autos zugelegt. Er weiß, was einen guten Grafiker ausmacht: »Talent. Den Rest lernt man.«

Arbeit mit Stil

Damit im fertigen Spiel alle Charaktere in ihre Umgebungen passen und die virtuelle Welt wie aus einem Guss wirkt, orientieren sich die Graphics Designer bei ihrer Arbeit am »Styleguide«. In dieser Stilbibel legen der Art Director und die Game Designer am Anfang der Entwicklung den optischen Grundton des Spiels fest. Bei **Goin' Downtown** ließ sich Daniel Töpfer dabei von Comics inspirieren. »Mit der Stilentscheidung trage ich natürlich auch die Verantwortung und stehe am Pranger, wenn das Produkt am Ende grafisch nicht überzeugt.« Doch auch seine Mitarbeiter haben täglich Ideen, die das Spiel verändern. So hätte Danny, einer der Charaktere in **Goin' Downtown**, laut Konzeptzeichnung einen Zopf. Im fertigen Spiel hat er einen Iro, also eine Irokesenfrisur. »Der zuständige 3D Artist fand den Zopf unpassend und konnte mich davon überzeugen. Bei uns kann man die Vorlage immer nach dem persönlichen Geschmack interpretieren.« Und mit einem Lachen fügt Töpfer hinzu: »Aber ein guter Grafiker trifft dann auch den Geschmack des Art Directors.«

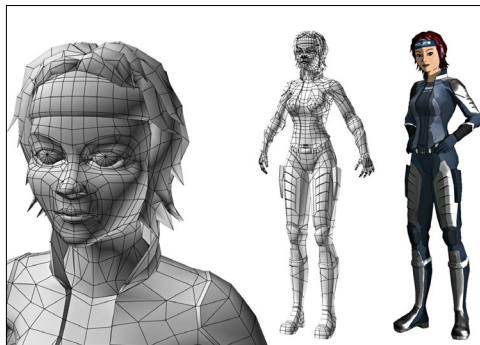
Arbeit für Spezialisten

Der Produktionsaufwand von Computerspielen ist in den letzten Jahren enorm gestiegen. Größere Entwicklerteams und immer aufwändigere Grafiken verändern auch den Beruf des Graphics Designer: Spezialisierungen sind gefragt. »Der Anspruch der Spieler ist gewaltig. Vielseitig einsetzbare Mitarbeiter sind wichtig, aber auch als Grafiker muss man sich ständig weiterentwickeln. Deshalb werden unsere Leute regelmäßig geschult«, sagt der Chef der Grafikabteilung. Wissensdrang ist daher Pflicht für eine Junior-Position bei Silver Style. Ohne Fachkenntnis geht in diesem Beruf nichts. Neben dem Bildbearbeitungsprogramm Photoshop müssen Bewerber mindestens ein gängiges 3D-Programm beherrschen. Auch Erfahrungen mit der Branche helfen, beispielsweise durch Praktika. »Am wichtigsten sind aussagekräftige Arbeitsproben. Besonders, wenn man glauben könnte, dass sie aus aktuellen Top-Produkten stammen«, verrät Daniel Töpfer. Die jeweilige Ausbildung ist für den Art Director dann nur noch zweitrangig.

CHS

Unser Experte

Der 31jährige Graphics Designer **Daniel Töpfer** war beim Berliner Spieleentwickler Silver Style als Art Director für die beiden Adventures Everlight und Goin' Downtown zuständig.



Das Polygonmodell der Polizistin Isabel wurde mit **3D Studio Max** erstellt und später mit Texturen aus Photoshop überzogen.



Der Sanitäter Danny sollte ursprünglich sein Haar als Zopf tragen. Die **Goin'-Downtown**-Grafiker entschieden sich aber für einen Iro.