

# Jobs in der Spielebranche

## Interface Designer

Er baut die Schnittstelle zwischen Spiel und Mensch: Ohne den Interface Designer tut sich nichts in virtuellen Welten.

Was nützt einem die tollste Spielidee, wenn das Programm am Ende nicht reagiert, wenn man keine Einheiten oder Gebäude bauen und keine Waffen wählen kann oder sich in endlosen Menü-Irrgärten verliert? Um solche Probleme zu lösen, dafür gibt es spezialisierte Experten: Interface Designer. Sie bauen auf Basis der vom Game Designer entworfenen Inhalte die Benutzeroberfläche für ein Spiel. Diese wird auch kurz GUI (Graphical User Interface) genannt.

### Genre ungleich Interface

Während in großen amerikanischen Entwicklerstudios die Berufsbezeichnung des Interface Designers längst Standard ist und man gezielt Stellenanzeigen nach solchen sucht, beschäftigen sich in den zuletzt kleineren deutschen Teams ein oder mehrere Game Designer und Grafiker mit dieser Aufgabe – so wie Sebastian Bombera und Jost Schweinfurth.

Die beiden sind dafür verantwortlich, dass man im Aufbauspiel **Anno 1701** effizient agieren kann. Sie haben gemeinsam das Interface dafür entworfen. Kann das so schwierig sein? Immerhin haben sich im Laufe der Jahre etliche Bedienungsmuster für die verschiedenen Genres etabliert. Da müsste das

passende Interface doch naheliegen. Jost Schweinfurth verneint solche Kurzschlüsse: »Allein aus dem Game Design generiert sich kein brauchbares Interface. Da können die Anforderungen noch so klar formuliert sein.« Stattdessen müssen Interface Designer immer neu in die Mechanismen jedes Spiels eintauchen und logische Lösungen suchen.

### Keine ultimative Lösung

Eine Forderung, die der Interface Designer heute laufend zu hören bekommt, ist die nach einfachen Strukturen. Selbst die komplexesten Vorgänge sollen so überschaubar und intuitiv wie möglich umgesetzt werden – zum einen, um den Spielspaß zu steigern, zum anderen, um die mögliche Zielgruppe zu vergrößern. Auch in **Anno 1701** sollte sich einiges im Vergleich zu den Vorgängern ändern. Bombera erklärt den Ansatz: »Im Vorgänger Anno 1503 war es noch so, dass der Spieler durch ein kleines Fenster in sein Reich schaute, eingerahmt vom riesigen Interface. Für Anno 1701 wollten wir nicht nur einfachere und vor allem schlankere Bedienelemente, sondern den Spieler auch mehr in die Welt ziehen. Viele Informationen, die man früher übers Interface erhielt, kommen in 1701 direkt von den Einwohnern der Städte.«

Jost Schweinfurth relativiert die hehren Ziele: »Ich habe noch nie erlebt, dass ein Interface von jemandem, der keine Ahnung von Spielen hat, sofort in Gänge verstanden wird. Außer natürlich, es ist eine sehr simple Variante. Doch bei einem so komplexen Programm wie Anno 1701 geht ohne Erklärungen, ohne Hilfe-Einblendungen nichts.« Außerdem kann man es niemals allen recht machen, weiß der Grafiker: »Die

Wahrnehmung unterscheidet sich von Mensch zu Mensch. Gewisse Schaltflächen und Farben bemerkt der eine schnell, der andere weniger schnell, muss immer Kompromisse machen. Unter diesen Voraussetzungen ist ein ultimatives Interface eigentlich nicht möglich.«

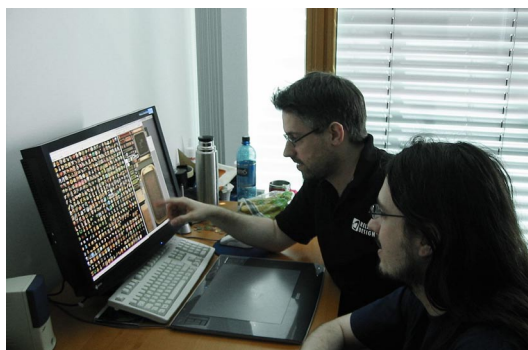
### Ein Spiel simulieren

Methodik ist einer der Schlüssel zum Erfolg bei einem guten Interface. Das haben Bombera und Schweinfurth am Projekt **Anno 1701** gelernt: »Wir hatten eine schlechte Herangehensweise. Wir wollten zu schnell zu viel und arbeiteten schon recht früh an Nebenschauplätzen wie Ornamentik und anderen grafischen Elementen«, gibt Schweinfurth zu. »Man darf Bedienelemente nicht einzeln betrachten, sondern muss sie immer im Kontext sehen«, fügt Bombera hinzu. »Der eine arbeitet womöglich an den Schaltflächen, der andere an den Symbolen, und am Ende merkt man, dass das alles nicht zusammenpasst. Wir benutzen deshalb inzwischen ein System, mit dem wir ein Interface spielrelevant simulieren.« Damit vermeiden die Entwickler schon früh mögliche Fehler oder Stolpersteine. »Kleinste Farb- und Größenunterschiede bei Icons können extrem viel im Spielfluss ausmachen«, sagt Schweinfurth. »Es gehört zu unseren Zielen, Aufmerksamkeiten richtig zu lenken und möglicherweise Mausclicks einzusparen.«

Was ist also die bestmögliche Benutzeroberfläche? Sebastian Bombera und Jost Schweinfurth sind sich einig: »Wenn man sich bei einem Spiel auf die eigentliche Aufgabe konzentrieren kann und nicht mehr ununterbrochen daran denken muss, diesen oder jenen Schalter zu drücken, dann ist das Interface gelungen.«

### Unsere Experten

Der 29-jährige Game Designer **Sebastian Bombera** (oben) und der 37-jährige Grafiker **Jost Schweinfurth** (unten) haben zusammen bei Related Designs die Benutzeroberfläche für das Aufbauspiel Anno 1701 erstellt. Während Jost schon einige Zeit in der Branche ist und zuvor bei Ascaron beschäftigt war, stieg Sebastian gleich nach seiner Ausbildung an der Games Academy beim Mainzer Entwickler ein.



Sebastian Bombera und Jost Schweinfurth beim Betrachten der zahlreichen verschiedenen **Icons**, die sie für Anno 1701 entworfen haben.



Die **Benutzeroberfläche** von Anno 1701 sollte intuitiver als in den Vorgängern werden.