

Jobs in der Spielebranche

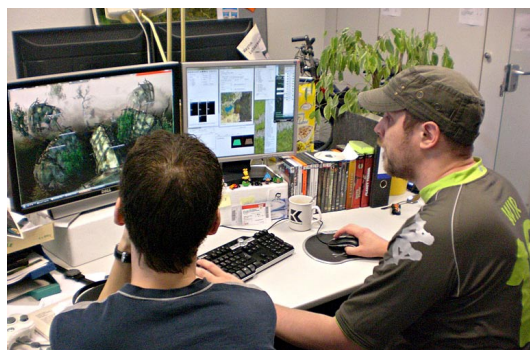
Level Designer

Allmächtig ist er nicht. Doch Tastatur und Maus machen den Level Designer zum **Gott** unserer Spielwelten.

Die letzten Sonnenstrahlen tauchen das Gefängnis in gespenstisches Zwielicht. Geduckt schleichen wir durch die Schatten. Wenn uns jetzt eine Wache erwischt, sind wir so gut wie tot, denken wir noch. Da schneidet das Geräusch brechenden Glases durch die schwarze Stille, wir haben nicht aufgepasst. Sekundenbruchteile später tauchte eine Silhouette im flackernden Licht einer Fackel auf – unser Herz rast. »Solche dramatischen und emotionalen Erlebnisse zu erschaffen, das ist die Aufgabe der Level Designer«, erklärt Michael Schulz, der bei den Hamburger Replay Studios die Umgebungen für das Schleichspiel **Velvet Assassin** baut. Über die Bedeutung seines Berufs für das fertige Produkt sagt er: »Das Leveldesign ist das Herz eines jeden Spiels.«

Im Gespräch mit der KI

Der Level Designer plant und formt die Spielwelt, egal ob enges Gefängnislevel oder riesiger Rollenspiel-Kontinent. Er füllt die virtuellen Umgebungen mit Städten, Wäldern, Flüssen und Dungeons. Er bestimmt die Lichtquellen und erschafft so Stimmungen. Und natürlich schickt er Spielern Soldaten, Ungeheuer oder schleimige Aliens entgegen. Die Levels entstehen in komplexen Editoren aus vorgefertigten Grafikelementen. »Dabei kann man 1.000 Dinge falsch und zehn richtig machen«, beschreibt Schulz die Programme. »Wir haben die schönste und die abwechslungsreichste Aufgabe«, ergänzt Mark Intelmann. Für das Action-Rollenspiel **Sacred 2** entwirft Mark als Level Designer eine offene Welt und arbeitet dazu eng mit den



Der Level Designer **Mark Intelmann** (rechts) und sein Kollege Benny Kayser entwerfen ein Dorf in einer Sumpflandschaft für **Sacred 2**.

Game- und Quest-Designern bei Ascaron zusammen: »In einer so großen Welt ist es wichtig, dass der Spieler möglichst selten hin und her laufen muss. Also lasse ich ihn wichtige Gesprächspartner im Verlauf der Quests an unterschiedlichen Orten wiedertreffen.« Während Mark und seine Kollegen einen ganzen Kontinent erschaffen und die Handlung glaubwürdig über die große Welt verteilen und verknüpfen, arbeitet Michael Schulz für **Velvet Assassin** die Komplettlösung des Spiels Raum für Raum ab. »Was im Level passiert, wird vorher sehr genau festgelegt. Ich kann also nicht wild drauflos bauen. Allerdings funktioniert im Spiel nicht alles, was auf dem Papier gut klang. Dann muss ich kreativ werden«, sagt der Level Designer. Schließlich sollen die Änderungen in die Dramaturgie des Levels passen. Dazu muss der Designer auch Such- und Wegpunkte für die KI des Schleichspiels festlegen: »Es ist ein Ammenmärchen, dass die KI einen Raum betritt und eigenständig lossucht. Wenn es gut aussehen soll, muss ich ihr sagen, wo sich Spieler verstecken könnten und wo sie selbst sinnvoll in Deckung gehen kann.«

Nicht echt, aber fair

Gutes Leveldesign ist immer glaubwürdig. Mit Realismus sollte man diesen Anspruch jedoch nicht verwechseln, meint **Velvet Assassin**-De-

signer Schulz: »Im exakten Nachbau eines Hauses macht ein Spiel wahrscheinlich wenig Spaß. Unsere Spielmechanik würde oft nicht funktionieren. Es gibt nicht genug alternative Schleichwege.« Vorteilhaft ist ein Grundverständnis für Architektur, Statik und Gebäudetechnik trotzdem. So darf eine Treppe nicht frei im Raum schweben, und Belüftungsschächte sollten nachvollziehbar platziert werden. Wichtiger bleibt jedoch die Fairness dem Spieler gegenüber. Läuft eine Situation auf das »Versuchen und scheitern«-Prinzip hinaus, hat der Level Designer versagt. »Anfänger neigen dazu, die Spieler in unfaire Fallen zu schicken«, sagt Michael Schulz. Sehr viel Erfahrung mit Spielen ist daher für Neueinsteiger wie auch leitende Level Designer Pflicht.

Bastler willkommen

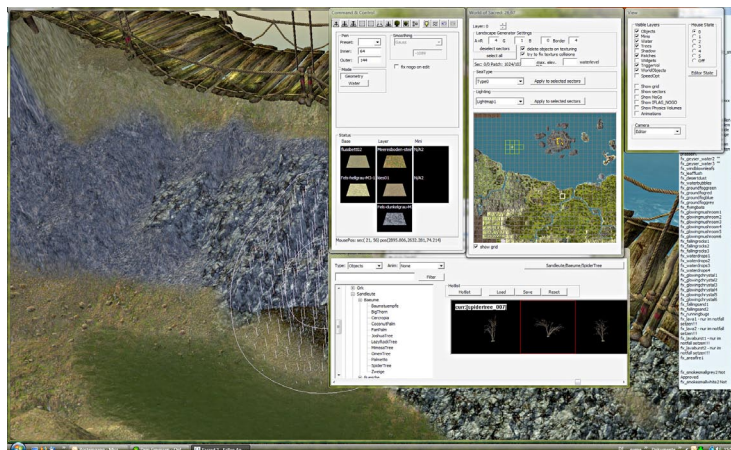
Auf Talentsuche gehen die Entwicklerstudios besonders gerne in der Modderszene – Level Designer ist ein Job für Autodidakten, die Tätigkeit besteht oft aus technisch anspruchsvollem Abarbeiten tausender Detaileinstellungen. Such- und Wahrnehmungsbereiche für die Gegner müssen festgelegt, Scripte eingebaut und Deckungen markiert werden. »Belastbarkeit und Flexibilität sind nötig, um Abgabetermine (Milestones) einzuhalten. Geregelt Arbeitszeiten gehören eher selten zum Alltag«, sagt Mark Intelmann von Ascaron. Außerdem brauche man ein Händchen für Dramaturgie und Ästhetik. Zu diesen Anforderungen gesellt sich ein Problem des Marktes, wie Michael Schulz weiß: »Es ist heute schwer, einen Job zu finden, wenn man nicht schon an Spielen gearbeitet hat. Das ist ein sehr unglücklicher Kreislauf. Aber eine gute Half-Life-Erweiterung oder andere Mods können Türen öffnen.« **CHS**

Unsere Experten

Michael Schulz hat seine Karriere als Autodidakt mit Half-Life-Mods begonnen. Heute ist der 35jährige als Senior Level Designer bei den Replay Studios für **Velvet Assassin** zuständig.



Der 35jährige **Mark Intelmann** hat an der Games Academy das Fach Game Design studiert. Als Level Designer arbeitete er an **Desperados 2** und kümmert sich jetzt bei Ascaron um **Sacred 2**.



Mit dem selbstentwickelten **Leveleditor** werden einzelne Grafikelemente zur Welt von **Sacred 2** kombiniert.