

Berufsbilder Gaming Branche

Online, 26.10.2022

Agenda

- Vorstellung
- Bausteine eines Spiels
- Positionen in der Entwicklung
- Phasen der Spieleentwicklung



Björn Bergstein

Alter: 42
Hauptberuf: Projektmanager & Consultant
Nebentätigkeit: Dozent an Universitäten
Autor

Berufserfahrung

12 Offizier Bundeswehr
2 Jahre Eigenes Indie Studio
5 Jahre Tivola (Publisher)
4 Jahre Berater

Abschlüsse

Diplom Pädagoge
Game Designer (GA)
Game Producer (GA)



Ungewöhnlicher Werdegang

12 Jahre Bundeswehr + Studium

2 Jahre Games Academy Berlin

2 Jahre eigenes Entwicklerstudio

5+ Jahre Publisher

4 Jahre Berater

Eigenes Entwicklerstudio in Gründung

Hobbys

- Live Rollenspiele
- Offroad
- Brettspiele
- Digitale Spiele

Bausteine eines Spiels



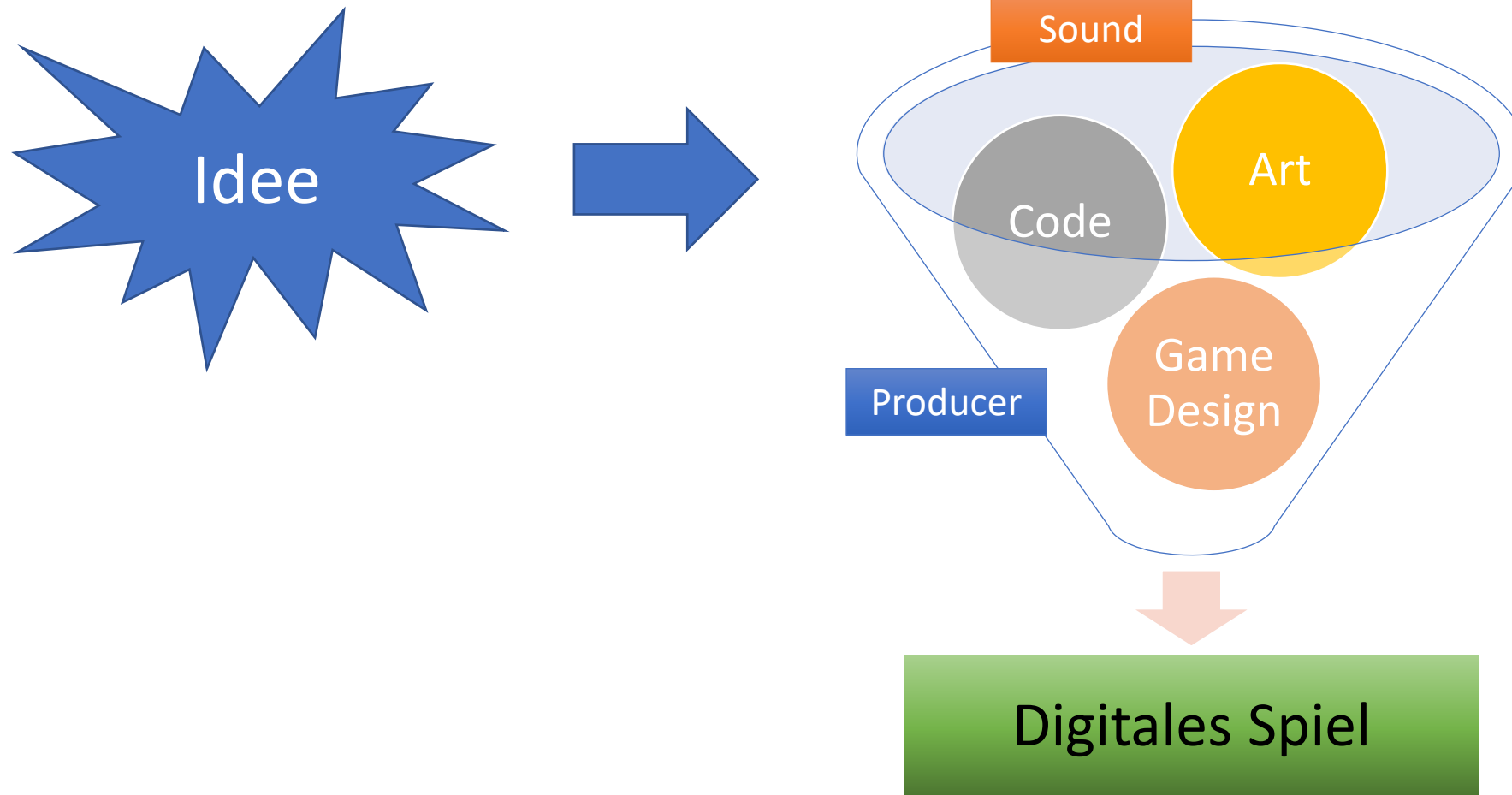
```

        'role_id' => $role_details['id'],
        'resource_id' => $resource_details['id'],
    );
    if ( $this->rule_exists( $resource_details['id'], $role_details['id'] ) ) {
        if ( $access == false ) {
            // Remove the rule as there is currently no need for it
            $details['access'] = !$access;
            $this->sql->delete( 'acl_rules', $details );
        } else {
            // Update the rule with the new access value
            $this->sql->update( 'acl_rules', array( 'access' => $access ) );
        }
    }
    foreach( $this->rules as $key=>$rule ) {
        if ( $details['role_id'] == $rule['role_id'] && $details['resource_id'] == $rule['resource_id'] ) {
            if ( $access == false ) {
                unset( $this->rules[ $key ] );
            } else {
                $this->rules[ $key ]['access'] = $access;
            }
        }
    }
}

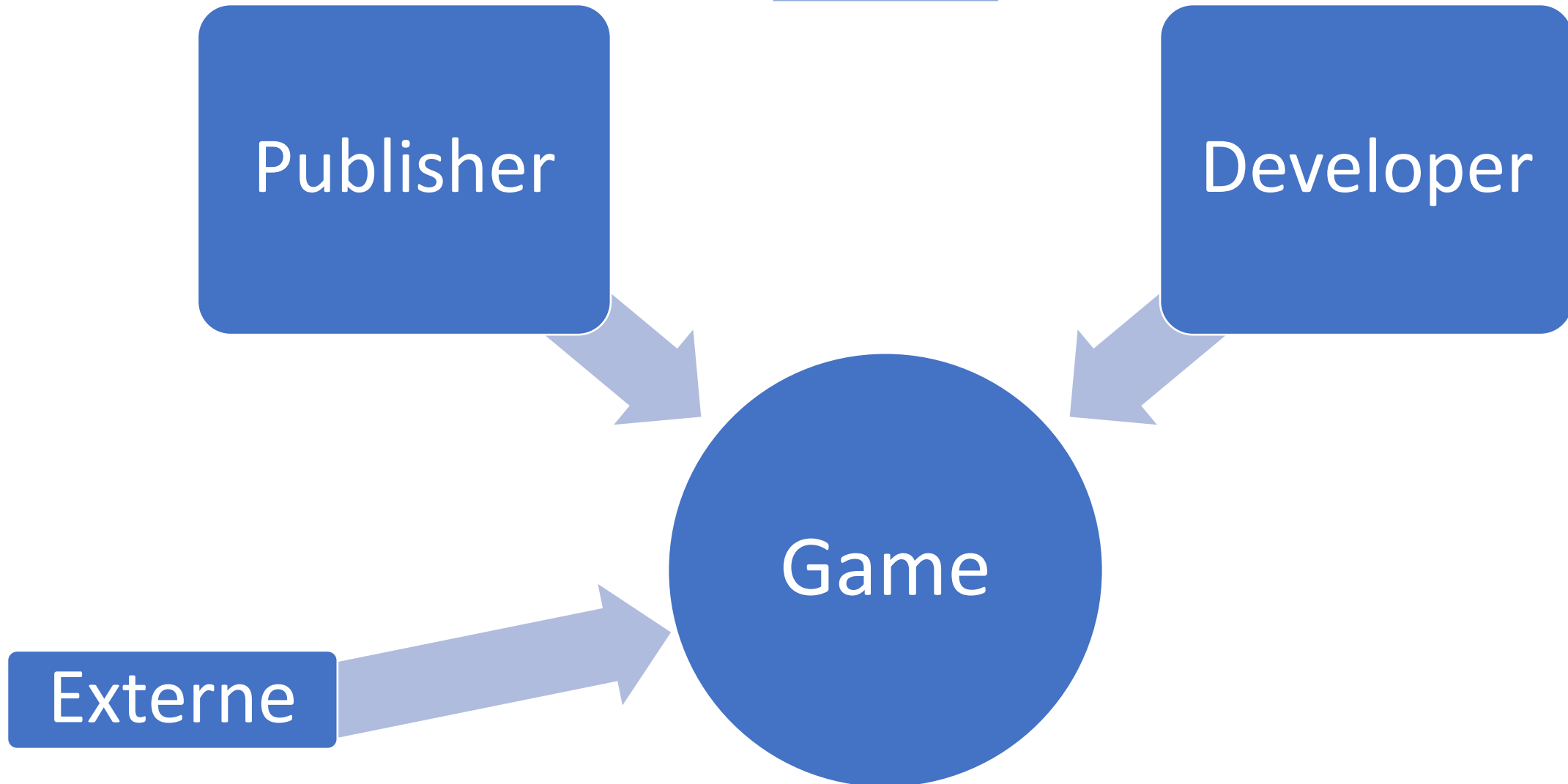
```

Bausteine aus objektiver Sicht

Spieleentwicklung (einfach)



Unterschiedliche Akteure



Positionen in der Entwicklung

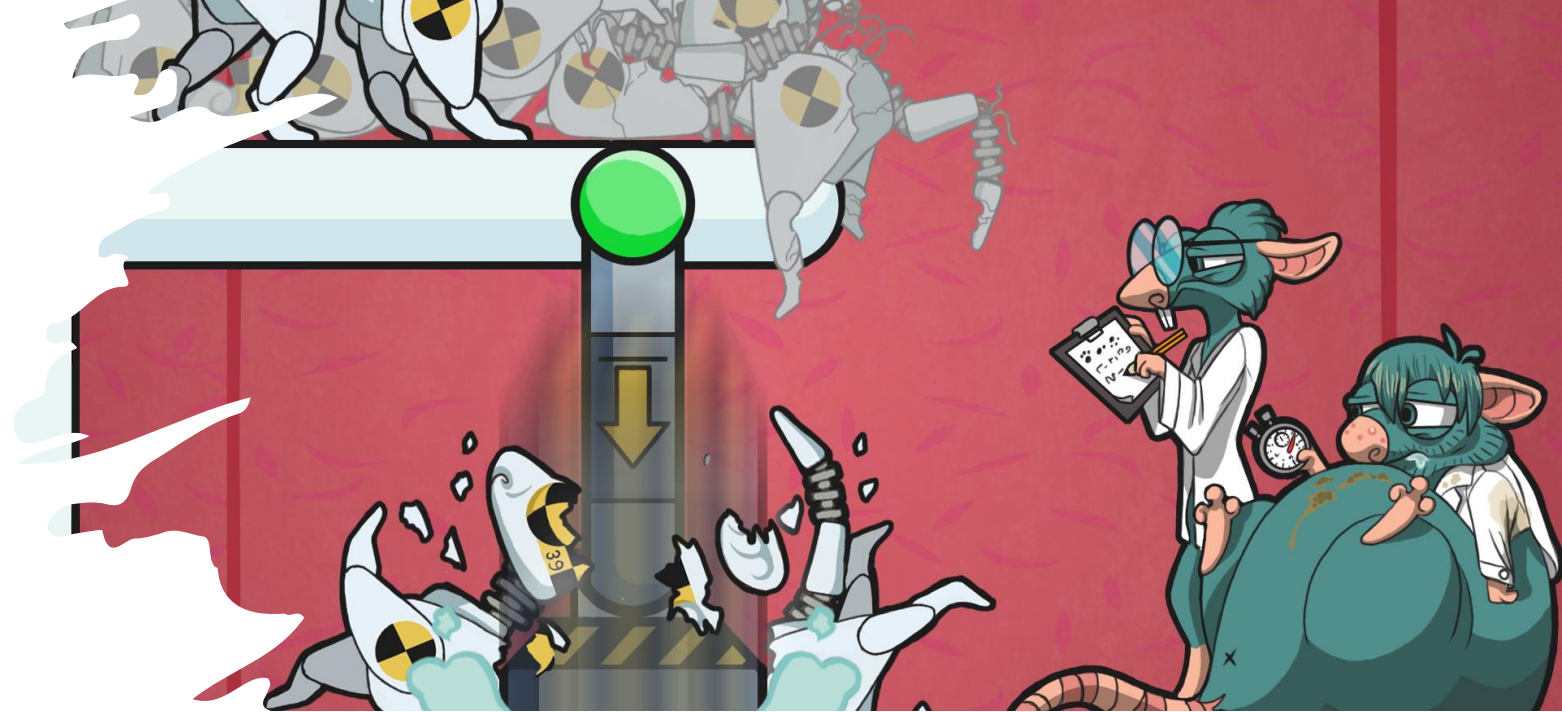
Programmierer

- Front End Entwickler
- Back End Entwickler
- Verschiedene Schwerpunkte

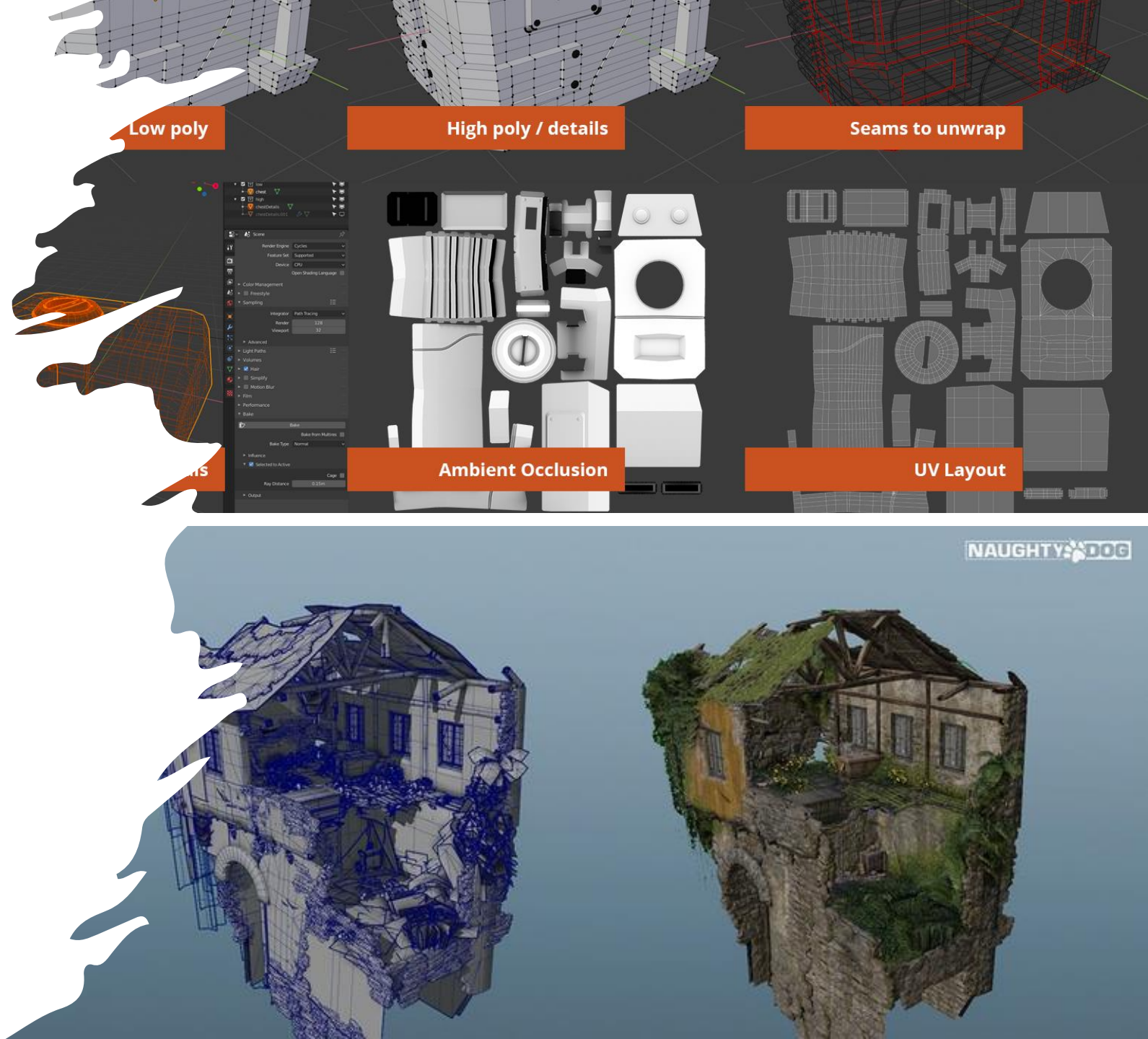
Artist

- 2D Artist
- 3D Artist
- Animator
- Concept Artist
- Special Fx
- UI Designer
- Technical Artist

2D Art versus Concept Art



3D Art



Special Fx und UI Design



Producer

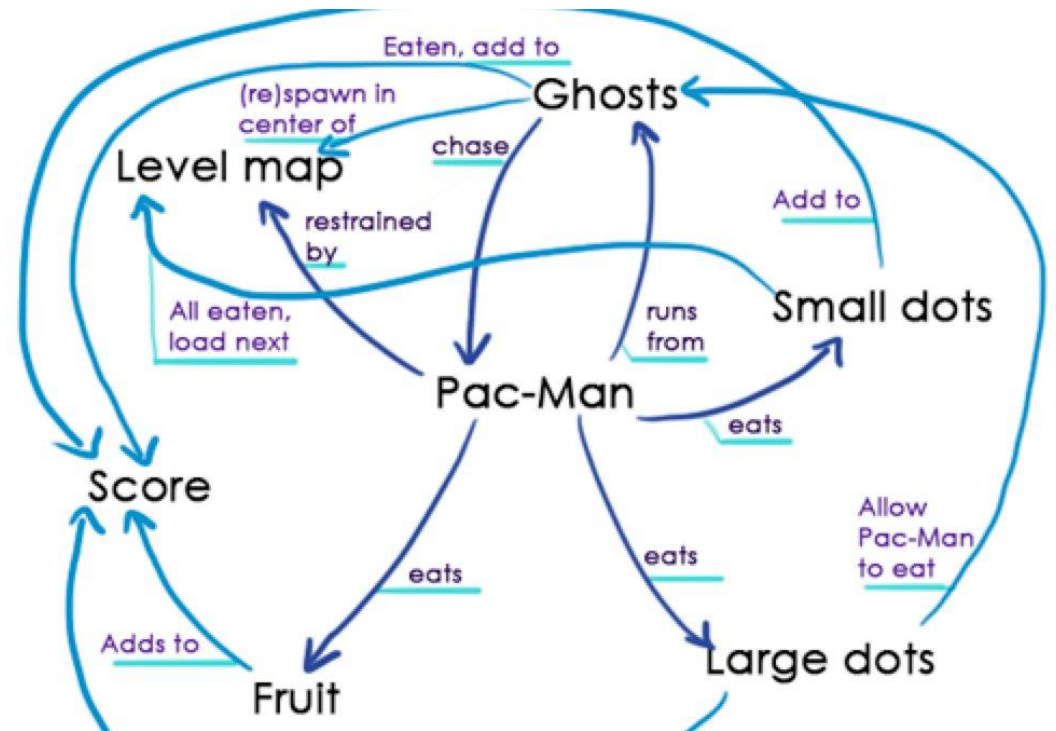
- Teamlead
- Projekt Manager
- Produkt Manager
- Scrum Master

Game Designer

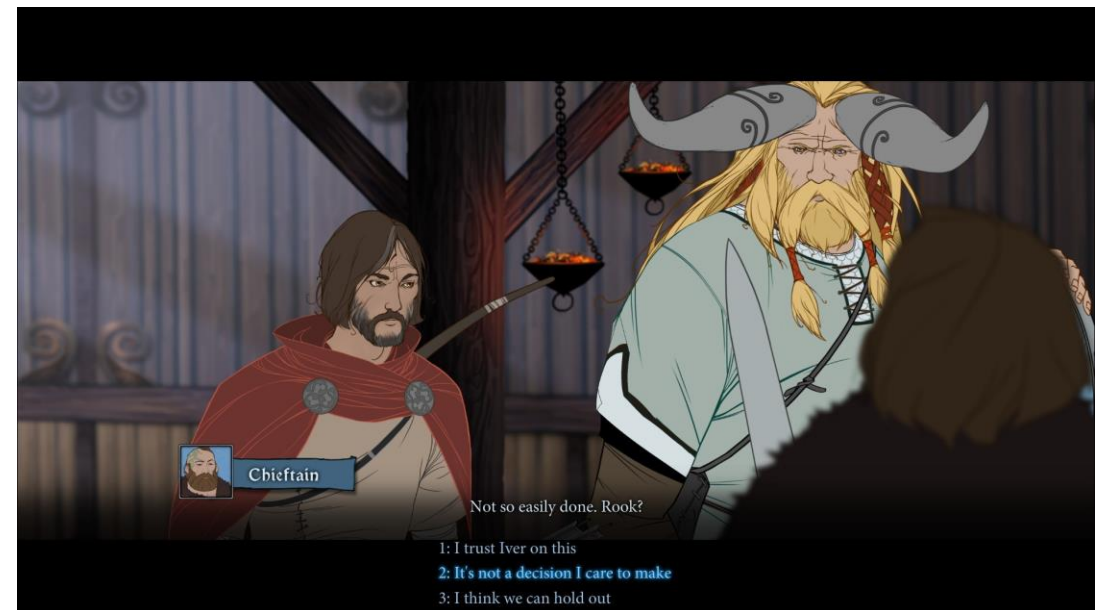
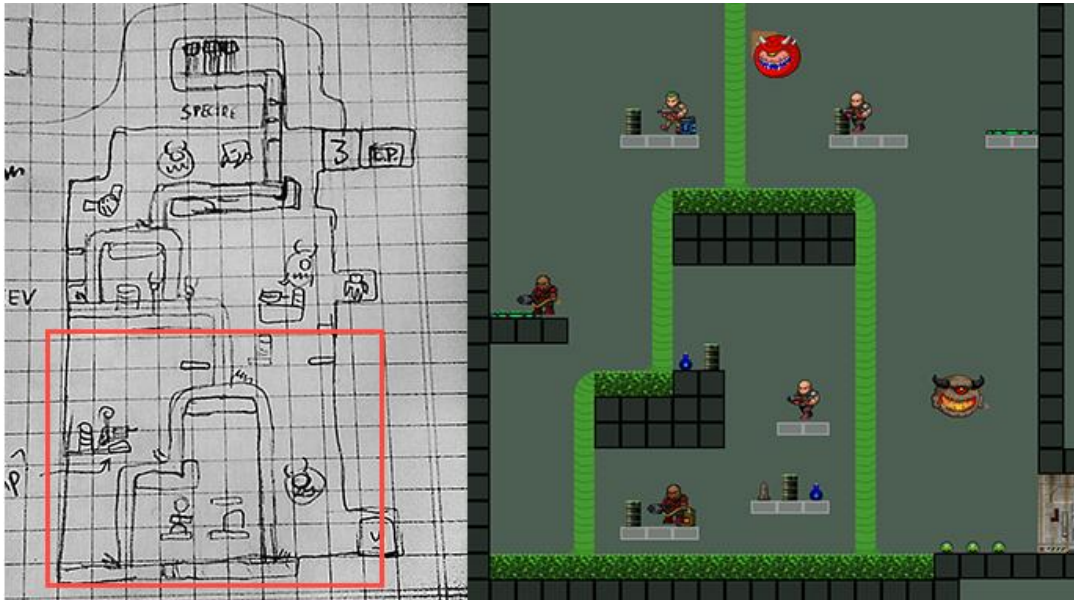
- Vision Keeper
- Balancer
- Game Mechanic Designer
- Level Designer
- Writer / Storyteller
- Monetization Manager
- UI Designer

Balancer und Game Mechanic Designer

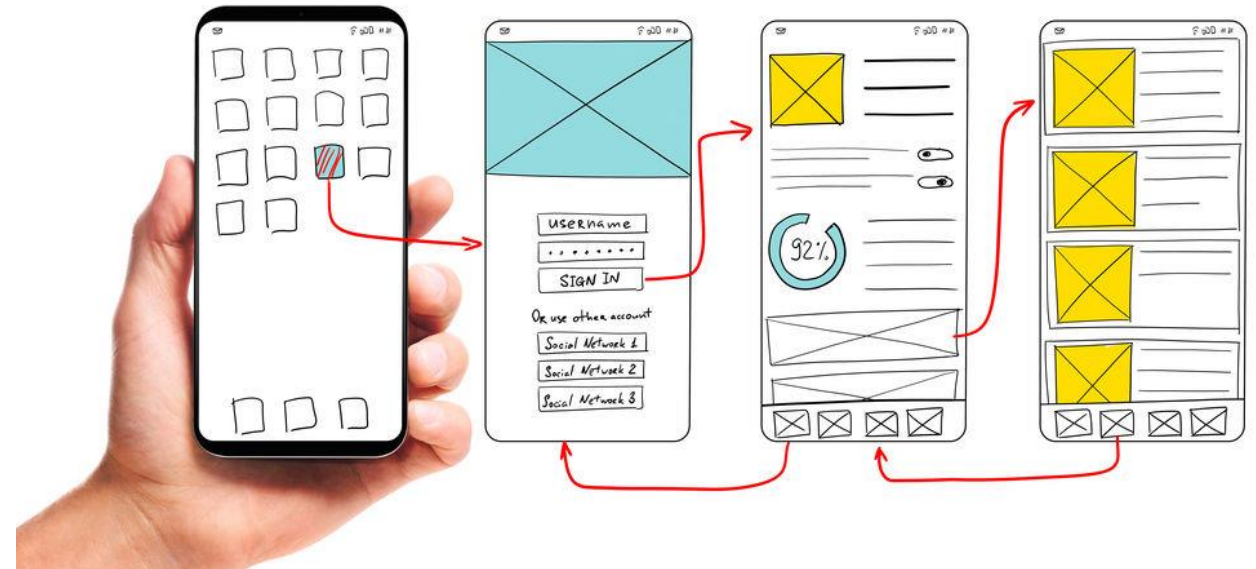
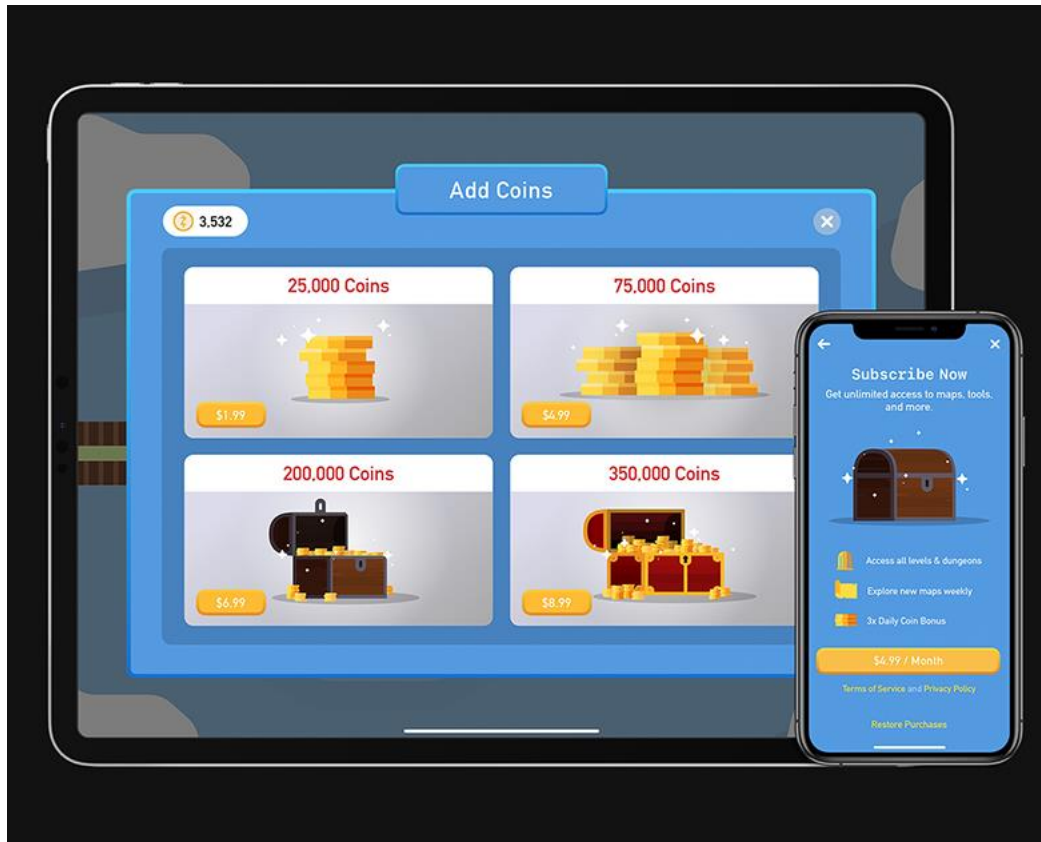
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
ID	Name of card	Cost on card	Cost	Total value	Attack	AV	Defense	DV	Special	Special rating	SV
1	A	1	1.00	3.5	1	0.5	1	2	Text	1	1
2	B	2	1.71	6	2	1	1	2	Text	2	3
3	C	3	3.29	11.5	3	1.5	2	4	Text	3	6
4	D	5	4.57	16	4	2	2	4	Text	4	10
5	E	3	2.71	9.5	5	2.5	3	6	Text	1	1
6	F	3	2.71	9.5	1	0.5	3	6	Text	2	3
7	G	4	4.29	15	2	1	4	8	Text	3	6
8	H	6	5.57	19.5	3	1.5	4	8	Text	4	10
9	I	4	3.71	13	4	2	5	10	Text	1	1
10	J	4	4.43	15.5	5	2.5	5	10	Text	2	3
11	K	2	2.43	8.5	1	0.5	1	2	Text	3	6
12	L	4	3.71	13	2	1	1	2	Text	4	10
13	M	2	1.86	6.5	3	1.5	2	4	Text	1	1
14	N	3	2.57	9	4	2	2	4	Text	2	3
15	O	4	4.14	14.5	5	2.5	3	6	Text	3	6
16	P	5	4.71	16.5	1	0.5	3	6	Text	4	10
17	Q	3	2.86	10	2	1	4	8	Text	1	1
18	R	4	3.57	12.5	3	1.5	4	8	Text	2	3
19	S	5	5.14	18	4	2	5	10	Text	3	6
20	T	7	6.43	22.5	5	2.5	5	10	Text	4	10



Level Designer und Storyteller / Writer



Monetization Manager und UI Designer



Vision Keeper

- Hat die alleinige Vision und versucht diese immer zu teilen
- Zwingend notwendig in einem Team
- Behält das Ziel im Auge und meldet Abweichungen
- Ist für die Komposition verantwortlich
- Muss nicht der Game Designer sein

Zwei Arten von Designern?

Rational

- Game Mechaniken
 - Balancing

Emotional

- Story / Quests
 - Level-Design

Skill Set - Game Designer

- Zuhören
 - Verstehen
 - Reden
 - Schreiben
-
- Kreativität
 - Fachliche Kompetenz

Weitere wichtige Personen

- Sound Designer
- Quality Assurance Manager
- Localization Manager
- Marketing / PR
- Product Manager (Publisher)
- Community Manager
- CEO / COO / CFO



Fragen?

Vielen Dank für Eure
Aufmerksamkeit