

Rollen in der Spieleindustrie

GameDev, SoSe19, TH-AB

Frage

Wer soll die ganze Arbeit machen?

Rollen



Planung,
Wirtschaftlichkeit



Rollen



ENTWICKLER

Game Designer: Entwickelt und verfolgt das grundlegende Spielkonzept

Programmer: Schreibt in einer Programmiersprache (zumeist C++) den für die Abläufe des Spiels nötigen Code

Level Designer: Entwirft die Architektur der Levels in Hinsicht auf logischen Aufbau, Spielbarkeit und Genre

Graphics Designer: Entwirft auf Basis des festgelegten Stils die Optik des Spiels

Modeller: Baut 3D-Objekte in Programmen wie 3D Studio Max oder Maya

Animator: Legt die Animationen der Spielobjekte fest, oft mit Motion Capturing

Interface Designer: Entwickelt die Benutzeroberfläche und die Spielsteuerung

Sound Designer: Erstellt die Geräusche (etwa Waffensounds) des Spiels

Composer: Komponiert die Musik, ist oft Freiberufler und wird engagiert

Writer: Schreibt die Story des Spiels (oft identisch mit dem Game Designer)

(Quelle: GameStar 05/2008)

Rollen



PUBLISHER

Product Manager: Erarbeitung der USPs (Unique Selling Propositions, dt.: Verkaufsargumente), Produktvermarktung

Producer: Schnittstelle zwischen Publisher und Entwicklerteam, verwaltet das Entwicklungsbudget, überwacht den Fortschritt der Entwicklung (Milestones)

PR Manager: Versorgt Fach- und Publikumspresse mit Material (etwa Screenshots) organisiert Entwicklerbesuche

Localization Manager: Plant Lokalisierungen, sucht mit Entwickler die Sprecher aus, bucht diese und Aufnahmestudios

Community Manager: Versorgt Fans und Fansites mit Material, beantwortet Fragen in Foren, organisiert Fantreffen

QA Manager: Für die Qualitätssicherung verantwortlich, koordiniert etwa Tests auf unterschiedlichen Systemen

Tester: Spielt das Programm, um mögliche Fehler zu dokumentieren

(Quelle: GameStar 05/2008)

Aufgabe: Indie Studio “Just Friends”

- Wer macht mit?
- Wer macht was?
- Und: wie viel kostet das?

(Quelle: KM Games)



<https://assetstore.unity.com/packages/templates/packs/kings-card-swiping-decision-game-asset-105749>

Wirtschaftlichkeitsrechnung

- Planung
 - Laufzeit
 - Erwartete Verkäufe nach Projektabschluss
- Kostenseite
 - Personal über Projektlaufzeit
 - Materialien, Hardware, Lizenzen
 - Strom, Miete, weitere laufende Kosten
 - *Puffer einplanen!*
- Haben-Seite
 - geplanter Umsatz (verkaufte Lizenzen)
 - damit: Wie teuer muss das Spiel sein?

