

Rollen

- Game Producer & Studio Lead [notwendig]
- Game & Level Designer [notwendig]
- Game Programmer [notwendig]
- Game Artist [notwendig]
- Community & Marketing Manager [optional]
- Game Audio Designer [optional]
- Narrative Designer [optional]

Game Producer & Studio Lead [notwendig]

Aufgaben eines Game Producers

Ein Game Producer trägt die Hauptverantwortung für die Planung, Überwachung und Lieferung von Videospielprojekten. Sie agieren als das Bindeglied zwischen dem Entwicklerteam und den Stakeholdern, um sicherzustellen, dass das Spiel pünktlich, im Rahmen des Budgets und entsprechend der geforderten Qualität fertiggestellt wird.

1. **Projektplanung:**

- Erstellen detaillierter Projektpläne, einschließlich Zeitrahmen, Ressourcenzuweisungen und Budgets.

2. **Teammanagement:**

- Führung und Koordination der verschiedenen Teams und Fachbereiche (wie Design, Programmierung, Kunst und Sound), um die effiziente Arbeit am Projekt zu gewährleisten.

3. **Kommunikation:**

- Dienen als Hauptkommunikationspunkt zwischen dem Entwicklungsteam und externen Stakeholdern, inklusive Publishern und Marketingteams.

4. **Risikomanagement:**

- Identifikation potenzieller Risiken für das Projekt und Entwicklung von Strategien zu deren Minimierung.

5. **Qualitätssicherung:**

- Überwachung der Spielentwicklung, um sicherzustellen, dass das Endprodukt den Qualitätsstandards und Spielerwartungen entspricht.

6. **Budgetverwaltung:**

- Überwachung und Verwaltung des Projektbudgets, einschließlich der Zuweisung von Ressourcen und der Kontrolle von Ausgaben.

7. **Milestone-Planung:**

- Festlegung und Überwachung von Projektmeilensteinen, um den Fortschritt zu messen und rechtzeitig Anpassungen vorzunehmen.

8. **Stakeholder-Berichterstattung:**

- Regelmäßige Berichterstattung an Stakeholder über den Projektstatus, Herausforderungen und Erfolge.

Aufgaben eines Studio Leads

Ein Studio Lead (oder Studioleiter) übernimmt die oberste Führung eines Spieleentwicklungsstudios und ist verantwortlich für die strategische Ausrichtung, den Betrieb und den langfristigen Erfolg des

Studios. Die Hauptaufgaben eines Studio Leads umfassen:

1. **Strategische Planung:**

- Entwicklung und Implementierung der langfristigen Vision und Strategie des Studios, einschließlich Wachstumsplänen und Geschäftsmodellen.

2. **Team- und Kulturaufbau:**

- Aufbau und Pflege einer starken Studio-Kultur, die Kreativität, Innovation und Zusammenarbeit fördert.

3. **Finanzmanagement:**

- Verwaltung der finanziellen Aspekte des Studios, einschließlich Budgetierung, Finanzplanung und -analyse.

4. **Geschäftsentwicklung:**

- Identifizierung und Entwicklung neuer Geschäftsmöglichkeiten, Partnerschaften und Märkte.

5. **Talentmanagement:**

- Anwerbung, Entwicklung und Bindung von Talenten, um ein hochqualifiziertes und motiviertes Team aufzubauen.

6. **Produktportfolio-Management:**

- Überwachung und Steuerung des Portfolios von Spielprojekten, um sicherzustellen, dass sie mit der strategischen Ausrichtung des Studios übereinstimmen.

7. **Stakeholder-Management:**

- Aufbau und Pflege von Beziehungen zu wichtigen Stakeholdern, einschließlich Publishern, Investoren und der Spiele-Community.

8. **Innovationsförderung:**

- Förderung von Innovation und kreativem Denken innerhalb des Studios, um sicherzustellen, dass das Studio an der Spitze der Spieleentwicklung bleibt.

Während der Game Producer direkt für die erfolgreiche Fertigstellung einzelner Spielprojekte verantwortlich ist, fokussiert sich der Studio Lead auf die übergeordnete Leitung und strategische Ausrichtung des Studios als Ganzes. Beide Rollen sind entscheidend für den Erfolg in der dynamischen und wettbewerbsintensiven Spieleindustrie.

Game & Level Designer

[notwendig]

Aufgaben eines Game & Level Designers

Ein Game & Level Designer hat eine Vielzahl von Aufgaben, die sowohl die kreative Konzeption als auch die praktische Umsetzung von Spielideen umfassen.

1. **Konzeptentwicklung:**

- Entwickeln von Spielideen und -konzepten.
- Erstellen von Design-Dokumenten, die Spielmechaniken, Spielwelt, Story, Charaktere und Ziele detailliert beschreiben.

2. **Mechanik-Design:**

- Entwerfen und Definieren von Spielmechaniken und Regeln.
- Balancing von Gameplay-Elementen für eine faire und herausfordernde Spielerfahrung.

3. **Level-Design:**

- Entwurf und Erstellung von Levels, inklusive Layout, Herausforderungen, Gegnern und Belohnungen.
- Anpassung von Levels an die Spielmechaniken und die erzählte Geschichte.

4. **Storytelling:**

- Entwicklung der Narration und Story-Struktur.
- Integration der Story in das Gameplay, um eine immersive Spielerfahrung zu schaffen.

5. **Charakterentwicklung:**

- Design von spielbaren und nicht-spielbaren Charakteren (NPCs), einschließlich ihrer Fähigkeiten, Hintergrundgeschichten und Motivationen.

6. **UI/UX-Design:**

- Gestaltung von Benutzeroberflächen und Spielerfahrungen, um intuitive und zugängliche Spielsteuerungen sicherzustellen.

7. **Prototyping:**

- Erstellung von Prototypen für Spielmechaniken und Level, um Konzepte zu testen und zu verfeinern.

8. **Spieler-Feedback:**

- Sammeln und Analysieren von Spieler-Feedback während des Entwicklungsprozesses.
- Anpassung von Design-Entscheidungen basierend auf Feedback.

9. **Kollaboration:**

- Zusammenarbeit mit anderen Abteilungen (z.B. Art, Programmierung, Audio), um eine kohärente Spielvision zu gewährleisten.

- Kommunikation mit dem Produktionsteam, um Zeitpläne und Meilensteine zu verwalten.

10. **Qualitätssicherung:**

- Durchführung von Tests zur Identifizierung und Behebung von Bugs.
- Feinabstimmung von Leveln und Mechaniken für das optimale Spielerlebnis.

Besondere Verantwortung des Lead Game/Level Designers:

Vision & Problemmanagement:

- Entwickelt und pflegt die kreative Vision des Spiels, um Konsistenz zu gewährleisten.
- Stellt sicher, dass alle Designelemente zur Gesamterfahrung des Spiels beitragen.
- Identifizierung und Lösung von Design-Problemen, die den Projektfortschritt beeinträchtigen.
- Anpassung der Spielkonzepte basierend auf technischen oder zeitlichen Beschränkungen.

Game Programmer

[notwendig]

Aufgaben eines Game Programmers

Ein Game Programmer ist zuständig für die technische Umsetzung des Game Designs und spielt eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung von Videospielen.

- 1. Engine-Entwicklung:**
 - Entwicklung oder Anpassung von Spiel-Engines, um die Grundlage für das Spiel zu schaffen.
 - Implementierung von Physik, Grafikrendering, Sound und anderen Kerntechnologien.
- 2. Gameplay-Programmierung:**
 - Umsetzung der Spielmechaniken und -logiken, die im Game Design Dokument festgelegt wurden.
 - Programmierung von Charakterbewegungen, Kollisionserkennungen, Spielregeln und anderen Gameplay-Elementen.
- 3. UI-Programmierung:**
 - Entwicklung von Benutzeroberflächen, einschließlich Menüs, HUDs (Heads-Up Displays) und anderen interaktiven Elementen.
- 4. Netzwerkprogrammierung:**
 - Implementierung von Multiplayer-Funktionalitäten, einschließlich Netzwerkkommunikation, Synchronisierung und Server-Management.
- 5. Künstliche Intelligenz:**
 - Programmierung von KI-Verhalten für Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs), einschließlich Wegfindung, Entscheidungsfindung und Taktiken.
- 6. Tools-Entwicklung:**
 - Erstellung von Tools und Editoren zur Unterstützung des Entwicklungsprozesses, z.B. für Level-Design, Asset-Management und Performance-Tests.
- 7. Optimierung und Debugging:**
 - Analyse und Optimierung von Code für bessere Performance und Stabilität.
 - Identifizierung und Behebung von Bugs und Fehlern.
- 8. Integration von Assets:**
 - Zusammenarbeit mit Artists und Designern, um Grafiken, Animationen und Sounds ins Spiel zu integrieren.
- 9. Dokumentation und Testing:**
 - Erstellung technischer Dokumentation für den Code und die Entwicklungsprozesse.
 - Unterstützung bei der Qualitätssicherung durch Testen von Spielkomponenten.
- 10. Kollaboration und Kommunikation:**

- Enge Zusammenarbeit mit dem Game Design- und Art-Team, um sicherzustellen, dass das Spiel die kreative Vision erfüllt.
- Kommunikation mit anderen Entwicklern, um Best Practices zu teilen und technische Herausforderungen zu lösen.

Besondere Verantwortung des Lead Game Programmers:

Qualitätssicherung, Problemmanagement und Innovationsförderung:

- Sicherstellung der Code-Qualität und der Einhaltung von Programmierstandards.
- Überwachung der Testverfahren und der Bug-Behandlung.
- Identifizierung und Lösung technischer Herausforderungen und Engpässe.
- Anpassung der technischen Strategien an Projektänderungen.
- Förderung der Einführung neuer Technologien und Methoden zur Verbesserung der Entwicklungseffizienz und Spielqualität.

Game Artist [notwendig]

Aufgaben eines Game Artists

Ein Game Artist ist für die visuelle Gestaltung und Ästhetik eines Spiels verantwortlich. Diese Rolle umfasst ein breites Spektrum an künstlerischen Aufgaben, von der Konzeptkunst bis hin zur finalen Asset-Erstellung.

1. **Concept Art:**
 - Erstellung von Konzeptzeichnungen, um das visuelle Erscheinungsbild, die Atmosphäre und die Charaktere des Spiels zu definieren.
2. **Charakterdesign:**
 - Gestaltung von Charakteren, inklusive ihrer Kleidung, Waffen und Accessoires, unter Berücksichtigung der Spielwelt und -geschichte.
3. **Umwelt- und Level-Design:**
 - Entwurf von Spielumgebungen, Levels und Hintergründen, die die Spielwelt lebendig und immersiv gestalten.
4. **UI/UX-Design:**
 - Gestaltung von Benutzeroberflächen und Benutzererfahrungen, einschließlich Menüs, HUDs und Steuerungselementen, um eine intuitive Spielerinteraktion zu gewährleisten.
5. **Animation:**
 - Erstellung von Animationen für Charaktere, Kreaturen und Umgebungselemente, um Bewegung und Leben ins Spiel zu bringen.
6. **Texturierung und Beleuchtung:**
 - Entwicklung von Texturen für Modelle und Umgebungen sowie Arbeit an der Beleuchtung, um Atmosphäre und Realismus zu erzeugen.
7. **3D-Modellierung:**
 - Erstellung von 3D-Modellen von Charakteren, Objekten und Umgebungen, die im Spiel verwendet werden.
8. **Asset-Integration:**
 - Zusammenarbeit mit dem Entwicklerteam, um sicherzustellen, dass künstlerische Assets korrekt im Spiel integriert werden.
9. **Qualitätssicherung:**
 - Überprüfung der visuellen Elemente auf Konsistenz und Qualität, um ein einheitliches Erscheinungsbild sicherzustellen.
10. **Kollaboration und Feedback:**
 - Enge Zusammenarbeit mit Game Designern und Programmierern, um sicherzustellen, dass die visuellen Elemente die Spielmechanik und -erzählung unterstützen.
 - Austausch von Feedback innerhalb des Kunstteams, um kreative und technische Standards zu verbessern.

Besondere Verantwortung des Lead Game Artist:

Qualitätssicherung, Mentorship & Kommunikation

- Sicherstellung, dass alle visuellen Assets den festgelegten Qualitätsstandards entsprechen.
- Überprüfung und Genehmigung von künstlerischen Arbeiten vor ihrer Implementierung im Spiel.
- Mentorship und Förderung der künstlerischen Fähigkeiten innerhalb des Teams.
- Präsentation der künstlerischen Fortschritte und Visionen intern und gegenüber externen Partnern.

Community & Marketing Manager [optional]

Aufgaben eines Community & Marketing Managers

Ein Community & Marketing Manager in der Spieleindustrie spielt eine entscheidende Rolle bei der Förderung von Videospielen und dem Aufbau einer engagierten Spielercommunity. Diese Rolle vereint Elemente des Marketings, der Kommunikation und des Community-Managements, um positive Beziehungen zwischen dem Spiel und seinen Nutzern zu schaffen und zu pflegen. Hier sind die Hauptaufgaben eines Community & Marketing Managers:

1. **Community-Management:**

- Aufbau und Pflege einer aktiven, engagierten und positiven Online-Community rund um ein Spiel oder ein Spielestudio.
- Moderation von Diskussionsforen, sozialen Medien und anderen Plattformen, um eine positive und unterstützende Umgebung zu fördern.

2. **Kommunikationsstrategien:**

- Entwicklung und Umsetzung von Kommunikationsstrategien, die darauf abzielen, die Markenbotschaft effektiv zu verbreiten und mit der Zielgruppe zu interagieren.

3. **Social-Media-Management:**

- Planung, Erstellung und Verwaltung von Inhalten über verschiedene soziale Medienkanäle, um die Sichtbarkeit des Spiels zu erhöhen und mit der Community zu interagieren.

4. **Marketingkampagnen:**

- Konzeption und Durchführung von Marketingkampagnen zur Förderung des Spiels, einschließlich Launch-Kampagnen, Sonderaktionen und Werbeevents.

5. **Marktforschung:**

- Durchführung von Marktforschung, um Trends zu identifizieren, Zielgruppenanalysen durchzuführen und Einblicke in die Bedürfnisse und Wünsche der Community zu gewinnen.

6. **Feedback und Insights:**

- Sammeln und Analysieren von Feedback aus der Community, um Verbesserungsmöglichkeiten für das Spiel zu identifizieren und das Entwicklerteam entsprechend zu informieren.

7. **Influencer- und Partnerbeziehungen:**

- Aufbau und Pflege von Beziehungen zu Influencern, Streamern und anderen Partnern, um die Reichweite und das Engagement für das Spiel zu erhöhen.

8. **Eventmanagement:**

- Planung und Durchführung von Community-Events, Online-Turnieren und Präsenzveranstaltungen, um die Community zu stärken und das Spiel zu bewerben.

9. Analyse und Berichterstattung:

- Überwachung und Analyse der Performance von Marketingkampagnen und Community-Initiativen, um die Effektivität zu messen und zukünftige Aktionen zu optimieren.

Der Community & Marketing Manager ist ein zentraler Bestandteil des Teams, der nicht nur für die Vermarktung des Spiels zuständig ist, sondern auch dafür sorgt, dass die Spieler sich gehört und geschätzt fühlen. Diese Rolle erfordert eine Mischung aus kreativen, analytischen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten, um sowohl die Marke erfolgreich zu präsentieren als auch eine starke, unterstützende Community aufzubauen und zu pflegen.

Game Audio Designer

[optional]

Aufgaben eines Game Audio Designers

Ein Game Audio Designer ist verantwortlich für die Schaffung und Implementierung der auditiven Elemente eines Spiels, was entscheidend zur Atmosphäre, Immersion und dem gesamten Spielerlebnis beiträgt. Hier sind die Hauptaufgaben eines Game Audio Designers:

1. **Soundeffekte:**

- Erstellung und Bearbeitung von Soundeffekten, die die Aktionen im Spiel, Umgebungselemente und Interaktionen realistisch untermalen.

2. **Musikkomposition:**

- Komposition oder Auswahl von Musik, die die emotionale Stimmung und das Thema des Spiels unterstützt und verstärkt.

3. **Sprachaufnahmen:**

- Aufnahme und Bearbeitung von Dialogen, Narration und Charakterstimmen, inklusive Casting und Regie der Sprecher.

4. **Audio-Integration:**

- Implementierung der Audioelemente ins Spiel mittels Audioprogrammierung oder spezialisierter Middleware, um dynamische und adaptive Audioumgebungen zu schaffen.

5. **Audiomischung:**

- Abmischung von Musik, Soundeffekten und Sprachaufnahmen, um eine klare und ausgewogene Klanglandschaft zu gewährleisten.

6. **Audio-Branding:**

- Entwicklung von wiedererkennbaren akustischen Signaturen oder Themen, die das Spiel oder bestimmte Aspekte davon markieren.

7. **Qualitätssicherung:**

- Überprüfung und Anpassung von Audioinhalten auf technische Qualität und Konsistenz über verschiedene Wiedergabesysteme hinweg.

8. **Forschung und Entwicklung:**

- Experimentieren mit neuen Technologien, Software und Techniken, um innovative Sounderlebnisse zu schaffen.

9. **Kollaboration:**

- Zusammenarbeit mit dem Entwicklerteam, um sicherzustellen, dass das Audio nahtlos mit der Spielmechanik, der Grafik und der Story integriert ist.
- Austausch von Feedback mit anderen Designern und Programmierern, um die Integration und das Spielerlebnis zu optimieren.

Narrative Designer [optional]

Aufgaben eines Narrative Designers / Game Writers

Ein Narrative Designer oder Game Writer ist zentral für die Entwicklung der Geschichte, Charaktere und Welt eines Spiels. Diese Rolle verbindet kreatives Schreiben mit Gameplay-Design, um eine fesselnde und integrierte Spielerfahrung zu schaffen. Hier sind die Hauptaufgaben eines Narrative Designers / Game Writers:

1. **Geschichtenentwicklung:**

- Erstellen der Hauptgeschichte, Nebenhandlungen und Charakterhintergründe, die mit dem Spieluniversum und den Gameplay-Elementen harmonisieren.

2. **Dialogschreiben:**

- Verfassen von Dialogen für Charaktere, die die Geschichte vorantreiben, Spielerentscheidungen reflektieren und die Persönlichkeit der Charaktere verdeutlichen.

3. **Weltbau:**

- Entwerfen der Spielwelt, inklusive ihrer Geschichte, Kulturen, Gesellschaften und Umgebungen, um eine glaubwürdige und immersive Welt zu schaffen.

4. **Interaktives Storytelling:**

- Entwicklung von Mechaniken und Strukturen, die es den Spielern ermöglichen, die Geschichte durch ihre Entscheidungen und Aktionen aktiv mitzugestalten.

5. **Dokumentation und Richtlinien:**

- Erstellen von detaillierten Dokumentationen und Richtlinien für das Entwicklerteam, um eine kohärente Umsetzung der narrativen Elemente zu gewährleisten.

6. **Schnittstelle zum Design- und Entwicklungsteam:**

- Enge Zusammenarbeit mit dem Design- und Entwicklungsteam, um sicherzustellen, dass die narrative Vision effektiv ins Spiel integriert wird.

7. **Bearbeitung und Überarbeitung:**

- Kontinuierliches Überarbeiten und Anpassen von Geschichten und Dialogen basierend auf Feedback und Testergebnissen, um die narrative Qualität zu verbessern.