

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 23 (2010)
Heft: 6-7

Artikel: Spielwelten bauen, der neue Designberuf
Autor: Honegger, Urs
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-154426>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 01.04.2025

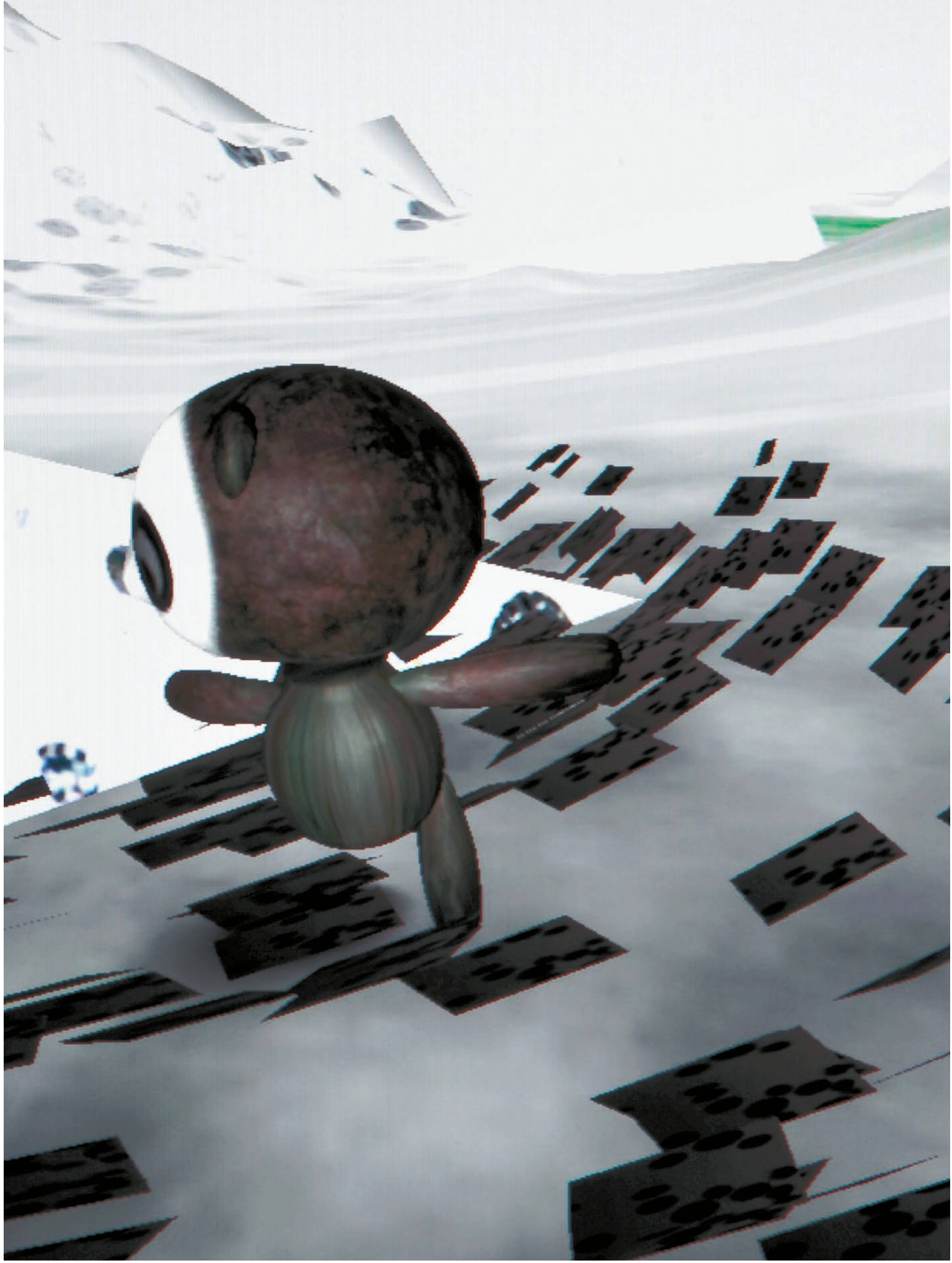
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

HOCHPARTERRE 6-7 / 2010

18/19 // TITELGESCHICHTE

SPIELWELTEN BAUEN ...





... DER NEUE DESIGNBERUF

Computerspiele erfinden und programmieren ist ein anerkannter Beruf. Schweizer Game Designer spielen auf der internationalen Plattform mit, in der Industrie wie auch bei der Ausbildung.

Text und Interview: Urs Honegger

Zielen, schießen – bumm – daneben. Die Planeten des Sonnensystems explodieren in den schillerndsten Farben. Kurz vor dem neuen Highscore ist die Weltraummission zu Ende – game over sagt der Bildschirm. Wer «Orbital» spielt, erlebt diese Szene unzählige Male. Das iPhone-Game wird laut Statistik des Entwicklers pro Käufer durchschnittlich sechs Stunden lang gespielt. Dabei ist «Orbital» ein einfaches Spiel mit bloss drei Regeln. Erstens: Abgefeuerte Ringe wachsen, bis sie ein Hindernis berühren. Zweitens: Wird ein Ring dreimal getroffen, bekommt der Spieler einen Punkt. Drittens: Trifft ein Ring die Todeslinie, ist das Spiel zu Ende. Daraus ergibt sich eine Art mobiler Flipperkasten mit Weltraumszenarie. «Orbital» ist das Produkt der Rapperswiler Firma Bitforge und ein Indiz dafür, dass in der Schweiz erfolgreich Game Design betrieben wird. In den letzten Jahren haben sich die Indizien gehäuft, in den letzten Monaten zur Gewissheit verdichtet. Zeit also, der jungen Disziplin auf den Zahn zu fühlen.

DIE GAME STUDENTIN Statt in einem abgedunkelten Computerraum der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) treffen wir Dania Meier, im Kapuzenpullover und Turnschuhen, vor dem Museum für Gestaltung. Sie moderiert dort eine Art Strassen-Montagsmaler: Passanten sollen mit Kreide Tiere auf den Asphalt zeichnen, die Herumstehenden müssen erraten, um welche Kreaturen es sich handelt. Dania Meier studiert im vierten Semester Game Design. In ihrer Klasse sind zwölf Studierende, fünf davon Frauen. 2004 ins Leben gerufen, war der Lehrgang zuerst ein Anhängsel des Interaction Designs mit wenig Kredit in der Szene. Inzwischen hat sich Game Design vom Interaction Design losgelöst und ist eine eigene Studienvertiefung mit mehr Studierenden als im Industrial Design.

Für den Lehrgang entschieden hat sie Dania Meier, weil sie gerne Geschichten erzählt. Mit Computerspielen hatte sie davor nicht besonders viel Erfahrung. «Die Hardcore Gamer werden genau nicht in den Studiengang aufgenommen», sagt sie über die Auswahlkriterien der Fachhochschule. Solche seien unter ihren Klassenkameraden auch nicht zu finden, obwohl gamen in jeder Biografie eine Rolle spielt und «alle ihre Entzugsphasen bereits hinter sich haben. Ein Gamer spielt, ein Game Designer analysiert das Spiel», erläutert die Studentin den Unterschied.

Die Montagsmalerübung hat viel mit ihrem Studium zu tun. Die Frage, wie ein Spiel die Spieler zum Spielen verführt, ist im Game Design zentral. Entgegen Dania Meiers Erwartungen war das Programmieren die Überraschung der ersten Semester. «Selbst ein funktionierendes Spiel zu erschaffen, ist super», erklärt sie. Harzig dagegen verliefen jeweils die ersten Schritte mit einer neuen Software. «Oder wenn du eine Spielfigur falsch modelliert hast und dann merkst, dass sie so nicht animierbar ist. Dann musst du noch einmal ganz von vorn anfangen.»

Bei Beginn des Studiums hiess es: keine Chance, in der Schweiz einen Job zu finden. Inzwischen gibt es eine Handvoll Unternehmen, die Spiele entwickeln. Eine eigene Firma ist das Ziel von Dania Meier. «Mir liegt es, ein Projekt zu leiten, in der Gruppe zu schauen, wer was am besten kann.» Eine Studie der Pro Helvetia aus dem Jahr 2009 zählt rund 10 Entwicklerstudios in der Schweiz. Dazu kommen zwei international bekannte Hersteller von Software für Games: Nvidia in Zürich und Pixelux in Genf. Als Entwickler erfolgreich ist Thomas Frey, der 2008 mit drei Partnern die Firma

Giants Software gegründet hat. Die Initialzündung hiess «Landwirtschafts-Simulator»: ein Simulations-Game, in dem der Spieler oder die Spielerin in die Rolle eines Landwirts schlüpft und seinen Hof auf Vordermann bringen muss. «Erleben Sie den vielfältigen Alltag auf dem Land», preist die Verpackung an. Im April 2009 war der Landwirtschafts-Simulator im deutschsprachigen Raum das meistverkaufte Computer- und Videospiel. In nur einem Monat gingen 120 000 Exemplare über den Ladentisch, bis heute sind es 500 000 verkaufte Spiele. Es gibt acht verschiedene Sprachversionen, auch eine japanische.

DAS BASISPROGRAMM, NOCH HEUTE Angefangen hat alles im Jahr 2004, als die Zürcher Hochschule der Künste, damals noch Hochschule für Gestaltung und Kunst, den Studiengang Game Design lancierte. Thomas Frey, der seit fünf Jahren als Informatiker in der Verwaltung arbeitete, wollte endlich seine Profession um den gestalterischen Aspekt erweitern. Aus den ersten Interessenten am neuen Studiengang bildete sich eine kleine Gruppe, die in ihrer Freizeit drei Jahre lang eine Game Engine entwickelte, ein Computerprogramm für den Entwurf von Spielen. «Mit dieser Engine programmieren wir noch heute unsere Spiele. Sie ist das Kapital von Giants Software», hält Frey fest.

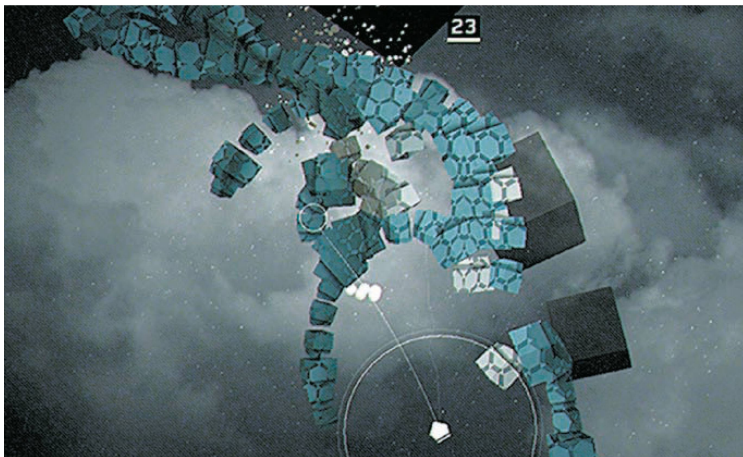
2007 kommt dann die Idee des «Landwirtschafts-Simulators» auf. Mit ihrer «Engine» macht sich das Team an die Arbeit. Noch im selben Jahr wird ein grosser deutscher Verleger auf das Projekt aufmerksam und nimmt die Gruppe unter Vertrag. Im März 2008 ist die erste Version fertig. Alle Beteiligten arbeiten oder studieren in dieser Zeit noch nebenher, Thomas Frey inzwischen im ersten Bachelorstudiengang Game Design an der ZHdK.

Den Erfolg des «Landwirtschafts-Simulators» erklärt Frey mit der universellen Thematik, der einfachen Bedienung und damit, dass das Spiel erweiterbar ist: «Ein wichtiger Faktor ist sicher das «Moding». Spieler können selbst einen Traktor nachbauen und integrieren. Diese neuen Maschinen stehen wiederum anderen Gamern zur Verfügung. So füllt sich das Game laufend mit neuem Inhalt.» Wer den «Landwirtschafts-Simulator» spielt, bewegt sich in einer beschränkten, überschaubaren Welt. Wie realistisch oder abstrahiert diese ist, bestimmt den Spielspass. Die Traktoren und Mähmaschinen orientieren sich bis ins kleinste Detail an den echten. Dazu gehen Frey und seine Kollegen auch zu einem Händler, um vor Ort Motorengeräusche aufzunehmen. Auf der anderen Seite sind gewisse Spielabläufe vorprogrammiert: Einen Anhänger an den Traktor montieren muss der Spieler nicht selbst. Da genügt ein Klick und das Spiel übernimmt die Arbeit. «Die Realität ist nicht immer gewinnbringend für das Spiel», betont Frey.

AUSGEZEICHNETES GAME DESIGN: «FEIST» Das Medium Computerspiele hat in den letzten Jahren den Weg aus den Zimmern pickliger Pubertierender gefunden. Mit neuen Spielgeräten und Spielen werden neue Gruppen angesprochen: Im Altersheim bowlen Rentner virtuell um die Wette, im Wohnzimmer straffen Hausfrauen per Konsole Po und Beine, Schüler üben Vokabeln am Gameboy und verunfallte Kinder lernen mit Hilfe eines Videospiels wieder gehen siehe «Gabarello». Mit der Erweiterung der Zielgruppe ging im Game Design eine Erweiterung der Ästhetik einher. Vorbei sind die Zeiten, in denen sich die Spielentwickler gegenseitig im Hyperrealismus ihrer Szenarien zu überbieten versuchten. Stattdessen orientieren sich »>



^In der Diplomarbeit «Amoeba» von Mario von Rickenbach erschafft die Spielerin einen Organismus und muss dessen Bedürfnisse befriedigen.



<<Float & Jitter» von Daniel Lutz lässt den Spieler in eine mediale Collage aus Spiel und Videoclip eintauchen.

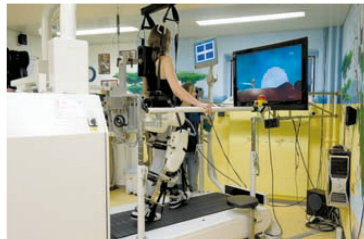


^Eine halbe Million Mal verkauft: Der Landwirtschafts-Simulator von Giants Software aus Zürich.

>Poesie mit eigenen physikalischen Gesetzen:
das preisgekrönte Spiel «Feist»
von Florian Fallner und Adrian Stutz.



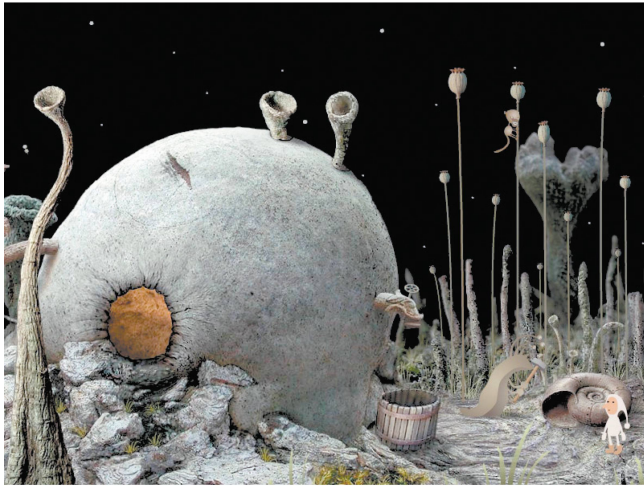
>Eine Patientin im Physiotherapie-Roboter
«Lokomat». Das synchronisierte Computerspiel
«Gabarello» steigert ihre Motivation.



✓Viel Einsatz gibt viele Punkte:
«Gabarello» wurde als Forschungsprojekt
an der ZHdK entwickelt.



>Das Abenteuerspiel «Machinarium»
des unabhängigen tschechischen Studios
Amanita Design.



^ Ebenfalls von Amanita Design:
In «Samorost» klickt sich der Spieler
durch eine Weltraumlandschaft.

>> Games immer mehr auch am Grafikdesign oder am Animationsfilm. Ein Beispiel dafür ist «Feist», eine Produktion, die Florian Faller und Adrian Stutz 2008 als Diplomarbeit an der ZHdK eingereicht haben. «Ein guter Game Designer generiert Erfahrungen», definiert Florian Faller. Was für jeden Designer gelte, treffe im Game Design besonders zu. «Und ein gutes Game besticht durch seine Emergenz – dadurch, dass sich aus dem Zusammenspiel seiner Elemente Dinge ergeben, die über die Eigenschaften dieser Elemente hinausgehen.»

Was Faller meint, wird klar, wenn man sich «Feist» anschaut. Der Spieler steuert dort ein keckes Knäuelmännchen und kämpft sich durch einen verwunschenen Märchenwald. Auf seinem Weg muss die Spielfigur Hindernisse wie Bäume, Wurzeln und Steine überwinden, sich aber auch bärenartiger Monster erwehren. Die «Feist»-Welt basiert auf Physik. Alle Elemente, inklusiv die Spielerfigur, unterliegen den gleichen Gesetzen. «So entsteht ein Flow, eine Dynamik. Und aus dieser Dynamik wiederum die Story», erklärt Faller. Das Zusammenwirken von Spielfigur, Monster und Objekten ist für den Spieler nicht vorhersehbar. ««Feist» will den Spieler nicht motivieren, möglichst schnell das Ende des Spiels zu erreichen, sondern dazu bringen, die verschiedenen Möglichkeiten auszuprobieren.»

Wie der «Landwirtschafts-Simulator» wurde auch «Feist» mit einer Game Engine entwickelt. Florian Faller und Adrian Stutz haben sie allerdings nicht selbst programmiert, sondern griffen auf das Programm «Unity» zurück, eine Software, die an der ZHdK verwendet wird. Zuerst galt es, dieses Programm in den Griff zu bekommen. «Wir haben mit Unity programmiert, Sachen ausprobiert und uns dann über das Resultat unterhalten», beschreibt Faller den Prozess. «Wie eine Band, die jammt.» Auf Papier skizziert wurde dabei nichts. Auf dem Weg vom Papier ins 3D-Modeling-Programm und von da weiter in die Engine wären zu viele Details verloren gegangen, meinen die Entwickler. Stattdessen hat man in der Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Einschränkungen von «Unity» eine eigenständige Spielwelt erschaffen. Mit Erfolg: «Feist» gewann die Kategorien «Best Overall» und «Best Visual Design» des Unity Awards 2008, einem vom Hersteller der Engine ausgerichteten Wettbewerb. Am Independent Games Festival 2009 in San Francisco siegte das Spiel als «Student Showcase» und war für den Hauptwettbewerb nominiert. >>

«GABARELLO»

Die Forschungsgruppe Gabarello realisiert Spiele für den Physiotherapie-Roboter «Lokomat», um dessen Therapiemöglichkeiten zu unterstützen. «Lokomat» dient der Rehabilitation von Patienten, die aufgrund von Hirnverletzungen in ihren Gehfähigkeiten gestört sind. Der Roboter wird mit Computerspielen synchronisiert und das Gehen so mit der Interaktion in Spielen kombiniert. «Lokomat» unterstützt die Gehbewegung und misst die vom Patienten aufbrachten Kräfte. Diese Daten werden wiederum in der Spielsteuerung verwertet. Besonders Kinder und Jugendliche sind so stärker in ihrer Therapie motiviert.

Die Kooperationspartner sind: die Studienvertiefung Game Design der ZHdK, die Universitäts-Kinderkliniken Zürich, das Sensory-Motor Systems Lab der ETH Zürich, das Neuropsychologische Institut der Universität Zürich und als Wirtschaftspartner die Firma Hocoma, die Herstellerin des «Lokomats».

GAMECULTURE: «CALL FOR PROJECTS»

Das Bundesamt für Kultur, Pro Helvetia und die SUISA (Stiftung für Musik) lancieren am 9. September 2010 einen «Call for Projects», der sich an Schweizer Spielentwickler richtet. Er findet im Programm «GameCulture» am Internationalen Animationsfilmfestival Fantoche in Baden statt. Ziel des Aufrufs ist es, qualitativ hochstehende Spiele zu fördern und einheimisches Game Design bekannt zu machen.

MEHR IM NETZ

Downloads und Trailers der besprochenen Spiele.

> www.hochparterre.ch/links



» Florian Faller arbeitet inzwischen als Dozent der Studienvertiefung Game Design an der ZHdK. Dabei geniesst er die Herausforderung, eine junge Disziplin zu lehren, «die dabei ist, sich laufend neu zu definieren». Denn der Mangel an Tradition bringe Freiheit mit sich. «Man kann noch neue Räume für die Disziplin erobern.» Mehr Mühe mit dem Neuland Game Design hatte Thomas Frey von Giants Software in seinem Studium. Er vermisse vor allem Dozenten, die das Handwerk in der Industrie auf höchster Ebene ausüben und das praktische Wissen an die Studierenden weitergeben. In eine ähnliche Richtung geht die Kritik von Walter Stulzer, geschäftsführender Partner bei Nose Design und ehemaliger Leiter des Geschäftsbereichs Interaction Design. Schon als der Studiengang Interaction Design / Game Design an der ZHdK ins Leben gerufen wurde, fragte er nach dessen Sinn in Anbetracht der Tatsache, dass es in der Schweiz keine Game-Industrie gibt. «Da bin ich auch heute noch skeptisch», erklärt Stulzer. «Bei uns werden im Game Design – wie im Design allgemein – noch immer Autoren ausgebildet. Davon braucht es nur einen pro Generation.» Stulzer plädiert für eine Ausbildung, die sich stärker am Markt orientiert.

«Eine Möglichkeit wäre, sich als Ausbildungsstätte direkt an die Industrie zu binden», fährt Stulzer fort. Aber eben, diese Industrie gibt es in der Schweiz nicht. «Die ZHdK muss die Schweizer Game-Industrie quasi aus sich selbst heraus generieren. Daher macht der Ansatz der Generalisten-ausbildung, wie ihn die Schule betreibt, wohl Sinn.» Würde Nose einen Generalisten-Game-Designer anstellen? «Das kann ich mir vorstellen – als Interaction Designer, der Spiele entwickeln kann. Ein Game kann Teil des digitalen Gesamtauftritts eines Kunden sein», meint Walter Stulzer. «Wenn man den Spielbegriff weiter fasst und auch das Thema soziale Netzwerke wie Facebook mit einbezieht, sehe ich in der Schweiz schon eher einen Arbeitsmarkt.»

BUSINESS DANK APPSTORE: ORBITAL Den Studiengang an der ZHdK gibt es erst seit sechs Jahren. Vorher waren Spielentwickler Grafiker, Architektinnen und vor allem Informatiker. Wie Reto Senn, der an der Technischen Hochschule Rapperswil studierte und sich vor sechs Jahren mit einem Studienkollegen selbstständig gemacht hat. Bitforge heisst ihre Firma, sie entwickelt mobile Spiele und Applikationen. «We know what makes games fun», verspricht die Webseite. Das stärkste Argument für diese These heisst «Orbital», das eingangs beschriebene iPhone-Game. Über den AppStore ist das Spiel weltweit für drei Dollar erhältlich und wurde bis heute mehr als 60 000 Mal heruntergeladen. Im August 2009 war «Orbital» im Online-Shop von Apple zwei Wochen lang zuvorderst aufgeführt. In diesen zwei Wochen kam rund ein Drittel des Umsatzes zusammen, teilweise mehr als 4000 Franken pro Tag. Geadelt hat das Spiel schliesslich Apple-Boss Steve Jobs. Als er diesen Januar das iPad der Öffentlichkeit vorstellte, war «Orbital» auf den Präsentationsapparaten installiert.

«Ein Spiel dieser Preisklasse muss innerhalb der ersten paar Minuten verständlich sein, gleichzeitig muss es stundenlang spannend bleiben», erklärt Senn. «Easy to play, hard to master», heisst das entsprechende Game-Design-Axiom. Für den Informatiker ist ein Spiel einfach eine Software, die man programmieren kann. Nur gibt es für den Spielspass keinen Quellcode. «Spass kannst du schlecht planen», meint Senn lakonisch. Da hilft nur programmieren, testen, anpassen und wieder von vorn. Für die Entwicklung von «Orbital» hat Bitforge Zwölf-Mann-Monate Arbeit investiert. Den Unterschied zwischen einem Software-Entwickler und einer Game Designerin vergleicht er mit dem Unterschied der Architektin zum Bauingenieur: «Der Ingenieur kann ein Haus bauen, das funktioniert. Damit sich die Bewohner wohl fühlen, braucht es aber die Architektin. Analog dazu ist es der Game Designer, der die Funktionen einer Spielapplikation für den Benutzer zugänglich macht.»

In der kleinen Schweizer Game-Design-Szene engagieren sich unterschiedlichste Menschen. Von der Studentin, die Geschichten erzählen will, über den Germanisten, der Games als Darstellungsform versteht, bis zum Informatiker, der Handy-Spiele entwickelt. Allen gemeinsam ist die Leiden-

schaft, mit der sie die junge Disziplin vorantreiben. Kern der Bewegung ist die Zürcher Hochschule der Künste, die sich in der Ausbildung, der Forschung und im Aufbau eines Netzwerks engagiert. Die Kulturstiftung Pro Helvetia hat Computerspiele zur Kunstform erklärt und das Programm «GameCulture» ins Leben gerufen. Sie ist der Meinung, dass in der Game-Produktion in der Schweiz ein Potenzial liegt und will mit einem Budget von 1,5 Millionen Franken Veranstaltungen bestreiten und Schweizer Produktionen fördern. Das Geld ist für solche Programme gesprochen und geht nicht auf Kosten anderer Förderungen. Anfang September startet ein «Call for Projects» siehe Seite 23. Seit letztem Herbst haben sich Entwicklerfirmen zudem zur Schweizer Sektion der International Game Designer Association (IGDA) zusammengeschlossen.

ULRICH GÖTZ: «COMPUTERSPIELE SIND EIN KRAFTVOLLES MEDIUM.»

Wie ist das Studium Game Design an der ZHdK aufgebaut? Im ersten Jahr wird Theorie vermittelt: zu soziologischen Aspekten, zur Geschichte des Spiels und zur Spielmechanik. Dies geschieht durch die Analyse von bestehenden Games oder bereits in eigenen kleinen Entwürfen. Dann blicken wir aber auch über den Tellerrand und untersuchen, in welchen Kontexten Spiele überhaupt auftauchen: zum Beispiel im Bereich Game Art, also Spiele in der Kunst. Dazu kommen Kurse, in denen das Handwerk vermittelt wird, zum Beispiel 3D-Modelling. Im zweiten und dritten Jahr gestalten die Studierenden immer grössere und kompliziertere Spiele. Als Abschlussarbeit müssen sie ein eigenes Produkt von Beginn an selbst programmieren.

Was sollen die Studierenden am Ende können? Unsere Studierenden lernen sowohl die Konzeption als auch die Gestaltung und die Technologie. Am Schluss des Studiums sind sie spezialisierte Generalisten, die ein Software-Produkt konzipieren und es realisieren. Wir halten die Studierenden dazu an, in eigenen Produkten zu denken, die sie dann auch vermarkten. Und dank spezieller Verträge erhalten die Abgänger die Rechte an jenen Arbeiten, die während der Ausbildung entstanden sind. Es ist daher auch möglich, eigene Projekte im Internet zu vertreiben.

Wo arbeiten die Studenten, die den Studiengang abgeschlossen haben? Ich verfolge nicht alle Abgänger, einige aber sehr wohl und freue mich, dass sie tolle Jobs gefunden haben. Zum Beispiel Renzo Thönen und Thomas Frey, die die Zürcher Game-Schmiede Giants Software gegründet haben. Daniel Lutz, der Autor von «Float & Jitter», arbeitet bei Electronic Arts in Montreal in der Abteilung, in der neue Spielideen entstehen. Ein anderer Abgänger war beim deutschen Hersteller Gameforge nach zwei Monaten Leiter eines 16-köpfigen Teams.

Wer lehrt an der Schule? Unsere Dozenten sind Quereinsteiger. Sie kommen aus der Architektur, der Grafik, der Kunst oder aus dem Verlagswesen. Andere haben selbstständig Games produziert. Vor zehn Jahren, als es keine Ausbildung zum Game Designer gab, haben sich diese Leute in den Spielentwicklungsfirmen getroffen und erst mal aneinander vorbeigeredet. Eines der Grundprinzipien unserer Ausbildung beruht auf dieser Erfahrung: In der Game-Produktion muss der Konzipierer wissen, in welche Probleme der Programmierer am Ende der Kette läuft. Und der Programmierer muss die Prinzipien kennen, die dem Gestalter wichtig sind. »

>Ulrich Götz: «Game Designer verlassen ihre Modellwelt nie.»

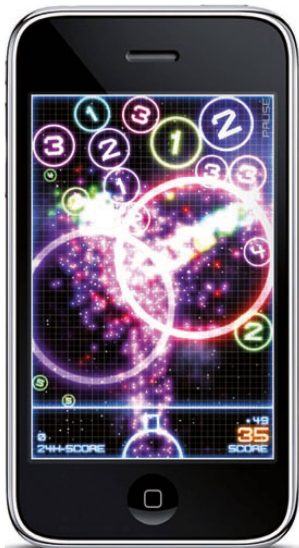




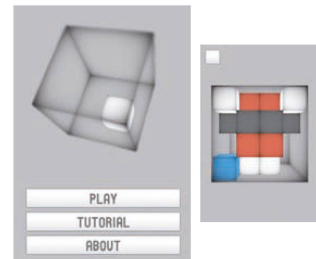
^Dialogspiel in chinesischer Szenerie: Mit «Zwei Pässe» hat Luisa Künzig 2009 ihr Bachelorstudium abgeschlossen.



<Mit dem Pinsel collagiert und dann als digitale Textur verwendet: «Herbearth» von Dario Hardmeier und Raffaele de Lauretis.



^Grosse Suchtgefahr auf kleinem Raum: das iPhone-Game «Orbital» von Bitforge aus Rapperswil.



>Im iPhone-Game «Monospace» von Daniel Lutz springt die Spielerin zwischen der 2D- und der 3D-Ansicht hin und her.



>> **Warum werden keine grossen Namen des Game Designs als Dozenten eingeladen?** Diese Leute stehen auf unserer Agenda. Für uns ist aber nicht der Glamour- oder Heldenfaktor ausschlaggebend. Wir laden lieber Entwickler aus dem Mittelfeld ein, die aus ihrer Erfahrung schöpfen können. Zum Beispiel hat uns die Firma Bitforge im Januar Einblicke in ihr Firmenleben gewährt. Die direkte Beziehung zu Entwicklungsstudios ist uns wichtig, es dauert aber etwas, diese Netzwerke aufzubauen.

Gibt es Kooperationen mit der Industrie? Fast interessanter als mit der Game-Industrie sind für uns Kooperationen wie jene mit dem Architekturbüro EM2N. Zusammen mit den Architekten haben wir das Toni-Areal in virtuelle Spiele überführt. Wir arbeiten auch mit Museen, mit der Medizin und mit der ETH als Forschungsinstitution zusammen. Also lieber die Thematik Game Design an andere Bereiche andocken, als bei einem Game-Giganten der zehntausendste Bewerber für eine Entwicklerlizenz zu sein.

Was unterscheidet Game Designer von Industrial Designern? Eine ganz entscheidende Sache: Game Designer verlassen ihre Modellwelt nie, denn diese Modellwelt ist das Produkt. Industrial Designer – oder auch Architekten – müssen Iterationen über Iterationen von angenäherten Modellen durchmachen, um sich eine Vorstellung davon zu erarbeiten, wie das Produkt aussehen wird, wenn es je einmal realisiert wird. Game Designer arbeiten von Beginn weg am Produkt. Das Problem ist eher, die Distanz aufrecht zu erhalten, damit grundsätzliche Überprüfungen möglich bleiben.

Derzeit wird über ein Verbot von Gewaltspielen diskutiert: Welche Verantwortung hat der Game Designer gegenüber der Gesellschaft? Man muss das anders herum, positiv formulieren: Computerspiele sind ein kraftvolles Medium, das man gestalten muss. Die Verantwortung liegt darin, diese Gestaltung nicht irgendjemandem zu überlassen. Ich kann mir absurdeste Fehlritte innerhalb des Mediums vorstellen. Das kann ich mir aber auch in der Fotografie oder im Film. Und man würde dort ja nicht Plattitüden formulieren wie: Lasst uns die Fotografie verbieten, weil sie die Pornografie ermöglicht. Auf diesem Niveau findet die Diskussion aber oft statt.

Soziale Verantwortung beschäftigt uns. Wir arbeiten gerade an einer Studie für den Ethikschwerpunkt der Universität Zürich. Sie untersucht, welche Spiele die Frage nach moralischem Verhalten in ihre Spielmechanik eingebaut haben. Es gibt schon lange Spiele, die auf ethischer Verantwortung aufbauen: Ich stehe vor einem Dilemma, mach ich das eine oder das andere, was sind die Konsequenzen meines Handelns?

Woher stammt die Theorie im Game Design? Game Design ist eine junge Disziplin. Da ziehe ich keinen Vitruv aus dem Regal, sondern ich beziehe mich auf Beispiele der letzten zehn Jahre. Die sind aber möglicherweise schon wieder verschwunden. Das Medium ist kurzlebig. Das gilt sowohl für die Produkte als auch für die Theorie. Natürlich werden verwandte Bereiche wie die Soziologie herangezogen, zum Beispiel Johan Huizingas «Homo ludens». Die Theorie im Game Design kann man noch nicht mit jener in der Architektur oder im Design vergleichen.

Wie wird die Theorie im Studium denn vermittelt? Wir versuchen, bei den Studierenden eine Entwicklerperspektive herzustellen. Sie sollen sich aus der Sicht der Benutzer lösen und Spielprinzipien erkennen. Das fällt vielen schwer, weil das Medium gerade nicht darauf angelegt ist, diese Prinzipien erkennbar zu machen. Es geht vielmehr darum, so nahe wie möglich beim Produkt zu sein und den Benutzer in das Spiel hineinzuziehen.

Wie sieht die Forschung aus? Ein konkretes Projekt ist «Gabarello», ein interdisziplinäres Projekt par excellence (siehe Seite 23 «Gabarello»). In der Zusammenarbeit stossen wir ständig auf Teilbereiche, die man erst entwickeln und erforschen muss. Ein anderes Forschungsprojekt ist die erwähnte Ethikstudie. Wir siedeln unsere Forschung eher in der Entwicklung an, einfach weil hier ein hoher Bedarf besteht. Wir kooperieren gerne, wenn wir die Kapazitäten haben. Gerade im Bereich Therapie sind momentan Projekte in Arbeit. Ab kommendem Frühling bieten wir zudem einen Masterstudiengang an, der an der Forschung orientiert sein wird. Ulrich Götz, 1971, hat in Berlin und Barcelona Architektur studiert. Seit 2004 leitet er die Studienvertiefung Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK).



dynamobel

GRÄUBOFFICE
Planen, Einrichten. www.graeboffice.ch

lista office LO tossa dynamobel Wilkhahn girsberger SWISS QUALITY zucco giroflex designed to work WALTER KNOLL Denz