

Der programmierte Erfolg

Die Spieleentwickler/innenszene wächst in Graz, auch dank des Einsatzes von Johanna Pirker und der Unterstützung der TU Graz. Mehr als 200 Teilnehmende aus dem In- und Ausland debattierten ein Wochenende lang bei der Konferenz Game Dev Days in Graz über die Zukunft der digitalen Spielewelt.

Ingo Suppan

„Spieleentwicklung, das ist die Zusammenfassung aller Schmankerln aus der Informatik“, fasst es Johanna Pirker, Doktorandin am Institut für Informationssysteme und Computer Medien, kurz und bündig zusammen. Und sie muss es wissen, ist sie doch Mitbegründerin und Obfrau des Vereins Game Development Graz.



Johanna Pirker zwischen Virtualität und Realität.



© Suppan - TU Graz

Etliche Einzeldisziplinen der Informatik, wie künstliche Intelligenz, Netzwerktechnologien oder Computer Graphics sowie die Einbindung neuester Technologien (wie Virtual Reality oder Gestensteuerung) finden sich in Spielen wieder. Dieser hohe Detailgrad an Spezialwissen wird ergänzt um die notwendigen Kenntnisse in Marketing, Design, Firmengründung, Produktion und vielem mehr und macht bei großen Spieleentwicklungen ein umfangreiches Team von Spezialistinnen und Spezialisten unabdingbar. Es gibt jedoch Nischen und diese können auch von Einzelnen abgedeckt werden. „Selbst wenn ein Erfolg nicht gleich absehbar ist, kann man dadurch seine persönlichen Fähigkeiten ausloten“, erzählt Pirker. Generell haben digitale Entwicklungen einen Vorteil: Sie lassen sich auch mit relativ wenig Kapital umsetzen und am Markt erproben.

Spieleentwickler/innen gesucht

Rund um diese Themen – Entwicklung, Märkte, Internationalität – ging es bei der Konferenz Game Dev Days des Vereins Game Development Graz Ende August in Graz. Neben Vertreterinnen und Vertretern aus allen Bundesländern fanden sich auch Teilnehmende aus Slowenien, Kroatien und Italien ein. Eine siebenköpfige Gruppe diskutierte über die Ausbildungsmöglichkeiten junger Entwickle-

rinnen und Entwickler und bei welchen Veranstaltungen sich die Szene vernetzen kann. Eine Übersicht darüber und weitere Quellen befinden sich in der Linkbox. „Die Ausbildung im Bereich der Spieleentwicklung hat großes Potenzial, besonders im Sinne der ‚unternehmerischen Universität‘, eines der strategischen Themen der TU Graz“, betont Pirker, denn „neben fachlichen Inhalten lernt man auch extrem viel in Bereichen der Interdisziplinarität und des Teambuildings.“ Dass Expertinnen und Experten mit so weit gestecktem Wissen rar sind, zeigt sich in der hohen Nachfrage am Markt – die in Österreich derzeit schwer bedient werden kann. Gelebte Praxis sind lose Kollektive, die sich für einzelne Aufträge zu Studios zusammenschließen. Aber manche formieren sich dauerhaft, wie zum Beispiel die Entwickler/innenfirma Bongfish mit Sitz in Graz. Sie wurde von TU Graz-Studierenden und mit Unterstützung des Science Parks Graz gegründet und zählt heute zu den größeren Studios in Österreich.

Ein Spiel in 48 Stunden

Gerade für Neulinge sind solche Veranstaltungen wie die des Vereins Game Development Graz von unschätzbarem Wert, da so schnell Feedback eingeholt werden kann und erste Kontakte zur Industrie hergestellt werden.

Eine weitere Möglichkeit ist die jährliche Global Game Jam, die ebenfalls in Graz stattfindet. Dabei müssen Studierende in Teams binnen 48 Stunden ein Spiel entwickeln und programmieren. Selbstredend, dass sich Vertreterinnen und Vertreter der Spieleindustrie dabei schon nach dem begehrten Nachwuchs umsehen.

Spiele statt arbeiten?

Auf die Frage, ob Spieleentwicklung mehr Spiel oder doch mehr Arbeit sei, gibt Johanna Pirker eine klare Antwort: „Arbeit bleibt Arbeit. Das reine Spiel soll auch als solches empfunden werden. Aber warum nicht ab und zu spielerische Elemente verwenden, um auch die Arbeit motivierender zu gestalten.“ ■

Game Development Graz Homepage

▶ <http://gamedevgraz.at>

Game Dev Days auf Youtube

▶ <http://goo.gl/DwxX19>

▶ <http://goo.gl/qsVZKI>

Diskussionsergebnisse Game Dev Days

▶ <http://goo.gl/iFhJIE>

Global Game Jam Graz

▶ <http://gamejam.at>