

## 10. ANIMATIONMEETING

# Spezialist vs. Allrounder

Anfang November vergangenen Jahres fand im Rahmen der Medientage München das 10. AnimationMeeting statt. Unter dem Themen-Special Games erhielten die Besucher Einblick in die Arbeitsweisen und Anforderungen der Spielebranche.

Bereits zum zehnten Mal führte der MedienCampus Bayern e. V. Artists und Branchenkenner auf einem AnimationMeeting zusammen. Dabei lag diesmal der Themenschwerpunkt auf der Games-Branche. Wie richtig die Veranstalter mit dieser Themenwahl lagen, zeigte das rege Publikumsinteresse. Denn trotz der parallel dazu stattfindenden animago AWARD und Eyes & Ears of Europe Award Ceremony war die Veranstaltung gewohnt gut besucht. Gelungen war auch die Auswahl der Referenten, was nicht zuletzt Gert Zimmermann von filmtoolsConsult zu verdanken war, der auch als Moderator durch die Veranstaltung auf den Medientagen führte.

Der Executive Producer Richard Scott von Axis Animation schilderte die Arbeitsweise des Studios aus Glasgow anhand der Produktion des Autorennspiels Colin McRea: Dirt. Bereits beim Screening des Trailers sorgten einige Animations-Sequenzen für Raunen in den Reihen der Zuhörer. Fesselnd erläuterte der Schotte den Workflow bei Axis und wie die einzelnen Abteilungen etwa für Animation, Effekte, Matte Painting, Lighting und Rendering zusammenarbeiten. Aus dieser für deutsche Verhältnisse stark differenzierten Arbeitsteilung ergeben sich auch die Anforderungen, die Axis an die Artists stellt. Für die Glasgower spielt weniger eine Rolle, welche Software für Showreels verwendet wurde als vielmehr, dass kreatives Talent vorhanden ist – ob eine Arbeitsprobe nun in 3ds Max, Maya oder XSI erstellt wurde, sei erst einmal sekundär, so Scott. „Die Software lernt man in einer Produktionsumgebung und unter Druck recht flott“, meinte er schmunzelnd. Als Mitarbeiter suchen Studios wie Axis eher spezialisierte Artists. Dementsprechend sollten auch die Showreels einen Bereich, etwa Modeling, Animation oder Lighting, besonders hervorheben. Für weniger sinnvoll erachtet Scott Showreels, die gut gemachte Animationen zeigen, aber keine besonderen Skills in bestimmten Bereichen vorweisen können.

Von der wirtschaftlichen und organisatorischen Seite ging dann Dr. Florian Stadlbauer von DECK13 Interactive (Jack Keane, Ankh) an das Thema heran. Der Executive Director gab den Zuhörern am Beispiel des aktuellen Projekts „Venice“ Einblick in die Abläufe und Entscheidungsprozesse bei der Erschaffung der bekannten und erfolgreichen Adventure-Spielwelten von DECK13. Denn für Studios steht in der Anfangsphase eines Projekts die Entwicklung eines geeigneten Konzepts im Vordergrund. Dieses muss bereits Fragen nach Marktrelevanz, Arbeitsaufwand und dem



Bild: Galuschka

Vereint zum Gruppenbild: Richard Scott, von Studio Axis Animation, Gert Zimmermann von filmtoolsConsult, Florian Stadlbauer von DECK13 Interactive und Jan Wagner von cliffhanger-productions zeigten auf den Medientagen München ihre Projekte

notwendigen technischen Know-how beantworten können. Bei den von ihm aufgezählten Anforderungen in der deutschen Branche wird das Dilemma des Nachwuchses deutlich. Da die Arbeitsteilung weniger ausgeprägt ist, sind hierzulande die Fähigkeiten eines Allrounders deutlich stärker gefragt. Zudem können sich einzelne Mitglieder eines Teams auch stärker in ein Projekt einbringen, als dies etwa bei den stark arbeitsteiligen Workflows in anderen Ländern der Fall wäre. Entsprechend positiv verhalten schilderte Jan Wagner von cliffhanger-productions die Chancen der Spieleindustrie und die damit verbundenen Perspektiven für kreative Talente aus Deutschland. Die Games-Branche entwickelt sich zwar rasant und soll bis 2010 rund 60 Milliarden US-Dollar schwer sein. Doch Wagner stimmt bedenklich, dass bei stetig wachsenden technischen Ansprüchen an die Spiele zwar die Umsätze steigen, allerdings die Gewinne mehr oder minder stagnieren. Lag vor ein paar Jahren ein durchschnittliches Produktionsbudget noch bei rund fünf Millionen US-Dollar, sind heute 15 Millionen und mehr keine Seltenheit. Für die Kreativen bedeutet dies zugleich, dass mehr Jobs zu besetzen sind – allerdings nicht unbedingt langfristig sichere. Dabei hält auch Wagner Spezialisten, die sich weg vom reinen Kreativen zum Technical Artist entwickeln, vor allem für internationale Produktionen für gesucht.

Der deutsche Markt mit seinen vielen kleinen Studios verlange eher nach Allroundern. Einsteiger, aber auch Profis müssen sich daher für einen Markt entscheiden und ihre Fähigkeiten entsprechend ausrichten. Trotz der Risiken findet Wagner die Games-Branche nach wie vor extrem spannend, da sie auch viele Möglichkeiten bietet. Neben solidem Know-how hält er vor allem eines für wichtig: „Games machen Spaß, und um in diesem Bereich erfolgreich zu sein, muss man auch mit dem Herzen dranhängen. Wenn das nicht zutrifft, sollte man sich vielleicht lieber nach etwas Anderem umsehen.“

► cga