

«Ich mache auch Games für meine Grossmutter»

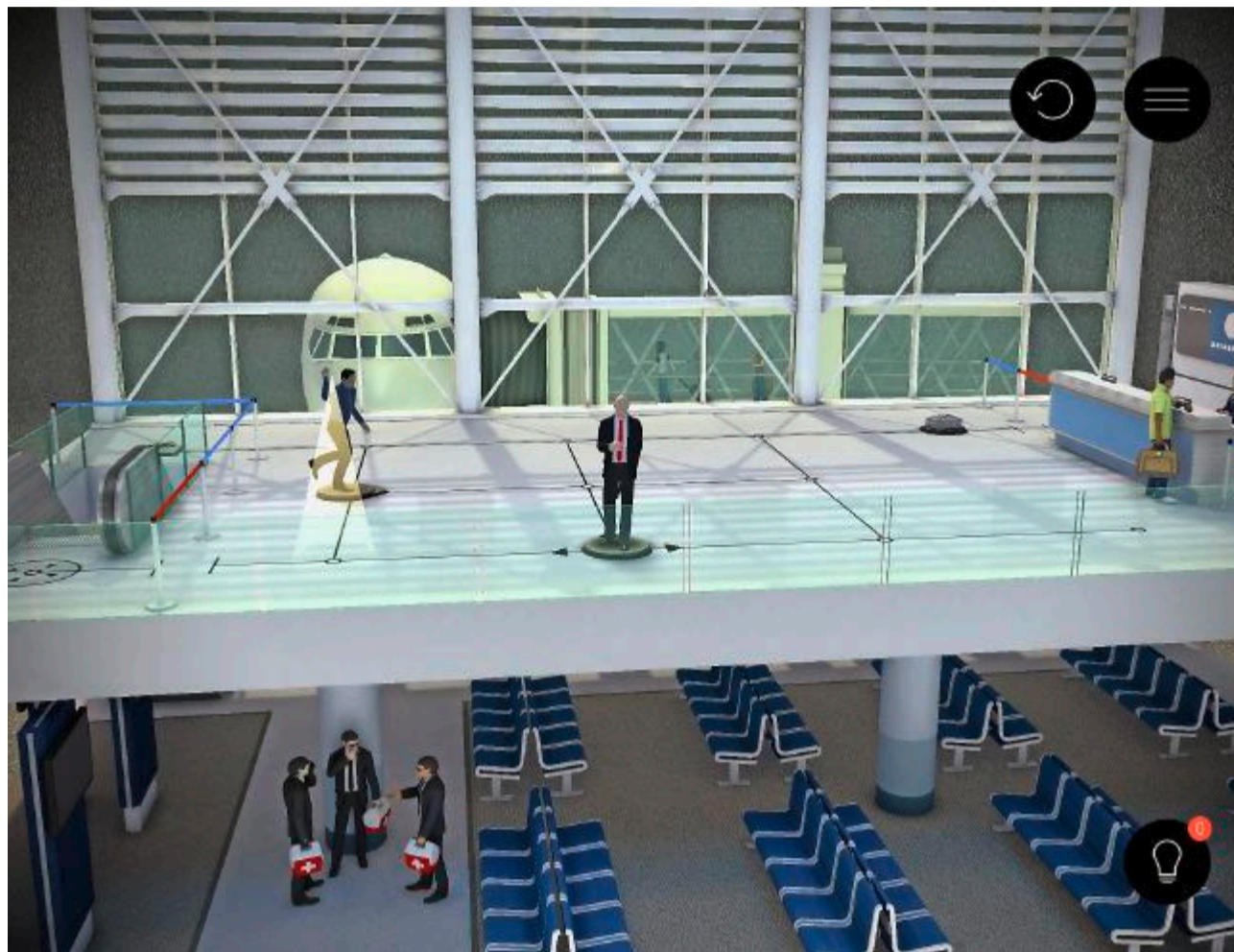
Der Schweizer Spieleentwickler Daniel Lutz ist im Ausland erfolgreich und kehrt als Juror ans Zürich-Game-Festival zurück

Simone Luchetta

Der Zürcher Daniel Lutz, 29, ist so etwas wie der Shootingstar unter den Schweizer Entwicklern. Nach dem Gamedesignstudium an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) fand er 2010 in Montreal beim weltweit grössten Spieleproduzenten Electronic Arts eine Anstellung. Vor einem Jahr wechselte er zum Gamestudio Square Enix, wo er für das iOS-Spiel «Hitman Go» verantwortlich zeichnete. Unter dem Namen Nonverbal programmiert er eigene Games, die durch Einfachheit bestechen. Am Zürich-Game-Festival wird Lutz als Juror walten (siehe Kasten). Wir trafen ihn vergangene Woche zum Video-Date.



Daniel Lutz: Ging mit dem Spiel «Hitman Go» (r.) neue Wege



Als Schweizer Designer haben sie einen traumhaften Karrierestart hingelegt. Wie haben Sie das gemacht?

Mit harter Arbeit, viel Blut und Schweiß. (lacht) Nein, ich wollte schon immer bei einer grossen Spielefirma arbeiten, merkte nach dem Studium aber bald, dass ich vor Ort sein musste, um als Berufseinsteiger eine Chance zu haben. Ich löste also ein Einfahticket nach Montreal und wagte den Sprung ins Ungewisse.

Man muss ins Ausland gehen, und schon bekommt man eine Stelle bei Electronic Arts (EA)? Nicht ganz. Zum einen hatte ich Glück. Zum andern hatte ich mit mobilen Games während des Studiums schon Preise gewonnen und ein hübsches Portfolio beisammen.

Wie sah Ihre Arbeit bei EA aus? Als Gamedesigner macht man Konzepte von Spielen, die andere umsetzen. Weil ich auch programmierte, konnte ich schon dort spartenübergreifend arbeiten. Ich entwarf Prototypen von Spielsequenzen, setzte sie selbst um und gab sie dann zur Ausarbeitung weiter.

Warum haben Sie zu Square Enix gewechselt?

Montreal ist klein, und gute Leute werden abgeworben. (lacht) Zudem reizte mich die Aussicht, für Brands wie «Tomb Raider» oder «Hitman» zu arbeiten. Heute schätze ich aber vor allem, dass wir ein relativ kleines Studio sind, viel Autonomie haben und in überschaubaren Teams arbeiten können.

Ihr erstes Projekt «Hitman Go» ist der mobile Ableger einer kultigen Shooter-Marke, aus der Sie einen Knobelspass im Brettspielstil gemacht haben. Ja, ich wollte das Typische von «Hitman», das blutige, etwas plumpe Aus-der-Welt-Schaffen der Bonzen-Elite mittels Cleverness in

Neue Spiele & Workshops für die ganze Familie

Zürich wird vom 18. bis 21. September zum Treffpunkt der europäischen Computerspielbranche. Das Zürich-Game-Festival «Ludicrous» richtet sich aber ebenso an ein allgemein an Games interessiertes Publikum. Neben einer Branchenkonferenz werden auf dem Kasernenareal Preise verliehen, neue Spiele vorgestellt und verschiedene Workshops geboten, unter anderem mit Daniel Lutz. In den Ausstellungen kann man Games anspielen und alte Arcade-Spielautomaten ausprobieren. www.ludicrous.ch

eine erwachsenere Ebene übersetzen und bin auf die Brettspiel-Ästhetik gekommen. Sie eignet sich wunderbar fürs mobile Spielen und entspricht dem Strategiecharakter der Vorlage absolut. Der Modelleisenbahn-Look soll auf die maskuline Agentenwelt Bezug nehmen.

Worin bestand Ihre Arbeit als Creative Director?

Ich habe das Projekt von A bis Z geleitet. Die grundlegende Idee stammt von mir, am Schluss arbeiteten 15 Leuten mit. Ich habe selbst teilweise entwickelt und war für den Look verantwortlich. Ebenfalls konnte ich Marketing- und PR-Aufgaben übernehmen und

budgetieren. Ich lerne enorm viel.

Arbeitet man bei Square Enix sieben Tage die Woche rund um die Uhr? Wir arbeiten relativ wenig Überzeit, weil wir viel aus der Erfahrung schöpfen können. Zudem sind die Projekte und Teams von überschaubarer Grösse.

«Hitman Go» wurde ein voller Erfolg. Dabei war der Druck gross. Ja. Es war mein erstes Projekt in dieser Position. Zudem hat die «Hitman»-Serie extrem viele Fans in der Hardcore-Gamergemeinde, die wissen, was sie wollen. Aus dem Shooter ein rundenbasiertes Denkspiel zu machen, war ein

grosses Risiko. Aber es hat geklappt. Die Leute haben gemerkt, dass man die Essenz des Spiels wieder findet. Das hat mich gefreut.

Muss man die Schweiz verlassen, um als Gamedesigner Erfolg zu haben?

Keinesfalls. Heute gibt es viele Start-ups, Firmen und Agenturen wie Feinheit, die auch Games entwickeln. Ich ging ins Ausland, weil ich in einer grossen Firma anheuern wollte.

Warum gibt es in der Schweiz noch immer keine grossen Studios?

Zum einen sind die Kosten hoch und der Talentpool ist trotz ZHDK zu klein. Aber das ist auch eine Chance. Wenn man die Karriere nicht wie ein Banker auf dem Tablet serviert bekommt, muss man sich selbst erfinden. In der Gamebranche ist noch alles möglich, und wer Relevantes schafft, hat Erfolg, unabhängig von Firma und Standort.

Wie hat Sie das Gamedesign-Studium an der ZHDK auf das Berufsleben vorbereitet?

Ich war sehr frustriert damals, weil ich die Erwartung hatte, als Handwerker ausgebildet zu werden. Heute bin ich froh, dass der Schwerpunkt bei der kreativen Entwicklung lag. Zudem konnte ich in andere Bereiche reinschauen, Grafikurse besuchen, was heute für mich viel wichtiger ist als gamespezifisches Werkzeug.

Wollten Sie schon als Bub Games entwickeln?

Diese Möglichkeit gab es in meiner Kindheit noch nicht. Ich habe sicher viel gespielt, hatte aber immer Mühe mit der engen Gamerkultur. Meine eigenen Spiele wie «FOLT» mache ich deshalb für Leute wie meine Grossmutter, die sonst nie spielen.

Woran arbeiten Sie jetzt?

Das darf ich leider nicht sagen. Aber früher oder später wird man vielleicht wieder von mir hören.

Anzeige



upc cablecom serviert:
höchste durchschnittliche
Download-Geschwindigkeit¹

- mit der Nummer 1 der Schweiz im Breitbandinternet.

Jetzt bestellen auf upc-cablecom.ch
oder unter 0800 66 0800



upc cablecom
Mehr Leistung, mehr Freude.

¹ Vergleich 20 grösste Schweizer Internet Service Provider, gemäss netindex.com, nur Anbieter für Privathaushalte berücksichtigt, Stand 30.06.2014.