

Z

hdk

Zürcher Hochschule der Künste

Swiss Game Design Studie 2009.



Im Auftrag der Pro Helvetia.

Autor:
Beat Suter, Dr. Phil.,
Dozent Game Design,
ZHDK.

Zürich.
Im Mai 2009.

Inhalt

Einleitung	4
1. Definition: Wie wird der Begriff Video Game (Design) in der Studie verwendet?	9
1.1. Video Game Markt	
1.2. Struktur des Game Design	
1.3. Game Genres	
2. Akteure der Game Entwicklung in der Schweiz	13
2.1. Schulen, Ausbildungsstätten	
2.1.1 Schulen mit Studienprogrammen in Game Design	
2.1.2. Wichtige gamenahe Ausbildungsgänge	15
2.1.3. Schulen mit Forschungslaboratorien	
2.2. Publishing Firmen	19
2.3. Entwickler Studios	23
2.3.1. Game Development Studios	
2.3.2. Game Design Technologien	26
2.3.3. Board Games	29
2.4. Dienstleister Firmen	30
2.5. Organisationen, Verbände	36
2.6. Individual Game Designers working in Game Industry	38
2.6.1. Innerhalb der Schweiz	
2.6.2. Ausserhalb der Schweiz	41
2.7. Unabhängige Game Designer	51
2.7.1. Game Designer	
2.7.2. Researcher	59
2.8. Unabhängige Kreative	65
2.8.1. Game Art	
2.8.2. Medienkunst und Netzkunst mit Game-Nähe	67
3. Produktionsprozess: detaillierter Beschrieb des Produktionsprozesses	70
3.1. „Casual“ Produktionen vs. Grossproduktionen	
3.2. Plattformen	71
3.3. Beispiele	72
4. Berufsfelder: Berufsprofile und Funktionen in den verschiedenen Produktionsschritten	76
4.1. Spektrum	
4.2. Ausbildung und Einstieg	
4.3. Schweiz und Umgebung	77
4.4. Zahlen aus der Umfrage	
78	
4.5. Übersicht Berufsfelder	79
5. Profile (Ausbildung, Berufserfahrung) der verschiedenen Protagonisten	82
5.1. Vier Beispielprofile	83
6. Entwicklung des Sektors: die Veränderungen der letzten fünf Jahre	85

6.1 Schweiz oder Ausland?	
6.2. Steueroase für das Publishing?	86
6.3. Serious Games	88
6.4. Relation zu den Nachbarn	90
6.5. Attraktivität der Schweiz	91
7. Netzwerke und Austausch: Welche Beziehungen bestehen zwischen Game Design und Kunst, Grafik, Design, digitalem Kino und Forschung?	92
7.1. SIEA für Game Distributoren	
7.2. Vernetzung	93
8. Orte des Austausches	96
8.1. Neue Community GameCulture (Switzerland)	
8.2. Reale Orte des Austausches	97
9. Bedürfnisse der Akteure	99
9.1. Realistische Einschätzung gefragt	100
9.2. Zusammenfassung der Bedürfnisse	101
Anhang	
10.1. Swiss Game Design Poll 2009	103

Einleitung

Ist die Schweizer Game Developer Community wirklich so klein? Wie sieht die Realität eines Game Designers in der Schweiz aus? Und wie gross ist das Potential, ein gut geplantes grösseres Game Projekt in der Schweiz zu lancieren?

Ein Inventar des Schweizer Game Designs benötigt einige grundlegende Daten und Informationen von den betreffenden Menschen. Wie sieht ihr Arbeitsplatz und wie sehen ihre Möglichkeiten derzeit aus, was sind ihre Bedürfnisse? Welche Rolle könnte Game Design in der Zukunft in der Schweiz spielen?

Die Zeichen sind mehr als ermutigend. Forschungslabors an ETH und EPFL machen seit einigen Jahren international von sich reden in Spezialbereichen wie Visual Graphics, 3D-Animation und Physik-Engines. Einige der Forschungsergebnisse sind in die Video Game Produktion eingeflossen. Und mehr Forschung ist in Vorbereitung, so wurde an der ETH Zürich eben erst ein Disney Research Lab eröffnet als Kooperation des Visual Graphics Labs der ETH Zürich und der US-amerikanischen Firma Walt Disney. Die Genfer Firma Pixelux entwickelt eine Game-Engine, die von Lucas Arts für grosse Spiele verwendet wird. Und das ETH-Spin-off Procedural macht Schlagzeilen mit einer City Engine, die ganze Städte generieren kann. Auch im Ausbildungsbereich hat sich etwas getan. Seit 2004 bietet die Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) ein umfassendes Studienprogramm in Game Design an, das mit seinen versatilen Absolventen bereits auch erste positive Auswirkungen auf die Game Entwickler Szene der Schweiz ausübt. Und Firmen wie Nvidia in Zürich und Pixelux in Genf erreichen mit ihren spezialisierten technischen Produkten einen weltweiten Markt.

Doch die Game Design Szene der Schweiz stellt alles andere als eine Einheit dar, und die Datenlage dazu ist eher schwierig. Es existiert praktisch kein Datenmaterial zu Game Design in der Schweiz. Die einzelnen Protagonisten sind wenig vernetzt und arbeiten weitgehend alleine und unabhängig. Einen Verband der Video Game Design Branche wie in Deutschland den Bundesverband der Entwickler von Computerspielen G.A.M.E.¹, der 81 Unternehmen umfasst, oder in Frankreich das Syndicat National du Jeu Video (SNJV)², das über 70 aktive Unternehmen umfasst, gibt es in der Schweiz nicht. Und das Swiss Chapter der International Game Developers Association (IGDA) ist seit 2004 inaktiv.

So kamen wir als Ersteller dieser Studie nicht darum herum, eine Umfrage zu kreieren, welche die Game Designer Community zu erreichen versucht und eben diese Fragen nach Realität und Potential von Game Design in der Schweiz stellt. Der Fragebogen ist Bestandteil der Swiss Game Design Study 2009 geworden. Er war lediglich eine Woche offen zur Beantwortung durch die Community. 150 Personen haben den Fragebogen online ausgefüllt und so für einen Grundstock an aktuellen Daten und Meinungen für die Studie gesorgt. Die Resultate sind im Anhang (10.1.) der Studie einzusehen.

¹ G.A.M.E. Bundesverband der Entwickler von Computerspielen. G.A.M.E. Homepage. 2009. <<http://www.game-bundesverband.de/>> (18.05.2009).

² Syndicat National du Jeu Video (SNJV). Homepage SNJV. 2009. <<http://www.snjv.org/fr/accueil.html>> (18.05.2009).

Ein wichtiger Aspekt, den die Umfrage aufzeigt, ist, dass in der Schweiz zuerst auch am Klima gearbeitet werden muss. Game Design wird allgemein nicht als wichtiges und seriöses Betätigungsfeld mit Zukunft wahr genommen. So schreiben die Schweizer Game Designer:

„Recognition and respect for this industry is missing. We are not talking about games for kids but a cultural form of expression. Hopefully some schools have started some game programs but we still miss companies in Switzerland to give those people a job after their studies.“

„No-one is really interested in doing serious game developing and we are far behind some other european countries, e.g. Germany. Even if you look at the answers given above, you can see you don't have any experience. There's lots more to do than "just developing a game". What about the whole content, translating, community management? That's why Switzerland is so uninteresting. If you tell the people you're working on games they still don't take you serious. That wrong thinking should change first. Tell this country that games are more serious than you think.“

„Die Diskussion um Games ist in der Schweiz stark geprägt von negativen Vorurteilen. Gleichzeitig scheint diese Diskussion von wenig informierten Kreisen geprägt zu sein.“

„Die menschlichen Ressourcen sehe ich nicht als Problem, eher die noch fehlende positive Einstellung zu Thema Game und die damit verbundene Wertschätzung.“

Viele der Game Designer, die den Fragebogen ausgefüllt haben, sind der Überzeugung, dass auch von Unternehmens- und Investorensseite her mehr gemacht werden müsste:

„Employers [are missing]! We have got schools (zhdk, ETHZ) and motivated students but still almost no game development.“

„Missing: Investors, qualified personnel, infrastructure, critical mass to compensate fluctuations.“

„Good financial sponsorship plans for founding a game company.“

„Encourage people to be a bit more risky. Make the international industry aware of Switzerland by hosting events (like GameHotel) or similar.“

Und dann ist da auch die Erkenntnis vorhanden, dass die Game Designer, die bereits in der Schweiz arbeiten, zu wenig vernetzt sind:

„There is little to no networking at the moment.“

„Marketing should be enforced to get people aware of the [Swiss Game Design] community and the various GameDesign Projects/Educations in Switzerland.“

„A community, on- and offline? Maybe there is one, I don't know.“

Gleichzeitig ist man aber überzeugt, dass der Standort Schweiz viel zu bieten hat und ein grosses Potential für gutes Game Design vorhanden wäre, wenn es denn genutzt werden könnte:

„It is very hard to find other people wanting to work on games. We don't have many studios and schools so it doesn't help to spread the industry in Switzerland. We do have talented people in fields required for game design though and Switzerland is famous for its quality of work.“

„Ich denke es wäre fast alles vorhanden, was es braucht um eine lebendige Spiele-Industrie aufzubauen. Nur die Leute, die es drauf hätten, ziehen ab ins Ausland.“

„Switzerland is a great if not the best place to settle down and start a game company. Its attractiveness to foreign professionals and the very high life standard guarantees that good people are willing to work here. And good people is what small companies need the most. I also think that it is just a matter of time before the first big game company realizes that and opens a development studio in Switzerland. Google showed how to do it, Microsoft joined the hype and people are already starting to call Zurich the »Silicon Valley of Europe«. Why not games?“

Zürich als Silicon Valley zu bezeichnen, ist vielleicht etwas übertrieben, Ansätze zu nachhaltiger Hochtechnologie in der Schweiz sind jedoch mehr als nur vorhanden. Insbesondere die Hochschulen der ETH Zürich und EPFL Lausanne vermögen hoch qualifizierte und spezialisierte Leute auszubilden, die hernach im Forschungsbereich der Game Design Technologien internationale Zeichen setzen wie die erwähnten Firmen Pixelux, Procedural, Nvidia und das Disney Research Lab deutlich zu beweisen vermögen.

Eine Forschungskultur ist in der Schweiz also dank der Eidgenössischen Hochschulen und ihrer wissenschaftlichen Konkurrenzfähigkeit auch für den Bereich der Game Design- und 3D Animations-Technologien vorhanden. Warum fehlen dann aber die Entwickler Studios in der Schweiz?

„Switzerland lacks an entertainment industry. In the US, it is much easier to find talented individuals who have been working in the field (or different industry requiring similar skills, like advertising, movies, interactive production etc.).“

„Well, there aren't companies that are big enough to offer pure conceptual game-design jobs - as far as I know.“

Der Mangel an einer richtigen Unterhaltungsindustrie im internationalen Vergleich spielt sicher eine Rolle beim Umstand, dass sich keine grossen Entwickler Studios in der Schweiz angesiedelt haben. Hingegen scheint doch ein relativ grosses Potential an qualitativ gut ausgebildeten Individuen zu bestehen, die einerseits als unabhängige Einzelkämpfer in der Schweiz arbeiten oder dann ins Ausland gehen und dort prägende Rollen bei Game Entwicklern zu spielen vermögen.

„Lure game producers into switzerland ... by any means.“

„Switzerland is a really small and fragmented market in itself, but might be interesting as a hub to serve Europe – especially with tax incentives.“

„[Switzerland could become] a headquarter for European development, with excellent quality of life and good international connections as well as excellent academic resources.“

„There are many very talented game-designers in switzerland, but unfortunately no possibilities to work as a conceptual game-designer due to a lack of big enough companies. Like in the US or in Germany there should be attractive tax reductions for game-development enterprises in switzerland. Maybe this would attract big companies to settle in Switzerland.“

Eine konsequente Wirtschaftsförderung im Bereich Game Design hat es bisher nur in Genf gegeben. Die Stadt Genf versuchte ganz bewusst, ihr internationales Image zu pflegen und Firmen der Unterhaltungsindustrie anzusiedeln. So haben sich SECO und Wirtschaftsförderung der Stadt Genf in den letzten Jahren auch ganz konkret um die Ansiedlung von grossen Publisher Firmen aus dem Game Design Bereich bemüht. Es ist den Genfern denn auch gelungen, die beiden grossen Firmen Electronic Arts und Take 2 in ihrer Stadt anzusiedeln. Take 2, Publisher von Spielen wie GTA, ist seit 2006 in Genf, Electronic Arts ebenfalls seit 2006 (siehe 6.2).

Dies kann allerdings nicht die (einzige) Lösung sein, denn diese Firmen bringen ihre Angestellten weitgehend aus dem Ausland mit und verstecken sich in der Schweizer Öffentlichkeit so gut sie das können. Von den beiden britischen Firmen ist bisher auch keine Befruchtung der Entwickler-Szene ausgegangen. Sie brachten grundsätzlich nur die Administration in die Schweiz. Take 2 hat das Publishing Quartier 2008 nach lediglich zwei Jahren Präsenz wieder geschlossen und einen grossen Teil der Leute entlassen.

Welche Veränderungen braucht es denn nun wirklich, um Game Design in der Schweiz voran zu bringen? Die existierenden Game Designer sehen hier nicht nur eine, sondern mehrere Stossrichtungen zu Veränderungen:

„Founding companies!“

„Bring the games to the public. The first step should be, that the BAK accepts games officially as object of cultural value. After this, make Switzerland attractive for games, e.g. tell the people WHY they should develop or publish a game in Switzerland. Don't forget the investors. Switzerland doesn't have a problem in missing investors, they just don't know how much money they can get by investing in the gaming industry.“

„Improve and expand exististing teaching programs.“

„Faire plein d'expositions afin de présenter au publique suisse l'envers du décors et donner une chance aux jeunes suisses d'avoir autre chose qu'un formatage au web

design et au graphisme ou la BD (Chômage...).“

„You need the industry to build up experience, and experienced individuals to create an industry. [...]Also, making it easier for small teams to create a company (it costs about \$400 to create an LLC in the US online) would help. You really need to encourage 'risk' taking. No need to have big grants for big projects, it is all about growing an industry from the bottom up (think iPhone, web etc.).“

„Förderung Standort Schweiz. Evtl. mittels Steuernachlass, Subvention, etc. Der Staat sollte hier helfende Hand bieten und z.b. junge Firmen unterstützen.“

Die Bedürfnisse der Game Designer in der Schweiz werden in Kapitel (9.) der Studie wieder aufgenommen und in unterscheidbare Kategorien zusammengefasst. Zuerst geht es in der Hauptsache aber um eine Erfassung möglichst aller Akteure des Game Designs in der Schweiz (2.). Dazu gehören alle engagierten Menschen, Teams und Firmen im Bereiche Game Design/ Game Research/ Game Development inklusive Game Publishing und Marketing und inklusive die Künstler, die sich im Bereich Neue Medien/ Netzkunst/ Game Art mit Games auseinandersetzen. Der Fokus wird auf die Kreation und Produktion von Spielen gelegt.

Da die Game Industrie in der Schweiz als solche bis anhin nicht wirklich sichtbar ist, geht es in erster Linie um die (kreativen) Individuen der Schweizer Game Design Szene und nicht um die Game Industrie bzw. die Firmen, die sich im Bereich Game Design engagieren. Erst durch die Erfassung, Vernetzung und Förderung der Individuen kann eine funktionierende Game Design Community in der Schweiz entstehen, die auch der Game Industrie viel zu bieten hat.

1. Definition: Wie wird der Begriff Video Game (Design) in der Studie verwendet?

Summary: Game Design steht für alle Disziplinen des Game Designs sowie für das Spezialgebiet Spielmechanik. Der Video Game Markt ist heute dreigliedrig: TV-Konsolen, PC- und Onlinespiele, Mobile Spiele. Erläuterung der Strukturen des Game Designs.

Der Begriff Video Game wird heute synonym mit den Begriffen Videospiele, Computerspiel und Computer Game verwendet. Er bezeichnet ein interaktives Medium beziehungsweise ein Programm auf einem Computer oder einer Spielkonsole, das einem oder mehreren Benutzern ermöglicht, ein durch implementierte Regeln beschriebenes elektronisches Spiel zu spielen. Dabei kann Video Game heute sowohl Spielesoftware für Personal Computer (PC-Spiele) als auch Spielesoftware für diverse stationäre und mobile Spielkonsolen sowie hybride Produkte wie Mobiltelefone und PDAs bezeichnen.

Die Bezeichnung Videospiele hebt an sich die visuelle Ausgabe der Spielhandlung auf einem Monitor hervor. In dieser Hinsicht sind fast alle Computerspiele Videospiele. Umgangssprachlich wird die Bezeichnung jedoch noch oft als Synonym für Konsolenspiele verwendet, häufig um zwischen Computerspielen (PC-Spiele) und Videospiele (Konsolenspielen) zu unterscheiden. Nicht vergessen sollte man die klassische Verwendung von Videospiele zur Bezeichnung von Arcade Games sowie die Verwendung von Videospiele zur Bezeichnung von Netzwerk basierten MMORPGs (Multiplayer Rollenspiele).

1.1. Video Game Markt

Die Video Game Industrie war von Anfang an (1970er) eine international ausgerichtete sehr dynamische Industrie, die auch immer wieder herbe Rückschläge einstecken musste. Bereits in den frühen 1980er Jahren kam es zu Verdrängungskämpfen unter den Hardware-Anbietern von Spielekonsolen. Das kompetitive Umfeld ist bis heute erhalten geblieben. In den letzten 20 Jahren hat Microsoft mit seinen Windows-Systemen für PC den Markt massgeblich mitbestimmt bis dominiert. Heute ist der Anteil der PC-Games am Markt gesunken und die Konsolen bestimmen den Markt. Insgesamt sollen laut Angaben der Entertainment Software Association (ESA) 2008 weltweit Spiele für über 10,5 Milliarden Dollar verkauft worden sein³, davon entfallen 6 bis 7 Milliarden auf die drei Konsolen und 2 Milliarden auf portable Konsolen. Gerade dieser Markt der portablen Konsolen ist weiter am Wachsen. In dieser Statistik nur teilweise erfasst sind einerseits die Multiplayer Online Rollenspiele, die zur neuen Domäne der Computer (Windows-PCs) geworden sind. Andererseits auch die Spiele für Mobiltelefone und ähnliche portable Geräte, welche nicht mehr über den gewöhnlichen Händlermarkt, sondern per Download in Online-Shops eingekauft werden. Aus dem Verdrängungsmarkt der Vergangenheit hat sich also ein dreigliedriger Markt (TV-Konsolen, PC- und Online-Spiele, Mobile Spiele) entwickelt, der einiges an Potential für die künftigen Game Designer beinhaltet.

1.2. Struktur des Game Design

³ Entertainment Software Association (ESA): esa Homepage. 2009. <<http://www.theesa.com/facts/salesandgenre.asp>> (11.05.2009).

Die Studie versucht eine Bestandesaufnahme der Schweizer Game Design Szene. Der Begriff Game Design wird verstanden als ein Prozess der Gestaltung von Content und Regeln für (elektronische) Spiele. In diesem Hinblick ist er weit gefasst und kann sowohl das Game Design bezeichnen, das in einem eigentlichen Spiel enthalten ist wie auch die Dokumentation eines solchen Designs. Das Game Design eines elektronischen Spieles umfasst unterschiedliche Komponenten, die durch die Studie abgedeckt werden sollten: Game-Mechanik, Konzept, Visualisierung (2D-, 3D-Animation, Charaktererstellung), Welterstellung, Game-Engine Programmierung, Sounddesign und allgemein die Produktion und der Publikationsprozess von Video Games. Game Design steht hier einmal für alle Disziplinen des Game Designs, es bezeichnet aber ursprünglich das Spezialgebiet der Spielmechanik (pars pro toto). Die Studie versucht die Aktivitäten in allen diesen Bereichen in der Schweiz zu erfassen. Die folgende Grafik versucht das vereinfachend zu illustrieren. Herzstücke des Game Designs sind das Design der Game Mechanik sowie die Programmierung der beteiligten Komponenten, insbesondere auch der Game Engine. Visual Design und Audiodesign greifen mit Story und Leveldesign sowie Interface Design ineinander über und setzen die Mechanik in eine für den Spieler wahrnehmbare Welt um. Produktion und Marketing/ Distribution wiederum sind übergeordnete Kategorien, welche die Publikation und Kommunikation des Game Designs nach aussen garantieren.

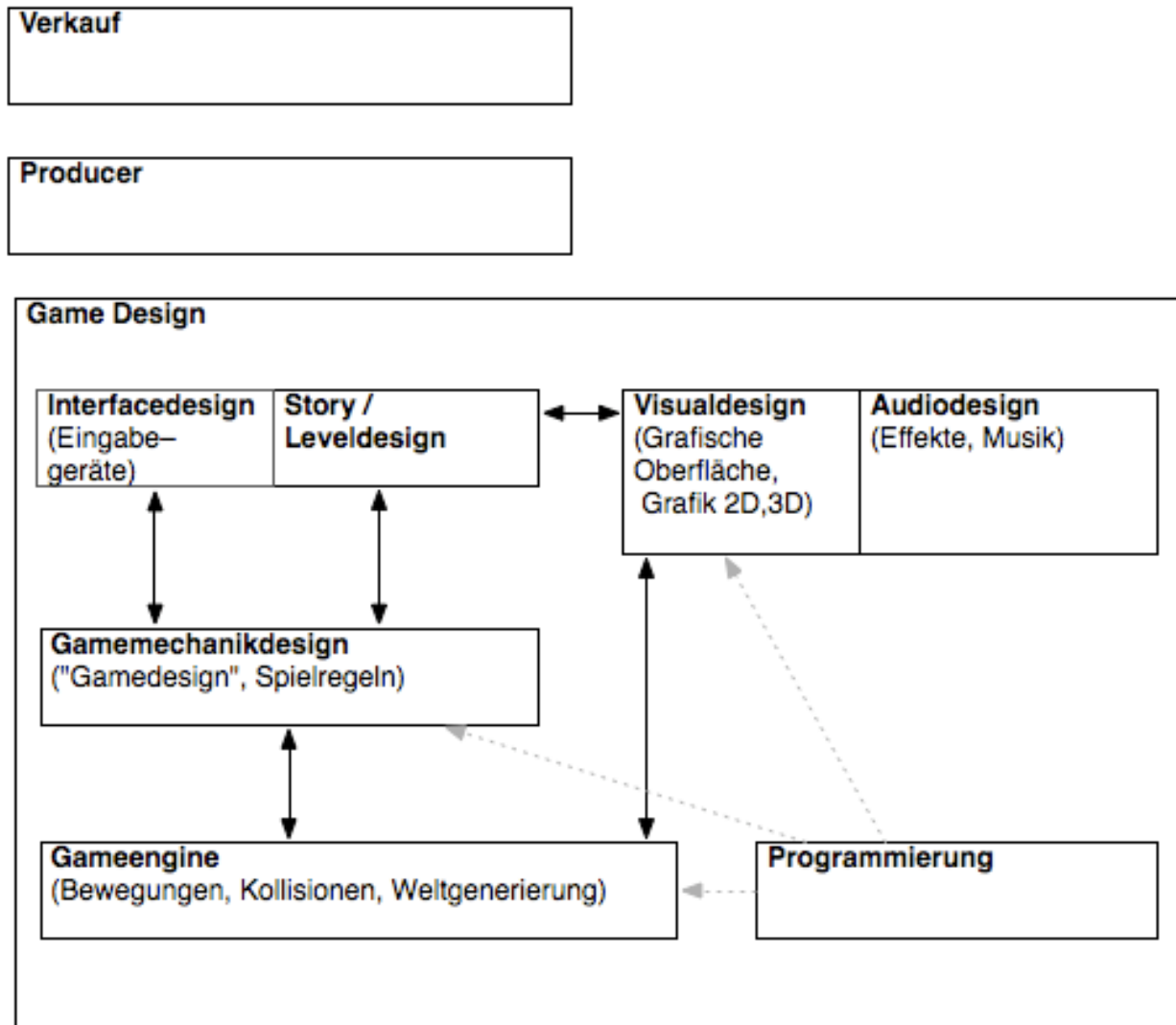


Abbildung 1: Die Komponenten des Game Designs

1.2 Game Genres

Eine wichtige Unterscheidung für elektronische Spiele ist die Anzahl Spieler, die ein Spiel spielen können. So muss sich der Game Designer von vorne herein entscheiden, ob er ein Single Player Spiel oder ein Multiplayer Spiel kreieren will. Entsprechend der Entscheidung muss er dann auch eine grundlegend andere technische Lösung verwenden. Heute werden die Konsolenspiele nach wie vor von Single Player Spielen dominiert. Und die PC-Spiele tendieren in Abgrenzung dazu immer stärker zu Multiplayer-Spielen, bei denen die anderen Mitspieler eben nicht im gleichen realen Raum sitzen müssen. Die portablen Konsolen sind zurzeit ebenfalls noch durch Single Player Spiele dominiert, insbesondere auch die „neuen“ mobilen Spiele für Geräte wie das iPhone. Es findet aber auch hier ein Aufweichen der Grenzen statt. So sind auf den Konsolen nicht nur die beliebten Partyspiele erhältlich, die bis zu viert gespielt werden und einen ganzen Raum von Leuten unterhalten können, sondern es werden einzelne Spiele auch mit Online-Multiplayer Modus über Wireless LAN ausgestattet oder sie werden gleich mit einem Online-Rollenspiel Modus ausgestattet. Erste Bestrebungen zu Multiplayer Modi via Bluetooth und Wireless LAN existieren aber auch

bereits bei den Spielen für mobile Geräte wie dem iPhone. Nintendo DS und die PSP haben diese Features schon seit längerem integriert.

Video Game Genres dienen meist dazu, Video Games gemäss ihrer Gameplay Interaktionen zu kategorisieren. Es existieren auch die Varianten, die Games nach visuellen oder nach narrativen Gesichtspunkten zu unterscheiden. Wir konzentrieren uns hier aber auf eine möglichst einfache und übersichtliche Aufteilung aus der Sicht eines Game Designers. So definiert sich ein Video Game Genre durch die charakteristischen Herausforderungen des Gameplays eines Spiels.

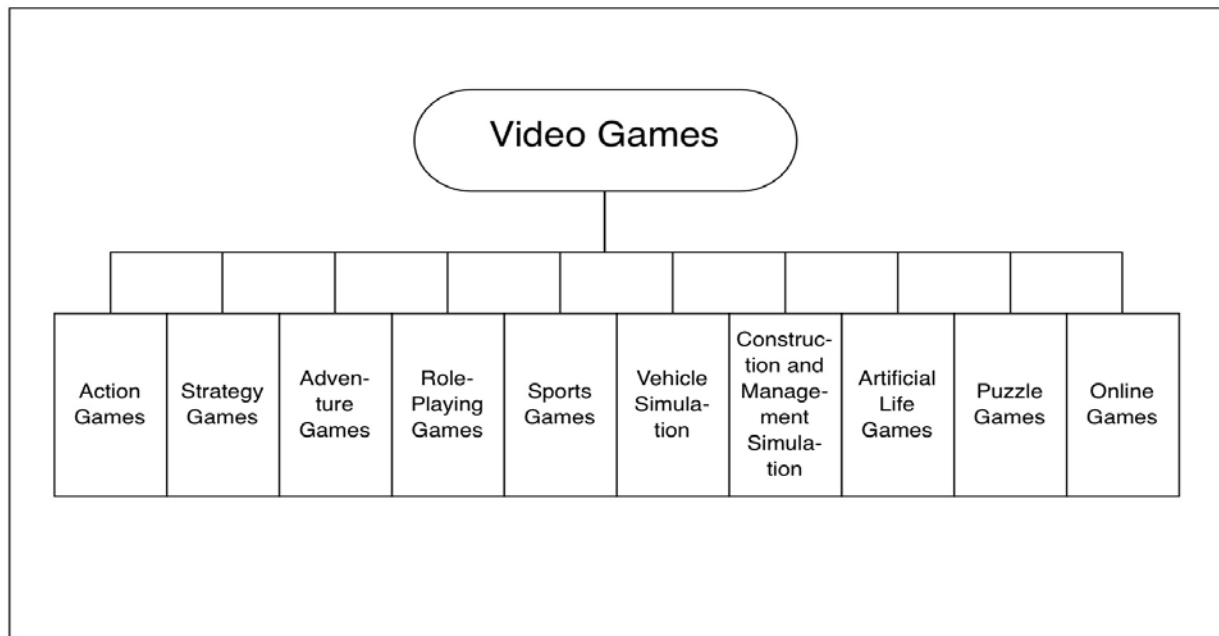


Abbildung 2: Klassische Einteilung von Video Game Genres aus der Sicht des Game Designers

Das heisst nun, dass es keine Rolle spielt, welches Setting für die Game Welt gewählt wurde oder wie narrativ/ nicht narrativ der Content entwickelt wurde. Kategorien, die zur Genreeinteilung eines Romans oder Films benutzt werden, kommen so bei Video Games nicht zum Zug. Das Action Spiel bleibt ein Action Spiel, ob es nun im Weltall spielt, im Wilden Westen oder in einer Fantasy World.

Eine Sonderstellung nimmt das Genre der Serious Games ein, das für die weitere Entwicklung des Game Designs in der Schweiz wichtig werden könnte (siehe 6.3.). Die so genannten digitalen Lernspiele gibt es seit den 1980er Jahren, erst ab 2000 aber entwickelte sich daraus ein eigenes wahrnehmbares Genre im Verbunde der Computerspiele unter der neuen Bezeichnung Serious Games. Dabei handelt es sich normalerweise um eine Simulation, die wie ein Spiel daher kommt, jedoch eine Simulation von realweltlichen Prozessen und Ereignissen ist. Das Ziel eines Serious Games ist es, den User in etwas zu trainieren oder zu erziehen, dies soll aber möglichst so geschehen, dass der User nichts davon merkt und das Spiel geniesst. Somit sollen ihm dann auch die neuen Erkenntnisse nachhaltiger in Erinnerung bleiben. Je nach Vermittlungsmethode und Ziel

kommen in Serious Games jeweils unterschiedliche Videogame Genres zum Einsatz. So existieren sowohl Lernadventures als auch Lernrollenspiele, Lernstrategiespiele oder Lernpuzzles. Wichtig ist, dass die Anwendung von variabler Immersion und Distanz im Spiel stimmt, ein guter Spielfluss besteht und das Spiel die Aufgabe übernimmt, das erwerbbar Wissen dem User so (unauffällig) zu präsentieren, dass er es selbständig und unterhaltsam erwerben kann.⁴

⁴ Brezinka, Veronika, Götz, Ulrich und Beat Suter. Serious Game Design für die Psychotherapie. Zürich: edition cyberfiction 2007, S. 31f., 40ff.

2. Akteure Game Design

2.1. Schulen, Ausbildungsstätten

Summary: Drei Ausbildungsstätten in der Schweiz, alle in Zürich. Nur ein vollständiger Studiengang an der ZHDK mit einem BA-Abschluss und der Möglichkeit eines Masters. Die Absolventen des ZHDK Gamedesign Programms finden bereits ihre eigenen Wege in die Game Industrie. Ein gescheitertes Projekt in der Romandie (2008). Die Schweiz hat aber neben direkter Game Design Ausbildung sehr viel zu bieten im Bereiche der Forschung. Spezialisierte Labors und Abteilungen an ETH Zürich, EPFL Lausanne und Uni Genf finden internationale Beachtung und ihre Forschung fließt immer mehr in die Produktion von Video Games ein. So gibt es an der ETH Zürich neu ein Disney Research Lab.

2.1.1. Schulen mit Studienprogrammen in Game Design

Game Design IAD

Vertiefung Interaction Design
Departement Design
Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK)
Ausstellungsstrasse 60
CH-8031 Zürich
gamedesign.zhdk.ch
lad.zhdk.ch

Leiter: Prof. Ulrich Götz

Umfassendes Game Design Programm an der Zürcher Hochschule der Künste. Das Programm wurde 2004 als erstes Game Design Programm an einer staatlichen Hochschule im deutschen Sprachraum eingeführt und baut auf die Eckpfeiler Konzeption, visuelle Gestaltung und Programmierung auf. Es gehört zur Vertiefung Interaction Design von Prof. Gerhard Buurman. Geleitet wird das Programm seit Anfang von Prof. Ulrich Götz. Die Dozenten neben Götz sind: Dr. Beat Suter, René Bauer, Max Moswitzer, Prof. Margarete Jahrmann, Daniel Hug. Bereits haben mehrere Abschlussprojekte der Studierenden nationale und internationale Preise (Unity Award 09, GDC 09) erhalten.

Die Abschlussarbeiten des Jahres 2009: <http://gamedesign.zhdk.ch/bachelor/09/>

ETH Zürich Game Programming Laboratory

Prof. Markus Gross

Computer Graphics Laboratory
Department of Computer Science
IFW D28.1
ETH Zentrum

CH-8092 Zürich
Switzerland
<http://graphics.ethz.ch/~grossm>

Dr. Silke Konsorski-Lang
Computer Graphics Laboratory
Department of Computer Science
IFW D26.1, ETH Zentrum
CH-8092 Zürich, Switzerland
<http://graphics.ethz.ch/~sillang>

<http://graphics.ethz.ch/>

<http://graphics.ethz.ch/teaching/gamelab09/home.php>

The goal of this course is the in-depth understanding of the technology and programming underlying computer games. Students gradually design and develop a computer game in small groups and get acquainted with the art of game programming. Dozenten 2009: B. Sumner (sumnerboinf.ethz.ch), N. Thürey (thuereynoinf.ethz.ch), S. Heinzle (simon.heinzleinf.ethz.ch), T. Oskam (oskamtoinf.ethz.ch).

Die Projekte des Jahres 2009: <http://graphics.ethz.ch/teaching/gamelab09/home.php>

QANTM Institute (Education)

Audio, Digital Film & Animation und
Web Design & Development
QANTM Institute
Buckhauserstrasse 24
8048 Zürich

<http://www.qantm.ch/>

„Das SAE Institute ist das weltweit führende Ausbildungsinstitut in den Bereichen Audio, Multimedia und Digital Film & Animation sowie Game Design (Qantm).“ Am 17. Mai 2009 findet ein Tag der Offenen Türe statt. Im April 2009 hat ein neuer Game Design Kurs begonnen. Dozent ist Chris Solarsky von Gbanga. Es nehmen derzeit fünf Studenten am Kurs teil.

SAE Institute (Education)

SAE Institute
Buckhauserstrasse 24
8048 Zürich

<http://www2.sae.edu/ch/zurich/index.php?p=news> (SAE Institute Zürich)

http://www.sae.edu/de/courses/70/Game_Design (SAE Game Design Kurse)

Das SAE Institute führt die Kurse des QANTM Institutes durch.

ESIJV (Education) [gescheitert]

ECOLE SUISSE D'IMAGERIE INTERACTIVE & DU JEU VIDEO

Votre contact ESIJV Adresse:

Rue des Communaux

4 CH-1800 VEVEY /

Suisse

<http://www.esijv.ch/qsPortal/Home.asp>

„L'ESIJV propose une formation diplômante de niveau Master se déroulant sur cinq semestres, dont un stage en entreprise. Les connaissances techniques et managériales nécessaires au développement d'un jeu vidéo y sont enseignées en profondeur : Gestion d'équipe et de projet, game design, génie logiciel, mathématiques, physique, programmation d'outils, intelligence artificielle, imagerie 3D, programmation online.“
 Der Studiengang hätte im Herbst 2008 gestarte werden sollen. Leider ist das Vorhaben geplatzt. Es sind zurzeit keine weiteren Informationen zum weiteren Vorgehen zu erhalten. Die E-Mail-Adressen sind nicht mehr aktiv. Und Gründer Roland Grunder antwortet nicht. Weiter massgebend für das Projekt war: Frederic Condolo, Technology Producer at Ubisoft at Montpellier

2.1.2. Wichtige gamenahe Ausbildungsgänge

Media & Interaction Design, Ecole Cantonale d'Art de Lausanne (ECAL)

Alain Bellet, Head of Media & Interaction Design Unit ECAL / University of art and design Lausanne.

5, avenue du Temple, Renens VD

Case postale 555

CH-1001 Lausanne

„Cette orientation assure une formation relevant du domaine des médias, de leurs combinatoires, ainsi que de l'interaction design (le design d'images, de produits, de services, de systèmes et d'expériences interactif). Elle propose un enseignement à la fois spécifique et intégré dans des projets interdisciplinaires, permettant la pratique de l'ensemble des médias enseignés dans le Département.“

mid.ecal.ch

www.ecal.ch/studying_at_the_ecal/media_interaction_design/media_interaction_design.htm

2.1.3. Schulen mit Forschungslaboratorien

computer graphics group (cgg), Universität Bern

Head of the Group: Professor Dr. Matthias Zwicker. The main research areas of the cgg include: Computer animation, Realistic rendering, 3D geometry processing and Signal processing for multi-view 3D display.

Universität Bern

Institut für Informatik und angewandte Mathematik

Computer Graphics Group

Neubrückstrasse 10

CH-3012 Bern

Schweiz

Since September 2008, Matthias Zwicker is a professor at the University of Bern and the head of the Computer Graphics Group at the Institute for Computer Science and Applied Mathematics. Zwicker was and still is an associate of the Computer Graphics Department fo the University of California in San Diego.

<http://www.cgg.unibe.ch/>

Disney Research Lab

The Disney Research Lab is part of Prof. Dr. Markus Gross Department of Computer Science and Computer Graphics Laboratory at the ETH Zurich. Gross is Director of the Disney Research Lab and leads a team of 20 researchers. Bob Sumner ist „Associate Director at Disney Research Zurich“.

Adresse:

Haldeneggsteig 4 / Weinbergstrasse
ETH Zentrum
CH - 8092 Zürich

Web: <http://graphics.ethz.ch/~grossm>

The Disney Research lab in Zurich is the only Disney-related laboratory to be located outside of the United States. The second Disney Research lab is located at Carnegie Mellon University in Pittsburgh, Pennsylvania (US). The aim of the two laboratories is to conduct applied research in computer animation, geometric modelling, computational photography, image generation, video processing, artificial intelligence, robotics and related fields. Working to strengthen its commitment to research and development, the laboratory in Zurich will allow Disney to tap into ETH Zurich's extensive talent in science and technology, specifically in computer animation, computational cinematography, autonomous interactive characters, robotics, and data mining and user interfaces. The partners will each profit respectively from the other's ex-perience as an acknowledged leader in computer graphics and animation. Up to ten senior principal investigators will be engaged over the collaboration's initial five year period. With a total staff of about 20 people, the lab will also engage professors, post docs, consultants, academic collaborators and Disney engi-neers. Disney Research opened its doors in Zurich in October 2008, and is located at ETH Zurich's main campus.

<http://www.disneyresearch.com/>

Veranstaltung: Disney Research Zurich Tech Talk - Lighting for Game Technology: A Case Study of PURE. Wednesday, May 27th 2009, 12:15, ETH Zentrum CAB G51.

<http://zurich.disneyresearch.com/talks/blackrock-2009.05.27.html>

MIRALab, Université de Genève

MIRALab was founded by Prof. Nadia Magnenat-Thalmann in 1989. MIRALab is an interdisciplinary research lab working in domains as mixed reality, personality and emotion simulation in robotics, 3D medical simulation, cultural heritage, virtual humans, 3D multimedia application and simulation of hair and clothes.

MIRALab

Battelle - Building A

3rd floor

7, rte de Drize

CH - 1227 Carouge/Geneva

Switzerland

Prof. Magnenat-Thalmann „chairs around 20 researchers coming from as many different fields as Computer Science, Mathematics, Medicine, Telecommunications, Architecture, Fashion Design, Cognitive Science, Haptics, Augmented Reality, etc. This truly interdisciplinary group works in the field of Computer Graphics, Computer Animation and Virtual Worlds. Since 1992, MIRALab has participated in more than 45 European Projects. International conferences such as CASA and CGI are often organized in Switzerland by MIRALab. Prof. Nadia Magnenat-Thalmann leads 2 ongoing European

Research Projects: INTERMEDIA NoE and 3D ANATOMICAL HUMAN, a Marie Curie Research Training Network. Moreover, MIRALab produces displays for museums, galleries, such as fashion shows or cyberdances with virtual models and clothes.“
„Former PhDs have become Professors in renowned institutes like the Indian Institute of Technology or the University of Zagreb, or are working in renowned companies like Alias-Wavefront (Toronto), Softimage (Montreal), PDI DreamWorks (California), Samsung (Korea), IBM (Switzerland) or BUF Compagnie (France).“
Researchers from MIRALab and Hospital of Geneva are the Winners of the Eurographics 2009 first Medical Prize Award!
www.miralab.unige.ch/

Virtual Reality Lab, Ecole Polytechnique Fédéral Lausanne (EPFL)

Prof. Daniel Thalmann, World leader in research in Virtual Humans (Computer Animation, Virtual Reality)

The research team consists of 16 researchers and 5 senior researchers. Almost all researchers acquire a ph.D at the Lab. The list of former researchers at the VRLab consists of more than 80 scholars.

Ecole Polytechnique Federal Lausanne (EPFL)
CH-1015 Lausanne

The VR laboratory is mainly involved in the modelling and animation of Three-Dimensional Inhabited Virtual Worlds. VRLab is a world leader laboratory in real-time Virtual Humans and a key player in the area of multimodal interaction, immersive Virtual Environments, and Augmented Reality.

The laboratory is currently partner in 4 European projects and 9 National projects. The lab is responsible for teaching Computer Graphics and Virtual Reality at the Bachelor, Master and the Doctoral level. VRLab is also involved in the organization of international conferences and workshops in VR, animation, and graphics.

<http://vrlab.epfl.ch/>

2.2. Publisher Firmen

Summary: Die meisten der Publisher in der Schweiz sind als Vertriebs- und Marketingbüros ausgerichtet oder gar Firmen angegliedert, die traditionell im Bereiche des Buch- und Medienvertriebes arbeiten. Ausnahme sind Electronic Arts, die ihr europäisches Headquarter in der Romandie aufgebaut haben. Gerade aber die grossen Firmen Electronic Arts und Take 2 sind sehr öffentlichkeitsscheu und verstecken ihre Präsenz in der Schweiz.

ABC Software GmbH

Langäulistrasse 64

CH-9471 Buchs

www.abcsoftware.ch

Seit 2006. Produktion und/oder Im- und Export sowie Gross- und Einzelhandel auf dem Gebiet der Computer, Computerprogramme, elektronische Spiele, Computerspiele, des Computerzubehörs und sonstiger im weiteren Sinne artverwandter Artikel. Electronic Arts ist seit Februar 2009 Gesellschafterin der Firma.

Deep Silver

Koch Media AG,

Hodlerstrasse 2,

CH-9008 St. Gallen,

Schweiz,

www.kochmedia.ch

Geschäftsführung: Hanspeter Giezendanner

Den individuellen Markterfordernissen des Schweizer Marktes trägt die Koch Media Gruppe durch ein eigenes Schweizer Büro und Vertriebsteam Rechnung. „Seit 2002 mischen wir im europäischen Unterhaltungsmarkt kräftig mit. Mit dem Spielabel Deep Silver bringen wir qualitativ hochwertige Vollpreis-Spiele unters Volk. Und sind bereits zu den Top-Publishern mit Titeln aus der Serie "X-Universum", "Singles" und "ANNO" (in Co-Publishing mit Sunflowers) aufgestiegen. Für das Jahr 2009 steht die Einführung von vier eigenen Marken auf dem Plan: Das Actionspiel "Ride to Hell", "Risen", das neue Rollenspiel des Piranha Bytes Teams, das Survival-Horror-Spiel "Cursed Mountain" und das neuartige Urban MMO "7Million".“

Electronic Arts

Tiffany Steckler, Communications Director, EA International.

The Geneva office is headquarters to the EA Global Publishing Organization with 80 employees. Vice President Gerhard Florin.

EA Swiss Sàrl

Place du Molard 8

1204 Genève/GE

Case postale 3175

1211 Genève 3

www.ea.com (keine spezifischen Seiten für die Schweiz oder zum administrativen Hauptquartier in Genf). Öffentlichkeitsscheu. Es scheint, als ob EA möglichst unauffällig

seinen Geschäften nachgehen will.

„The Geneva office is headquarters to the EA Global Publishing Organization. This experienced and energetic team oversees a vast range of international publishing activities, including all marketing, sales, distribution, and logistics for EA games in Europe, Asia-Pacific, Africa, and Latin America. Our talented staff in Geneva are responsible for creating the world-class sales and marketing campaigns that fuel our company's success across a range of diverse and unique territories, each with its own culture and each requiring different messages and means of distribution.“

(https://jobs.ea.com/about/locations/location_detail.aspx?id=3_4)

Empire of Sports

Spezialisiert auf Online-Sportspiele, die via Internet gespielt werden können! Der Launch der online multisport world fand im März 2008 statt. In Zug sitzt die Publishing und Marketing Abteilung. Die Produktion der Games wird vollumfänglich vom französischen Game Studio F4 in Paris geleistet.

Marie-Therese Diethelm

HR Manager

Empire of Sports Ltd.

Grafenauweg 2

P.O. Box 4442

6304 Zug, Switzerland

Empireofsports ist ein Joint Venture, geboren durch die Kooperation zwischen Infront Sports & Media, Experten in der Welt des Sports und der jungen Videospielefirma F4.

Infront Sports & Media ist eine führende internationale Sport Marketing Firma und spezialisierter Service Provider für Sport Vereinigungen, Teams und Sportler.

F4 ist eine französische Firma die Videospiele erdenkt, entwirft und betreibt.

Dank dieser Zusammenarbeit war Empire of Sports Ltd in der Lage ein Spiel zu entwickeln, welches sowohl Innovationen als auch Bekannte Funktionen verbindet. Die Steuerung des Spiels wurde zum Beispiel in Zusammenarbeit mit Profi Sportlern entwickelt, damit die Spieler die Selbe Sensation fühlen können wie Sportler aus der echten Welt. Empire of Sports zielt darauf das erste multisport Onlinespiel zu sein, welches sowohl Gelegenheitsspielern als auch Hardcoregamern erlaubt gemeinsam zu spielen.

www.empireofsports.com

Gametime AG

Hohlstrasse 216

8004 Zürich

Geschäftsleitung: Thomas Gutknecht, Managing Director

www.gametime.ch

Die 2006 gegründete Gametime AG mit Sitz in Zürich bietet eine vollumfängliche Dienstleistung in Sachen Marketing und Vertrieb von Computer- und Videospiele an. Sie kann auf ein Team mit langjähriger Erfahrung in der Branche zählen, welches die Bedürfnisse des Schweizer Marktes kennt und spezifisch bearbeiten kann. Die Gametime AG ist der Vertriebspartner von Take 2 Interactive, DTP Entertainment AG, CDV und DEA in der Schweiz.

Microsoft Schweiz GmbH

Richtistrasse 3

CH-8304 Wallisellen

Kontakt: Tobias Egartner

Marketing Manager XBOX 360 Schweiz. Organisiert Visionierungen für Fans und Presse in den Microsoft Büros in Wallisellen oder an verschiedenen Orten in der Schweiz als Promotions-Events.

Blog: <http://tobimoby24.spaces.live.com/blog/>

Profile: <http://cid-978e91b5a47397f6.profile.live.com/>

www.microsoft.ch

www.xbox.ch

Nintendo

Waldmeier AG

Neustraße 50

4623 Neuendorf

Das Marketing von Nintendo in der Schweiz wird von der Firma Waldmeier AG ausgeführt.

Sony Computer Entertainment AG

Sony Playstation

Flugplatzstrasse 5

8404 Winterthur

Website: www.ch.playstation.com

Sony Overseas Hauptsitz ist in Schlieren. Die Playstation Abteilung in Winterthur.

Take 2 Games

International Headquarters

Take-Two - Switzerland

46 Rue du Rhone,

1204 Geneva

Switzerland

www.take2games.com

Nachdem Take 2 bereits seit 2003 eine kleine Präsenz in Genf hatte, verlegte die Firma im Jahre 2006 das internationale Publishing Hauptquartier von Windsor in England nach Genf. Ein Erfolg für die Wirtschaftsförderung der Stadt Genf. Das Genfer Büro war recht öffentlichkeitsscheu. So bekam die Öffentlichkeit nicht wirklich mit, dass Take 2 im Juni 2008 sein Hauptquartier wieder geschlossen hat und seither lediglich noch mit einer minimalen Besetzung im Marketingbereich in Genf präsent ist. In einem Pressebericht in MCV war davon die Rede, dass 40 Leute glücklich seien, dass sie wieder nach England zurück ziehen können. Der Kommentar eines Angestellten lässt dies allerdings als Märchen erscheinen. 17 Leute des Genfer Büros wären entlassen worden und lediglich 15 würden (nicht unbedingt glücklich darüber) nach Windsor zurück ziehen.

Ubisoft

Ubi Games SA

A Ubisoft Company

Gil Grandjean - Marketing Manager

Ch. d'Entre-Bois 31 - CP 68

1000 Lausanne 8 Bellevaux - Switzerland
www.ubigames.ch

Warner Home

WARNER BROS. (Transatlantic) Inc.,
Zürich Branch,
Baslerstrasse 52,
CH-8048 Zürich

www.warnerbros.ch

seit 1929 als Filmverleiher in der Schweiz. Games Abteilung.

2.3. Entwickler Studios

Summary: zehn nennenswerte Entwickler-Studios, wovon die meisten aus weniger als zehn Leuten bestehen. Kein grosses Studio. GIANTS hat Erfolg mit dem hauseigenen Landwirtschaftssimulator. THQ hat das Studio Anfang 2009 geschlossen. Erfolg und internationale Reputation erreichen insbesondere die aus der Forschung an den Hochschulen hervorgegangenen spezialisierten Hi-Tech-Firmen Pixelux, Nvidia (Ageia) und Procedural. Pixelux arbeitet in einem vollständig internationalen Kontext, der Hauptkunde der Genfer Firma ist Lucas Arts in San Francisco.

2.3.1. Game Development Studios

Bitforge

bitforge AG (SA) (Ltd)
Rathausstrasse 1
8640 Rapperswil
Tel. +41 (0)55 211 02 41
Fax: +41 (0)55 211 02 43

www.bitforge.ch

Bitforge aus Rapperswil existiert seit 2003 und besteht aus einem 4-köpfigem Team, das hauptsächlich Javagames für Symbian Handys entwickelt. Seit Januar 2009 entwickelt Bitforge auch iPhone apps.

Funcom

Funcom NV/ Funcom GmbH
Zürcherstrasse 59,
8800 Thalwil

www.funcom.com

Funcom entwickelt Titel wie Age of Conan (MMORPG) und hat seinen Hauptsitz in Oslo. In Zürich besteht eine Niederlassung. „Funcom is a world leading independent developer and publisher of computer and console games with a focus on Action Adventure and Massively Multiplayer Online Games (MMOG).“ Lars Malcharek ist Community Coordinator bei Funcom (<http://www.linkedin.com/pub/b/a49/51a>).

Gbanga

Brauerstrasse 31
8004 Zürich

<http://www.gbanga.com/>

Planung von Pervasive Gaming. Chef ist Matthias Sala. Er hat an der ETH Zürich studiert und 2006 am Palo Alto Research Center zum Thema Mobile Advertising geforscht. Chris Solarsky gehört ebenfalls zu den führenden Köpfen von Gbanga. Zitat: Gbanga "is the biggest among the two only game studios in Switzerland. Our interdisciplinary team of 9 people works on a next generation game called Gbanga that is somewhere between traditional video format and alternate reality game."

GIANTS

GIANTS Software GmbH
Birmensdorferstrasse 197
8003 Zürich
Switzerland

www.giants-software.com

GIANTS is an independent video games and interactive entertainment developer based in Switzerland. We create innovative products in terms of gameplay, technology and content.

Entwicklung der Giants Engine, mit der Spiele wie der Landwirtschaftssimulator und Tell the Game gemacht werden. Giants besteht zurzeit aus den vier Teilhabern und Entwicklern Stefan Geiger, Christian Ammann, Thomas Frey und Renzo Thönen.

NINJ

ninj gmbh
rautistr. 60
8048 zurich
switzerland

NINJ GmbH was founded in 2003 and is a privately held company based in Zurich, Switzerland. All its founders and owners are active members of NINJ: Juerg Ingold, Simon Kessler, Chris Pfranger, Oliver Wehrli.

NINJ ist vor allem im Mobiel Gaming aktiv. Das Spiel 'Roger Federer's Tennis Open' war 2007 ein Erfolg.

www.ninj.com

nothing

from outer space
effingerstrasse 4
3011 bern , switzerland

www.nothing.ch

Flash und iPhone Games. Mostly webdesign and graphics.

Matias Krebs ist seit 9 Jahren Art Direktor bei nothing.

<http://www.linkedin.com/pub/b/728/668>

Robbert van Rooden ist 3d & animation director bei nothing.

<http://www.linkedin.com/pub/12/728/587>

Severin - Flashgames

Sowie

Dissenter GmbH

Severin Gehring
Stadthausstrasse 65
8400 Winterthur

www.severin.ch

www.dissenter.ch

Ein-Mann Firma entwickelt International erfolgreiche Flashgames. Bestes Beispiel: "Hangover". Wohnt und arbeitet in Winterthur. Seine Kunden: SF (MusicStar, EURO08),

Swisscom, Migros, uvm.

Swordlord

Adrian Wiesmann u.a.

CH – 3000 Bern

„SwordLord - the coding crew (SwordLord) is an international society of technology interested lifeforms. SwordLord is non profit oriented. The main goal is to help understand more about technologies and reconnoitre its new frontiers. The organisation acts as the enabler of this purpose. It currently does so by providing tech mentoring and support (webspaces, hardware, software, assistance and other juicy wosnames) to its members and other organisations.“

www.swordlord.com

Tell – Dawn of a Legend (by GOD, Gathering of Developers)

Thomas Frey, Reto Schmid und andere ... (siehe Giants Software)

Leibstadt u.a.O., Aargau

www.tell-thegame.ch

Tell – Dawn of a Legend ist ein Action Rollenspiel mit genau diesem Hintergrund. Die Story des Spiels beginnt, als Schillers Erzählungssage Ihr Ende mit dem Tode von Gessler findet. Eine eigene Grafikengine, die auf die Darstellung von riesigen und authentischen Landschaften optimiert ist erzeugt zusammen mit realistischen Soundeffekten, der epischen Storyline und der grossen Handlungsfreiheit eine Atmosphäre, die den Spieler nicht mehr loslassen wird. Egal ob der Spieler der Haupthandlung folgt, Nebenquests erledigt oder einfach nur die Landschaft durchstreift, es gibt immer etwas zu tun! Die vielfältige Gegenstands- und Waffenauswahl tut Ihr übriges dazu um ein möglichst komplettes Spielerlebnis zu schaffen! Die ca. zehn Entwickler haben von 2004 bis 2008 intensiv am Projekt gearbeitet. Zurzeit haben sie eine Pause eingelegt, da einige von ihnen nun professionell an anderen Projekten (Giants) arbeiten. Das Projekt soll aber bald fortgesetzt werden.

THQ Wireless International Headquarters

Kreuzstrasse 54

CH-8008 Zurich

Switzerland

Softwareentwicklung und Softwarepublishing insbesondere für Mobile Games in der Schweiz. Aufgrund der Finanzkrise wurde das Büro in der Schweiz im März 2009 geschlossen.

2.3.2. Game Design Technologien

Hypergraphics3D

Découvrir la 3D Temps Réel par la Formation. Founder is Jérôme Guinot, Genève.

„Hypergraphics-3D est une association basée à Genève et spécialisée dans les technologies 3D Temps Réel (3DTR) tant au niveau matériel (cartes graphiques, PC pour gamers) qu’au niveau software (programmation).

Le but de l'association est de promouvoir la technologie 3D temps réel et tout ce qui s'y rapporte: programmation 3D et jeux vidéo (gamedev), modélisation 3D (un jeu vidéo sans objets 3D, c'est un peu bizarre non?) et matériel graphique.

Une grande partie de la promotion de la 3DTR passe par de la formation ainsi que par des conférences et du consulting (venez nous voir pour mettre en place l'ordinateur qui vous permettra de profiter pleinement des applications 3D présentes et futures). Nous développons notre propre technologie 3D temps réel ce qui nous permet d'offrir des formations uniques tant par le contenu que par la qualité. Cette technologie est accessible, entre autre, par le logiciel Demoniak3D.“

Jerome Guinot is 3D Graphics Software Developer and blogger, lives in Geneva, founder of Hypergraphics3D and oZone3d.

Samir Fitouri is responsible for Public Relations.

<http://www.ozone3d.net> and

<http://www.geeks3d.com>

Blog: <http://www.ozone3d.net/blogs/lab/>

<http://www.linkedin.com/in/jegx2007>

<http://www.ozone3d.net/demoniak3d/>

<http://www.ozone3d.net/benchmarks/fur/>

Nvidia (Physics Accelerator)

Dr. Matthias Müller-Fischer, Research Lead PhysX SDK.

Adam Moravanszky, Principal Engineer.

Nvidia Switzerland ist eine Forschungsabteilung der internationalen Firma, die eine „accelerated physics simulation library“ für Computer Games entwickelt. Die Physikbeschleuniger-Karten von Nvidia/ Ageia ermöglichen mehr Realismus in den Video Games. Wände, die mit Granaten beschossen werden, bleiben nicht einfach stehen, sondern brechen auseinander, brechen auf und eröffnen neue Räume. Die ursprüngliche Firma NovodeX AG wurde von Matthias Müller-Fischer 2004 gegründet. NovodeX wurde dann von AGEIA aufgekauft. Der NovodeX/ AGEIA Physikbeschleuniger wurde in die XBOX 360 eingebaut. Und 2008 hat dann Nvidia die Firma AGEIA erworben. Die Forschungsausrichtung der Firmen blieben dieselben. Müller-Fischer war Researcher am MIT in Boston und zuvor vier Jahre lang am Computer Graphics Laboratory der ETH Zürich.

Technoparkstrasse 1

8005 Zurich, Switzerland

„Delivering physics in games is no easy task. It's an extremely compute-intensive environment based on a unique set of physics algorithms that require tremendous amounts of simultaneous mathematical and logical calculations. This is where NVIDIA® PhysX™ Technology and GeForce® processors come in. NVIDIA PhysX is a powerful physics engine which enables real-time physics in leading edge PC and console games. PhysX software is widely adopted by over 150 games, is used by more than 10,000 registered users and is supported on Sony Playstation 3, Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii and PC.“

www.nvidia.com

Pixelux Entertainment (Game Engine)

Pixelux Entertainment SA

6 av. de Petit-Senn

1225 Chene-Bourg

Geneva

SWITZERLAND

Chief Executive Officer: Mitchell Bunnell

European Director: Raphael Arigoni

<http://www.pixelux.ch>

Founded 2003 in Geneva. Mission: Make advanced simulation technology easy to use in the creation of visual assets. Created the real-time material physics simulation technology called "Digital Molecular Matter" or DMM. Game Engine DMM is used for Lucas Arts Games like Indiana Jones und Star Wars: The Force Unleashed (2008).

Procedural Inc. (City Engine)

Creator of the CityEngine, creation of 3D buildings and cities.

Procedural Inc.

Technoparkstrasse 1

8005 Zurich, Switzerland

Pascal Müller, Founder & CEO. „He is the author of the original CityEngine. He is a world authority in procedural modeling with a long track record including over 25 publications and numerous presentations all over the world (ACM Siggraph, Stanford University, Lucasfilm, IMAGINA, etc.). Thanks to his scientific reputation, he has an extensive network in the entertainment and 3D modeling industry.“

Weitere Mitglieder des Procedural Teams: Simon Schubiger (PhD), Founder & CTO, Dominik Tarolli, Founder & COO, Matthias Specht (PhD), Senior Software Engineer, Stefan Müller Arisona (PhD), Senior Software Engineer, Andreas Ulmer, Product Manager & Support, Simon Haegler, Research & Software Engineering, Basil Weber, Software Engineer, Jan Halatsch, Architect.

„Procedural Inc. is specialized in software for the efficient creation of 3D buildings and cities. With it's flagship product, the CityEngine, urban environments can be created 10 times faster than with existing solutions. The company is a spin-off of ETH Zurich, Switzerland's most renowned technical university ranking among the Top-10 universities world-wide, where the underlying unique procedural modeling technology has been invented and developed. Procedural Inc. works with a leading edge team of experts in the field of computer graphics, computer vision, software engineering, finance, marketing and business development. All members boast a long track record of successful projects and publications in their respective fields.“

www.procedural.com

Train Fever

TRAIN FEVER is a public transport simulation game currently in development.

Train Fever

Basil Weber

Schlagbaumstrasse 6

CH-8200 Schaffhausen

Switzerland

„TRAIN FEVER attaches importance to a) procedurally generated cities which develop over time, b) randomly generated terrains with realistic dimensions, c) a realistic public transport simulation, d) simple and intuitive user interface and game play.“ Train Fever ist der Versuch der Leute von Procedural, ihre City-Engine in einem Simulationsspiel

anzuwenden. The city growth technology of Train Fever has been presented at Europe's premium computer graphics conference - Eurographics 2009 in Munich. Titel: „Interactive Geometric Simulation of 4D Cities.“ Autoren des Papers: Basil Weber (Procedural, ETH Zürich), Pascal Müller (Procedural), Marcel Wonka (Arizona State University), Markus Gross (ETH Zürich).
<http://www.train-fever.com>

2.3.3. Board Games

Summary: Es gibt einige unabhängige Spieleautoren in der Schweiz. Wir verzichten hier auf eine umfassende Auflistung. Die beiden gelisteten Firmen sind professionelle Teams, die sich seit Jahren mit spielerischen Kommunikationslösungen beschäftigen und Brett-, Karten- und andere Spiele entwerfen und produzieren.

Game Solution

game solution ag
Wilhelmstrasse 6
CH-8005 Zürich
Schweiz

www.gamesolution.ch

Team von Game Solution: Franco Cavallini, Betriebsökonom FH, Jürg Gubler, Betriebsökonom HWV, Matthias Schuppisser, Betriebsökonom FH, Urs Gersbach, MSc, Andy Weber.

Game Solution spezialisiert sich auf spielerische Lösungen in der Aus- und Weiterbildung sowie im Bereich der internen und externen Kommunikation und des Marketings. „Unsere Lösungen basieren auf selber entwickelten Brettspielen, computergestützten Simulationen und Rollenspielen, die ein bestimmtes, für Sie relevantes Thema zum Inhalt haben.“ Bekannt ist das Brettspiel „Airport“, das Game Solutions für die Zürcher Flughafenbetreiberin Unique 2006 entworfen hat.

Game Works GmbH

GameWorks Sàrl
rue du collège 14
CH-1800 Vevey

www.gameworks.ch

Based at Lake Geneva in Vevey and founded in 2006, GameWorks Sàrl is a Swiss company that creates and produces board games and provides consultancy services.

2.4. Dienstleister Firmen

Summary: Es ist schwierig, bei den Dienstleistern eine klare Grenze zu ziehen. So sind viele Anbieter in erster Linie im Bereiche Webdesign tätig und betreiben daneben noch Spezialbereiche wie Audiodesign oder Community-Entwicklungen. Wenig bis gar keine Synergienutzung findet zwischen dem Bereich Digital Motion (Film) und Game Design statt. Es gibt praktisch keine hybriden Dienstleister für beide Bereiche, obwohl einige ein grosses Potential dazu hätten. Libero Vision ist wie die drei Hi-Tech Entwickler Pixelux, Nvidia und Procedural ein erfolgreiches Spin-off der Hochschulen.

armasuisse (Armeesimulationen)

Kompetenzbereich Wissenschaft + Technologie

Geschäftsleitung

Feuerwerkerstrasse 39

CH-3602 Thun

Kontakt: Ralph Brühlmann, Leiter Operations Research und Systemanalyse

Simulationssysteme und Training-Games für die Schweizer Armee.

<http://www.ar.admin.ch/internet/armasuisse/de/home/themen/wissenschaft.html>

Elefant Studios (3D Animation, Visual Effects)

3D Animation, Charakter Animation, Visual Effects

Lessingstrasse 15

CH-8002 Zuerich

Production: Sandra Milly Pötschacher. 3D / vfx: Dany Bittel, Fabian Gasser, Patrick Graf, Marco Fischer, Vladimir Jankijevic, Yukio Satoh. Compositing: Stephan Schweizer, Miklos Kozary.

„Elefant Studios AG ist das eigenständige Unternehmen im Bereich 3D, VFX und Compositing in der Schweiz. Hier haben sich die Besten vom Fach vereint um Ihre Projekte & Visionen professionell umzusetzen.“

www.elefantstudios.ch

eyekon (Flash Design)

Intermedia Lab: Webdesign, Flash-Spiele

Adresse: Eyekon AG

Quellenstrasse 27

CH-8005 Zürich

Webdesign Firma, die auch Flash-Spiele kreiert. Unter anderem das Energiespiel „Die 2000 Watt Gesellschaft“ für die Stadt Zürich (2008).

www.stadt-zuerich.ch/energiespiel

www.eyekon.ch

FADEOUT (Audio, Sounddesign)

FADEOUT GmbH

Austrasse 6

CH-4153 Reinach

Switzerland
Alexander Meyer
www.fadeout.ch

Fadeout ist eine Web-Agentur, die sich auf Sounddesign spezialisiert hat. Sie gestaltet Audio-Layouts für Events, Games und Postproduktion für Film und Fernsehen.

FUNtastic BOX AG (Community Entwicklungen)

Angela Nasswetter
Verwaltungsrat
FUNtastic BOX AG

D4 Platz 6
CH - 6039 Root - Luzern
Telefon: +41 41 450 44 48
& EBC - Economic Business Center
Baarerstrasse 135
6301 Zug

http://www.funtastic-box.com

Community Entwicklungen, trends4friends Programm, Community Tools 3D Virtual Worlds

GameMediaRap (In-Game Werbing)

In-Game Werbung
Eine Angebotsmarke der AdLinkMedia Schweiz
AdLINK Internet Media Schweiz AG
Seestrasse 39
8700 Küsnacht
Switzerland

www.gamemediarap.com

Geschäftsführer: Stephan Suter
game mediarep ist die erste Vermarkterin für elektronische Games in der Schweiz. „Wir ermöglichen die statische und dynamische Integration von Werbeformaten in Online-, PC-, und Konsolen-Games. In-Game Werbung kann somit komplementär zur klassischen Werbung auf Kampagnenbasis zielgruppen-genau, länderspezifisch und zeitlich gesteuert platziert werden.“

games.ch

Schweizer Games Magazin mit Berichten zu Spiele Events, welche in der Schweiz stattfinden. Previews oder Reviews.

Ein Projekt der Games Network GmbH, in Zusammenarbeit mit netfabrix gmbh & Game7.de.

Games Network GmbH
Hauptstrasse 104
9422 Staad
Fax: +41 71 845 51 53

www.games.ch

Game TV (Informationen und Reviews zu Games)

Wagistrasse 2
8952 Schlieren
www.gametv.ch
Beliefert Star TV mit Game Content.

Imagination Studios (formerly: Northern Light Studios) (Motion Capture)

Dienstleister im Bereich Motion Capture
Professional Motion Capture and Animation Studio in Baar (CH) with Main Facilities in Uppsala Sweden.

<http://www.imaginationstudios.com>

<http://www.nlstudios.biz>

Northern Light Studios A. G.

Ibelweg 18,
6340 Baar,
SWITZERLAND

"NLS can provide your games with animations ranging in style from extremely subtle life like animation to cartoon based animation, robotic motion and creature-type motion etc. NLS can help you meet your projects deadlines while keeping costs within budget. The motion capture stage is set up to function in a similar fashion to being on a film set. Capture sessions are pre-produced effectively enabling the shoots to run quickly. A typical day on set will result in approximately 80-120 in games moves (per day), with video playback, real-time visual projection of your character(s)/set, audio capture, database management, prop creation and full crew."

Lenaxis GmbH (Werbung Online Games u.a.)

Tribschenstrasse 70
6002 Luzern

<http://www.lenaxis.ch>

Lenaxis ist ein Spezialist für Online Games, Movies und Interaktive Ads. Full-Service Agentur mit über 50 realisierten Projekten für diverse Kunden. Besitzer der Lenaxis ist Markus Gempeler.

Liberovision (Visual enhancemet of sports media)

LiberoVision AG
Technoparkstrasse 1
CH-8005 Zurich

Dr. Stephan Wuermlin

Dr. Stephan Würmlin is co-founder and CEO of Liberovision Inc., a company specialized in visual content enhancement of sports media.

With Liberovision, the viewer can experience astonishing perspectives on sports games that no one has ever seen before. The Liberovision technology has been nominated for an Emmy 2009: The George Wensel Technical Achievement Award!

<http://www.liberovision.com/>

Quasmo (Controller-StartUp)

Quasmo
Fabian Fürst
Binzstrasse 44

8045 Zuerich
Switzerland

The purpose of the company is the development of new, innovative and intuitive products in the field of human-computer interfaces. The first project is about a next generation gamepad for console games.

www.quasmo.ch

rpg-services GmbH (virtual goods for MMO-Games)

Lukas Boehrer, CEO at rpg-services GmbH, Zürich Area, Switzerland.

rpg-services is looking for partnerships with game/VW-publishers. „We are specialized on virtual goods sales to the german speaking market (soon EU).

Boehrer: „I'm in the online-game business since June 2006 providing real money trade services in several MMO-Games, focused onto the german speaking market with a outstanding customer support and high quality of service.“

„Our company is now looking for contacts/cooperations with Publishers, Game Developers or other people in this rapidly growing Secondary Market.“

„Wir freuen uns, Ihnen seit 2006 als sicherer und verlässlicher deutschsprachiger Partner für Ihre Belange in Onlinespielen zur Verfügung stehen zu dürfen. Neben Spielgeld in klassischen MMORPG's wie World of Warcraft finden Sie bei uns auch CD-Keys und Item-Codes zu vielen aktuellen Spielen. Wir legen wert auf schnelle, sichere Lieferungen und eine hervorragende deutsche Kundenbetreuung.“

rpg-services GmbH

Culmannstraße 51

CH-8006 Zürich

<http://www.rpg-services.de/>

Ulrich Ruffiner (Werbung)

Information Technology and Services Consultant Lunartis SA Liebfeld.

Works as a Contractor for different video games). Meist geht es um die kommerzielle Nutzung von Games in Zusammenhang mit Werbung.

Lunartis SA

Könizstrasse 230

CH-3097 Liebfeld

www.Lunartis.com

„The Swiss company offers an all-in-one service in the areas of strategy development, information management, business engineering, project management, web technology.“

sapristi studio (3D Animation, Visual Effects)

3d - motion design - fx

av. Sévelin A 50

ch - 1004 Lausanne

Jean Depierraz, Künstlerischer Leiter

www.sapristi.ch

TNC NETWORK (Event Management)

Bruno Beusch

Vorackerweg 14

3073 Gümligen

// Gamehotel

Bruno Beusch is Co-founder and Managing Director at Gamehotel.net & TNC Network. Main office in Paris. GAMEHOTEL is the acclaimed international event series on interactive entertainment. Packed with ideas, style, and a whole lot of fun, GAMEHOTEL features the world's leading game designers and interactive entertainment heavy-hitters. Launched in Paris in 2003, annual editions (show, congress & expo) in Paris, California (GDC), Zurich, Cologne (Gamescom).

www.tnc.net

www.gamehotel.com

VisualContext (Flash Design)

Atelier VisualContext ist Alain Leclerc von Bonin. Webdesign, Flash-Spiele.

Quellenstrasse 27

Ch – 8005 Zürich

Leclerc arbeitet als Designer im Print- und Interaktionsbereich. Dabei sind mehrere Flash-Spiele entstanden, so „Metropoly“ für den Verein Metropole Schweiz.

www.metropoly.ch/game

www.visualcontext.net

2.5. Organisationen, Verbände

Summary: wenige Verbände. Die Schweizer IGDA Chapters sind inaktiv und werden nun vielleicht via LinkedIn Community reaktiviert.

Swiss Interactive Entertainment Association

Association Suisse des jeux vidéo et du divertissement
http://www.siea.ch/verband-association/langswitch_lang/fr/kontakt@siea.ch

Allgemeine Verbandsanfragen:

Swiss Interactive Entertainment Association

Frau Doris Züger

Im Tiergärtli 36

CH-8124 Maur

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:

Medienstelle SIEA

sensus pr, Peter Kuster

Bederstrasse 51

8002 Zürich

www.siea.ch

Die SIEA ist der Zusammenschluss der Hersteller, Entwickler und Publisher von Video- und Computerspielen in der Schweiz. Der Verband wurde im Sommer 2003 mit der Absicht gegründet, eine Anlaufstelle für die Gesellschaft, Politiker, Verbände und Eltern anzubieten, wenn es um das Thema Computer- und Videospiele geht. Die SIEA engagiert sich in der gesellschaftlichen Diskussion über die interaktive Unterhaltung und setzt sich dabei insbesondere mit den Themen Jugendschutz, Förderung von Medienkompetenz sowie Gaming-Kultur intensiv auseinander.

IGDA Swiss Chapter (International Game Developers Association)

Organisatoren waren Simon Rozner, Sam Nova und Florian Bösch.

Von 2002 bis 2004 gab es einige Treffen des IGDS Swiss Chapters. Die Website ist seit Anfang 2004 nicht mehr aktualisiert worden!

<http://www.igda.org/swiss/index.htm>

IGDA Berne Chapter

Organisatoren: Adrian Wiesmann und Felix Martin.

Auch das IGDA Berne Chapter scheint nicht mehr aktiv zu sein. Hier stammen die letzten Einträge von Adrian Wiesmann aus dem Jahre 2007.

<http://www.igda.org/berne/>

Gamersnet

THEGAME

Kilchenmann Yves

Kirchstrasse 11

CH-3097 Liebefeld

Switzerland

www.gamersnet.ch

Organisiert E-Sports Events und LAN Parties und betreibt eine extensive Website mit

Forum und vielen Informationen zu Anlässen.

Schweizerische Gesellschaft für Mechatronische Kunst

SGMK,

Postfach 2161,

CH-8031 Zürich –

++41 (0)77 442 90 10

- info@sgmk-ssam.ch

www.mechatronicart.ch

Präsident: Dr. Marc Dusseiller

Geschäftsführer: Markus Haselbach

Die SGMK fördert das Schaffen im Bereich der Elektrotechnik, Mechanik und Informatik, sowie artverwandter Gebiete. Robotik und Randbereiche des Game Design gehören dazu.

Swiss E-Sports Federation

Wehntalerstrasse 634

8046 Zürich

Präsident: Dario Salice

Vize-Präsident / Generalsekretär: Mario Stettler

Kassier: Camillo Settele

Kontakt Medien

Camillo Settele

Kontakt Präsident

Dario Salice

<http://sesf.ch/>

2.6. Individual Game Designers working in Game Industry

Summary: aufgeteilt in Game Designer, die in der Schweiz arbeiten und solche, die bei Betrieben der Game Industrie im Ausland arbeiten.

2.6.1. Innerhalb der Schweiz

Doug Binks

Senior Application Engineer, EMEA Visual Computing SW Enabling at Intel

Lebt heute in Luzern.

Past: R&D Manager at Crytek GmbH, Technology Consultant at EnkiSoftware Limited, Head of Studio at Strangelite Limited.

Education: University of Oxford

Specialities: Games Development Management. Game engine architecture, design, and implementation. 3D graphics rendering.

<http://www.linkedin.com/pub/dir/doug/binks>

Luca Botturi

Seed

C/o Centro Promozione StartUp

Via Maderno 24

CH-6900 Lugano

Switzerland

<http://www.seedlearn.org>

Founder, project coordinator and manager at <http://www.seedlearn.org/>.

Researcher & Instructional Designer at eLab University of Lugano. Specialties: Instructional design, team communication and facilitation, game design, training.

Seedlearn concentrates on non-profit organisations and charities as clients.

Oliver Hughes

Senior Product Manager EA Sports at EA in Geneva, Switzerland .

Seit März 2008 bei EA in Genf. Zuvor: Product Manager- Music bei Hutchison 3G UK Ltd, Mobile Content Manager bei Weathernews.

<http://www.linkedin.com/in/oliverhughes>

Markus Jost

Programmer at Microsoft Research since 2008

<http://www.linkedin.com/pub/11/688/ab4>

Ausbildung an der Uni Zürich, Informatik, Werkstudent bei IBM, Software Engineer für UBS (2006 – 08).

Clementine Lo

3D Computer Graphics Artist at Pixelux Entertainment SA

6 av du Petit-Senn

1225 Chêne-Bourg

Geneva Area,

Switzerland

<http://www.linkedin.com/pub/7/222/a3>

Clementine Lo hat an der Ecole Polytechnique in Lausanne und an der Uni Genf studiert. Sie war Web Developer bei CobWeb Development und Research Assistant bei MIRALab, University of Geneva. Heute arbeitet sie als 3D Grafikerin bei Pixelux Entertainment in Genf. Zitat: „3D artist with well-rounded skills in both the technical and artistic aspects of computer graphics. Spezialgebiete: DMM, motion capture, animation, virtual human character modelling, 3ds max, Maya.“

Byron Rupp

Managing Director at Isotx, Inc., Bern, Switzerland (?)

Physical Address:

Isotx Office of Propaganda

280 W Channel Road

Santa Monica, CA 90402

Phone - United States

A former Blue Oyster Cult sound tech, Byron comes from the mean streets of downtown Stony Brook Long Island. After giving up a life on the road, he turned his mind to the video game industry. Still armed with his tye dye t-shirt and flip flops, he plans to lead Isotx to the beat of a different drum. He fears no reaper, and cowers before no Godzilla. Isotx: „Founded on a deep devotion to gaming, Isotx strives to provide ever unique content to players while having fun themselves, ensuring they never lose touch with gamers and the community. Originally hailed for their foray into the realm of total conversion mods with titles such as Iron Grip: The Oppression and Mid East Crisis, Isotx is now touching on commercial gaming with their upcoming Q4 2008 stand-alone release Iron Grip: Warlord.“

<http://www.isotx.com/>

Matthias Sala

Founder, CEO at Gbanga, which "is the biggest among the two only game studios in Switzerland. Our interdisciplinary team of 9 people works on a next generation game called Gbanga that is somewhere between traditional video format and alternate reality game:

Gbanga

Brauerstrasse 31

8004 Zürich

Matthias Sala studied on ubiquitous computing, distributed networks, context-aware appliances and pervasive gaming and he graduated with a MSc in Computer Science from ETH Zurich in spring 2006. After that, he was working on a research project about targeted mobile advertising at the Palo Alto Research Center, Inc. (PARC). Furthermore, he won together with David Schoch the second prize in the Sentient Future Competition with a vision for an intelligent waste management system.

Since December 2006, Matthias Sala plans to fly high with a new venture called Gbanga.

<http://www.gbanga.com/>

Mike Singleton

Computer Games Consultant and Contractor, Bern Area

"We are only a small 2-man team, currently working on Xbox360 and PS3 projects for a French developer via remote connection, but between us both we have many years of experience in the games industry."

<http://www.linkedin.com/pub/2/10/81>

Mike Singleton (born 1951) is a British author and video game developer who wrote various well-regarded titles for the ZX Spectrum during the 1980s. His titles include The Lords of Midnight, Doomdark's Revenge, Throne of Fire, Dark Sceptre and War In Middle Earth.

Still working in games design, making him one of a few developers who have survived from the early days of home computing, Singleton has worked for Midas Interactive and Lucasarts on several games for the Xbox and Playstation consoles, such as the action games HyperSonic Xtreme and Indiana Jones and the Emperor's Tomb. Singleton has most recently worked on the strategy game, Wrath Unleashed, with his latest production being Gauntlet: Seven Sorrows, a continuation of the 80s arcade classic Gauntlet series of games. (Wikipedia)

See: Mike Singleton's Profile at Mobygames:

<http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,17924/>

Chris Solarski

Creative Director at Gbanga, Storyboard Artist / Illustrator / Graphic Designer.

Solarski ist Dozent des neuen Game Design Kurses am Qantm Institute Zürich (April 2009).

Gujerstrasse 7,
CH-8050 Zürich,
Switzerland

Zürich Schwamendingen

Work includes photo-editing, product visualisation and illustration.

Soalrski is Creative Director of Gbanga. Gbanga is a Zürich-based games company creating software and progressive mutli-media experiences. His work involves mangament of art team, concept design, user-interface design and interaction design.

<http://www.linkedin.com/pub/6/30/62a>

<http://www.csolarski.co.uk/>

<http://www.gbanga.com/index.de.htm>

Barbara Yersin

co-founder at Minsh.

PhD. candidate at EPFL.

<http://www.linkedin.com/in/barbarayersin>

Ausbildung an: Université de Montréal, Ecole polytechnique fédérale de Lausanne

<http://www.linkedin.com/in/barbarayersin>

<http://vrlab.epfl.ch/>

Yersin is working on real-time crowd simulations, how to populate a virtual environment with crowds and make them look unique and realistic.

Spezialgebiete: real-time simulation and rendering, crowds of virtual humans.

Minsh is an underwater world for Twitter users that visualizes in 3D what is happening now on Twitter.

<http://minsh.net/>

Andreas Zecher

Web Developer & Game Designer

Spoiled Milk

Spoiled Milk Zweign.

Hohlstrasse 216

CH-8004 Zurich

Switzerland

Andreas Zecher is working on an iPhone game for spoiled milk in Zürich.

<http://www.pixelate.de/andreas/>

Zecher hat ein Austauschsemester im Game Design Programm der ZHDK verbracht.

Ansonsten Ausbildung in Potsdam. Deutscher.

"Spoiled Milk is a skilled team of creative, technical and strategic talents working together to create engaging online experiences. Founded in 2005, we currently operate from studios in Copenhagen and Zurich." (New Media Consultancy, Web Solutions)

www.spoiledmilk.ch

2.6.2. Ausserhalb der Schweiz**Silvio Aebischer**

Currently working as Freelancer. Concept Design and Illustrations : EA, Ubisoft Wolfpack, Wizkids Inc, Perpetual Entertainment, Meca, fuel-D, Zipper. Worked on Oddworld, <http://www.oddworld.com> currently works for Secret Level / SEGA <http://www.secretlevel.com> . Lives in the US.

<http://silvioaebischer.com>

Marc Andreoli

Partner von GameResort LLC.

Ausbildung zum Architekt an der Ecole polytechnique fédérale de Lausanne (1993 – 1999).

Frühere Jobs: Integrated Producer bei Crispin Porter + Bogusky, Producer bei Superscape, Inc., 3D Designer bei Superscape, Inc.

Spiele fürs Web und fürs iPhone wie Downhill Bowling!

<http://www.gameresort.com/>

<http://www.linkedin.com/in/marcandreoli>

Christoph Aschwanden

CEO at Noble Master Games, Hawaii

Noble Master Games is a professionally established company and serves as a resource for the gaming community at large.

<http://www.noblemaster.com/>

<http://www.aevumobscurum.com/>

<http://www.linkedin.com/in/christophaschwanden>

Paolo Baerlocher

Technical Director at Neko Entertainment, Paris, France (seit 2008).

Ausbildung an der Ecole polytechnique fédérale de Lausanne (1991 – 2001)

NEKO Entertainment

Tour Major - 38 rue de la République
93100 Montreuil sous Bois - France

„Since 1999 Neko Entertainment has been developing video games exclusively for consoles and PC. Neko's productions are based around an evolutionary development platform for 3D consoles called the Neko Game Development Kit (NGDK). This in-house technology allows our team to simultaneously develop games across all platforms and to rapidly port existing games.

Neko Entertainment is licensed to develop for the Nintendo Wii™, Sony PSP, Sony Playstation 2, Nintendo DS™, Nintendo GameCube , Microsoft Xbox 360, Nintendo GameBoy Advance and PC.“

www.e-neko.com

<http://www.linkedin.com/pub/3/296/a8a>

Yan Bétrisey

Graphics software engineer at Ubisoft in Quebec

Cross-platform graphic engine programmer (X360 and PS3) on Yeti technology (used in GRAW, GRAW2, Beowulf and upcoming next-gen titles).

Specialties Console : X360, PS3, Wii

Languages : C++, Java, C#.Net

Analyze : UML, Merise

Databases : Oracle, MS-SQL, Interbase

Softwares : Visual Studio, Borland Builder, SAP

Graphics APIs : DirectX, OpenGL

<http://www.linkedin.com/in/betryan>

Stefano Collavini

Born in Bern, Switzerland, the 16th july 1980.

Experienced in the video game industry as background concept artist. Worked for WizarBox and Hachette Multimedia in France. Works for comics as an author, including storytelling and art.

<http://yepoh.netcv.fr/>

Franck Da Costa

Vice President Production at Hibernum

HIBERNUM STUDIOS

645, rue Wellington, bureau 214, Montréal (Québec), H3C1T2

Shipped Games: Power Rangers Super Legends PS2 PC, Splinter Cell Double Agent Wii, Splinter Cell Double Agent PS2 XBOX GC, King Kong GBA, Prince of Persia DS, Rainbow Six Lockdown XBOX

Past: Game Director at Artificial Mind & Movement, Production Manager at Ubisoft, Project Coordinator at Ubisoft, Designer Coordinator at Megabloks, Industrial Designer Consultant at Daco Design.

Education ECAL ESDI - Lausanne

<http://www.hibernum.com/>

<http://www.linkedin.com/in/misterdaco>

Amin Ebadi

Associate Producer at Electronic Arts
in San Francisco. Grew up in Geneve and is since 6 years in the US (LucasArts, EA).
Zuvor: Associate Producer bei LucasArts, Feature Producer bei Electronic Arts,
Software Engineer bei Electronic Arts.
Ausbildung: EPFL Lausanne und Carnegie Mellon University.
<http://www.linkedin.com/pub/0/688/2bb>

Lukas Egger

Software Engineer, Vancouver.
Ausbildung am Art Institute of Vancouver-Burnaby (2007 – 2009), Visual and Game
Programming.
Frühere Ausbildung: TBZ Technische Berufsschule Zürich (1996 – 2003).
Developed mobile software for NexGen AG, Volketswil.
More than 10 years of programming and software development experience.
<http://www.linkedin.com/in/lukasegger>
<http://www.lukasegger.ca>

Fabrice Etienne

International Marketing Director Casual Label at Electronic Arts, London
Zuvor: EMEA Marketing Director at Vivendi Universal Games
Specialties: Co-marketing, Co-promotion, Content on mobile and web Entertainment
industry (Game, Music and Film), Advertisement (all types).
Ausbildung in Lausanne und Neuchatel und Los Angeles.
<http://www.linkedin.com/in/fabriceetienne>

Cyrill Etter

Game Designer / Console Specialist (Xbox 360)
Currently working on Gothic 4 at
Spellbound Berlin
<http://www.cyrill-etter.com/>
Education as a Game Designer at the Games Academy in Berlin in 3D Art and
Animation. Courses from 2004 – 2007.

Ivo Flammer (XiLabs Paris)

XiLabs
12 rue Vivienne, 75002 Paris.
www.xilabs.fr

XiLabs développe et réalise un nouveau genre de jeux urbains: les jeux de réalité
augmentée. Le scénario des jeux de réalité augmentée apporte une dimension ludique
à la vie quotidienne et fait de la ville un lieu à la fois surprenant et fantastique. Ces jeux
innovateurs et émergents sont devenus possibles grâce à l'avancée des technologies
de la mobilité et à leur généralisation auprès du grand public. Les jeux de réalité
augmentée incarnent l'aspect ludique de cette révolution des technologies de la
mobilité.

Steven Gay

ZHDK GameLab, 31.05.2009

Administrator & owner as Independent Game Programmer in Canberra Area, Australia. Gay made a PhD at University in Geneva in bioinformatics in 2002 on datamining in proteomics. Worked as project manager at a swiss office until june 2007.

Since then he works full time on developing multiplayer games based on OGE

www.opengameengine.org

<http://lazalong.blogspot.com/>

<http://www.linkedin.com/in/stevengay>

Sébastien Grand-Guillaume

Game Designer Internship at Darkworks until 2007 (Worked on preproduction of I AM ALIVE for Ubisoft), Level Designer at Kylotonn

Education: Supinfogame in Valence, France (only Swiss guy yet)

actual engagements unknown

Bastien Grivet

Matte Painter, Graphiste et Illustrateur reconnu. Paris.

né à Genève en 1989.

travaille chez DONTNOD Entertainment, a Paris based independent video game studio creating AAA titles for next generation consoles based on original concepts and innovative technologies.

Clients / Employeur: Différents travaux de graphisme, illustrations et Concept Art (2006 - 2007); John Williams Adventure Swiss Tour (2008); Ubisoft (2008); DONT NOD

Entertainment (Actuellement)

<http://www.grivetart.com/>

Franc Hauselmann

Director of technology at Ubisoft, Quebec city studio

Expert in technologies for game development:

GAME ENGINES (multiplatform, specific, sound engine, anim engine, network, etc.)

GAME TOOLS (map editors, sound editors, localization tools, anim tools, etc.)

Former Jobs: Lead Programmer bei Ubisoft, Quebec city; Software Developer bei;

Software Developer bei Gameloft, Montréal

Quebec, Canada

<http://www.ubi.com/US/default.aspx>

<http://www.linkedin.com/in/franchauselmann>

Benjamin Janke

Game Designer bei Gameforge in Karlsruhe.

Zuvor Freelancer für Sijades, Berlin und Snap Dragon Games, Hamburg.

Ausbildung zum Game Designer an der ZHDK (2004 – 2008)

Gameforge AG

Albert-Nestler-Straße 8

76131 Karlsruhe

Germany

Die Gameforge entwickelt und vertreibt Browser-MMOs und Client-MMOs.

www.gameforge.de

Suzana Kilic

Principle Senior Environment Artist at Firaxis Games

Washington D.C. Metro

Education: The Art Institute of California - San Diego; University of Newcastle-upon-Tyne; Eidgenössische Technische Hochschule Zürich.

worked before for Star Wars: Force Unleashed, Indiana Jones, Stranglehold 2007, Mortal Kombat Armageddon, MLB 2006, Socom 3.

<http://www.linkedin.com/pub/4/776/26>

Sebastien Linage

Senior Artist at Electronic Arts/ BlackBox, Vancouver.

Founder and Owner of: Sebalicious.com

Ausbildung an der ECAL in Lausanne.

Hybrider Designer: in Digital Motion und Game Design!

Avenue de Cour 38A

1007 CH-Lausanne

Sebalicious is the work of French artist, designer and creative director, Sébastien Linage. Having worked in Los Angeles for several years for majors studios like WARNER BROS and DREAMWORKS, Sébastien went on to create his own motion graphics and visual effects company SEBALICIOUS.com originally based in Switzerland. There, he directed, designed and produced commercials, virals, music videos and branding projects for advertising agencies, clients and production companies. He currently resides in Vancouver where he produces graphic content for Electronic Arts / Blackbox titles.

www.sebalicious.com

Christian Oesch

3D Artist

Lead Artist with Duplex Systems massively multiplayer online games in Berlin.

Zuvor: Texture Artist at Streamline Studios.

<http://www.duplex-systems.com/>

<http://www.linkedin.com/pub/2/582/446>

Vincent de Perrot

R&D Programmer at tri-Ace Japan (RPG Star Ocean).

Specialties: Computer Graphics, Game Programming, Physics Simulation, Virtual Reality, Haptic Simulation, Computer Vision. C++, OpenGL, Ageia PhysX Engine, ODE, UML...

Former Jobs: Research Engineer bei Toshiba Corporation; Student researcher bei Artificial Intelligence Laboratory, EPFL, Switzerland; 2nd Prize bei Logiquest Swiss Programming Contest.

Ausbildung an der EPF Lausanne.

<http://www.linkedin.com/in/deperrot>

Petra Richli

World Designerin bei United Front Games

Zuvor hat sie als Level Designer für Doom 3 gearbeitet, die sogenannte Swiss Villa stammt von ihr.

Game Art & Design Diploma from Vancouver Institute of Media Arts (VanArts).

2008 Nexon Publishing Vancouver
2006 – 2008 Digital Extremes, London, Canada
Vancouver, Canada
North Vancouver
<http://www.petrarichli.com/>

Simon Etienne Rozner

Environment Concept Artist. Today Lecturer at Nanyang Polytechnic, Japan. Zuvor:
Designer bei Abinitio Design, Japan. Mitbegründer IGDA Swiss Chapter.
<http://www.gameonaut.com/>
<http://www.linkedin.com/pub/1/a11/765>

Christian Lorenz Scheurer

Scheurer hat an einigen der innovativsten Filme und Games der letzten zehn Jahre gearbeitet, u.a für Ironclad, Spore, Pirates of The Caribbean, Golden Eye, Final Fantasy IX und Lost Odyssey und Firmen wie Microsoft Game Studios, Electronic Arts, Disney / VR Studio, Blizzard Entertainment und Rockstar Games.
<http://www.christianlorenzscheurer.com>

Karin Schmidlin

Graduate Student (Masters of Digital Media) at Center for Digital Media,
UBC/SFU/Eciad/BCIT, Vancouver, Canada. Aus Zürich, seit 9 Jahren in Vancouver.
Karin Schmidlin
#506-1288 Broughton St
Vancouver, BC, V6G 2B5
<http://www.bluecreative.ca/>

Alain Schneuwly

Lead Artist at DigiPen Institute of Technology, before Nintendo software Technologie
150th Ave NE Redmond,
Washington 98052
USA
<https://www.digipen.edu>

Florian Stäuber

Assistant Manager / Assistant Planner at Natsume Co., Ltd, Japan
Coordinator for international business development. Specialities: Translation japanese-
English/French.
Zuvor: Content Editor bei AllTheContent.com.
Education: University of Geneva Master, Japanese studies, Computer Linguistics
1996 – 2003.
<http://www.linkedin.com/in/florianstaeuber>

Hubert Thieblot (Swiss Citizen)
Founder/CEO Curse Inc,
www.curse.com

San Francisco

swiss IT school 2001 - 2004

We recently raised 5 millions USD from AGF private equity, as a series A.

In less than two years we've grown to over 6 million monthly unique visitors and over 200 million monthly page views.

Our goal is to provide gamers with an unmatched suite of tools designed to meet their every need. Curse is a centralized hub for everything MMO - a starting point that empowers gamers in a way no other service can.

Curse thrives on innovation. By embracing the concepts and applications of Web 2.0, Curse stands in a unique position to succeed as a valuable service for gamers. By implementing these applications in an inventive, intuitive and well-designed way, Curse becomes not only a resource, but an utter necessity for anyone interested in online gaming.

Boris Vidal-Madjar

Lead Engineer at DarkWorks (XboX 360) in Paris.

Franzose mit Schweizer Pass.

„I began in the industry of the video game in 1990 in Micromania (biggest french video games retailer). I have first been salesman then occasional person in charge of shops. After a return to the studies to complete my level in programming and my military service, I returned in this industry of the side of the creation. Entered at Coktel Vision (VU Games) in 1995 to take charge of the first portages on 3D consoles (3DO, PSOne, Sega Saturn), I next took responsibilities in the team of technical development and R&D. In 2000, I went to Delphine Software International, there also to do a portage of their PC title, Darkstone, on PSOne, I next worked on pre-productions on PC and PS2, including a full tool chain implementation. After the society closing at the end of 2002, we attempted the adventure, with a colleague of DSI, of a personal project in video games and innovative peripheral creation (still ahead of its time), unfortunately unsuccessful. At the end of 2003 I went to Darkworks to take charge of the Xbox version of the game Coldfear. I'm still there today and I take care of the Xbox 360 version of a 'AAA' title currently in production.“

<http://www.linkedin.com/pub/2/348/971>

Ru Weerasuriya

Co-Founder & Vice President, Creative Development

Ready At Dawn Studios

Worked on World of Warcraft and for Dexter (Sony). Lives in California since 1996.

Citizen of Sri Lanka, grew up in Switzerland.

Ru has over 11 years of experience in the entertainment industry and, before co-founding Ready At Dawn Studios®, served as a Senior Artist with industry-renowned developer Blizzard Entertainment™.

Initially working on Starcraft: Brood War™, Ru then contributed to the blockbuster Warcraft III: Reign of Chaos™ and its equally acclaimed expansion, Warcraft III: The Frozen Throne™, his distinctive visual style influencing the direction of both game and cinematic art. As Concept, Storyboard Artist and Matte Painter, he led the Cinematic art direction for Warcraft™ III, Starcraft: Ghost™ and World of Warcraft™, and helped the Blizzard™ Film Department win numerous awards and accolades over the years. His work has been published in several books and magazines, including The Art of

Warcraft™, The Art of World of Warcraft™, Dungeons&Dragons™ books and Monster Manuals™.

Prior to working for Blizzard, Ru studied at the Art Center College of Design in both Switzerland and Pasadena, California, and graduated with a Bachelor of Science in Transportation Design. He further developed his skills working as a freelance illustrator. As Co-founder and Creative & Art Director of Ready At Dawn Studios®, Ru leads the company's creative development, as well as its art & design supervision. For the last few years, he has also served on the judging panel of the Academy of Interactive Arts and Sciences' achievement awards, and recently as a member of the Visual Arts Advisory Board for the Game Developers Conference.

www.readyatdawn.com

Pascal Wenger

Graphic designer at Two Pi Team, Köln
Gerresheimer Str.9
Hilden, NRW 40721
Deutschland

Pascal Wenger ist aus Basel. Er arbeitet als Graphic Designer und Software Programmierer bei Two Pi Team in Köln. „Two Pi Team was founded in 2005 and has specialized in special services for computer games, with a focus on MMO's. The team offers professional moderation and supervision of forums as well community management, localization, translation and further flexible and professional activities in this sector. Among the most reputed customers are Codemasters – The Lord of the Rings Online: The shadows of Angmar and Funcom - Age of Conan: Hyborian Adventures. The goal of Two Pi Team is to establish a functioning and strong community for its customers and to deliver a high reputation in this scope within the German speaking market.“

<http://www.two-pi-team.com>

Patrick Winkler (Alumni ZHDK Game Design 2008)

Patrick Winkler
Teamleiter Gamedesign Publishing
Gameforge AG
Albert-Nestler-Straße 8
76131 Karlsruhe
Germany

www.gameforge.de

Die Gameforge entwickelt und vertreibt Browser-MMOs und Client-MMOs.
„Ich kümmere mich um das Gamedesign der Spiele, die von uns gepublished werden (Metin2, 4Story, Airrivals, Nostale, Legend) und um unser neues Spieleportal“

www.mmogame.de

Spiel von Patrick Winkler und Johannes Kiesbauer als Abschluss des Studienprogramms Game Design an der ZHDK 2008: Aesopia

www.aesopia.net

Filippo Zanoli

Freelance journalist, teacher, researcher Location: Milano and Ticino.

„In fact I am a "game student" and I am writing academical essays on games too (in

Italian for the Swiss University of Lugano and IULM of Milan, and one in english that will be published shortly for the University of Pisa)

I will work in the game industry here in Milan as project localization manager.

<http://www.zigguratvertigo.splinder.com/>

2.7. Independent Game Designer

Summary: zahlreiche junge unabhängige Game Designer, die am Anfang ihrer Karriere stehen. Dazu einige ältere Protagonisten des Metiers, die sich in der Schweiz niedergelassen haben und hier ungestört arbeiten können. Einige bekannte Köpfe sind als Researcher an den Schweizer Hochschulen oder bei Firmen wie Nvidia tätig und für die Game Entwicklung massgebend.

2.7.1. Game Designer

Alexandre Armand

Multimedia Project Coordinator at Handicap International, Switzerland.

11 avenue de Joli - Mont

CH - 1209 Geneva,

Switzerland

His Game-project "Commotion" (2006) created at ECAL Lausanne gained prizes abroad. Not a videogame, but a fun interactive game.

<http://www.linkedin.com/pub/2/474/745>

www.francobelgedesign.com

Michael Burgdorfer

Zürich

Game Designer and Webdesigner

Experience in Flash (ActionScript), FlashLite, 3d Studio MAX, Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver, Premiere and Medusa. Specialties: Storyboarding, branded Games. Ausbildung an der Zürcher Hochschule der Künste BA, GameDesign 2007 – 2010.

Past: Designer bei OnEmotion, Designer bei bxp - branded experience, Technical Designer bei WIFAG Bern.

<http://www.linkedin.com/pub/1/423/349>

Robin Di Capua

Game Designer / Level Designer, Ticino

Via Predello 2C,

6964 Davesco-Soragno, Ticino,

Switzerland

www.robindicapua.ch

<http://www.linkedin.com/in/robindicapua>

Nationality Swiss

Date of birth 19.07.1983

Game design degree obtained at ITU of Copenhagen with Master Thesis in cutting edge theories on level design through usage of Unreal Editor for development purposes.

Education IT-Universitetet i København Master, Media Technology and Games, Design and Analysis 2007 – 2009. Ecole polytechnique fédérale de Lausanne Bachelor, Computer Science 2002 – 2006.

Luc-Olivier de Charrière

working now freshly for E-mmunizer SA in Geneva (Network Security).

E-mmunizer SA

Le Tres 6 b

CH - 1028 Preverenges (VD)

Switzerland

He was working as Network Programmer for Ubisoft (July 2006 – December 2008).

Worked several years on Swiss Game projects (Kotarkh, globulation 2) and is still very interested in the topic. His professional objective is to master the technical part of video game creation. Learn today's technologies and create tomorrow's ones.

<http://www.linkedin.com/pub/1/807/754>

Stefan Duthaler

Software Engineer at NVIDIA

Basel

ETH Zürich Master, Computer Science September 1999 – April 2005

Software Engineer at Ageia Technologies April 2005 – February 2008

<http://www.linkedin.com/in/duthaler>

Florian Faller, Adrian Stutz

Designer des Spiels FEIST

<http://www.playfeist.net/>

Adrian Stutz

Erismannhof 2

8004 Zürich

Unity Awards 2008 für FEIST (Best Overall Game, Best Visual Design)

IGF Student Competition 2009 für FEIST

IGF Main Competition Nomination 2009 für FEIST (Excellence in Visual Art)

Chris Gardiner

QA Manager at Phase 6

Basel (moved from UK to Switzerland in 2009).

earlier: Producer at Blast Entertainment Ltd, Lead Tester at Konami, Tester at Lionhead Studios.

<http://www.linkedin.com/pub/4/67/415>

Jerome Guinot (Technik im Einsatz)

3D Graphics Software Developer and blogger, lives in Geneva, founder of

<http://www.ozone3d.net> and

<http://www.geeks3d.com>

Blog: <http://www.ozone3d.net/blogs/lab/>

<http://www.linkedin.com/in/jegx2007>

Lead programmer of Demoniak3D, a real time 3D solution for fast prototyping of 3d games, demos and virtual visits.

„oZone3D.Net is a website for the community and is focused on Realtime 3D. The main goal is to popularize realtime 3D technology to make it freely available for everyone.

This is reached by sharing the information through a large collection of tutorials and demos as well as through complete and free 3D graphics software.

oZone3D.Net is managed by Hypergraphics-3D, a Geneva-based association of 3D computer graphics enthusiasts.“

Demoniak3D homepage:

<http://www.ozone3d.net/demoniak3d/>

Author of FurMark, the widely used and popular OpenGL benchmark for graphics cards enthusiasts and overclockers.

FurMark's homepage:

<http://www.ozone3d.net/benchmarks/fur/>

Christian Franchi

Independent Computer Game Designer, Zurich Area

<http://www.linkedin.com/pub/0/245/82a>

Dorian Iten

currently studying drawing & painting in Florence, Italy while freelancing as an illustrator and visual artist, designer.

jobs included illustration, concept art, graphic design etc. for the music and game industry. Image featured in the imagineFX Magazine December 08.

<http://www.dorian-visuals.com/>

Kangaroo Games

Adrian Furrer, Programmierer, Sounds, Daniel Schwegler, Grafik.

Kangaroo Games wurde im Jahre 2000 von Furrer und Schwegler gegründet.

www.kangaroomgames.ch

Serge A. Komaromi

General Manager Dataactivity.com

1, route de Base

CH - 1228 GENEVE

Suisse

Tel: 0041 022 794 35 45

Fax: 0041 022 794 36 64

www.dataactivity.com

Travailleur indépendant du secteur Jeux électroniques.

Krum (Bastien Krummenacher)

Owner & art director at Absurdostudio, Vevey

Junger Illustrator und BD-Zeichner . Worked on Shadow of the Colossus (PS2).

„Décoré du 1er prix des nouveaux talents du festival de BD de Sierre en 2003, il se lance à l'assaut du grand monde en devenant illustrateur free-lance.

En 2004, il publie aux Veveysannes éditions castagniéé l'Au-dessus, son premier album réalisé en collaboration avec des fées puis en 2005 Il lance son propre studio d'illustration; Absurdostudio.

Dés lors, il participe à plusieurs ouvrages de bande dessinée collectifs et officie aussi comme illustrateur auprès du magazine Bilan dont il réalise la couverture du numéro 239

En 2007, il participe parmi plusieurs illustrateurs, à l'Expo qui rend fou, HP Lovecraft et le livre de raison à la Maison d'ailleurs "Musée de la science fiction, de l'utopie et des voyages extraordinaires" à Yverdon en suisse."

<http://www.absurdopolis.com>

Joëlle Krummenacher

Game designer and IT/IS (female)

Lausanne

<http://www.spirit-fever.com/>

<http://spiritfever.wordpress.com/> (Blog)

<http://www.linkedin.com/pub/7/a42/840>

Spezialgebiete: Help desk, creating documentation, software benchmark and comparison, web design, project management, cheerleading, gaming.

Producer and game designer of the Cheerleader Game Spirit Fever. The Game has been in development since November 2006. Spirit Fever is an invention of Krummenacher. It is an online cheerleading team management game. Frightful English.

Yann Le Tensorer

Owner at:

Le Tensorer Consulting GmbH

Roosstrasse 10b

CH-8832 Wollerau

Yann started making video games in the early 80s, when he was 11 years old. After studying maths and computer science, he was hired by Ubisoft in 1994 as a lead programmer to work on Rayman, Rayman 2 and at the same time producing some of the key engines and technologies for Ubisoft. In 2000 he founded his own studio, Tiwak, together with 6 co-founders, most of them from the Rayman 2 Team. Tiwak was sold to Ubisoft in 2004 and Yann stayed on as studio head to produce the "Yeti" game engine used in Ghost Recon Advanced Warfighter and Beowulf. In 2008 Yann left Ubisoft to start his own company again, this time providing consultancy for video games studios worldwide. The company is based in Wollerau, SZ.

Gianfreda Lopetz

Büro Destruct

Wasserwerksgasse 7

CH-3011 Bern

www.burodestruct.net

Worked on Mirrors Edge <http://www.mirrorsedge.com/ls/de>

und Battle Forge <http://www.battleforge.com> of EA int'l.

Gary Lucken

Army of Trolls. lebt und arbeitet im Tessin. Kreiert Videogame Graphics für diverse Kunden sowie Illustrationen für Magazine in UK. Unter dem Label Black Cat entwickelt er zusammen mit Tomaz Kaz auch Spiele.

<http://www.armyoftrolls.co.uk/>

<http://www.linkedin.com/pub/8/145/29>

Cedric Madelaine (aka maddec)

Interactive Architect & Creative, Flash/Flex/AIR Specialist, Owner of analogdesign.
Bachelor of Design, degree course in Visual Communication, specialising in Media &
Interaction Design, University of Art and Design of Lausanne (ECAL HESO).

<http://www.analogdesign.ch>

<http://www.linkedin.com/pub/4/5b6/663>

Daniel Lutz

Ausbildung an der ZHDK im Studienprogramm Game Design (2006 – 2009)

<http://www.nonverbal.ch/>

<http://www.linkedin.com/pub/12/b71/168>

Monokel Games

Christoph Bucher, Fabien Dätwyler

Heinrichstrasse 150

8005 Zürich

www.monokelgames.ch

Zwei Absolventen des Game Design Studienprogramms an der ZHDK haben nach
Abschluss 2008 eine Firma gegründet.

Sam Nova

Software Engineer an der ETH Zürich und Betreiber von Novalicious. Däne.

Past Director of Development - Devices @ Nephin Games at Nephin Games

Technical Director at Mobile Scope AG

Software engineer at Funcom (Ireland)

<http://www.novalicious.com>

Frederik Berg Østergaard

Zürich

+41 786711123

Freelance game developer. From Denmark. Part of the author collectives Natural Born
Holmers and Vi Åker Jeep. The author is living in the middle of Europe in Zürich,
Switzerland. Game Developer at Olsing (Selbständig)

Past: Team Lead at Learning Lab Denmark, Game Developer at Zentropa Interaction

Education: Københavns Universitet

<http://vuxenspel.dk/>

<http://www.linkedin.com/in/frederikbergolsen>

Alexandra Papadopoulos

Wusi Entertainment

Zurlindenstrasse 15

CH - 8003 Zürich

Alexandra Papadopoulos entwickelt Internetseiten und Edutainment-Software. Sie
arbeitet seit längerem am eigenen Online-Spiel WusiWorld, hat aber Mühe, dafür
Finanzen oder Sponsoren zu finden.

www.wusi.ch

Chris Pfranger

NINJ GmbH

Nussbaumstr. 24

8003 Zurich

Switzerland

Phone:+41 44 586 05 56

Independent Computer Games Professional, Zürich. Arbeitet vor allem im Bereich Mobile Gaming. Game Designer des mobilen Games Roger Federer's Tennis Open.

<http://ninj.com/>**Alexandre Renevey**

DOT.INVASION

attn Alexandre Renevey

Rte Belvedere 8

CH-1752 Villars-Sur-Glane

Switzerland

<http://www.dot-invasion.com/>

Works as Game Designer for for 3Pin Media, Disney, Siemens.

Guillaume REYMOND

Directeur artistique à NOTsoNOISY. Zuvor Graphic Designer bei Pixit.

Genève

Project Game Over: Performances von Videospiele etc. in Realität mit Menschen.

<http://www.linkedin.com/in/notsonoisyguillaumereymond><http://www.notsonoisy.com/>**Dane Rising**

Rising Productions; Website Design, 3D-Animation, Graphics Design, Flash Games.

Alpenstrasse 105

CH – 3052 Zollikofen

Nach fünf Jahren in der Schweiz ist er gegenwärtig daran, in die USA zurück zu ziehen.

www.risingproductions.com**Fabian Roth**

Quantitative Researcher at IMC Trading Zug. Lebt in Zürich.

He was Mobile Game Producer and Developer for Forest Games (2003 – December 2006). Game design, production and development of 8 games for mobile phones as a PR campaign running in Switzerland. He developed the games using J2ME technology.

Working in a team together with a graphic artist and a music artist.

<http://www.linkedin.com/in/fabianroth>**Christian Sigg**

Senior Architect at NVIDIA

Zürich

Ausbildung an der ETH Zürich

<http://www.linkedin.com/pub/b/b78/457>

Jeremy Spillmann

Game Designer, Ryuworks, Zürich.

Ausbildung zum Game Designer an der ZHdK Zürcher Hochschule der Künste, 2006 – 2009. Eigene Spiele und Filme.

Youtube: www.youtube.com/user/SoQRyu

DeviantArt: Ryuworks.deviantart.com

Skype: Well, you will need to ask me personally for that

<http://www.ryuworks.ch>

<http://www.linkedin.com/in/jeremyspillmann>

Philipp Ulrich

„Soma“. Leveldesigner.

Herblingerstrasse 58

CH - 8207 Schaffhausen

Schweiz

Geburtsdatum: 31.03.1975

Zurzeit Bei update AG, zuvor bei Tequila Webdesign. Web-Design, Programmieren, 3D, Computerspiele, Level Design, Zeichnen.

<http://soma.urlich.ch>

Nathalie Vergères

Atypique Design, Graphique Designer.

Avenue Saint-Paul 2

case postale 44

CH - 1000 Lausanne 7 St-Paul

<http://www.atypique.ch/>

„j'ai participé il y a quelques années (2000) à la création d'un jeux vidéo, je m'occupais de la du design des environnements et de leur création en 3D sous 3Ds max.

<http://www.atypique.ch/index.php/2000/01/15/23-crea-7-jeux-video-3d-mission-eye>.

C'est une expérience qui m'a beaucoup plu, aujourd'hui en temps qu'indépendante (cela fait 3 ans maintenant) j'ai du diversifier mes prestations dans d'autres domaines pour pouvoir tourner. Mais c'est un secteur d'activité dans lequel je souhaiterais retravailler.

Donc voila d'où vient mon intérêt pour ce groupe.“

Mathias Vetter

Schöneggstrasse 5

CH- 8004 Zürich

Computergame-Vertonungen, u.a. für Sony Playstation Schweiz/ SEGA/ Disney. Opening Theme für Game Hotel, Kompositionen für Dokumentarfilme SF DRS.

www.funktion.ch

Mario Weiss

Im Weingarten 10

8259 Kaltenbach

CH - Switzerland

BA in Industrial Design University of Applied Sciences, Northwestern Academy of Art & Design, Aarau, Switzerland.

Wii brush controller. Siehe Quasmo.

www.marioweiss.ch

Rinaldo Wirz

Concepteur en Multimédia at Fougere.ch.

Will attend the Cerruleum at Lausanne from 2009 – 2012.

Praktika bei Les Tanukis, Lyon, France 2006.

Multimedia Conceptor bei Emaf Multimedia and Art School in Fribourg (CH).

Creating games, animation and originals websites. Worked on games and animations for Lego, Lego Ferrari and Bionicles. Worked on the game Dating Sim.

<http://www.fougere.ch/>

2.7.2. Researcher

Mario Doulis

Professor bei der Fachhochschule Nordwestschweiz, Hochschule für Technik, Head of Virtual Environments, Windisch.

Doulis ist seit Sommersemester 2007 auch an der Merz-Akademie in Stuttgart im Bereich Interface Design / Neue Medien tätig.

Fachhochschule Nordwestschweiz

Institut für 4D-Technologien

Steinackerstrasse 5

CH-5210 Windisch

www.i4Ds.ch

Luc Girardin

CTO and Owner of Macrofocus GmbH, Zürich.

Game-nahe Forschung im Bereich der Simulation: an ETH und bei Macrofocus Zürich.

Macrofocus existiert seit 2000.

Macrofocus GmbH,

Wasserwerkstr. 10

CH-8006 Zurich

Growlab: <http://www.icr.ethz.ch/research/growlab>

Geocontest: <http://www.icr.ethz.ch/research/geocontest>

Computational Models: <http://www.icr.ethz.ch/teaching/archive/compmodels>

Chez Macrofocus, le plus proche match est notre didacticiel collaboratif:

http://www.macrofocus.com/public/solutions/distance_learning/

<http://www.macrofocus.com/>

Ulrich Götz

Prof. ZHDK IAD Game Design

Research in Games and Architecture and Serious Games, Gabarello Projekt mit Firma

Hocoma und Klinik Balgrist.

ZHDK, IAD Game Design

Ausstellungsstrasse 60
8004 Zürich
Schweiz
gamedesign.zhdk.ch

Andreas Gysin (Research, Design)

Interaction Design Professional; working as freelancer and teacher in Lugano and Lausanne. Visiting Professor at ECAL.

Education SUPSI – Lugano

<http://www.ertdfgcvb.ch/>

<http://www.gysin-vanetti.com/>

<http://www.linkedin.com/in/andreasgysin>

Philipp Hatt

Software Engineer at NVIDIA

Field Applications Engineer at Ageia Technologies (develops hardware-accelerated physics for PC games. It offers PhysX, a physics engine and processor that bridges the gap between static virtual worlds and responsive...)

Ausbildung an der ETH Zürich

<http://www.linkedin.com/pub/1/5b5/3b0>

Daniel Hug

Researcher and lecturer at the Zurich University of the Arts, main focus on Sonic Interaction Design.

Researcher / Lecturer bei Zurich University of The Arts

Dipl. Des. bei School for Art & Design, Zurich

ZHDK, IAD Game Design

Ausstellungsstrasse 60

8004 Zürich

Schweiz

<http://www.linkedin.com/pub/0/a55/5a7>

Mela Kocher

Independent Computer Game Studies Professional.

Ausbildung an der Uni Zürich. Forchtete fürs SIKJM von 2002 bis 2008.

Mela Kocher is working on her Habilitation project on alternate reality games and the blurring of reality and virtuality, at the UCSD San Diego (supported by SNF) .

Stéphane Magnenat

Mobile robotics researcher. focus: robotics educational activities using games

EPFL LSRO

ME.A3.475 / Station 9

CH-1015 Lausanne

PhD student, research assistant at EPFL

<http://stephane.magnenat.net/>

<http://www.linkedin.com/pub/1/345/976>

<http://mobs.epfl.ch>

Globulation 2 project: Open source game, Innovative concept that let the player focus on strategy instead of micro-managment, Design and implementation of the software framework and the engine, Crossplatform.

<http://www.globulation2.org>

Adam Moravanszky

Principal Engineer at NVIDIA

Has many years of experience in the fields of real time computer graphics and real time dynamics simulation for computer games. Has also been overseeing software middleware product development and release cycles and is interested in acting as a lead developer for small development teams.

Specialties: Rigid body dynamics, collision detection, real time graphics, general software architecture and engineering.

Education: ETH

<http://www.moravanszky.com/>

<http://www.linkedin.com/pub/0/59a/b57>

Matthias Müller-Fischer

Current Research Lead PhysX SDK at NVIDIA, former Head of Research at AGEIA

Dr. Matthias Müller-Fischer

NVIDIA Switzerland

Technoparkstrasse 1

CH - 8005 Zürich

Switzerland

Responsible for extending existing features (soft bodies, cloth) and for future features. „ I am Research Lead of the PhysX SDK at NVIDIA Switzerland. PhysX is a GPU accelerated physics simulation library for computer games. My research interests include real-time physically-based simulation of macroscopic objects such as cloth, soft bodies, water and rigid bodies. I was a co-founder of NovodeX AG. In 2004 NovodeX AG was acquired by AGEIA. which, in turn, was acquired by NVIDIA in 2008. I received my diploma in Computer Science from ETH Zürich in 1993 and my Dr. sc. techn. (Ph.D) from ETH Zürich in 1999. From 1999 to 2001 I worked as a Post-Doc with the Computer Graphics Group of MIT in Cambridge USA. From 2001 - 2004 I was senior researcher with the Computer Graphics Laboratory of ETH Zürich.“

<http://matthias-mueller-fischer.ch/>

<http://www.linkedin.com/in/matthiasmuellerfischer>

Nicolas Nova

Researcher and editorial manager at LIFTlab in Geneva.

LIFT lab sarl,

4 av. Jules Crosnier,

CH-1206 Geneva

Works in Geneva and Paris.

Nicolas is both researcher — with a specific interest in user experience and foresight in particular with regards to future technologies/practices and their implications — and the editorial manager of the LIFT conferences. He has a PhD in Human-Computer Interaction from the Swiss Institute of Technology (EPFL, Lausanne) where he also worked as a research scientist at the Media and Design Lab.

Specialties: urban computing, mobile, ubiquitous and locative media as well as digital entertainment (video games).

<http://liftlab.com/think/nova/>

http://liftlab.com/nicolas_nova.php

Daniel Thalmann

Professor and Director VRlab at EPFL

Director bei ERCIM (The European Research Consortium for Informatics and Mathematics)

Co-editor-in-chief bei John Wiley and Sons

World leader in research in Virtual Humans (Computer Animation, Virtual Reality)

Ecole Polytechnique Federal Lausanne (EPFL)

CH-1015 Lausanne

The VR laboratory is mainly involved in the modelling and animation of Three-Dimensional Inhabited Virtual Worlds. VRlab is a world leader laboratory in real-time Virtual Humans and a key player in the area of multimodal interaction, immersive Virtual Environments, and Augmented Reality.

<http://vrlab.epfl.ch/>

<http://www.linkedin.com/pub/5/713/78b>

Nils Thuerey

Dr. Nils Thuerey, ETH Zürich

Department of Computer Science

Computer Graphics Laboratory

IFW D 29.1

Haldeneggsteig 4 / Weinbergstrasse

ETH Zentrum

CH - 8092 Zürich

Web (personal): ntoken.com

Web (work): graphics.ethz.ch/~thuereyn

Nils Thuerey is a post-doctoral researcher at the Computer Graphics Laboratory at ETH Zürich. In March 2007, he received his PhD in computer science from the University of Erlangen. He has worked in the field of high-performance fluid simulations with free surfaces using, among others, lattice-Boltzmann methods. The algorithms are now available as part of the open source application Blender. In addition, he has worked on the topic of real-time fluid simulations for computer games, in collaboration with the AGEIA research group (formerly Division in Zurich).

Steffen P. Walz

Heusteigstr. 11-13,

Room 309

D-70180 Stuttgart,

Germany

Web: www.sreee.com

Stauffacherstr. 147

8004 Zürich

Game Design researcher at ETH Zurich bis 2008

PhD cand. and researcher in next generation mobile and cross media interactive entertainment.

Zitat: „Specialties: Design direction and innovation, business development for interactive entertainment and cross media products, production experience of integrated cross media products (Mobile, Web, TV...), conceptual design for interactive services and products, interactivation of media, branding and CI consultancy, due diligence (market analysis, feasibility studies, user experience evaluation).“

<http://www.playbe.com/>

Matthias Zwicker

Prof. Dr. Matthias Zwicker, Head of Research Group Computer Graphics, Uni Bern.

Universität Bern

Institut für Informatik und angewandte Mathematik

Computer Graphics Group

Neubrückestrasse 10

CH-3012 Bern

Schweiz

Since September 2008, Matthias Zwicker is a professor at the University of Bern and the head of the Computer Graphics Group at the Institute for Computer Science and Applied Mathematics. After graduating with a degree in computer science at ETH in Zurich, Switzerland, he obtained a PhD from the same school. His advisor was Markus Gross, who leads the Computer Graphics Laboratory at ETH. His PhD thesis focused on reconstruction, rendering, and editing of point-sampled geometry. From July 2003 to January 2006, he was a post-doctoral associate with the computer graphics group at the Massachusetts Institute of Technology. His host was Frédo Durand. He was an Assistant Professor with the Computer Graphics Laboratory at the University of California in San Diego from 2006 to 2008. Prof. Zwicker's research focus is in computer graphics. He is most interested in signal processing for high-quality rendering, point-based methods for rendering and modeling, and data-driven modeling and animation.

<http://cgg.unibe.ch/staff/matthias-zwicker>

2.8. Unabhängige Kreative

Summary: Den Bereich Game Art bereichern in der Schweiz ein knappes Dutzend Künstler. International aktiv ist insbesondere die Gruppe Ludic Society mit Margarete Jahrmann. Game-nahe Medienkunst wird von einigen Medienkunst-Gruppen betrieben. Hier ist es wohl Auffassungssache, inwieweit man einzelne Kunstwerke in die Nähe des Bereichs Game Design rücken will.

2.8.1 Game Art

René Bauer

Gamedesign|GameArt|CyberneticGameLoop
 ZHDK, IAD Game Design
 Ausstellungsstrasse 60
 8004 Zürich
 Schweiz

Dozent/Projektarbeit für GameEngine/Gamedesign bei ZHDK
 Entwickler bei textmachina (kollaboratives Tool)
 Application Designer bei Update AG
 Entwickler / Gamedesigner bei la1n.ch
 GameArt(ist) bei and-or.ch
 Entwicklung/Konzeption bei nic-las.com

www.and-or.ch

www.la1n.ch

www.textmachina.uzh.ch

Stephan Felix Huber

Computergame Installationen (seit 2001); alle Games als Mods mit Unreal Engine 2 erstellt. Huber lebt und arbeitet in Berlin. Er hat in den letzten 20 Jahren diverse Auszeichnungen und Förderpreise in der Schweiz erhalten.

www.fshuber.net

Margarete Jahrmann

Prof. Game Art bei IAD/Game Design ZHDK
 Visiting artist researcher bei MIT Gambit Lab Boston (2009).
 Owner bei Game Fashion
 Founder of Ludic Society
 ZHDK, IAD Game Design
 Ausstellungsstrasse 60
 8004 Zürich
 Schweiz

PHD Planetary Collegium, School of Computing and Communications, University of Plymouth.

<http://www.gamefashion.org/>

<http://www.ludic-society.net/>

Mobiles Kino

Basel

Projekte seit 2000

David Pfluger, Gilbert Engelhard, Flo Olloz, Roland Schmidt.

www.saeure.ch

MOBILESKINO ist ein Zusammenschluss von Super8-Filmschaffenden, Sounddesignern und Self-Made Elektronikern. Neben der Organisation von Screenings realisieren wir als „Kollektiv für Schmalfilmelektronik“ Installationen in denen wir Super8- und mechanische Projektionstechnik mit elektronischen Schaltungen kombinieren; Computerumgebungen werden nachgebaut, Low-Tech-Browser entwickelt und interaktive Displays geschaffen.

Kurze Filmdokumentation über Mobiles Kino:

<http://www.polylog.tv/wildpark/videocast/10085/>

www.mobileskino.ch

Max Moswitzer

Natural Born Player

Dozent bei ZHdK

LB bei University of Applied Arts Vienna

ZHDK, IAD Game Design

Ausstellungsstrasse 60

8004 Zürich

Schweiz

Ausbildung: Universität für angewandte Kunst Wien

Max Moswitzer Elektronische Archivierung meiner Videoarbeiten (1989-Heute)

<http://www.youtube.com/user/gorrr>

<http://www.ludic-society.net/>

Beat Suter

Dr. Phil. Dozent an der ZHDK für Game Design

Co-Founder of AND-OR (GameArt, NetArt), Serious Games.

ZHDK, IAD Game Design

Ausstellungsstrasse 60

8004 Zürich

Schweiz

GameArt(ist) bei and-or.ch

gamedesign.zhdk.ch

www.and-or.ch

2.8.2 Medienkunst und Netzkunst mit Game-Nähe

Peter Aerschmann

Interaktive Video- und Computerinstallationen
Eggimannstrasse 19
CH - 3008 Bern
Atelier: PROGR_Zentrum für Kulturproduktion
Waisenhausplatz 30,
Postfach 126
CH - 3000 Bern 7
<http://www.aerschmann.ch/>

Mediengruppe Bitnik

Zürich
Mediengruppe Bitnik sind Carmen Weisskopf, Domagoj Smoljo, Silvan Leuthold, seit 2007 Sven König und Daniel Ryser und seit 2008 Adnan Hadzi und Sameer Sait. Bitnik arbeitet an sozialen Handlungsräumen, die eine aktive Beteiligung des Publikums am Kunstprozess ermöglichen und zu neuen Interaktions- und Kooperationsformen führen sollen.
www.bitnik.org

Yan Duyvendak

Performance zum Einfluss von Medien
Nataly Sugnaux Hernandez
Association Dreams Come True
c/o Morris Mendi 8, rue des Vieux-Grenadiers
CH - 1205 Genève
„Jusqu'en 2005, les performances de Yan Duyvendak se sont essentiellement organisées autour d'un jeu entre les images télévisuelles et cinématographiques et leur impossible reproduction avec les moyens du spectacle vivant.“
<http://www.duyvendak.com/rubrique5.html>
<http://www.duyvendak.com/>

Sibylle Hauert und Daniel Reichmuth

Interaktive (voice) Installationen
Atelier Hauert Reichmuth
Erlenstrasse 15
CH – 4058 Basel
Sibylle Hauert und Daniel Reichmuth gestalten und forschen an Systemen Ausdrucksformen die über sinnliche Wahrnehmung zu Aktion verleiten. Interaktive Installationen, die performativ genutzt werden können.
www.trickstr.ch
www.instantcity.ch
<http://www.hauert-reichmuth.ch/>

meetopia (Nathalie Perrin)

is a web-art based plateforme launched in 2006. Its members are based in Switzerland and Brazil. In meetopia's projects, computers and networks are understood as well as tools and means of production and circulation as locations and subjects of a digital condition that is defined by the accessibility, the appropriation, the reproduction and replication of the code, the connection to networks, and the development of a digital knowledge which produce a collective intelligence.

meetopia focus on the sharing of data, the multishaped identities of the digital culture, the hybridity of the digital places, and a new definition of the multiple replicated by the code and the «copy & paste » function, main markers of the digital condition.

www.meetopia.net

Laurent Schmid

Professor: HEAD, Haute Ecole d'Arts et de Désign, Genève. Responsable du cycle master Arts visuels.

HAUTE ÉCOLE D'ART ET DE DESIGN

GENÈVE

Boulevard James-Fazy 15

CH 1201 Genève

Laurent Schmid situe son travail artistique entre les différents médias. Comme éditeur, il s'engage pour les travaux numériques. Laurent Schmid aime la multiplicité des propositions et est notamment séduit par les algorithmes et les formules. « [...] the hidden particles of resistance the 'sand in the Vaseline' as Martin Kippenberger once flippantly expressed it, have in multiple variations become the object of Schmid's art. [...] he is also an artist who does not invent images but rather confiscates them ; who does not access an original meaning, but augments existing meaning with new meaning ; who is attracted by the fragmentary, is interested in the ephemeral nature of the phenomena. [...] » (Philip Ursprung) **www.laurentschmid.info/cv**

<http://www.electric-haze.org/solaris/>

Monica Studer / Christoph van den Berg

Monica Studer, born 1960 in Zurich, and Christoph van den Berg, born 1962 in Basel

New media projects in collaboration since 1991, internet projects since 1996 2003

visiting professorship for new media at the Kunsthochschule Kassel, GER

Hotel Vue des Alpes (2005 – 2006).

Studer / van den Berg

Blauenstrasse 19

CH - 4054 Basel t:

Galerie Nicolas Krupp

Erlenstrasse 15

CH - 4058 Basel

www.nicolaskrupp.com

<http://www.vuedesalpes.com>

Christoph Wachter & Mathias Jud

Wachter und Jud leben in Berlin und Zürich. Ihre bekannten Projekte sind Picidae (2006) und Zone Interdite (2007). Keine Game-Projekte, aber ein spielerischer Umgang mit Internet-Datenrealitäten (Medienkunst).

www.wachter-jud.net

3. Produktionsprozess

Der Produktionsprozess im Game Design gestaltet sich, je nach der Ausrichtung des Endproduktes, sehr unterschiedlich. Zwei prinzipielle Komponenten sind entscheidend für Grösse und Art des Produktionsprozesses: Die Spielerausrichtung sowie die Plattform des Spiels.

Grundsätzlich ist eine Reihenfolge der Komplexität mit der Ausrichtung auf die Anzahl der Spieler auszumachen. Eine Stand-Alone Single Player Produktion benötigt in der Regel weniger komplexe Abläufe als ein Multiplayer Spiel und ist mit einem kompakten Team zu bewerkstelligen. Insbesondere Multiplayer Produktionen benötigen diverses zusätzliches Knowhow im programmiertechnischen Bereich wie im Bereich der Contentproduktion.

3.1. Plattformen

Die verschiedenen Plattformen haben unterschiedliche Kosten sowie Produktionsaufwände zur Folge: So fallen für ein WindowsPC Spiel keine Lizenzkosten an, so dass es auch für einen einzelnen unabhängigen Game Designer möglich ist, ein Spiel zu produzieren und via Internet zu publizieren. Auch Projekte für die immer stärker aufkommenden mobilen Konsolen (iPhone, Android, Nintendo DS, Symbian, Windows CE u.a.) können von einzelnen Game Designern und kleineren Teams bewältigt werden.

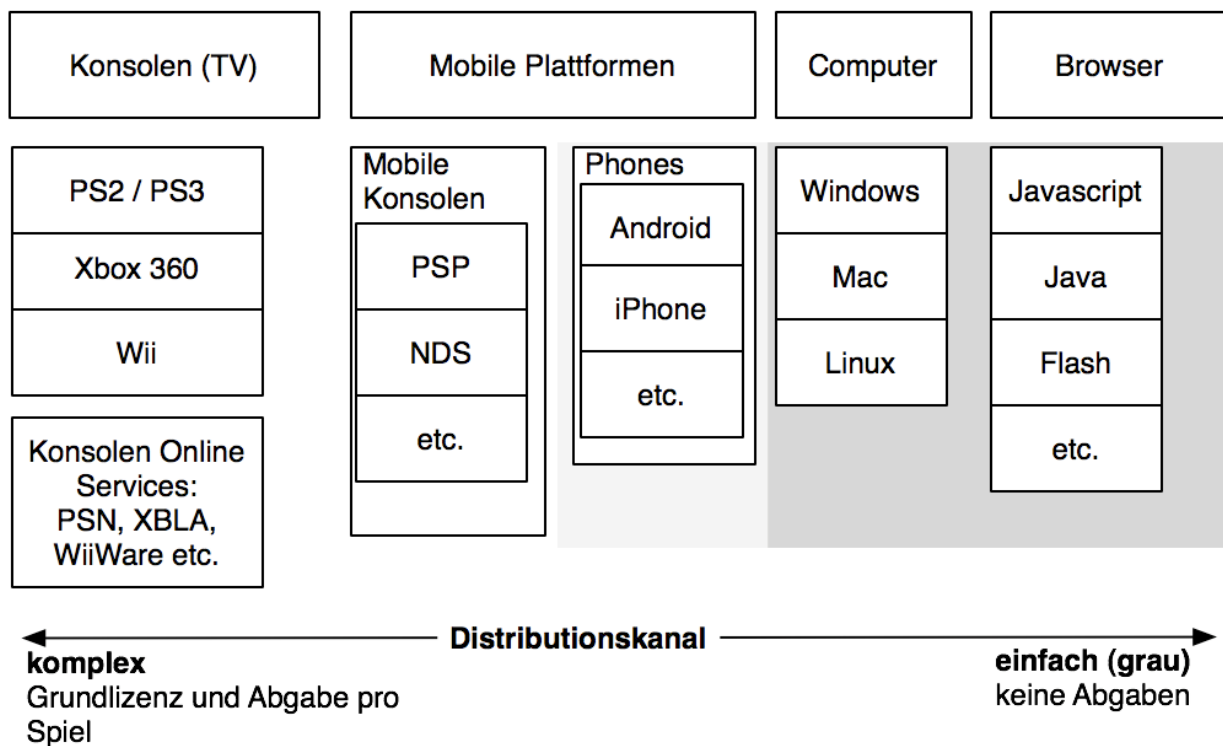


Abbildung 3: Die heutigen Plattformen mit ihren simplen bis komplexen Distributionskanälen

Hier sind die Lizenzkosten entweder ebenfalls nicht vorhanden oder in einem Rahmen, in dem sie für ein gutes professionelles Projekt zu bewältigen sind. Anders ist das leider nach wie vor bei den grossen Spielkonsolen. Die Anfangslizenzkosten und die Lizenzen für Nintendo Wii, Microsoft XBOX 360 und Sony Playstation 2 und 3 sind sehr hoch, so dass lediglich die grösseren Firmen das Risiko einer Produktion auf sich nehmen können. Die grossen Publisher üben so eine rigorose Kontrolle über die Produktion des Contents für ihre Hardware aus. Ein Payback des Produktionsaufwandes stellt sich erst ein, wenn weltweit eine relativ hohe Anzahl von Exemplaren eines Spiels verkauft werden können.

3.2. „Casual“ Produktionen vs. Grossproduktionen

Grundsätzlich braucht jede Produktion die folgenden Komponenten:

- Team
- Game Konzept
- Visuelles Design
- Audio Design
- Programmierung
- Game Design Dokument
- Testphase
- Publikation

Diese Komponenten können nun je nach Ausrichtung des Spiels in unterschiedlichen Zusammensetzungen abgedeckt werden. Grossproduktionen arbeiten zum Beispiel in den Studios von Sony Playstation in England mit 100 bis 300 Leuten an einzelnen PS3-Spielen mit hohem visuellem Realismus. Solche Grossproduktionen hat es in der Schweiz noch nie gegeben. Grossproduktionen im Bereich Videogame stehen den Grossproduktionen im Bereich Film nicht weit hinten nach und bedeuten einen Millionenaufwand, viel Personal und einen Zeitrahmen für die Produktion von mehreren Jahren. Man darf sich hier keine Illusionen machen, dass die grossen Publisher ihre Entwickler Studios in die Schweiz verlegen könnten, vielmehr findet zurzeit eine Expansion und Verlegung der Studios in Billiglohnländer wie China statt (Ubisoft Shanghai).

Ganz anders sind die Voraussetzungen für sogenannte „casual“ Produktionen. Spiele, die nicht unbedingt dem visuellen Realismus verpflichtet sind und sich in Genres wie Action, Puzzle, Rätsel, Party, Serious Games etc. bewegen, können mit einer kleinen Produktionscrew auskommen. Wichtig für den Erfolg ist, dass diese Teams und Einzelpersonen einen wirklich eigenen Stil finden und gewisse Erfahrung im Umgang mit Game Design Technologien haben. „Casual“ Produktionen haben sich natürlich auch dem Diktat der Plattformen anzupassen und werden vorwiegend in den Bereichen Stand-alone Single Player PC Game, Browser Game und Mobile Game (iPhone, Android) angegangen. Hier ist ein wirklich grosses Potential für Schweizer Game Designer vorhanden, die laut eigenen Angaben vorwiegend in kleinen Teams (55% in Teams von zwei bis fünf Leuten) oder alleine (24%) arbeiten. Die Startkosten und -hürden sind vergleichsweise niedrig, die Möglichkeit des weltweiten Vertriebs ist vorhanden (und wird nicht durch ein Monopol der Publisher verwaltet) und die Game Designer selbst müssen sich nicht zu Spezialisten ausbilden, die hernach lediglich noch in ihrem kleinen Spezialgebiet arbeiten können,

sondern sie dürfen häufig flexible multifunktionale Gestalter werden, die sich in verschiedenen Bereichen bewegen und damit mehr Knowhow und Kompetenz erwerben.

I work in a team of ...

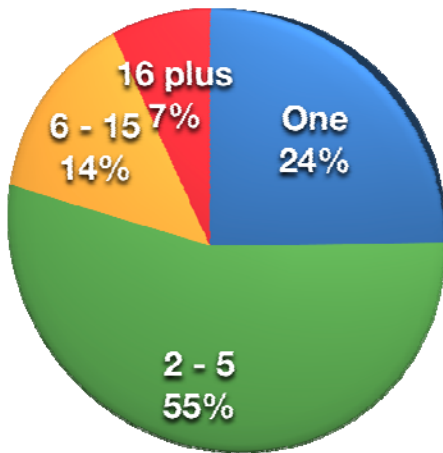


Abbildung 4: Die meisten Schweizer Game Designer arbeiten in kleinen Teams

3.3. Beispiele

Mobile Games

Mobile Gaming braucht kein grosses Team. Die Produktion besteht aus den Schritten Ideenentwicklung, Konzeptentwicklung, Prototyping, Programmierung, Visualisierung, Audio Design, Testen, Korrektur und schliesslich dem Publishing. Oft werden sämtliche Schritte von einer einzigen Person oder einem kleinen Team von zwei oder drei Leuten bearbeitet. Die Entwickler von Bitforge⁵ in Rapperswil zum Beispiel haben sich auf Spiele für Mobiltelefone spezialisiert und arbeiten seit fünf Jahren zu viert an Java- und iPhone-Games.

„We at bitforge develop exclusively in-house software for any mobile device, according to the highest standards of a fast growing as also challenging industry. In fact, that’s the fuel that keeps our young team of engineers, designers and copywriters everyday motivated to create amazing software products for today’s and tomorrows mobile market.“

Bitforge macht es sich zur Aufgabe, die jeweils neusten Technologien auf dem mobilen Markt zu verwenden: JAVA, AJAX, .NET, iPhone SDK. Damit kann das kleine Team seine Kreativität auf einer breiten Palette von mobilen Geräten nutzen. Neben Spielen erarbeiten die Leute von Bitforge mit CEO Andreas Hüppi in Rapperswil vor allem auch Event Guides für grössere Schweizer Firmen wie Swisscom und Orange.

Teams

⁵ Bitforge AG: Bitforge entertainment engineering. 2009. <www.bitforge.ch> (11.05.2009).

Die Entwicklerstudios in der Schweiz bestehen wie bereits bemerkt aus kleinen Teams. So umfasst beispielsweise die Firma Giants (Zürich) vier Personen, welche sich mit allen Aspekten eines Games befassen. Ihr PC-Spiel Landwirtschaftssimulator 2008 verkauft sich hervorragend und nahm 2008 in der deutschsprachigen Chartliste bei Amazon.de einen der ersten Ränge ein. Dieses Jahr ist bereits die zweite Version des Landwirtschaftssimulators⁶ (2009) erschienen. Zurzeit nimmt er die erste Position der Charts für PC-Spiele in der Schweiz ein (SIEA; Wochen 18 und 19/2009)⁷ noch vor Spielen wie „Empire: Total War“ und „World of Warcraft“. Projektmanager ist Thomas Frey, der seine Ausbildung zum Game Designer 2008 an der ZHDK in Zürich abgeschlossen hat. Sein Technical Engineer ist Renzo Thönen, ebenfalls Absolvent des ZHDK Studienprogramms mit Abschluss in 2008. Thönen ist der Autor des preisgekrönten Adventures „Mental Repairs Inc.“⁸, dessen englische Version im März und April 2009 einige herausragende internationale Reviews erhalten hat. Die nächste und dritte Version des Landwirtschaftssimulators ist zurzeit in Produktion und soll an den Erfolg der beiden Vorläufer anknüpfen.

Die Firma Nothing⁹ in Bern besteht aus einem Team von 10 Leuten und arbeitet sowohl im Webdesign Bereich mit diversen Flash Games als auch im Mobile Gaming Bereich. Das neuste Produkt von nothing heisst „Whack-A-Groox“¹⁰ und ist ein unterhaltsames iPhone Spiel, bei dem man auf einem fremden eisigen Planeten die Bambams vor den Eindringlingen der Groox schützen muss. Die Firma nothing hat ihr gesamtes Corporate Image auf der Metapher des Weltraums aufgebaut, so verweundert das Thema des Spiels nicht. Nothing sucht derzeit einen „Senior Flash Designer“, einen „Senior Webdeveloper“ sowie einen „Linux System Engineer“. Das derzeitige Stellenangebot bei nothing zeigt denn auch recht deutlich, dass in der Schweiz zur Produktion von mobilen Spielen und webbasierten Spielen vorwiegend interdisziplinäre Fachkräfte sowie Fachkräfte aus der Webdesign Industrie rekrutiert werden.

Massive Multiplayer Trans-Reality Game

Die im Jahre 2007 gegründete Firma Gbanga in Zürich von CEO Mathias Sala arbeitet mit neun Leuten an einer Mischung aus traditionellem Video Game und Alternate Reality Projekt – einem sogenannten Massive Multiplayer Trans-Reality Game (MMTRG). Die Angestellten der Firma kommen aus verschiedenen Bereichen und werden zu einem interdisziplinären Team geformt. Sala selbst hatte einige Jahre bei der Software Firma EXE gearbeitet, bevor er dann 2006 an einem Forschungsprojekt im Palo Alto Research Center in Kalifornien teilnehmen konnte. Mitstreiter und Creative Director Chris Solarski hat von 2003 bis 2005 bei Sony Computer Entertainment Europe gearbeitet und als 3D Artist an Videogames wie „World Tour Soccer“, „This Is Football“ und „Getaway: Gangs of London“ mitgearbeitet. Der Storyboard Artist ist auch Dozent beim Qantm Institute in Zürich für den

⁶ Giants Software GmbH: Landwirtschaftssimulator 2009. 2009. <<http://www.landwirtschafts-simulator.de/>> (11.05.2009).

⁷ Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA): Charts auf SIEA Homepage. 2009. <<http://www.siea.ch>> (18.05.2009).

⁸ Thönen, Renzo: Mental Repairs Inc. 2008. <<http://www.hulub.ch/mentalrepairs.php>> (11.05.2009).

⁹ Nothing: nothing from outer space. 2009. <www.nothing.ch> (11.05.2009).

¹⁰ Nothing: Whack-A-Groox. <<http://games.nothing.ch/whackagroox/>> (11.05.2009).

Game Design Kurs, der im April 2009 begonnen hat. Gbanga ist nicht nur der Name der Entwicklerfirma, sondern auch ein Handygame, das die Grenzen zwischen Realität und virtueller Spielwelt verwischt. „Das Spiel basiert auf der Handy-Ortung. Der Spieler sieht auf seinem Handybildschirm ein Spielfeld, das jener Mobilfunk Zelle entspricht, in der er sich gerade befindet. Indem er sich mit dem Handy bewegt, verschiebt er seinen Standort auf der virtuellen Insel. Jede wirkliche Umgebung hat damit ihr spielerisches Gegenstück; die ganze Welt wird zu einem riesigen Spielplatz.“¹¹ Auf diesem virtuellen Spielplatz sollen sich die Menschen dann austoben können. GbangaA steckt sich hohe Ziele. Zurzeit ist man auf der Suche nach weiterem Personal, man braucht „Android, iPhone & OpenMoko Freerunner Application Developers“, einen „Web Front-end Ingenieur & User Interface Designer“ sowie „Praktikantinnen für Illustration & Design“. „Die Ambitionen der jungen Entwickler sind gross: «Gbanga soll die aktivste Gemeinschaft mobiler Spieler auf der Welt werden», lautet die Firmenvision.“¹²

Game Design Technologien

Gibt es in der Schweiz zurzeit ungefähr 10 Entwickler Studios, die alle mit sehr kleinen Teams (bis 5 Leute) oder im internationalen Vergleich kleinen Team (5 bis 15 Leute) arbeiten, so zeichnet sich im Bereich der Game Design Technologien bzw. im Bereich der Verbindung von Forschung und Technologien, die sich für den Einsatz in der Game Industrie eignen, ein klarer Kompetenzbereich ab. In diesem Bereich sind Spin-offs der Forschungslabors an ETH und EPFL oder Kooperationen bereits erfolgreich. So die Firma Pixelux in Genf, Nvidia (früher AGEIA und NovodeX) in Zürich, Procedural in Zürich und das Disney Research Lab in Zürich. Dazu auch noch Luc Girardin mit Macrofocus in Zürich und Jérôme Guinot mit Hypergraphics 3D in Genf. Insgesamt sind in diesen Firmen etwa 50 hoch qualifizierte Fachkräfte angestellt, die forschen und innovative Tools für die Game Design Produktion entwerfen.

Als Beispiel mag hier die Firma Pixelux Entertainment (Genf) gelten. Sie ist die wohl bekannteste der Schweizer Firmen, die im Game Design engagiert sind. Pixelux wurde im Oktober 2003 in Genf gegründet. Im Mission Statement der Firma steht geschrieben, dass Pixelux beabsichtigt, fortgeschrittene Simulationstechnologien anzufertigen, die einfach im Gebrauch sind, wenn es darum geht, visuelle Assets für Games oder Animationen herzustellen. Die Kräfte der Firma wurden in den letzten Jahren auf die Erstellung einer einzigartigen Echtzeit Physik-Simulationstechnologie mit der Bezeichnung "Digital Molecular Matter" oder DMM konzentriert. Grösster und bester Kunde für die Digital Molecular Matter Engine ist Lucas Arts in San Francisco. Lucas Arts brachte die DMM zum Einsatz in den neuesten Indiana Jones und Star Wars Spielen. Das mit DMM erstellte „Star Wars: The Force Unleashed“ kam im Herbst 2008 auf den Markt und ist eines der am meisten verkauften Spiele, das sich für sechs Plattformen erwerben lässt. Und mittlerweile sind auch andere hellhörig geworden. Gerade eben (04.05.2009) hat der Game Engine Hersteller Trinigy gemeldet, dass die Digital Molecular Matter (DMM) Technologie, die Pixelux entwickelt hat, in ihre neue Vision Engine integriert wurde.

„DMM simulates real-world materials and the physics surrounding them, allowing for deformation, breaking, and other interactions. Developer and publisher LucasArts

¹¹ Lucchetta, Simone und Basil Stücheli: Lasst uns ausbrechen. In: SonntagsZeitung, 10. August 2008.

¹² Dito.

actively publicized the features of Pixelux's tech when promoting last year's Star Wars: The Force Unleashed." [...]

„Said Pixelux EMEA director Raphael Arrigoni of the deal, "The Vision Engine's real-time editing capabilities and extensibility are perfectly suited for empowering developers to drive next generation physics development, creating deeply immersive environments.“¹³

Neben der Vision Engine von Trinigy ist DMM bereits auch in die OGRE Engine und die Irrlicht Engine integriert worden. Und neu hat Pixelux auch ein DMM-Plugin für die 3D-Software Maya im Angebot. Obwohl sich Pixelux mit den 3D Animations Technologien beschäftigt, sucht die Genfer Firma neben Graphics Designern vor allem auch Programmierer. So ist man zurzeit auf der Suche nach einem „C++ developer“.

¹³ Remo, Chris: Trinigy's Vision Engine Gets Pixelux-Created Material Physics. In: Gamasutra, May4, 2009. <http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=23471> (11.05.2009).

4. Berufsfelder

Weltweit wird für Computer- und Videospiele mehr Geld ausgegeben als an Kinokassen. Dadurch steigt der Bedarf an guten Gamedesignern seit ein paar Jahren deutlich an. Die SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association) schliesst gestützt auf eine Studie von Nielsen (Interactive Entertainment 2008), dass auch in der Schweiz im Jahre 2008 mehr Geld für Video Games als für DVDs und Kino ausgegeben wurde und dass bereits jeder und jede Dritte zwischen 16 und 49 Video Games spielt.¹⁴ Für den Video Game Markt der Schweiz hat die SIEA statistisches Material zusammengetragen und stellt dieses in regelmässigen Abständen der Öffentlichkeit auch per Website zur Verfügung. So zeigt die SIEA das stetige Wachstum des Marktes auf, der 2008 wiederum Rekordzahlen mit einem Umsatz von 460 Millionen Franken verbuchen konnte. Davon entfielen über 245 Millionen Franken auf den Kauf von Videospielen.¹⁵ Hingegen existieren für den Sektor Game Design bzw. die Produktion von Video Games in der Schweiz bis anhin keine Zahlen.

Die Game Industrie ist ein sehr kompetitiver Arbeitsmarkt in einem konkurrenzstarken Geschäft, das wenig Fehler erlaubt. Es setzt sich nur durch, wer überdurchschnittliche Qualitäten besitzt und viel Energie und Zeit in die Arbeit zu investieren vermag.

4.1. Spektrum

Für den Beruf des Game Designers eignen sich zum Beispiel: Medieninformatiker und Informatiker, Informations- und Kommunikationsdesigner, Mediendesigner und Medienkünstler, Grafikdesigner, Grafiker und Layouter, Illustratoren, Industriedesigner, Mediengestalter für Digital- und Printmedien und so genannte "Freaks" mit langjähriger Programmiererfahrung.

4.2. Ausbildung & Einstieg

Konkrete Ausbildungen zum Game Designer sind noch immer sehr rar. In der Schweiz gibt es zwei konkrete Orte zur Ausbildung von Game Designern, wovon lediglich die Zürcher Hochschule der Künste (ZHDK) seit 2004 eine umfassende Ausbildung zum Game Designer anbietet, die sowohl Game-Mechanik und Game Konzeption, als auch Programmierung und 3D Modelling einschliesst. Der Abschluss wird mit einem Bachelor of Art honoriert. Es besteht die Möglichkeit ein Master Studium anzuhängen. Der Ausbildungsgang in Zürich ist beliebt und die Absolventen finden sofort Aufnahme in die Arbeitswelt des Game Design, zum Beispiel bei Firmen wie Giants Software in Zürich oder Gameforge in Karlsruhe. Ebenfalls in Zürich bietet das Qantm Institute zusammen mit der SAE Zürich ein Diplom in Game Design an.

Wichtige Ausbildungsstätten sind auch die spezialisierten Studiengänge und Labors der Professoren Gross und Thalmann an der ETH Zürich und der EPFL Lausanne. Dazu gesellt sich noch das MiraLab an der Universität Genf. Diese drei Institute bilden aber nicht direkt Game Designer aus, sondern Informatiker und 3D Experten, die sich teils sehr innovativ mit einzelnen Game Design Technologien und möglichen Tools auseinandersetzen.

¹⁴ Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA): Video Games Markt 2008. Übersicht über die relevanten Informationen für die Schweiz. November 2008.

¹⁵ Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) und Media Control: Marktzahlen der Interaktiven Entertainment Branche der Schweiz. Inhalt SIEA-Bulletin Marktzahlen 2008 und Q4/2008. 5. Februar 2009.

Game Design bietet auch für Quereinsteiger gute Chancen. Voraussetzung ist ein überdurchschnittliches Fachwissen und guten Einsatz. Fortbildungen in Grafik- und DTP-Programmen, Multimedia-Autorentools sowie den entsprechenden Programmiersprachen vermögen dabei sehr zu helfen.

4.3. Zahlen aus der Umfrage

In der Umfrage vom 7. Bis 15. Mai 2009 geben immerhin bereits 18% der Game Designer in der Schweiz an, dass sie ihre Ausbildung an einer Game Design Schule gemacht haben. Die grösste Anzahl mit 21% erhielt ihre Ausbildung an Uni/ETH. 15% haben den Einstieg über das Visual Graphics Business geschafft. 13% haben als Programmierer gearbeitet, 6% als Illustratoren und 4% als Webdesigner. Über Sounddesign und Storytelling sind lediglich 2% ins Game Design vorgedrungen. 15% geben an, ihre Ausbildung in einem anderen Bereich erhalten zu haben. Erstaunlich ist, dass keiner der Befragten via Movie-Business zum Game Design gekommen ist.

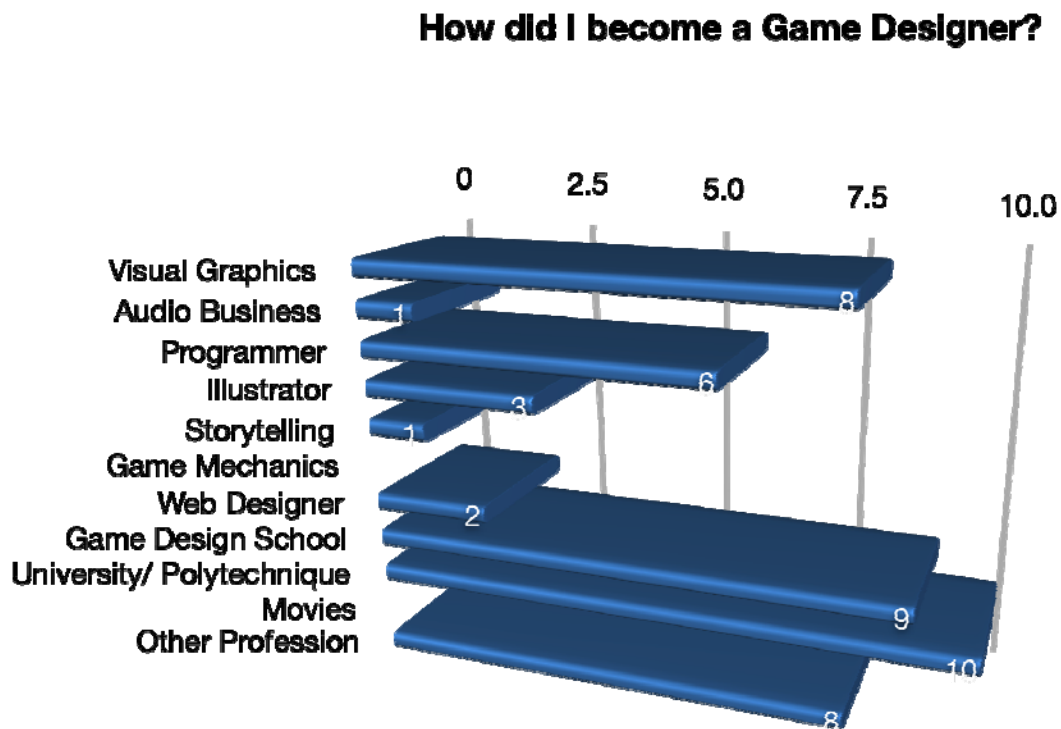


Abbildung 5: Wie kam der Einstieg ins Game Design zustande?

Heute arbeiten 22% nach eigenen Angaben als Game Designer (Game Mechanics). 18% sind als Programmierer im Game Design tätig und 18% als visuelle Künstler (2D + 3D). Gerade mal 5% sind Audio Designer und 7% arbeiten im Storytelling. 12% geben an als Producer zu arbeiten und 9% sind Publisher. Schliesslich komplettieren 5% Tester und 4% Marketing Experten das Berufsfeld. Die Gesamtzahl der ausgewerteten Antworten betrug 120.

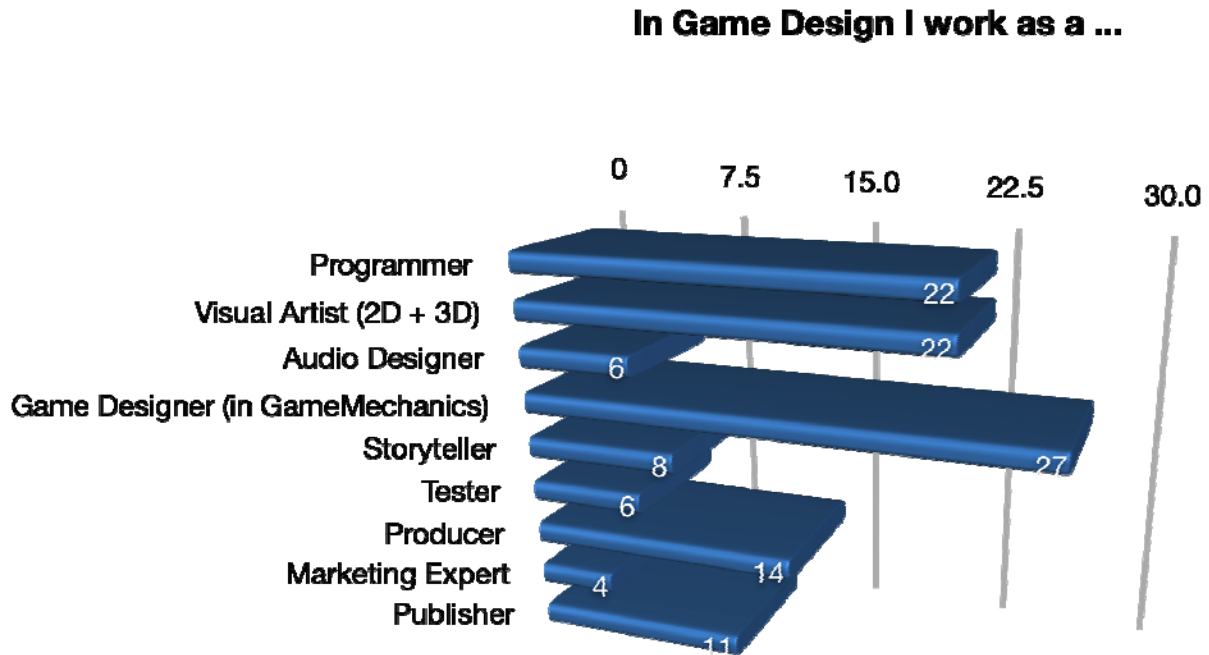


Abbildung 6: Arbeit als Game Designer, Programmierer oder Visual Artist

4.4. Schweiz und Umgebung

Der Markt für Spieleentwickler ist zumindest in unseren Nachbarländern Deutschland und Frankreich recht gut. So ziehen die beiden Länder denn auch Schweizer an, die entschlossen sind, in der Game Design Branche zu arbeiten. Aber auch in der Schweiz gibt es eine wachsende Anzahl von kleineren Betrieben, die mit Game Design ihr Geld verdienen – dies vermehrt auch im Bereich Mobile Gaming. Möglichkeiten zur Beschäftigung bestehen vorrangig bei Softwareanbietern und Multimediaschmieden, in zweiter Linie bei Werbeagenturen, Agenturen für (Computer-) Design und anderen Dienstleistern im Medien- und Designbereich. Viele Game Designer in der Schweiz arbeiten unabhängig und meist auch auf eigene Faust (d.h. nicht für grosse Auftraggeber aus der Branche) oder in sehr kleinen Teams.

Die Umfrage vom Mai 2009, die ca. 150 Leute aus der Branche anzuziehen vermochte, zeigt eine klare Sachlage. 50% der erfassten Schweizer Game Designer geben an, im Ausland zu arbeiten und 50% arbeiten in der Schweiz. Kein einziger Schweizer Game Designer arbeitet in einer grossen Firma in der Schweiz. Das ist an sich auch nicht möglich, denn ausser Electronic Arts sitzt kein grosser Arbeitgeber aus der Branche in der Schweiz – und EA Genf besteht lediglich aus einer Administrations- und Publishing-Abteilung. Hingegen arbeiten 7% der Schweizer in einer grossen Firma im Ausland. In kleinen Entwickler Studios arbeiten 21% in der Schweiz und 16% ausserhalb der Schweiz. Die meisten arbeiten aber als unabhängige Game Designer, so 33% in der Schweiz und 23% im Ausland.

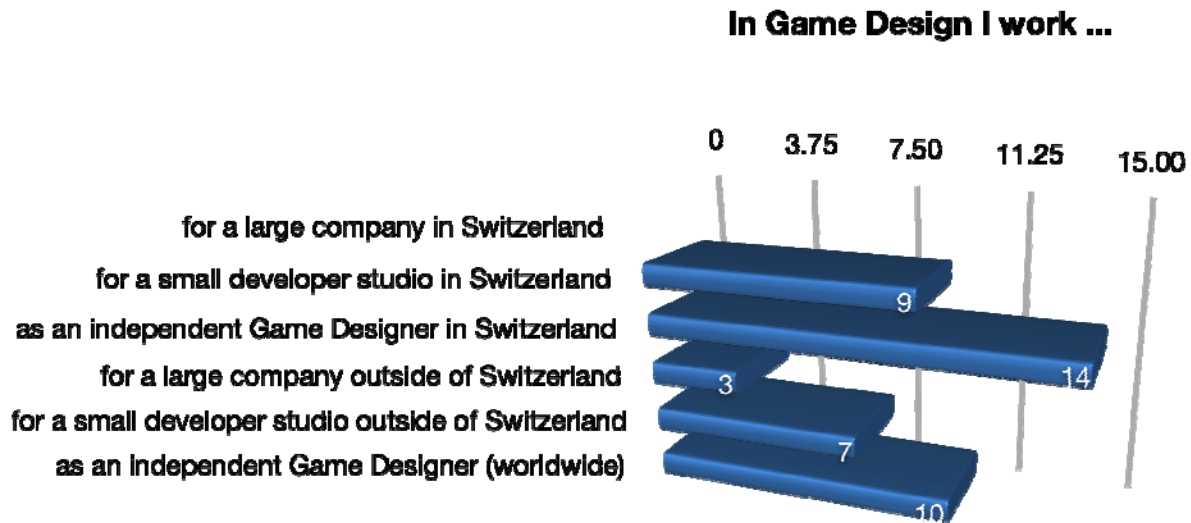


Abbildung 7: vorwiegend unabhängige Game Designer

In der Schweiz werden meist gezielt Programmierer, Grafiker und Designer für einen bestimmten Spielesektor gesucht. Dabei handelt es sich zurzeit meist um Application Designer fürs Mobile Gaming. Beliebte sind nach wie vor auch Entwickler für Online-Rollenspiele.

International wird oft eine rigorose Spezialisierung verlangt. So wundert es sich denn nicht, dass in der Game-Industrie mit Dutzenden von Berufsbegriffen nach Arbeitskräften gesucht wird. Abgedeckt werden damit die Game Design Produktionsfelder „Developer“, „Artist“, „Engineer“, „Producer“, „Publisher“.

4.5. Übersicht Berufsfelder

So werden die folgenden Berufsbegriffe in den einzelnen Berufsfeldern verwendet:

Developer:

- Spieldesigner
- Gameplay Designer
- Game Planner, Conceptor
- Project Manager
- Gameplay/Generalist Programmer
- Content Designer
- Systems Designer
- Interaction Designer

Artist:

- Animationsdesigner, Computer-Animationsdesigner, Computeranimateur
- Computergrafik-Designer
- Game Art Director, Art Director (Multimedia), Interactive Art Director, Creative Director, Art Development Director
- Leveldesigner

Building Artist
Environment Artist
World Designer
2D Environment Artist
2D Artist
3D Character Modeler, 3D-Character Artist
Texture Artist
Lighting Artist
Concept Artist
Sounddesigner
Senior Designer
Flash Developer
Flash Animator
Combat Designer
FX Artist
User Interface Artist
Art Manager/Artist
Staff Production Artist

Engineer:

Game Engine Programmierer
Tools Programmer
Game Build Engineer
AI Programmer
Senior Software Engineer, AI
Software Engineer Gameplay
Software Engineer, Server
Software Engineer, Audio
Software Engineer, Engine
Software Engineer, Tools
Software Engineer, Graphics
Software Engineer, Network
Software Engineer, Animations Systems
Senior Mono/C# /.NET Programme
Technical Artist/Shader
Cinematic Tools Programmer
Cinematic Renderman Lighting Technical Director
Software Development Engineer
Director of Engineering
Hardware Technical Support Manager
Developer Support Engineer-Simulation
Senior Systems Engineer
System Administrator
Live Engineer
Senior Core Programmer
Audio Programmer

Producer:

- Producer
- Associate Producer
- Business Manager
- User Experience Director
- Project Manager
- Program Manager (producer)
- Game Producer
- Localization Producer

Publisher:

- Publisher
- Release Manager
 - Business Development & Marketing
- Director, Software Product Marketing
- Senior Product Marketing Manager
 - Creative Manager, (Playstation) Network
- Community Manager

5. Profile

„There are very few [Game Designers in Switzerland]. Also I am unsure if the term 'Game Designer' is used correctly here. I am not a designer - I have done many roles from programming to running games companies.“

„Are there any? They are not visible on the Internet.“

Die Profile der Schweizer Game Designer sind sehr unterschiedlich. Das ist nicht nur auf den Mangel an Ausbildungsplätzen in der Vergangenheit zurückzuführen, sondern auch auf die vielfältigen Erfordernisse der Game Industrie. Als sogenannte „echte“ Game Designer im Bereiche der Game Mechanik arbeiten immerhin mehr als ein Viertel aller in der Umfrage erfassten Personen. Ein weiteres Viertel arbeitet als Programmierer und ein Fünftel als Visuelle Künstler (siehe Abbildung 6). Doch wer in der Game Industrie arbeiten will, muss flexibel sein und seine Kompetenzen ständig erweitern. So ist es denn auch nicht verwunderlich, dass die Kompetenzen der Schweizer Protagonisten ganz unterschiedliche Bereiche abdecken können. Unter den älteren Semestern finden sich einige, die bereits (mehrmals) eigene Teams oder kleine Unternehmen gegründet und geführt haben. Diese Game Designer weisen sich auch über Kompetenzen in verschiedenen Bereichen wie Programmierung, Game-Mechanik und/oder 3D Modelling aus.

Die jüngeren Game Designer erhalten ihre Ausbildung an den spezialisierten Schulen. So vermögen die Absolventen des Game Design Programms an der Zürcher Hochschule der Künste unmittelbar in die Game Industrie einzusteigen. Die Abgänger 2008 arbeiten seit letztem Sommer/ Herbst in Schlüsselpositionen bei Firmen wie Giants Software, Gameforge und Blue Byte. Thomas Frey ist Projekt Manager bei Giants für den Landwirtschaftssimulator. Renzo Thönen ist Technical Engineer bei Giants. Patrick Winkler ist Teamleiter Gamedesign bei Gameforge in Karlsruhe. Benjamin Janke und Gerhard Oester sind Game Designer bei Gameforge. Henning Gawrisch ist Lead Building Artist bei Blue Byte in Düsseldorf. Christoph Bucher und Fabien Dätwyler haben mit Monokel Games eine eigene Firma in der Schweiz gegründet.



Abbildung 8: Szenen aus dem Spiel FEIST von Florian Faller und Adrian Stutz

Und Florian Faller und Adrian Stutz haben mit ihrem unabhängigen Spielprojekt FEIST¹⁶ bei den Unity Awards 2008 Auszeichnungen für „Best Overall Game“ und „Best Visual Design“ erhalten. Dazu waren sie beim in der Branche weitherum beachteten Independent Games Festival 2009 „for Excellence in Visual Art“ nominiert.

Auch die Schulen im Ausland sind bei den jüngeren Game Designern beliebt: allen voran die Games Academy in Berlin, sie wird vor allem zur Aus- und Weiterbildung in den 3D-Bereichen gewählt. Seltsamerweise ist das empfehlenswerte Game Design Programm an der l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin)¹⁷ in Angoulême in Frankreich (seit 2004) bei den jungen Schweizern praktisch unbekannt geblieben.

Wichtiger aber als die ausländischen Schulen sind für das Game Design in der Schweiz die Kurse und Labors von Prof. Markus Gross an der ETH Zürich und Prof. Thalmann an der EPFL in Lausanne. Im Computer Graphics Laboratory (CGL) an der ETH Zurich werden sowohl Game Programming Kurse angeboten als auch vertiefte Forschung betrieben. Desgleichen im Virtual Reality Lab (VRlab) von Prof. Daniel Thalmann an der EPFL Lausanne, das bereits seit mehr als zehn Jahren nachhaltige Forschung betreibt. Diese Kombination bringt sowohl einzelne Spezialisten als auch Projekte hervor, die hernach in Start-ups münden können und in den wirtschaftlichen Kreislauf der Videogame Produktion einfließen. Eine ähnliche Wirkung zeitigt auch das MiraLab an der Universität Genf unter der Leitung von Prof. Nadia Magnenat-Thalmann, das bereits seit 1989 existiert und sich eine Reputation in der Erforschung von virtueller Bekleidung geschaffen hat.

5.1. Vier Beispielprofile

1. **Clementine Lo** ist heute 3D Computer Graphics Artist bei Pixelux Entertainment SA in Genf. Ihre Ausbildung hat sie an der Universität Genf in „Système d'Informations“ (2001 – 2005) und an der Ecole polytechnique fédérale de Lausanne gemacht, wo sie einen Master of Advanced Studies in Computer Graphics (2005 – 2007) mit einer Arbeit im Bereich Motion Capturing erhielt. Während dieser Zeit hatte sie an der New York University ein „Certificate in Computer Animation and Visual Effects“ erlangt. 2004 hatte sie ein Praktikum als 3D-Modeler (Maya) bei Siliwoud in Genf gemacht. Von 2004 bis 2007 war sie Research Assistant am MIRALab an der Universität Genf, wo sie sich vor allem mit der Kreation, Simulation und Animation von virtuellen 3D-Kleidern befasst hat. 2008 hat sie als Webdeveloper für CobWeb in Portsmouth, England, gearbeitet und Websites mit Flash und Action Script erstellt. Schliesslich arbeitet sie seit August 2008 als 3D Computer Graphics Artist für Pixelux Entertainment SA in Genf. Ihre Spezialgebiete sind die Game Engine DMM von Pixelux, Motion Capture, Animation, virtual Human Character Modelling, 3ds Max und Maya.¹⁸ (www.pixelux.com)

¹⁶ Faller, Florian und Adrian Stutz. FEIST. <www.playfeist.net> (12.05.2005).

¹⁷ Enjmin, École nationale du jeu et des médias interactifs numériques. Homepage EnJmin. 2009. <<http://www.enjmin.net>> (18.05.2009).

¹⁸ Lo, Clementine: LinkedIn (Profile). 2009. <<http://www.linkedin.com/pub/7/222/a3>> (12.05.2009).

2. **Renzo Thönen** ist heute Technical Engineer bei Giants Software und ist sowohl als Programmierer als auch als 3D-Artist im Einsatz. An der Berner Fachhochschule für Technik und Informatik (HTI) hat er ein Studium als Informatiker gemacht und 2004 mit einer Arbeit in Computer Graphics abgeschlossen. Von 2005 bis 2008 hat er sich an der Zürcher Hochschule der Künste zum Game Designer ausgebildet. 2008 hat er mit der Kreation eines eigenen Adventure Games das Studium erfolgreich abgeschlossen. Das Spiel heisst „Mental Repairs, Inc.“ und ist ein 2.5D Point'n'Click Adventure, in dem der Protagonist Henrik Liaw seiner Tätigkeit als Maschinenpsychiater nachgeht. Das Spiel wurde mit der Wintermute Engine erstellt und ist sowohl vom narrativen Inhalt als auch von der grafischen und technischen Umsetzung von hoher Qualität, wie auch einige internationale Reviews unlängst festgestellt haben. Renzo Thönen arbeitet seit Herbst 2008 als Technical Engineer bei Giants Software in Zürich und ist vorwiegend mit dem PC-Spiel Landwirtschaftssimulator beschäftigt. (www.hulub.ch) (www.landwirtschafts-simulator.de)

3. **Matthias Sala** ist heute CEO von Gbanga. Er hat sich an der ETH Zürich in den Jahren 2002 bis 2005 und an der Stellenbosch Universität in Südafrika ausgebildet. Seit dem Jahr 2000 hat er als Software Ingenieur bei verschiedenen Firmen (u.a. Siemens) gearbeitet. Matthias Sala „studied on ubiquitous computing, distributed networks, context-aware appliances and pervasive gaming and he graduated with a MSc in Computer Science from ETH Zurich in spring 2006. After that, he was working on a research project about targeted mobile advertising at the Palo Alto Research Center, Inc. (PARC). Furthermore, he won together with David Schoch the second prize in the Sentient Future Competition with a vision for an intelligent waste management system. Since December 2006, Matthias Sala plans to fly high with a new venture called Gbanga.“¹⁹ (www.gbanga.com)

4. **Petra Richli** ist heute 3D Modeller und Texture Artist. Die Schweizerin arbeitet zurzeit als 3D Environment Artist für Nexon Publishing North America in Vancouver, Kanada. Sie gestaltet, modelliert und texturiert 3D Environments. Sie hatte 1992 bis 1996 eine Lehre als Maschinzeichnerin bei der BOA AG in Rothenburg in der Schweiz gemacht und danach auf dem Beruf im Bereiche Architektur und Planung gearbeitet. In den Jahren 1999 bis 2004 arbeitete sie als Grafikdesignerin im Druckgewerbe. Dann ging sie nach Kanada und bildete sich am Vancouver Institute of Media Arts (VanArts) in Vancouver weiter.

„I missed the variety of educational places/programs in Switzerland. The reason why I went to Canada was the programs they offered. The industry right now asks for different specialists as programmers (tools programmer, AI programmer, etc.), texture artists, level designer and so on in every single position. Switzerland back then couldn't provide me with the specialization I needed to really be valuable for the industry.“

¹⁹ Sala, Matthias: LinkedIn (Profile). 2009. <<http://www.linkedin.com/in/salam>> (12.05.2009).

Petra Richli schloss die Universität mit einem Diplom in Game Art & Design ab. Seither arbeitet sie in Kanada als 3D Environment Artist. Von 2006 bis 2008 war sie bei der Firma Digital Extremes in London, Kanada, tätig. Seit Juli 2008 ist sie bei der Firma Nexon Publishing North America in Vancouver und arbeitet als 3D Environment Artist.²⁰ (www.petrarichli.com)

²⁰ Richli, Petra: LinkedIn (Profile). 2009. <<http://www.linkedin.com/pub/8/499/b52>> (12.05.2009).

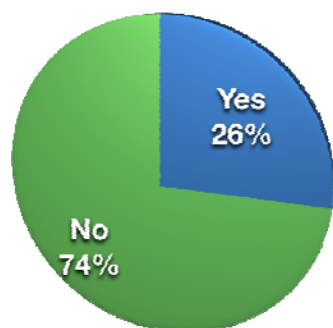
6. Entwicklung des Sektors

Die Möglichkeiten für Game Designer haben sich in den letzten fünf Jahren deutlich verbessert. Vor fünf Jahren wäre Profil Nr. 4 (Petra Richli, Vancouver) wohl das mit Abstand vorherrschende gewesen. Heute gibt es zwar nach wie vor viele erfahrene Schweizer Game Designer, die im Ausland (USA, Kanada, Grossbritannien, Frankreich, Deutschland) arbeiten, daneben hat sich aber eine wachsende Zahl an Game Designern in der Schweiz etabliert. Die Gründe dafür sind einerseits die neuen Ausbildungsmöglichkeiten in der Schweiz und das gute Klima für Innovation und Start-ups sowie die Öffnung des Spielmarktes für kleinere Produktionen, welche mit weniger Publishing-Aufwand auf die neuen Casual Spielkonsolen, die mobilen Telefone (vermehrt nun auch auf das iPhone), gebracht werden können. Die zunehmende Mobilisierung digitaler Medien hat in den letzten Jahren zu einer Allgegenwart von Computerspielen geführt. Computerspiele werden heute überall genutzt: Auf dem Mobiltelefon während Wartezeiten, mit kleinen Handhelds in der Schule, auf dem Weg zur Arbeit im Zug oder im Tram. Die neuen Möglichkeiten für „casual“ Spieler eröffnet auch neue Perspektiven für Game Designer. Das hat zum Beispiel der ZHDK Game Design Student Daniel Lutz kürzlich unter Beweis gestellt, als er Anfang 2009 ein Game-Konzept, das er in der Klasse an der ZHDK entworfen hatte, mit der Unity Engine für das iPhone umgesetzt und es in den Store von Apple eingestellt hatte. Sein iPhone-Spiel Monospace hat ihm innerhalb einer Woche via Verkauf über den iTunes „Applications-Store“ Anerkennung und finanziellen Erfolg gebracht.²¹

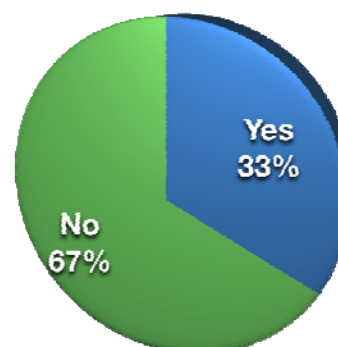
6.1. Schweiz oder Ausland?

Unter dem Titel „Job Skills and Competency“ hatten wir die Game Designer gefragt, ob sie emigrieren mussten, um die gewünschte Ausbildung zu erhalten. Für Petra Richli waren die Ausbildungsmöglichkeiten ausschlaggebend für die Emigration nach Kanada. Doch erstaunliche 74% der Befragten haben dies verneint. Und immerhin 67% haben angegeben, dass sie nicht ins Ausland gehen mussten, um einen Beruf im Bereich Game Design ausüben zu können.

I had to emigrate to learn my profession



I had to emigrate to work in my profession



Abbildungen 9 und 10: Ausbildung und Job in der Schweiz oder doch nicht?

²¹ Lutz, Daniel. nonverbal: Monospace 1.0. <www.nonverbal.ch> (12.05.2009).

Dies ist aber vielleicht auch darauf zurückzuführen, dass die Umfrage eher die Game Designer erfasst, die in der Schweiz arbeiten und lediglich einen Teil der im Ausland tätigen Game Designer zu erreichen vermochte. Jedenfalls wurde in der Umfrage auch die Frage gestellt, was man tun könnte, damit mehr Game Designer ihren Beruf auch wirklich am gewünschten Ort in der Schweiz (50%) ausüben können? Hier sind sich die Game Designer nicht einig. Ein gutes Rezept sehen sie in einer klar fokussierten Game Design Ausbildung sowie der Erfassung von Talenten. Dazu sollte eine funktionierende Community aufgebaut werden, die gut vernetzt und informiert ist und auch gut miteinander kommuniziert. Und schliesslich ist es den Befragten wichtig, dass die Rahmenbedingungen für Unternehmensgründungen und Unternehmenszuzüge stimmen.

„Schools could definitely step in and help create talent.“

„Design schools should focus more on creating high quality assets. Game Design schools show a lot of experimental gameplay but usually it's not very stylish.“

„Es braucht mehr aktive Leute, die eine Community halten. Eine Stelle, ein Ort oder besser Individuen, welche Topleute erkennen und die Richtigen zusammenbringen.“

„The difficulty Switzerland faces in this market is that games companies traditionally gravitate to hubs where there is talent. Switzerland would need to make a significant push on a number of areas to bring games companies here, and develop this talent. Government grants, support in terms of appropriate higher education courses, and friendly immigration laws for bringing in talent are all required.“

„Adding marketing classes to game design education and encouraging the schools to improve their networking when dealing with the game industry.“

„Making it easier for small teams to create a company would help. You really need to encourage 'risk' taking. No need to have big grants for big projects, it is all about growing an industry from the bottom up (think iPhone, web etc.).“

„Support small companys, support the ba-students from gamedesign Universities.“

6.2. Steueroase fürs Publishing?

Hierunter sind aber auch einige Voten zur Ansiedlung von grossen Publishern zu finden. Unter anderem werden attraktive Steuerangebote zur Anlockung von grösseren Unternehmen vorgeschlagen. Der Wortlaut der Frage war: Was könnte die Schweiz attraktiver für Game Design machen?

„There are many very talented game designers in switzerland, but unfortunately no possibilities to work as a conceptual game designer due to a lack of big enough companies. Like in the US or in Germany there should be attractive tax reductions for game development enterprises in Switzerland. Maybe this would attract big companies to settle in Switzerland.“

„Switzerland is a really small and fragmented market in itself, but might be interesting

as a hub to serve Europe ... especially with tax incentives.“

„Tax reductions.“

„Probably tax breaks!“

Steuervorteile werden für Publisher und Entwickler von verschiedener Seite vorgeschlagen. Nach wie vor existieren aber keine grossen Studios in der Schweiz. Grosse Video Game Unternehmen wie Electronic Arts und Take 2 haben zwar vor drei Jahren den Schritt in die Schweiz geschafft, sie sind aber lediglich mit ihrem Administrations- und Publishing-Flügel in die Schweiz gezogen, wohl insbesondere der Steuern und des ruhigen Umfeldes wegen.

“Like a lot of American companies, we initially set up in the UK for the ease of speaking English,” explains Tiffany Steckler, Communications Director, EA International. “Last year [i.e. 2006], we established our new international headquarters in Geneva. We chose Geneva for two main reasons. First, because Geneva is in the center of Europe and we felt we needed to get a better perspective of the market around us, to get closer to consumers. Second, from a recruiting stand-point, Geneva offered a more diverse set of nationalities and skill-sets. We are in a very innovative business and we have to have creative people corresponding to the way we do business.”²²

Trotz der Euphorie über den Standort Schweiz brachten die beiden Firmen leider ihre Entwickler Studios nicht mit. Die US-amerikanische Take 2 Interactive hat auch bereits die Zelte wieder abgebrochen und ihr Europa Hauptquartier nach Windsor in Grossbritannien zurückgezogen.

„Publisher Take Two expects to have the majority of its Geneva-based staff back in Windsor by September [2008]. MCV can exclusively reveal that the experiment started by former international boss James Ellingford is now essentially over. The giant US publisher has had an admin base in Geneva for five years, but chose to centralise a wide range of departments two years ago. Since Ellingford’s departure at the turn of the year, however, current management have taken the view that this wider structure doesn’t work – and never did.“²³

Der Rückzug aus Genf verlief nicht so reibungslos wie angedeutet und war für viele der in Genf beschäftigten Leute nicht unproblematisch, wie der Kommentar eines Take 2 Angestellten in den MCV Games Business News beweist:

„I don’t know from which source you were informed that around 40 people are happily moving back to the UK, as it is not the case. In Geneva around 17 people will lose their job and only about 15 will go back to the UK. All the employees were dismissed for the end of July [2008] and were asked to apply for the same job in UK to continue with the

²² OSEC Business Network Switzerland. OSEC Homepage. 2009.

<<http://www.osec.ch/internet/osec/en/home/invest/stories/electronics.html>> (18.05.2009).

²³ MCV The Games Business. Website MCV. 2009. <<http://www.mcvuk.com/news/30990/Take-Two-pulls-Geneva-staff-back-to-UK-base>> (18.05.2009).

company. For people living in Geneva that will have to move, they won't get the same expat conditions as the people that came to Geneva from UK two years ago. I could to continue to talk more about the company but I won't, otherwise I'll get in trouble."²⁴

Neben Electronic Arts mit ca. 90 Mitarbeitern sind zwar auch die im Unterhaltungsmarkt dominierenden Unternehmen Warner, Sony, Nintendo und Microsoft in der Schweiz präsent, sie besitzen hier aber lediglich je einen Distributionsableger. Daran hat sich leider in den letzten fünf Jahren nicht viel geändert – und es dürfte sich auch in naher Zukunft nicht viel ändern, denn die grossen Firmen scheuen die hohen Lohn- und Lebenskosten in der Schweiz so sehr, dass sie nicht in Erwägung ziehen, das hohe Ausbildungsniveau und die Technologiekompetenz in der Schweiz zu nutzen.

Es gibt aber im Technologiesektor auch diejenigen Firmen, die das Lohnniveau nicht scheuen und den attraktiven Standort und den guten Ausbildungsstand der Schweiz voran stellen. Das Beispiel Google ragt hier heraus. Google hat sich vor ein paar Jahren bewusst für den attraktiven und neutralen Standort der Schweiz für ihr europäisches Entwicklungszentrum entschieden. Argument war einmal die ausgezeichnete Ausbildungslage im Technologiebereich in der Schweiz, die via ETH, EPFL und Universitäten hoch qualifizierte Arbeitskräfte zur Verfügung stellt. Ausserdem, so Google, können sich Engländer, Franzosen, Deutsche u.a. hier an einem neutralen und für alle gleichermassen attraktiven Ort treffen und ungestört an der Entwicklung von neuen Ideen und neuer Technologie arbeiten. Keiner würde mit einem Heimvorteil starten.

Gerade dieses innovative Denken in Sachen Unternehmensstrategie scheint aber den grossen Video Game Unternehmen nach wie vor zu fehlen. Solange sie sich nicht ähnlich wie Google oder IBM besinnen, sind grosse teure Video Game Produktionen auch in naher Zukunft nicht aus der Schweiz zu erwarten. Angesichts des Fehlens der Unterhaltungsindustrie ist dies vielleicht aber gar nicht so schade. Das vorhandene Potential an gut ausgebildeten an Technologie orientierten Kräften in der Schweiz eröffnet durchaus neue Perspektiven. Sie haben weitgehend die Möglichkeit, neue Strukturen für eine Video Game Branche aufzubauen. So könnte der einheimische Markt anders ausgerichtet werden wie das zurzeit auch zu geschehen scheint mit der Etablierung von innovativen Mobile Gaming und Pervasive Gaming Firmen sowie technologisch ausgerichteten Forschungslaboratorien und Spin-off-Unternehmen wie Pixelux und Procedural.

6.3. Serious Games

Neben Mobile und Pervasive Gaming besteht vor allem auch die Möglichkeit, sich mit Serious Games eine gute Position zu verschaffen, die andere, teils vorhandene Ressourcen verwendet und weniger komplexe Strukturen benötigt. Im Bereich Serious Games sind tatsächlich auch in der Schweiz einige Kooperationen angelaufen. Gerade hier in einem hoch spezialisierten Gebiet eröffnen sich neue Chancen, so denn die Nähe zu Universitäten und ihren Forschungsbereichen sowie insbesondere zur Medizin und zum Gesundheitsbereich besteht. Als Beispiel kann die Firma Hocoma gelten, die weltweit führend ist in der Entwicklung und Herstellung von automatisierten Therapiegeräten für die

²⁴ Dito. Comment posted on July 01, 2008 at 8:40 am.

Rehabilitation neurologisch bedingter Bewegungsstörungen. Hocoma entwickelt innovative Therapieanwendungen in enger Zusammenarbeit mit Rehabilitationskliniken und Forschungszentren. Die Produkte von Hocoma werden weltweit erfolgreich eingesetzt. Gerade aber diese Produkte funktionieren nur dann, wenn die zu therapierenden Menschen auch wirklich motiviert sind, sie zu benutzen. So hat Hocoma vor einigen Monaten den Kontakt mit Game Designern aufgenommen, die ihre Maschinen in ein spielerisches und unterhaltendes Umfeld setzen sollen, das die Menschen auch wirklich zu motivieren vermag. Unter dem Kürzel Gabarello (Game Based Rehabilitation for Lokomat) besteht seit September 2008 eine Forschungsgruppe des GameLabs der ZHDK mit René Bauer, Ulrich Götz, Florian Faller und Reto Spörri, die Spielkonzepte und Spiele für den Physiotherapie-Roboter Lokomat erarbeitet und im Begriffe ist, sie zu realisieren. Zielsetzung der Forschungsgruppe ist es, die Therapiemöglichkeiten des Roboters durch die Synchronisation mit Computerspielen zu unterstützen und zu verbessern. Zuvor schon hat das Studienprogramm Game Design der ZHDK Projekte im Bereich Serious Game Design für die Psychotherapie entworfen. Die Zusammenarbeit mit der Psychologin Veronika Brezinka von der Universität Zürich mündete in ein Therapiespiel für Kinder sowie ein Buch zum Thema²⁵, das 2007 erschien. Und die Zusammenarbeit mit dem Institut für Neuroinformatik der Universität Zürich sowie dem Kinderspital der Universität Zürich führten zu neuen Therapiespielen, die insbesondere mit neuen adaptierten Interfaces wie Datenhandschuhen, Datenbällen etc. direkt die Motorik der Patienten zu therapieren vermögen.

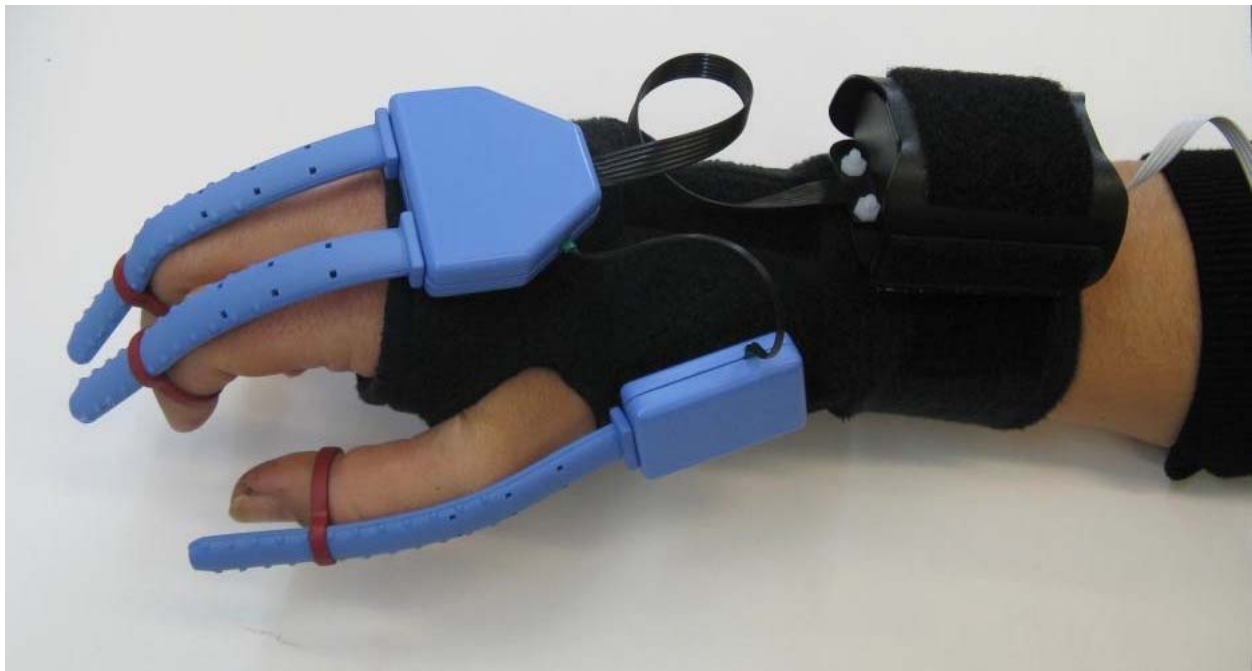


Abbildung 11: Datenhandschuh als direkte motorische Therapie

²⁵ Brezinka, Veronika, Götz, Ulrich und Beat Suter. Serious Game Design für die Psychotherapie. Zürich: edition cyberfiction 2007.



Abbildung 12: Ausschnitt aus dem dazugehörigen Spiel

Auch die angeführten Forschungslabors engagieren sich teils im Serious Games Bereich oder setzen ihre game-nahen 3D-Animations-Kapazitäten in den Dienst anderer Disziplinen. So hat das MIRALab der Universität Genf für eine gegenwärtig statt findende Ausstellung (24.4. – 31.10.2009) im Museum der Reformation in Genf in 3D die vertraute Umgebung des Reformators Jean Calvin und seine Aktivitäten von damals für die Ausstellung „Ein Tag im Leben von Jean Calvin“ simuliert. Darüber hinaus haben die Forscher des MIRALabs soeben in Zusammenarbeit mit dem Spital Genf den ersten Eurographics 2009 „Medical Prize Award“ erhalten. Titel der Forschungsarbeit: „Virtual Hip Joint: from Computer-Graphics to Computer-Assisted Diagnosis.“²⁶

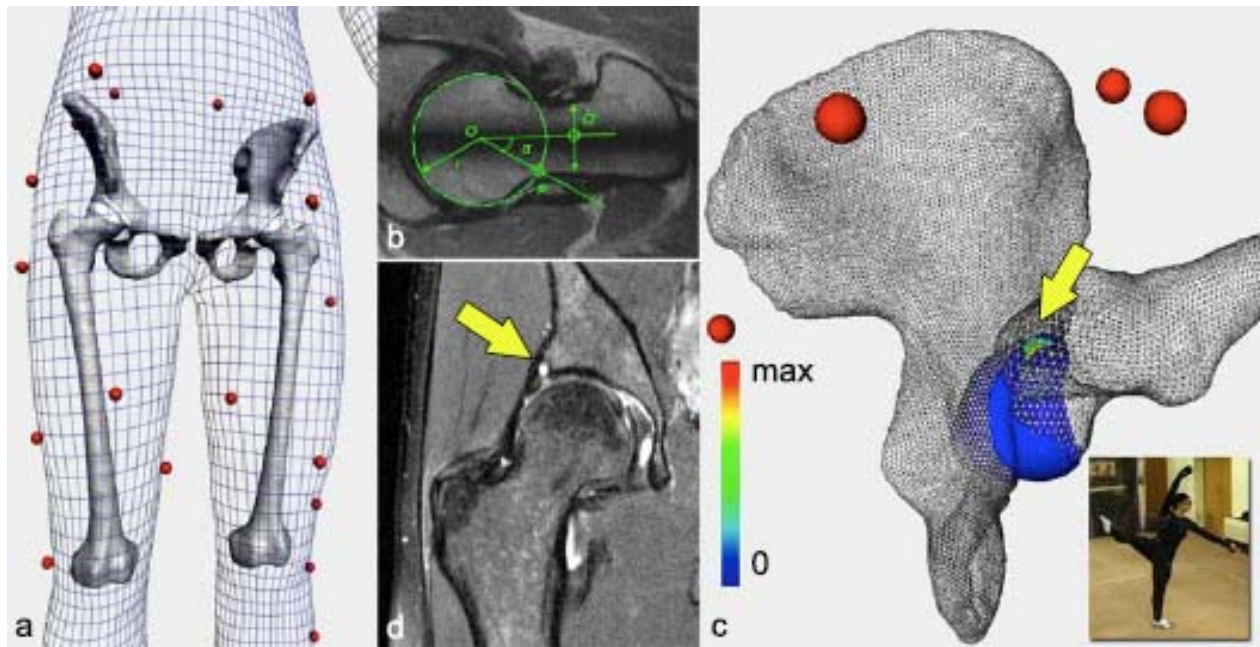


Abbildung 13: Diagnose am Hüftgelenk mittels 3D Simulation am MIRALab

²⁶ C. Charbonnier, J. Schmid, F. Kolo-Christophe, N. Magnenat-Thalmann, C. Becker and P. Hoffmeyer: „Virtual Hip Joint: from Computer Graphics to Computer-Assisted Diagnosis.“ In: EUROGRAPHICS 2009/ K. Bühler and D. Bartz. Medical Prize. Munich 2009.

Es existieren noch einige weitere Projekte und Kooperationen im schnell an Wichtigkeit gewinnenden Sektor der Serious Games. An dieser Stelle geht es zu weit, weitere Beispiele zu beschreiben. Immerhin sei auch auf den Technologiefügel der Schweizer Armee hingewiesen, die im VSB unter dem Namen Armasuisse seit einigen Jahren eigene Kampfsimulationen für den Einsatz von Waffen und Maschinen erarbeitet, und diese Kriegs- und Kampfspielsimulationen teilweise bereits zu Trainingszwecken verwendet.

6.4. Relation zu den Nachbarn

Schliesslich soll an dieser Stelle noch ein Vergleich mit der Game-Industrie der Nachbarländer angebracht werden. In Frankreich und Grossbritannien kann die Game-Industrie schon seit einiger Zeit auf die Unterstützung des Staates zählen. Videogame-Produktionen können in Frankreich und Grossbritannien Subventionen erhalten. So konzentrieren diese beiden Länder denn auch die grösste Anzahl von Game-Designern in Europa. Grossbritannien beschäftigt über 15'000 Game Designer, Frankreich zählt cirka 5'000 Game Designer in 130 registrierten Unternehmen. Im Vergleich dazu besitzt Deutschland lediglich etwa 100 Entwickler Studios und Dienstleistungsfirmen für den Bereich Game Design. In der Schweiz sind es gerade mal 10 kleine Entwickler Firmen und 10 bis 20 kleinere Dienstleister mit einer Gesamtzahl von vielleicht 150 Beschäftigten im Bereich Game Design und Interactive Design; dazu kommen nochmals etwa 150 Beschäftigte im Bereich der Distribution und des Marketings von Games (inklusive der 90 Mitarbeiter von Electronic Arts in Genf).

6.5. Attraktivität der Schweiz

Über die Attraktivität der Schweiz als Arbeitsplatz für Game Design ist man sich alles andere als einig. Grössten Zuspruch erhielt die Wertung „nicht so gut“ mit 32 der Antwortenden. Immerhin ist aber über die Hälfte der Game Designer einigermaßen im Reinen mit de Standort Schweiz.

Is Switzerland an attractive location for Game Design?



Abbildung 15: Geteilte Meinung über die Attraktivität der Schweiz

Es werden denn auch ganz unterschiedliche Vor- und Nachteile hervorgehoben. Auf der positiven Seite etwa die Qualität in Ausbildung und Fertigung, gute Infrastruktur und inspirierende Umgebung:

*„Enough rich investors, intelligent people. [It is] different than other countries in the EU.“
[sic!]*

„Switzerland has a lot of talented people in other industries that can be used in video game: art, programming, ... „

„Switzerland is famous for its good work and quality.“

„Large knowledge and good education of the residents in computer related topics. Hitech country. And good place to relax and reflect about new ideas :)“

„La Suisse est je pense l'un des meilleur endroit pour faire nître une idée ou un concept. Les lieux magnifiques que nous pouvons observer chaque matins nous sont chères et d'une source d'inspiration inépuisable!“

„There are enough young highly skilled creative people in Switzerland to start a Game Design Business.“

„Lots of artists, high level of programming, location, infrastructure.“

„Good infrastrucatur for developers, high living standard for employees, it is not Germany and there is less blaming social incompetencies on games and their developers.“

„Very inspiring place to work.“

Aber auch auf der negativen Seite vermögen die Game Designer unterschiedliche Umstände zu verbuchen:

„Small – not very active community – no big studios.“

„Not enough orginal, interesting games that I know of coming from Switzerland.“

„Everthing could be more intense.“

„High cost of living. No culture of risk taking. No incubators (established industry, schools).“

„No tax reduction for game-dev companies.“

„Expensive – game start up companies probably can't afford to run a business here. No grants (or at least I am not aware of any), such as those in Denmark etc. Very small games development community. I am aware of no one here despite having a good knowledge of the games industry.“

„High cost of living -> high income for employees, publishers would love to have their bank accounts in Switzerland but they would not have a game developed in Switzerland

-> change of external consciousness needed.“

„Little contact with others. Not suprisingly the email lists frequently are in German.“

7. Netzwerke und Austausch

„Networken“ scheint keine ausgesprochene Spezialität der Schweizer Game Designer zu sein. Es ist eine recht schwierige Angelegenheit, sich einen Überblick über die Szene zu verschaffen. Die einzelnen Protagonisten kennen sich nicht. Und die Publisher halten sich bewusst bedeckt. Für Game Designer und Entwickler Studios bestehen in der Schweiz heute keine funktionierenden Netzwerke. Ein Verband wie die G.A.M.E. in Deutschland, die unter anderem einen jährlichen Videogame Preis ausrichtet, der in der Öffentlichkeit Beachtung findet, existiert in der Schweiz heute nicht.

„There should be something like "G.A.M.E. Bundesverband der Entwickler" in Switzerland.“

„Es gibt in der Schweiz noch zu wenige Firmen, mit denen man Vergleiche anstellen könnte. Man ist etwas abgekapselt vom Rest der Welt. Es fehlt eine Art Verband, an den man sich bei Problemen wenden könnte.“

Die Verbände sind dünn gesät. Die Schweizer Ableger der International Game Developers Association sind seit einiger Zeit inaktiv. Das IGDA Swiss Chapter ist seit 2004 nicht mehr aktiv, das IGDA Bern Chapter zeigt seit 2007 keine Aktivitäten mehr. Dabei wäre eine klare Repräsentation der Schweizer Entwicklerszene im Umfeld der International Game Developers Association sehr wichtig, sowohl für die einzelnen Game Designer, als auch für bestehende und künftige Entwickler Studios.

7.1 SIEA für Game Distributoren

Die Game-Distributoren der Schweiz sind mit dem Verband der SIEA relativ gut organisiert. Die Swiss Interactive Entertainment Association SIEA wurde am 1. Juli 2003 gegründet und fasst die führenden Anbieter der Schweizerischen Interactive Entertainment Branche in einem Verband zusammen. Mitglied der SIEA sind sowohl die Plattformhalter Sony Computer Entertainment (PlayStation), Microsoft (Xbox) und Nintendo, als auch die offiziellen Schweizer Niederlassungen der Softwarefirmen Ubisoft (Ubisoft Schweiz), Take 2 (Gametime AG) und Deep Silver (Koch Media AG), ABC Software GmbH sowie der Warner Home Video. „Die Gründung dieses Verbandes“, so schreiben die Verantwortlichen, „war ein logischer Schritt im Zusammenhang mit dem starken Wachstum und zunehmenden gesellschaftlichen Einfluss dieser [...] global etablierten Form der interaktiven Unterhaltung.“

„Die Branche repräsentiert das am schnellsten wachsende Segment der Unterhaltungsmedien mit einem gegenwärtigen Marktvolumen von ca. 500 Mio CHF. Die Kundenbasis bilden derzeit ca. 1,5 Mio. aktive Gamer, darunter immer mehr Frauen. Im Durchschnitt ist ein Gamer um 30 Jahre alt und spielt ca. 5-6 Stunden/Woche.“²⁷

Der Verband liefert denn auch wöchentliche Charts zu den Verkäufen von Videospiele, aufgegliedert auf die einzelnen Plattformen, und sammelt weiteres statistisches Material über die Branche – oft auch mit internationalem Vergleich. Die SIEA nimmt – laut eigenen

²⁷ Swiss Interactive Entertainment Association. SIEA Website. 2009. <<http://www.siea.ch>> (14.05.2009).

Aussagen – auch an gesellschaftlichen Diskussion über die die interaktive Unterhaltung in der Schweiz teil. Dabei befasst sie sich neben den Marktzahlen in erster Linie mit den Themen Jugendschutz, Software-Piraterie, Förderung von Medienkompetenz und Gaming-Kultur.

7.2. Vernetzung?!

Die Vernetzung der Game Designer ist auffallend schlecht. Diejenigen Entwickler und Studios, die internationale Bande knüpfen konnten, sind dabei noch am besten vernetzt. Besonders die unabhängigen Game Entwickler sind auf sich alleine gestellt und können innerhalb der Schweiz nur wenige Kontakte knüpfen. Kooperationen sind eher selten. Besser sieht es dann für Unabhängige aus, wenn sie an einem internationalen Festival oder Wettbewerb teilnehmen können oder gar nominiert werden. Wer es beispielsweise ans jährliche Independent Games Festival nach San Francisco schafft, der erhält genug Gelegenheit für wertvolle Kontakte, sei es unter Entwicklern, zu Publishern oder allfälligen Kooperationspartnern. Solange in der Schweiz keine zentralen Events für die Game Designer organisiert werden, wird die Vernetzung nicht wesentlich steigen können. Dazu kommt, dass in der Branche, sobald man dann nicht mehr unabhängig, sondern für einen Auftraggeber, arbeitet, interne Vereinbarungen die Kommunikation nach aussen behindern. Oft verhindern nämlich so genannte Non-Disclosure Statements eine Verbreitung des Wissens um Produktionen. Das heisst, dass diese „Schweigevereinbarungen“ schliesslich eine Vernetzung mit der Berufsszene und somit mögliche wichtige Kooperationen be- bis verhindern.

Im internationalen Vergleich fällt unter anderem auf, dass in der Schweiz fast keine hybriden Dienstleister zu finden sind, die sowohl für den Bereich Digital Motion als auch fürs Game Design arbeiten würden. Insbesondere in der 3D Animation und für Visual Artists würden sich hier viel Synergie finden lassen. Es findet praktisch kein Austausch statt, obwohl es Individuen wie auch Firmen gibt, die durchaus hybride Dienstleister sein könnten. Zurzeit gibt es lediglich die Firmen sapristi Studio in Lausanne mit dem künstlerischen Leiter Jean Depierraz, spezialisiert auf 3D Animation und Visual Effects und die Elefant Studios in Zürich, spezialisiert auf 3D Animation, Visual Effects und Charakter Animation, die zumindest einen hybriden Anspruch haben. Das Disney Research Lab an der ETH Zürich, das noch in seinen Anfängen steckt, ist zwar nicht für die Produktion, aber für den Forschungsbereich ein Paradebeispiel, wie weit Synergien in den Bereichen Digital Motion und Game Design genutzt werden können.

Es bestehen auch kleine regionale Unterschiede. In der Westschweiz sind es vorwiegend Einzelpersonen, die im Game Design aktiv sind. In Zürich und Umgebung bilden sich eher Teams. Einige dieser Entwicklungsteams sind aus den Hochschulen heraus gewachsen. Gerade die ETH mit ihrer aktiven Start-up Politik und den guten Kontakten zur Wirtschaft scheint ein guter Ausgangspunkt für die Formung eines schlagkräftigen Entwicklerteams und das Finden von Startkapital zu sein. Der primäre Grund für die vermehrte fruchtbare Bildung von Teams in Zürich und Umgebung ist wohl vor allem auf die aktive Umgebung der Hochschulen zurückzuführen.

Doch im gleichen Atemzug darf auch gesagt sein, dass die Vernetzung der Hochschulen in der Schweiz im Bereich Game Design sehr mangelhaft ist. Es findet sehr wenig interdisziplinäre Zusammenarbeit statt. Wenn überhaupt kooperiert wird, dann ist es im Bereich der Serious

Games, indem Fachkräfte einer Disziplin wie Medizin oder Psychotherapie Fachkräfte aus dem Bereich Game Design beiziehen, um eine bestimmte Aufgabenstellung mit spielerischen Methoden gemeinsam anzugehen. Aber auch diese Kooperationen sind erst in den Anfangsstadien, immerhin aber scheinen sie fruchtbar zu sein. Serious Games ist eine grosse Chance für Schweizer Game Designer, viele haben sie aber noch nicht entdeckt. Eine vielleicht noch grössere Chance bietet sich derzeit im Mobile Gaming. Hier ist man etwas hellhöriger und hat bereits auch einige Erfahrung. So haben Firmen wie Swiscom, Orange, Mobilezone, einige Werbe-Agenturen die Zeichen relativ frühzeitig erkannt und insbesondere immer wieder bei Grossanlässen mit Games und Applikationen auftrumpfen können, so für die EURO 08 oder mit Ski Challenge 09.

Ohne Zweifel ist aber eine bessere Vernetzung der Individuen sowie der kleinen Entwicklerfirmen unabdingbar. Das zeigt sich auch in der neuen Community von LinkedIn, der sich vermehrt auch Game Designer angeschlossen haben, die auf kein grosses Netzwerk zählen können. In der von Sylvain Gardel (Pro Helvetia) im März 2009 neu gestarteten Community der Schweizer Game Designer im Internet in der LinkedIn Gruppe „GameCulture (Switzerland)“²⁸ entstehen nun die ersten Bestrebungen, das Swiss Chapter der IGDA zu reaktivieren. Sollte dies gelingen, müssten die Verantwortlichen versuchen, die Gruppe regelmässig mit Informationen aus den Kreisen ihrer Mitglieder zu versorgen sowie regelmässige Chapter Treffen zu organisieren, die über die lokale Beteiligung einzelner Aktivisten hinausgingen. Ein gutes Mittel, die Game Designer in einen Raum zu bringen, wären auch Veranstaltungen von so genannten Demo Days oder nur schon einzelne Technologie- und Neuheiten-Präsentationen der Entwickler und Indie Game Designer in der Schweiz.

²⁸ GameCulture (Switzerland). LinkedIn. 2009.
<http://www.linkedin.com/groups?home=&gid=1844068&trk=anet_ug_hm> (14.05.2009).

8. Orte des Austausches

Welche Orte könnten für einen Austausch unter Game Designern dienlich sein? An welchen Orten und Veranstaltungen können sich Game Designer und Öffentlichkeit begegnen und gegenseitig etwas besser kennen lernen. Was ist vorhanden an realen und virtuellen Netzwerken, was wäre notwendig und wünschenswert?

„What about conventions? Gamehotel is the only serious event. But it is kinda small. And Swisstoy is just for families (not a bad idea, but there is more than just families).“

„Un ArtBook annuel des Game Designer Suisse pour encourager les gens à créer et faire partie d'un volume souvenir.“

„A game institute is missing but it should be private such as the AIE (<http://www.aie.edu.au/>) for example.“

„There you go, these are all very good ideas! We need a community, people who work together to achieve their individual goals!“

Aus den Statements der Umfrage geht hervor, dass man sich in erster Linie eine funktionierende Community von Game Design und Game Development wünscht. Die Vorschläge dazu weichen zwar voneinander ab, es scheint aber eher sekundär, wie diese Community zustanden kommen sollte, wichtig ist, dass es geschieht und dass die zurzeit vor allem als Individuen funktionierenden Protagonisten der Schweizer Game Design Szene damit ein Kommunikationsinstrument und Beziehungsnetzwerk erhalten, das ihrer Arbeit zugute kommen kann, indem sich beispielsweise mehr Möglichkeiten für Kooperationen abzeichnen.

8.1. Neue Community GameCulture (Switzerland)

Als Austauschplattform für professionelle Informationen in einem Bereich wie Game Design scheinen sich Community Tools im Internet gut zu eignen. Mit LinkedIn hat die Pro Helvetia bereits ein sehr gut geeignetes Instrument zum Zusammenzug der Swiss Game Design Community gefunden. Sylvain Gardel hatte im März 2009 eine LinkedIn Gruppe mit der Bezeichnung „GameCulture (Switzerland)“²⁹ gegründet. Der Versuch, mit diesem Instrument einen Überblick über die Schweizer Game Designer und Developer Szene zu erhalten, ist geglückt. In einem Zeitrahmen von zwei Monaten gelang es über 120 Berufsleute aus dem Bereich Game Design in der Schweiz zusammen zu tragen. Das Community Forum von LinkedIn kann nun sowohl für den regelmässigen Austausch von Informationen wie auch zur Diskussion wichtiger Themen eingesetzt werden. Dabei kann jedes Mitglied der Community jederzeit neue Informationen einbringen und neue Diskussionen starten. So wurde unter anderem die Diskussion um die Wiederbelebung des Swiss IGDA Chapters gestartet und ein Termin für ein erstes Treffen der Interessierten Developer gefunden. Und die Firma Pixelux konnte die Community auf den 7. Mai 2009 zu einer Präsentation ihrer DMM-Technologie (Digital Molecular Matter), die in LucasArt's neuem Videospiel „Star Wars: the Force Unleashed“ verwendet wurde, nach Genf

²⁹ Dito.

einladen. Darüber hinaus stellt die Community-Gruppe „Game Culture (Switzerland)“ sowohl für Arbeitgeber als auch Arbeitnehmer eine einmalige Möglichkeit dar, Überblick über den Bereich Game Design und die Produktion von Videospiele in der Schweiz zu erhalten, neue Kontakte zu knüpfen und eventuell Kooperationspartner oder neue Arbeitsstellen bzw. neue qualifizierte Mitarbeiter zu finden.

„I did not know this community at all before I was contacted on LinkedIn. Therefore, I imply that the marketing should be enforced to get people aware of this community and the various GameDesign Projects/Educations in Switzerland. For example, a presentaflyers may be a good starting point.“

Eine Online Community ist aber jeweils nur so gut wie ihre Mitglieder aktiv und informationsfreudig sind. Ein gutes Mangement dieser Community ist essentiell. Dies kann in einer Anfangsphase durchaus von Privatpersonen oder durch eine Organisation wie Pro Helvetia übernommen werden. Ideal wäre es, wenn in der Folge eine Organisation wie das Swiss IGDA Chapter ein aktives Mangement übernehmen würde.

8.2. Reale Orte des Austausches

„Cooperation between research and production is mostly the responsability of the game society. However an IGDA could send some brochures to each university/ institute to show some success stories. Which could be forwarded to the students.“

„[...] Having associations like IGDA and events can help networking between professionals, students and industry.“

„Gather professional and semi-professional developers. Raise public awareness. Organize events such as opendemos days. Show that game design is not only about entertainment, but also serves a higher good.“

„Meet-Ups bring talents together!“

Die Online-Community sollte auf jeden Fall mit dafür sorgen, dass auch reale Orte des Austausches entstehen bzw. dass diese der Community bekannt werden. Dies können in einer ersten Phase einzelne Events wie Präsentationen neuer Technologien und Produkte sowie Verbandstreffen, Podiumsgespräche etc. sein, an denen Schlüsselleute aus Forschung, Entwicklung, Produktion und Marketing teilnehmen. Nicht wenige der Antworten auf die Umfrage schlagen ebensolche Events vor, seien das nun „Open Demo Days“, „Meet-Ups für Talente“ oder ähnlich gelagerte Events, an denen vor allem auch innerhalb der Szene informiert und Kontakte geknüpft werden könnten. Dazu sollte man aber unbedingt ins Auge fassen, regelmässig Events zu organisieren, welche diese Leute nicht nur einmal im Jahr informell zusammen bringen. Dies kann entweder durch ein wieder belebtes IGDA Chapter oder ähnliche Organisationen passieren. Hier könnten auch die Pro Helvetia und andere Kulturstiftungen wie das Migros Kulturprozent einen Beitrag leisten, aber auch universitäre Organisation wie das GameLab der ZHDK, das Graphics Lab der ETH Zürich, das VirtualLab der EPFL und das MIRALab der Universität Genf.

Man müsste dazu aber auch die vorhandenen Gefässe nahe stehender Organisationen, Museen und Ausstellungsräume nutzen. Dabei kämen in Frage: das Museum für Gestaltung Zürich, PlugIn Basel, Hyperwerk Basel, Kunstraum Walcheturm Zürich, Rote Fabrik Zürich, Kornhaus Bern, BOA Luzern, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais Genève etc.

„Schaffung von Kreativzentren -- 4 Zentren in der Schweiz, in diesen Zentren werden Lizenzen für grosse Engines angeschafft und für Interessierte zur Verfügung gestellt. -- Zentren dienen als Begegnungsorte (hier treffen alle möglichen Leute aufeinander, Visuelle, Programmierer) -- Durchführung von Vorträgen, Weiterbildungen - Sensibilisierung von Werbeagenturen auf GameDesign und die Komplexität - Wissenschaftliche Aufarbeitung von GameDesign Fragestellung (an Hochschulen) - Plattformen, die Ansprechpartner für Themen und Diskussionen vorschlagen (Wissenschaftsnetzwerk) - Frauenförderung im Bereich GameDesign!!!! - Vermehrte Ausstellungen im Bereich GameArt = kritische Auseinandersetzung mit der doch teilweise platten Gameindustrie.“

Schliesslich scheint es notwendig, einen festen Grossanlass in den Kalender aufzunehmen, der die Öffentlichkeit auf die Game Designer und ihre Produkte aufmerksam macht. Dies könnte entweder ein jährliches oder zweijährliches Festival der Swiss Game Designer und/oder ein regelmässiger Videogame Preis für die beste Spieleentwicklung in der Schweiz sein. Bruno Beusch zeigt mit dem internationalen Event GameHotel³⁰, den er jährlich in die Schweiz bringt, wie das zu bewerkstelligen ist. Seit 2003 schafft es Beusch, mit seinem Event sowohl die Game Developer als auch die Fangemeinde der Video Games an seinen Anlass zu bringen und für die neuen Produkte und Innovationen zu begeistern. Ein solches regelmässiges Forum, das auch die Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit auf sich ziehen dürfte, könnte für die Branche und die Protagonisten zu einem wichtigen Ort des internen und externen Austausches werden.

³⁰ TNC, Bruno Beusch: Game Hotel. 2009. <<http://www.gamehotel.net>> (14.05.2009).

9. Bedürfnisse der Akteure

Die Akteure der Schweizer Game Design Szene machen in ihren Antworten in der Umfrage auf vielerlei Dinge aufmerksam. Und sie zeigen auf, dass die Bedürfnisse sehr vielfältig sind. Sie sind sich aber einig, dass einige der Mankos bereits mit wenigen Mitteln, guter Information, Koordination und neuer Organisation behoben werden könnten. So erachten sie es als sehr wichtig, einen guten Überblick über die Schweizer Game Design Aktivitäten (30) zu erhalten. Ebenso wichtig wäre für sie ein funktionierendes Netzwerk für Schweizer Game Designer (27). In die gleiche Kategorie Information/ Kommunikation gehört auch der Wunsch, das IGDA Swiss Chapter wieder zu beleben, der 19 Mal geäussert wurde.

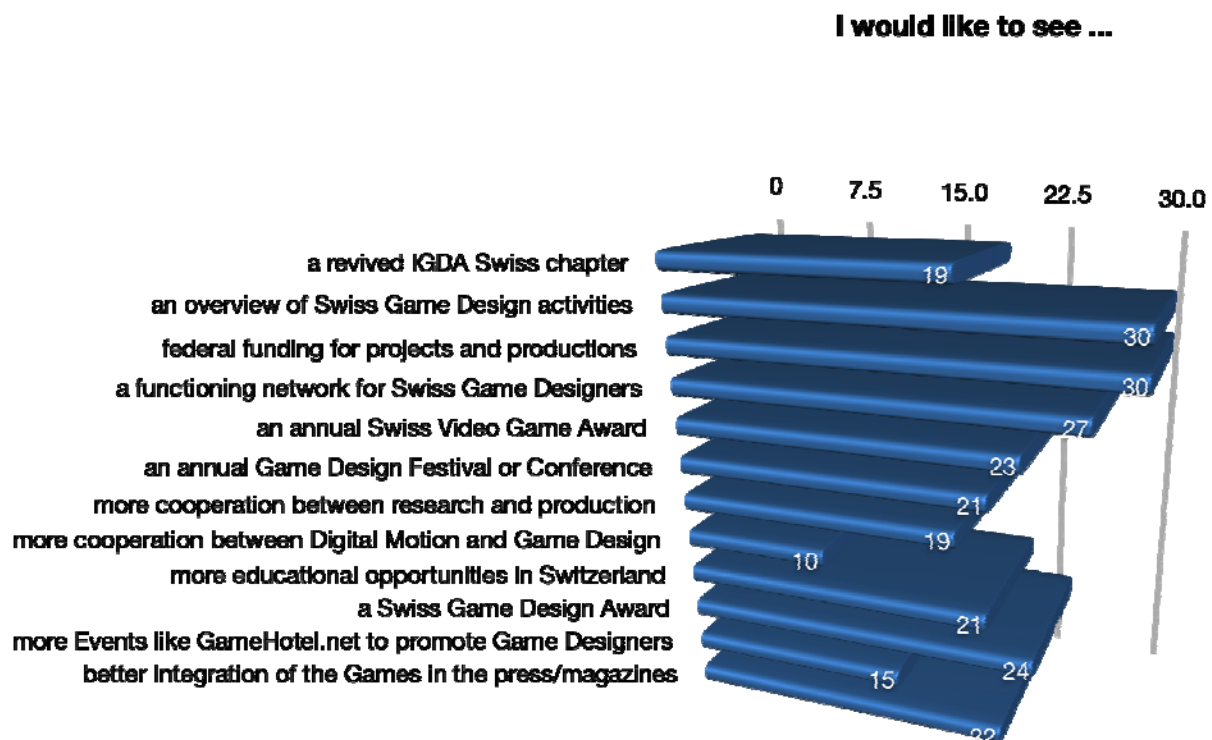


Abbildung 16: Was wünschen sich die Game Designer in unmittelbarer Zukunft?

Die Wünsche nach vermittelnden Events sind ebenfalls sehr gross. In die Kategorie Events gehört der Wunsch nach einem Schweizer Video Game Award (23), einem jährlichen Game Design Festival (21), einem Swiss Game Design Award (24), mehr Veranstaltungen wie GameHotel (15) und einer besseren Integration der Games in die Medien (22). In der Kategorie Kooperation fällt auf, dass der Wunsch nach mehr Kooperation zwischen Forschung und Produktion (19) beinahe doppelt so gross ist wie der Wunsch nach Kooperation zwischen den Bereichen Digital Motion und Game Design (10). Schliesslich aber ist der grösste Wunsch der Game Designer neben einem guten Überblick übers Metier, dass es auch möglich sein sollte, Förderungsbeiträge vom Bund für Projekte und Produktionen (30) zu erhalten.

Wir haben auch gefragt, was denn getan werden könne, um die Game Design Branche in der Schweiz besser zu etablieren? Auch hier haben einige der Game Designer in ihrer Antwort eine Förderung durch den Bund in den Vordergrund gestellt:

„Government aid.“

„Förderung der Branche.“

„Tax reduction for game-dev companies.“

„Good financial sponsorship plans for founding a game company. Maybe government effort?“

„A complete games development infrastructure, including:

- Game design courses with industry connections*
- Publication of relevant articles in local and international industry publications*
- Government interest and support, to give the public greater awareness and confidence in the new medium and its possibilities*
- Swiss presence at international conferences*
- Employing international experience.*

9.1. Realistische Einschätzung gefragt

Andererseits findet sich auch die selbstreflektierende Antwort, die eigenen Ressourcen so gut wie möglich zu nutzen und zuerst einmal ohne grosse Hilfe von aussen etwas aufzubauen, was auch Hand und Fuss hat. Vielleicht ist dies auch einfach die Schweizer Mentalität der Bescheidenheit, dass man es in Kauf nimmt kleinere Brötchen zu backen, die aber dann besser schmecken sollen.

„Do interesting games. Don't do, what everyone else is doing.“

„You need to start small. Focus on projects that can be handled with small teams, in a short period of time, with low development costs. This pretty much rules out consoles, both regular and portable ones.“

„Montrer à plus de gens les possibilités du Game Design!“

„Collaboration with educational institutions. also bring artists and programmers together -> also interaction between the universities needed.“

Dies deutet denn auch darauf hin, dass die gegenwärtig in der Schweiz arbeitenden Game Designer sich keine Illusionen über eine Grossindustrie machen, sondern gezielt die Wege beschreiten, die sich ihnen im Umfeld der Schweiz und des Internets bieten. Mehr als ein Drittel (36%) ist überzeugt, dass die mobilen Plattformen wie iPhone, Android, Symbian etc. das grösste Potential bieten zur Etablierung von Game Design in der Schweiz. Dazu kommen weitere 32%, die PC Games favorisieren. Grund ist auch die einfache Verfügbarkeit von Lizenzen und Publikationsmöglichkeiten. Bei portablen Konsolen und TV-Konsolen ist

der Weg zur Lizenz und zur Publikation finanziell und organisatorisch viel aufwändiger. So sehen noch 18% die portablen Konsolen als Etablierungsmöglichkeit und lediglich noch 14% die grossen drei TV-Konsolen Xbox 360, PS3 und Wii.

What platforms are suited best for establishing Game Design in Switzerland?

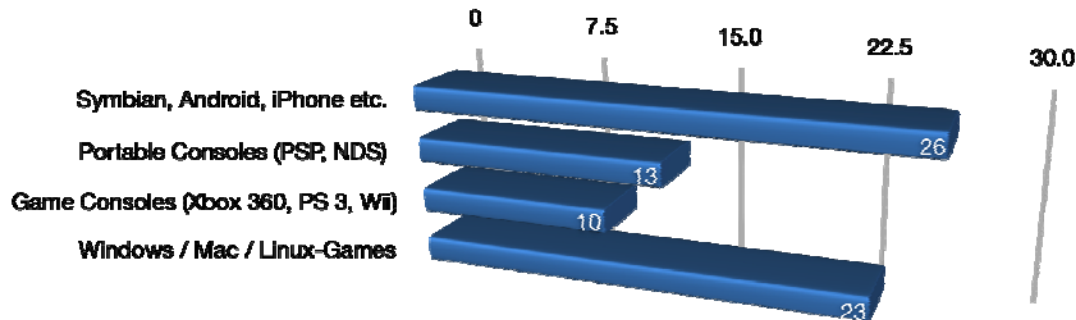


Abbildung 17: Die Wahl der Plattform der Schweizer Game Designer ist recht eindeutig

Selbst bei den Spiele-Genres lässt sich eine gewisse Nüchternheit und Bescheidenheit erkennen. So glauben 45% der Antwortenden, dass ein Casual Game sich am besten eigne zur Entwicklung in der Schweiz. Action und Strategie Spiele halten sich in etwa die Waage mit je 21% Anteil. Die Online Rollenspiele kommen immerhin noch auf einen Anteil von 13%.

What Genres are suited best for developing games in Switzerland?

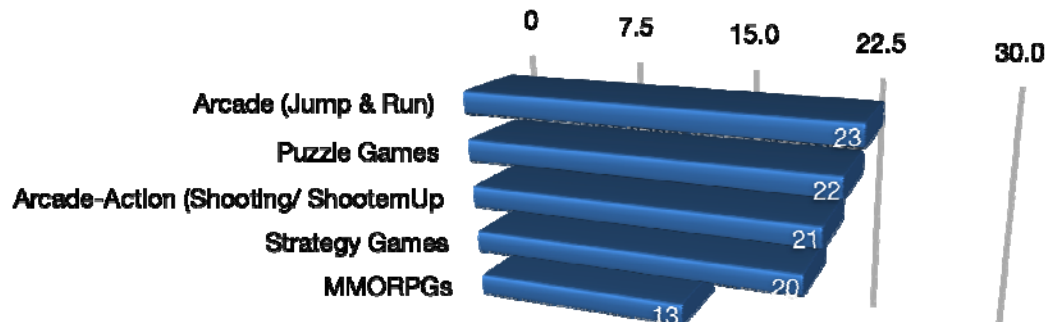


Abbildung 18: Welche Genres eignen sich zur Etablierung des Game Designs am besten?

9.2. Zusammenfassung der Bedürfnisse

Zusammenfassend können die Bedürfnisse der Schweizer Game Designer in die folgenden Kategorien gegliedert werden:

- Information
- Kommunikation
- Organisation

- Kooperation
- Vermittlung
- Förderung

So wünscht man sich zuallererst einmal:

<i>Information</i>	Eine Übersicht über die Branche
	Regelmässige professionelle Informationen zur Branche
<i>Kommunikation</i>	Ein funktionierendes Netzwerk, das dem Einzelnen Nutzen bringt
	Einen Verband (z.B. Revival des IGDA Swiss Chapters)
<i>Organisation</i>	Gute Ausbildungsmöglichkeiten für junge Game Designer
	Verbandstreffen, Demo Days etc.
	Start-ups und Spin-offs
<i>Kooperation</i>	Ein Ineinandergreifen von Forschung und Anwendung in der Entwicklung und Produktion
	Kooperation zwischen Ausbildungsgängen und der Produktion
	Synergienutzung zwischen Digital Motion und Game Design
<i>Vermittlung</i>	Demo Days, Konferenzen und Diskussionen
	Ein jährlicher Preis des Schweizer Videospiele
	Ein jährlicher Swiss Game Design Preis
	Regelmässige Game Festivals und Game Design Festivals
	Bessere Integration der Games in die Medien
<i>Förderung</i>	Förderungsmöglichkeiten für einzelne Game Designer wie auch für vielversprechende Projekte ganzer Teams und Entwickler Studios
	Kredite und Subventionen für Projekte, die mit finanziellen Problemen kämpfen

Anhang

10.1. Anhang Swiss Game Design Poll 2009

Siehe angehängtes PDF der Umfrage sowie ihrer Deatenauswertung. Die Umfrage wurde von René Bauer und Beat Suter, GameLab ZHDK , entwickelt und im Internet zur Beantwortung freigegeben vom 7. Bis 15. Mai 2009. Die Einladung an der Umfrage teil zu nehmen erging an ca. 120 Mitglieder der LinkedIn Gruppe GameCulture (Switzerland) sowie an ca. 60 weitere Personen im Bereiche des Game Designs. Ungefähr 160 Personen haben sich die Umfrage angeschaut. Etwa 100 davon haben die Umfrage auswertbar ausgefüllt.