

T H E A R T O F

SVEN



Sven Schäfer
Götz Neuhaus

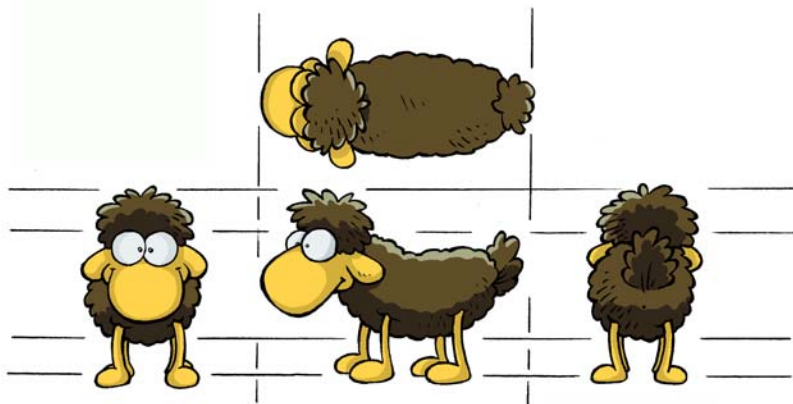
**DAS
GROSSE
MAKING
OF...**



Das poppige Artbook



Es war einmal ...



Original Modelsheet

Inhalt

Eine Art Einleitung	Seite 8- 9
Wer ist Sven?	Seite 10-11
Workflow	Seite 12-13
Papa und Papa	Seite 14
Konzeptentwürfe	Seite 15
Programmierung	Seite 16
Leveldesign	Seite 17
Die Hintergründe	Seite 18
Animation	Seite 19
CleanUps	Seite 20
Das Drumherum	Seite 21
Sound und Musik	Seite 22
Das Testen	Seite 23
Charaktere	Seite 24-27
Interviews	Seite 28-41
Artwork	Seite 42-43
Spezielle Designstudien	Seite 44-45
Popp-Posen	Seite 46
Illustrationen	Seite 48-49
Scribbles	Seite 50-51
Outtakes	Seite 52-53
Kuriositätensammlung	Seite 54-57
Sven für zu Hause	Seite 58-59
Fremdsprachen	Seite 60
Sven im Internet	Seite 62-63
Der Pressespiegel	Seite 64-66

Eine Art Einleitung

Ein Schaaf stellt sich vor

Ort: phenomedia-Küche
Zeit: Irgendwann im Oktober
2003

Ralf: Du, Alex, was hältst du von der Idee zum Erscheinen der Sven Compilation nächstes Jahr eine Art Making-of-Buch zu produzieren?

Alex: Hm, lass mich nachdenken... Keine schlechte Idee. Aber dann sollte es auch ehrlich sein.

Ralf: Warzen und alles?

Alex: Yup! Und alle, die dran gearbeitet haben, sollten zu Wort kommen.

Ralf: Hm, das wird schwierig. Es sind nicht mehr alle in der Firma. Aber wir hätten genug Bildmaterial, um die leeren Stellen zu überbrücken!

Alex: Nee, entweder wir machen es richtig oder wir lassen die Finger davon!

Ralf: Okay, ist lange her, und ALLES erzählen kann man auch nicht...

Alex: Muss auch nicht sein! Aber weil es so gut wie gar kein Material über diese Art Mini- und Bürospiele gibt, hätten wir auch die Chance, ein wenig Neuland zu betreten.

Ralf : Hmm...

Zeit: Anfang 2004

Wir sind mitten in der Arbeit an Crazy Kickers, einem ambitionierten 3D Echtzeit-Game, und das Making-of-Sven-Buch ist zur Hälfte fertig. SVEN 1 erfährt gerade seine Umsetzung auf Linux und Alex und ich sind knietief in den Vorbereitungen zu dem, was einmal SVEN 4 wird.

Das meiste von dem, was wir uns vorgenommen haben, ist tatsächlich auch umgesetzt worden und wir haben niemanden unter den Tisch fallen lassen.

Einige längst verloren geglaubte Schätze haben wir auch gefunden und fast vergessene Erinnerungen wieder abgestaubt, schöngeredet und niedergeschrieben. Nun blicke ich zurück auf die vergangenen 3 Jahre, die ich beruflich bei phenomedia verbracht habe.

Sven hatte einen schwierigen Start, und gäbe es nicht Alex, der bei Spiel Nr.2 dazukam und die Regie und Projektleitung übernahm (und von dem viele der Spielideen stammen), glaube ich nicht, dass ich heute hier sitzen und diese Einleitung schreiben würde.

Computerspiele zu machen ist ein kollaborativer Prozess. Jeder ist wichtig, der an einem Projekt wie SVEN arbeitet. Sei es die Praktikantin, die für 2 Wochen beim Colorieren hilft, oder der Programmierer, der sich wochenlang mit dem Quellcode beschäftigen muss, um einen winzigen Bug auszumerzen.

Ich schmunzle immer bei dem Gedanken daran, dass die Meisten nie weiter darüber nachdenken, wer die Leute hinter ihren Lieblingsbüchern- -filmen oder -spielen sind. Mein Vater liest seit Jahren begeistert und mit Vorliebe Donald Duck-Comics (Ich vermutete, dass Mickey ihm immer etwas zu "eindimensional" war). Erst als ich anfing, mit Illustrationen mein Geld zu verdienen, kam ihm der Gedanke, dass es irgendwo einen italienischen oder spanischen Zeichner gibt, der wie ich die Bildchen denn auch an seinem Zeichentisch in einer Zweizimmer-Wohnung zu Papier bringt und so das Auskommen für sich, seine Frau und seine neugeborenen Zwillinge verdient.

Wenn Sie das hier lesen, sind Sie schon einen Schritt weiter. Jeder einzelne dieser Menschen, denen Sie auf den Seiten dieses Buches begegnen, ist oder war wichtig für die Ausgestaltung von Sven und seiner Welt. Nicht für alle ist das Geldverdienen der wichtigste Grund ihrer Mitarbeit an den Spielen und ich kann ihnen nicht genug dafür danken.

Von allen, die an SVEN mitgearbeitet haben, habe ich nur Alex Popa und seine rumänischen Mitprogrammierer nicht erreichen können, die an SVEN 1 so hart gearbeitet hatten.

In dieser kurzlebigen Branche verliert man sich schnell aus den Augen. Ganz besonders, wenn einen Raum und Sprache trennen.

Viel Spaß beim Lesen!
Ralf Marczinczik
Art Director
phenomedia



Wer ist Sven

Grundidee und Entstehungsskizzen

Diese Frage stellen sich bestimmt einige Spieler. Kaum verwunderlich, wenn man plötzlich ein Spiel vor sich hat, in dem es um ein poppendes Schaf geht. Muss ja nicht jedermanns Humor sein.

Die Antwort ist allerdings nicht so leicht. Sven ist potent, er liebt junge Schäfchen, er kann immer und verkörpert den seligsten Männertraum. Doch das alleine beschreibt das "woll"lüstigste Schaf auf Gottes Erde bei Weitem nicht genug.

Sven möchte gern als Gentleman der Weide gesehen werden. Er versteht sein Werk als Geschenk an alle Schäfchen, und wie es bei Geschenken so ist: Geben ist seliger denn nehmen!

Wenn Sen erst richtig in Fahrt kommt, lässt er sich selten stoppen. Doch genau das versuchen der Schäfer Lars, sein treuer Hund Wotan und auch die neugierigen Aliens stets zu tun. Doch Sven wäre nicht der Liebling der Massen, wenn er sich nicht durchzusetzen wüsste.

*So wurde Sven mit der
Hoffnung in die weite Welt
entlassen, dass er nicht
nur die Herzen der
Schäfchen erobern würde.*





ALPHONSE



Workflow

Die Entwicklung im Schnelldurchlauf



Man nehme: Ein paar verrückte Spieleentwickler, einen ruhigen Ort und viel Kaffee. Nach langen Diskussionen, wie man ein wirklich interessantes, lustiges und innovatives Spiel aus dem Ärmel zaubert, und einigen Fehlstarts, kam die Idee zu einem etwas anzüglichen Schaf, das sich, nennen wir's beim Namen: schlicht und einfach "durch die Landschaft poppt". Natürlich ist es nicht nur mit Brainstorming getan, das ist nur der Anfang. Der nächste Schritt ist die Visualisierung, sprich: Der Bock muss ein Gesicht bekommen. Also setzten sich eben benannte Entwickler an ein Reißbrett und brachten das Blei in den Stiften zum Schmelzen. Und so entstand in Tagen der Schufferei ein Grundgerüst für das Spiel und schließlich erblickte er das Licht der Welt: Sven, das Schaf!

Aber auch an dieser Stelle ist der Weg der Gestaltung noch nicht zu Ende. Denn ist das Aussehen eines zentralen Charakters erst mal gefunden, ist Zeit für den Farbtopf. In diesem Fall war klar, dass ein Schaf in "Fuchsrot" oder "Atlantikblau" nicht das Wahre ist. Hier war ein geschultes Auge gefragt, damit der Bock nicht im pastellenen Gewand daher kommt. Und natürlich musste dieser Prozess für alle anderen Figuren dann wiederholt werden.

Sven nahm also Form und Farbe an. Da galt es nun, die passende Umgebung zu finden. Und da es auf Dauer vielleicht doch ein wenig langweilig wäre, immer nur die gleiche Spielwiese zu sehen, musste da im Laufe der Serie einiges passieren. So kamen nach und nach diverse Orte des Geschehens wie Schrottplätze, Weiden, Wälder und unlängst sogar Kinos und Raumschiffe hinzu.

Wenn in der Grafikabteilung erst alles steht und die Programmierung einen lauffähigen Zwischenstand hinbekommen hat, geht's ans Eingemachte: Das Leveldesign steht auf dem Tagesplan. Und auch hier wurde von Teil zu Teil mehr Arbeit geleistet, denn schließlich musste man den stetig steigenden Erwartungen der Fans weiterhin gerecht werden. So wurden die Levels nicht nur zahlreicher sondern auch immer größer und gehaltvoller. Irgendwann ist auch das geschafft und man freut sich, dass man ein fertiges Spiel in den Händen hat. Dann kommen jedoch noch die Jungs in der QA, die das Spiel auf Herz und Nieren überprüfen, bevor es auf die Menschheit losgelassen wird. Und in der Regel finden die Jungs auch immer wieder was. Das ist aber auch gut so, denn nicht nur, dass sie auf Fehlersuche gehen, das Gameplay steht auch auf dem Programm. Schließlich ist niemand mit einem zu schweren oder viel zu leichten Spiel zu begeistern. Schließlich ist es dann geschafft: Das Spiel liegt in den Läden und auf den Servern dieser Welt. Und das alleine entschädigt einen für den ganzen Stress auf dem Weg dahin.



Papa und Papa

Zwei Väter geben Feedback

Jeder hat Eltern, auch Sven. In diesem Fall teilen sich jedoch zwei Väter die Elternrolle: Alex Brüggemann und Ralf Marczinczik. Aus gegebenem Anlass - es geht hier schließlich um die Entstehung und Entwicklung von Sven - soll das doch eher ungewöhnliche Elternpaar an dieser Stelle kurz vorgestellt werden.



Na ja, sagen wir, Ralf steht eben immer seinen Mann.

Ralf M. Seines Zeichens Art Director und Abteilungsleiter. Zusammen mit den anderen Mitgliedern des Teams findet er die Ideen bei einer guten Tasse Instant-Cappuchino und entwickelt neue Charaktere. Er gilt als Initiator und Macher des kultigen Schafes. Als einer der Väter hat er seinem Sohnmännchen einiges an Erbgut mit auf den Weg gegeben, so z.B. ein gutmütige Natur und eine kräftige Körperbehaarung. Und beide stehen immer ihren Mann, wenn auch in unterschiedlicher Weise.

Alex B. Er ist seit dem 2. Spiel Projektleiter und Gamedesigner und damit auch für die Ideenfindung zuständig und liefert ausgereifte Spiel-Ideen, die sich in solch wunderbare Spiele ala Sven verwandeln lassen. Er lässt sich nicht aus der Bahn werfen und ist der ruhende Pol in so manch heisser Diskussion. Die beiden spielen sich die Bälle zu und am Ende steht immer nur eine Sache: Positive Ergebnisse, wie man sieht...

Auch Alex gab seine Gene an den Bock weiter, was sich an dem vollkommenen Optimismus und der nicht enden wollenden Arbeitslust deutlich zeigt.



Programmierung

-->

```
<parameter name="GuySpeed" value="1.00"/>
<parameter name="GuyRunMultipl" value="1.00"/>
<parameter name="GuyHuntSvenD" value="1.00"/>
<parameter name="GuyHuntTileL" value="1.00"/>
<parameter name="GuyTileLength" value="1.00"/>
<parameter name="GuyTileLength" value="1.00"/>
<parameter name="GuyStandStillTi" value="1.00"/>
<parameter name="GuyStandStillTi" value="1.00"/>
<parameter name="GuySleepTime" value="1.00"/>
<parameter name="DogSpeed" value="1.00"/>
<parameter name="DogRunMultipl" value="1.00"/>
<parameter name="DogHuntSvenD" value="1.00"/>
<parameter name="DogHuntTileL" value="1.00"/>
<parameter name="DogWakeUpDis" value="1.00"/>
```



```
<parameter name="DogTileLength" value="5"/>
```

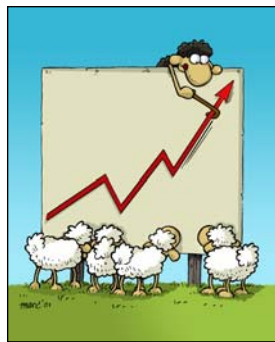
Wenn alle Ideen und das Design stehen, fehlt eigentlich nur noch die Umsetzung des ganzen Projektes, sprich: die Programmierung. Dieser Ball ging im Falle von Sven weiter an Jendrik Pösche, der im schönen Haarlem in Holland lebt und arbeitet.

Er programmiert in der Sprache C++ und baut auf die so genannte "Mudge-Engine" auf. Diese Programmierung machte es möglich, dass für Sven ein eigener Level-Editor für erstellt werden konnte, der für das Leveldesign nahezu unverzichtbar ist. Das ist eine Menge Frickelarbeit, aber Jendrik hat als Programmierer alter Schule die nötige Ruhe weg.

Sven war übrigens nicht die erste Arbeit, die Jendrik für phenomedia abgeliefert hat. Als alter Hase im Haus war er schon für den Quellcode diverser Moorhuhn-Projekten verantwortlich.

```
<parameter name="AlienSpeed" value="60.00"/>
<parameter name="AlienRunMultiplier" value="2.00"/>
<parameter name="AlienHuntSvenDistance" value="4.0"/>
<parameter name="AlienTileLength" value="1.00"/>
```

```
<parameter name="AlienTileLength" value="1.00"/>
<parameter name="AlienTileLength" value="1.00"/>
<parameter name="AlienTileLength" value="1.00"/>
<parameter name="AlienTileLength" value="1.00"/>
```



Das Leveldesign



Das Leveldesign ist quasi das Herzstück des ganzen Spiels. Micha Kraziewicz schlägt sich Nacht für Nacht um die Ohren, um die Sven-Spiele zu dem zu machen, was sie sind, nämlich immer spannender. Durch die immer höheren Erwartungen der Fans wird das zwar nicht gerade immer leichter, aber Micha hat es bisher geschafft, über sage und schreibe 300 Levels zu gestalten. Auf die Frage, woher er immer wieder die Ideen dazu herzaubert, ist ihm nur ein verschmitztes Lächeln zu entlocken und die eher schwammige Aussage:

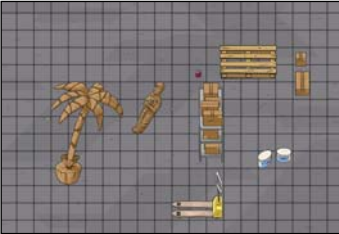
"Das möchte ich selber gerne wissen!"



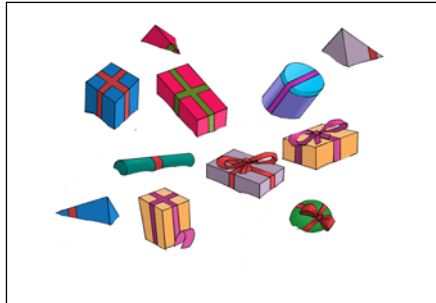
Die Hintergründe



Die Hintergründe definieren den Look von Svens Welt. Dazu müssen verschiedene Elemente wie Bäume, Häuser, Zäune etc. zunächst, genau wie die verschiedenen Charaktere, gezeichnet werden. Nach dem Einscannen werden die Skizzen bereinigt und coloriert, bevor sie ins Spiel eingebaut werden können. Natürlich muss darauf geachtet werden, dass der Stil stets einheitlich bleibt.



Auch hier mussten im Laufe der Zeit die gestiegenen Erwartungen und Ansprüche der Spieler erfüllt werden. Und so wird dem aufmerksamen Spieler auffallen, dass sich die Zahl der Objekte vom ersten bis zum vierten Teil der Serie vervielfacht hat.



Das ist nicht nur ein Zeichen für die Ideenfindung im Team, sondern auch für die enorme Abwechslung in den Levels. Und in allen Level-Sets finden sich kuriose Details, die immer wieder für Überraschungen sorgen.

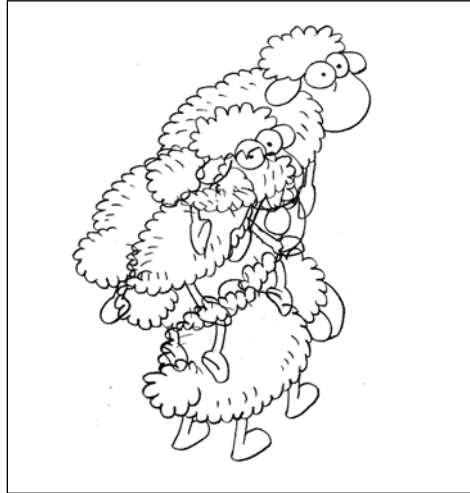


Animation

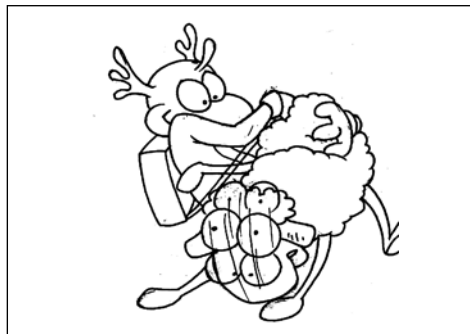
Ohne Frage weiblicher Charme



Zu diesem Punkt gibt es zwei Namen: Nazan Özkan, studierte Bildhauerin, und Cüneyt Sürme, begnadeter Musiker und Produktionsdesigner. Beide kommen aus der Türkei und unterstützen das Projekt nach bestem Wissen und Gewissen. Nazan ist für die Stellungen zuständig und kreiert die Posen mit einem Charme, wie es ihn nicht ein zweites Mal gibt. Cüneyt ist für viele der Nebenfiguren und gelegentlich auftauchende 3D-Objekte zuständig. Er wird bei uns auch "Der Herr der Aliens" genannt, denn die kleinen, grünen Männchen sind vollkommen seiner Fantasie entsprungen. Das lässt vielleicht tief blicken...

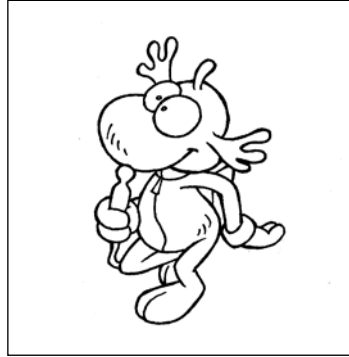


So chaotisch kann es aussehen, wenn eine neue Animation erstellt wird. Bedenkt man, dass schon bei jeder einzelnen Zeichnung kräftig gereinigt werden muss, kann man sich vorstellen, wieviel Reinigungsarbeit bei einer Animation zu leisten ist.



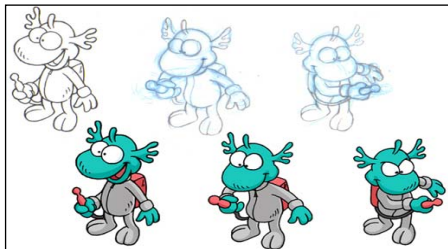
CleanUp

Die Arbeit, die niemand machen will



Wie bereits erwähnt wurde, ist Svns Welt handgezeichnet und all die einzelnen Bewegungsphasen werden erst erstellt und dann sauber gezeichnet und gescannt. Diese Scans werden ein weiteres mal bereinigt und schließlich coloriert. Die beiden letzten Arbeitsschritte liegen in den sorgsam Händen von Stefan Wurzer, dem Herren über Tausende von Zeichnungen.

Oft hört man die Frage, was denn der magentafarbene Hintergrund auf den nebenstehenden Abbildungen soll. Man spricht dabei von der "Offsetfarbe", die später vom Programm gelöscht wird. Aber warum ausgerechnet Magenta? Kann man da nicht was Schöneres nehmen? Stefan Wurzer: "Die Farbe wird später im Spiel nicht verwendet und kann daher auch einfach gelöscht werden, ohne dass es zu Problemen führt." Man kann also sagen: Das ist der Bluescreen für Computer-spiele.

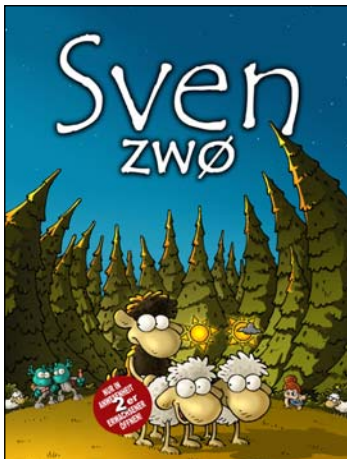


Eine Grafik wird Schritt für Schritt in Forum und Farbe gebracht, bis man z.B. die fertige Animationsphase einbauen kann.

Das Drumherum

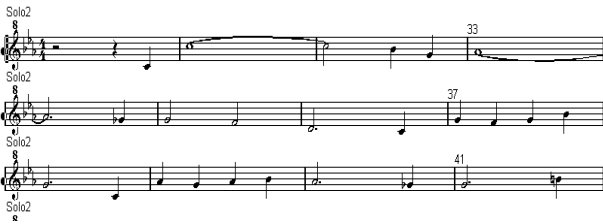
Die Männer für die Front

Was wäre ein Spiel ohne eine passende Präsentation und Verpackung? Grad mal gar nix! Schließlich würde auch niemand eine Orange ohne Schale kaufen. In Sachen Präsentation sind Thomas Schürer und Dirk Schiemann das Maß aller Dinge. Sie erstellen die Internetseiten mit all ihren drolligen Screensavern und Trailern und sorgen immer wieder für wahre Kunstgriffe in Sachen Gestaltung und Programmierung. Denn auch so eine Seite soll auf allen Rechnern gleich aussehen und funktionieren.

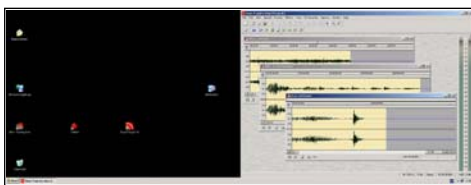


Desweiteren steht ein Name für Qualität am Produkt: **Erhard Thüringer**. Er ist der Leiter der Printabteilung und setzt sein Kunstverständnis für Flyer, Plakate und nicht zuletzt die Cover ein. Wie man sieht, macht er das schon ganz richtig.

Sound und Musik



Ohne Musik läuft heutzutage nichts mehr. Ob in der Werbung, im Fahrstuhl oder in der Badewanne, überall dudelt es. Dem darf ein Spiel von diesem Schlage natürlich in Nichts nachstehen. Nils Fritze, seines Zeichens Zeremonienmeister und "Beethoven der Neuzeit", zeigt sich für die musikalische Untermalung und die Geräuschkulisse der Spiele verantwortlich. Wie diese Sounds entstehen bleibt allerdings sein wohlgehütetes Geheimnis. Doch offensichtlich macht er seine Sache gut, sind doch einige der Sven-Fans nicht zuletzt durch die Musik zu eben solchen geworden. Und mehr als eine Anfrage interessierter Damen wurde vernommen, ob Nils noch zu haben ist. Da haben wir es doch mal wieder: Frauen stehen auf Musiker! Aber wen wundert's? Schließlich hätte doch jeder gerne sein eigenes Privatkonzert am Abend.



Den passenden Sound zu finden ist gar nicht mal so leicht, wie man meinen sollte. Fatal wäre es z.B., wenn ein Schwein eher wie ein alter Traktor klingt, was ganz schnell mal passieren kann und dann natürlich schnell ausbessert werden muss. Und wie klingen kopulierende Schafe überhaupt?

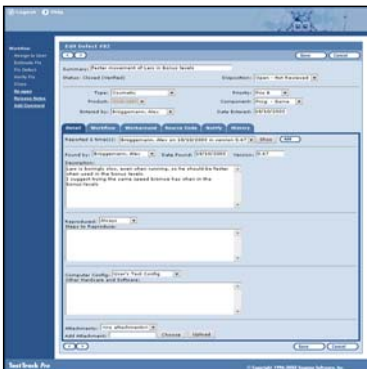


Das Testen

Eine Abteilung namens QA



In der so genannte QA (Quality Assurance) beschäftigt man sich mit dem nicht unerheblichen Problem, ein Spiel auf so ziemlich jedem denkbarem Computer zum Laufen zu kriegen. Und das auch noch mit Spaß für den Spieler. Offiziell ist dafür Abteilungsleiter Thorsten Stranegger (einige kennen ihn als den Strannimator) verantwortlich, doch in Wirklichkeit arbeitet er mit Hochdruck daran, alle Spiele kaputtzuspielen. Aber unterm Strich ist das doch ein konstruktiver Prozess, der nicht nur für die Fehlerbehebung unerlässlich ist, sondern dem Spiel auch noch den letzten Feinschliff gibt.



Der Mann sieht zwar so aus, als würde er für den Lebensunterhalt Stahlträger mit der Hand verbiegen, aber das täuscht. Und auch so einen gestandenen Kerl kann der angeblich spielerische Job schon mal umhauen. Vor allem in der Masterphase, also in den letzten Tagen vor der Lieferung ans Presswerk, verliert er vor lauter Stress schon mal über einfache Dinge den Überblick wie: "Hab ich schon geraucht? Oder wollte ich das gerade tun?" Mit seiner Zustimmung steigt und fällt jeder Veröffentlichungstermin, doch die gab's bisher noch immer im schnellstmöglichen Rahmen!

Charaktere

Die Entstehungsgeschichte



Sven Bømwøllen



Lars Einnicken

Der gemütliche Schäfer, der aussieht, als könne er keiner Fliege was zu Leide tun, und der einem guten Tropfen nicht abgeneigt ist. Doch wehe dem Schafbock, der seiner Herde zu nahe kommt. Es gibt nicht viel, was Lars aus der Ruhe bringt, aber Sven treibt ihn regelmäßig zur Weißglut. Sven ist also gut beraten, ihm nicht in die Finger zu laufen, sonst setzt es eine ordentliche Tracht Prügel.



Wøtan

Er ist der etwas verschlafen wirkende Hund des alten Schäfers. Wøtan ist eigentlich so, wie man sich einen Familienhund vorstellt: lieb, nicht bissig und er kaut lieber an Knochen als Unheil anzurichten. Aber auch er kann hellwach sein, wenn es darum geht, die Schäfchen der Herde zu beschützen. Aber der potente Bock muss sich nicht allzu viele Sorgen machen, solange er nur schnell genug ist. Aber das Sprichwort "Hunde, die bellen, beißen nicht" kann auf das Verhältnis zwischen Wøtan und Sven nicht übertragen werden.



Brømse

Das rothaarige Gör tollt gerne auf den Wiesen herum und knuddelt mit allem und jedem, der ihr vor die sommersprossenbesetzte Nase kommt. So kann es vorkommen, dass nicht nur der Teddy und Wøtan dran glauben müssen, auch Sven kann sich schneller in ihren Fängen wiederfinden, als ihm lieb ist.



Die Aliens

Bei all den unendliche Weiten muss es doch fremde Lebensformen geben, und das sind sie. Die grünen Gesellen haben nur ein Ziel: die Anatomie der weltlichen Schafe genauer unter die Lupe zu nehmen. So haben es nicht nur die unschuldigen Schäfchen schwer, auch Sven muss aufpassen, dass er den hyperaktiven und unendlich neugierigen Jungs und ihren, sagen wir mal: ungewöhnlichen Methoden zum Opfer fällt.



Frigida

Die meisten Schafe sind Sven für seine Liebesdienste eher dankbar. Bei Frigida ist das leider etwas anders. Bis ihr Kessel der Leidenschaft endlich brodelt, stößt Sven schon hart an seine Grenzen der Belastbarkeit. Doch auch das ist kein unüberwindbares Hindernis für Sven.



Svens Klon

Viele Menschen sind fest davon überzeugt, von Aliens in einem UFO entführt worden zu sein. Die meisten davon sind allerdings ausgemachte Spinner. Sven jedoch wurde dieses schwere Schicksal tatsächlich zuteil. Die Aliens haben ihn lange und ausführlich studiert und sind zu dem Entschluss gekommen, dass die Welt noch ein zweites Exemplar braucht. So entstand der Klon, der sich zusammen mit Sven auf den Wiesen und Feldern herumtreibt.



Meerjungschaf

Sie sind ein Mythos, der in der Realität verankert ist. Diese filigranen Wesen aus dem feuchten Element ähneln Prinzessinnen, deren Herzen erobert werden wollen, was Sven natürlich nur zu gerne tut. Doch auch über diese zauberhaften Meereswesen wacht Wotan regelrecht mit Argusaugen.

Interviews

Die Macher im Kreuzverhör

In diesem Teil sollen nun alle Beteiligten zu Wort kommen, denn wer könnte mehr über Sven erzählen als die Mache, die dahinter stecken. Es sollte nicht unerwähnt bleiben, dass die Interviews in der Entwicklungsphase von Sven 004 geführt wurden, so dass die eine oder andere Antwort mittlerweile ein wenig überholt wirkt.



01. Frage: Stell dich bitte zunächst kurz selber vor!
(Name, Alter, Position)



02. Frage: Wie bist du zur phenomedia gekommen und was waren deine ersten Werke?



03. Frage: Was ist dein Lebensmotto und was sind deine Hobbys?



04. Frage: Was hast du genau mit den drei Teilen von Sven Bommollen zu tun?



05. Frage: Welches waren bisher die positivsten Erfahrungen, die du aus der Arbeit an Sven ziehen konntest?



06. Frage: Ist während der Produktion auch mal was schiefgelaufen und gibt es lustige Anekdoten?



07. Frage: Sind deine Ideen in einen der Teile eingeflossen?



08. Frage: Wie siehst du die Zusammenarbeit des Teams?



09. Frage: Was ist dein erster Gedanke, wenn du morgens ins Büro kommst?

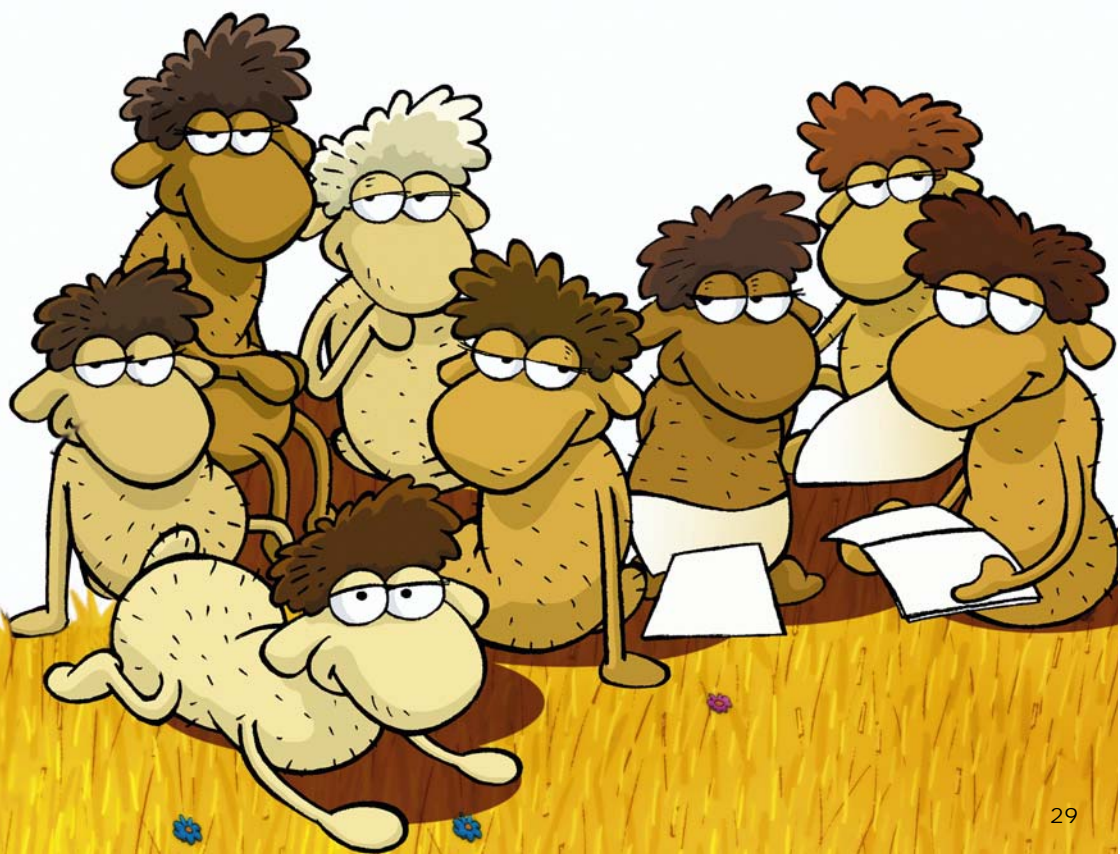


10. Frage: Hast du ein Mittel gegen den aufkeimenden Produktionsstress?





11. Frage: Fragen über Fragen, doch jetzt ist Schluss. Zum Abschied vielleicht noch einen kleinen Insider, was wir demnächst von dir und der phenomedia erwarten können?










 **Ralf Marczinczik**, meines Zeichens Art Director und Illustrator.

 Oje, lass mich mal überlegen... Das war '97 und die phenomedia gab's da noch nicht. Ich war freiberuflicher Grafiker und auf der Suche nach Arbeit, als es mich in das Gemeinschaftsbüro

verschiedener kleiner Firmen trieb, die später einmal phenomedia formen sollten. Sven gab es da schon, allerdings noch als Nebenfigur für einen Cartoon-Strip, den ich schrieb und aus dem leider nie etwas wurde. Meine ersten Jobs für die Jungs waren die gemalten Hintergründe für die Gnarf WWGL und Grafiken für ein Science-Fiction-Spiel, das meines Wissens auf irgendeiner Cover CD verschwand. Danach habe ich allerlei Konzepte erstellt und die Art Direction für verschiedene Spiele der phenomedia übernommen, darunter auch Moorhuhn 2, 3 etc. sowie für allerlei kleine Spiele und größere Projekte. Dann kam Sven, Höllenjob und bald auch unser Fußballspiel "Crazy Kickers"

 Mein Lebensmotto schwankt je nach Arbeitsumständen zwischen "Alles ist toll" bis "Alles ist schrecklich". Aber privat ist es eher: "Am Ende fügt sich wie durch Zauberei alles zusammen und macht auch noch Sinn!" Meine Hobbys überschneiden sich mit dem, was ich beruflich mache. Alles, was mit Illustration zu tun hat, ist immer spannend und hat mich auch schon seit jeher privat interessiert. Und an Büchern kann ich generell einfach nicht vorbeigehen.

 Neben der Konzeption zusammen mit Alex, zeichne ich auch noch die Hintergründe, führe Regie bei den Animationen und kümmere mich ein wenig um das Marketing. Dazu kommen noch Sachen wie das Überwachen der Covergestaltung, des Internetauftritts etc. Spiele zu machen ist immer Kollaboration, und so bin ich je nach Bedarf bei dem, was gerade benötigt wird.

 Die Erkenntnis, dass genauso viele Frauen wie Männer gerne Sven spielen. Bei der doch recht männerdominierten Fangemeinde der meisten Computerspiele find ich das wirklich ganz hervorragend!



Lustige Anekdoten? Da gibt's einige Sachen, die man besser nicht öffentlich erzählt. (Aber vielleicht lass ich mich ja mal zu einem Glas Wein einladen und plaudere dann ein wenig aus dem Nähkästchen.)

Naja, man kann sich vorstellen, dass ich, als ich die Idee dem damaligen Management von phenomedia vorgestellt habe, einige hochgezogene Augenbrauen kassiert habe.

Auch unsere damalige Presse-Abteilung tat sich Anfangs schwer, wie sie das Thema an den Mann bzw. die Frau bringen sollten, aber anhand des irre guten Starts von Sven in den Medien kann man sich wirklich nicht über mangelndes Engagement beklagen.

Die diversen Pressetermins haben mich allerdings eines gelehrt: Manche Leute (nämlich so jemanden wie mich) zieht es nicht unbedingt ins Licht der Öffentlichkeit. Ich wirke auf den Bildern, die durch die Presse gingen, immer ein wenig wie ein lichtscheuer und leicht überfütterter Maulwurf, der blinzeln und ein wenig hilflos in die Kameras guckt.

Besonders denkwürdig war auch die Präsentation des echten Sven Schafs im Valentinos in Hamburg. Das arme Tier wurde von einem sehr, sehr netten Paar (einem Schafzüchter und Freundin) begleitet, die sich darum kümmerten, dass es durch die ganze Aktion nicht allzu sehr traumatisiert wurde. Im Laufe des Abends kamen mir dann doch Zweifel, ob denn das Umfeld, in dem ich mich gerade bewegte, so erstrebenswert war, denn in dieser hübschen Glitzerwelt der Eitelkeiten und Picture-Ops kam ich mir doch sehr wie ein Tourist vor.

Je später der Abend wurde, umso debiler benahmen sich einige der älteren Herren in Gegenwart der (oft viel zu jung anmutenden) Damen. Und so konnte es geschehen, dass die eh schon knappen T-Shirts von den Herren hinten noch einmal enger zusammengezogen wurden, sobald sich ein Fotograf vor ihnen aufbaute.



Schon bei Sven 1 gab es für alle Teammitglieder die Möglichkeit, Ideen mit einzubringen. Allerdings muß dann einer (in unserem Fall zwei: Alex und ich) entscheiden, was wir davon umsetzen und was nicht. Den Ansatz, dass in der Konzeptphase ALLE im Team Ideen einbringen können, zieht sich bis heute durch unsere Produktionsweise.

Ein paar von meinen Ideen sind eingeflossen (zum Beispiel die Aliens oder Brömse), viele andere aber auch nicht. Meist ist Alex derjenige, der am besten einschätzen kann, ob eine Idee featuretauglich ist. So bin ich auch nicht traurig, wenn ich einen Einfall nicht einbringen kann. Alles Teil eines Prozesses, und da ist ein großes Ego eher ein Problem als eine Lösung.





Wir hatten sehr großes Glück, dass Alex mit in unserem Boot sitzt. Ich glaube nicht, dass wir ohne ihn einen vernünftigen zweiten Teil hätten machen können. Ebenso Jendrik. Er ist nicht nur Ausführer in der Programmierung, sondern auch enorm wichtig bei den Diskussionen um Spielfunktionen und überrascht uns alle immer wieder mit seinen Einfällen, was man mit den Grafiken noch anstellen kann.

Nazan, Stefan, Nils, Cüneyt, Micha und all die anderen kommen sehr gut miteinander aus und ich bekomme immer wieder mit, wie familiär Außenstehende die Atmosphäre innerhalb unseres Studio-Bereichs empfinden. Und Praktikanten und Azubis haben es bestimmt auch nicht überall so gut.



Schaffe ich alles, was ich mir für heute vorgenommen habe?



Gute Planung! Das, und nichts anderes hilft. Es gibt immer wieder Stimmen, die mir weismachen wollen, wie romantisch und dem Spieleentwickler-Cliché entsprechend doch All-Nighter, Wochenendarbeit und Überstunden sind. Kompletter Tineff!!!

Planen wir richtig und realistisch, fallen solche Sachen gar nicht erst an und wir können alle ruhigen Gewissens den Abend mit unseren Liebsten verbringen, wie es sich gehört.

Klar fallen schonmal Überstunden an oder auch Wochenenden, aber ich habe jedes Mal ein schlechtes Gewissen, wenn ich unsere Leute dazu überreden muß.



Nun, wir sitzen bis über die Ohren in einem Projekt namens "Crazy Kickers", in dem es um Fußball geht, Sven bringt sich für seine 5. Runde wieder in Form und das nächste Moorhuhn lässt vermutlich auch nicht lange auf sich warten. Wir hätten gerne noch eine Fortsetzung zu unserem Spiel "Höllensjob" gemacht, aber wer weiß, wenn sich nach und nach mehr Leute dafür begeistern, wird es vielleicht ja auch eines Tages noch mal was.





Thorsten Stranegger. Mein Alter bleibt geheim und ich bin Quality Assurance Manager und Produkt Manager (unter anderem für "Der Planer 3" und "Far West").



Wie bin ich hergekommen? Mit dem Auto, was denkst du denn?! Mein erstes Projekt schimpfte sich "K.Hawk".



Mein Motto ist ganz klassisch: Leb schnell, stirb jung!" Meine Hobbys: Motorradfahren und Musikmachen.



Kurz gesagt: Testmanagement und Gamebalancing.



Ich sag´s mal ungeschminkt, passt ja gut zum Rest des Buches: Mein Sexleben hat sich radikal verändert...



Nö, ist fast alles glatt gelaufen.



Bei verschiedenen Karten sind meine Anregungen mit eingeflossen und ich bin auf einem Karton verewigt.



Super Teamarbeit, alles dufte. Einige mögen mir das vielleicht nicht abnehmen, aber ich denke im tiefsten Inneren wirklich so.



Schafe überall Schafe... Und wo is´n mein Kaffee?!



Da zitiere ich doch mal eine mir nur zu gut bekannte Stelle aus einem Disney-Streifen: "Probier´s mal mit Gemütlichkeit!"



Da steht so einiges an, was wirklich lustig und gut wird. Dafür leg ich schon jetzt meine Hand ins Feuer! Aber mehr wird noch nicht verraten.



Nils Fritze,
34 ,Musik und Sound



Michael Bohne hat mich gefragt, ob ich nicht Musik und Sound für die phenomedia machen will. Da ich zu der Zeit auf Kreuzfahrtschiffen für alte Witwen Klavier gespielt habe, fiel die Entscheidung nicht wirklich schwer. Die ersten Werke waren,

glaube ich, kleine Casual-Games wie z.B. "Punisher" zur Fußball EM 2000.



Lebensmotto? Wer braucht denn sowas? Nee, da schreib ich mir selber nichts vor. Meine Hobbies sind: Radfahren, Schwimmen, Ringel-Piez mit Anfassen und Ping-Pong.



Einfach gesagt: Ich habe die Musik und die Sound Effekte gemacht.



Darüber nachzudenken, wie es sich anhört, wenn ein nordischer Schafsbock seine Herde beglückt, hat mich sozusagen auf eine höhere geistige Ebene geführt. Ich bin jetzt sogar schon in der Lage, das Alphabet aufzusagen.



Da fällt mir gerade nichts Außergewöhnliches ein. Sorry.



Kurz aber wahr: Nein!



Rund, chaotisch, flüchtig, demoralisierend. Um´s kurz zu machen: Perfekt!!



Wieviele Mails mit "Der Brötchenmann ist da!" liegen wieder in meinem Posteingang?!





Alles gaaaanz laaaangsam...




Vielleicht schreibe ich ein Buch, vielleicht drehe ich einen Film. Ich müsste auch mal wieder zum Zahnarzt. Wahrscheinlich werde ich auch im diesem Jahr die Musik und Sounds für phenomedia-Spiele machen. Kommt Zeit, kommt Rat.




 **Micha Kraziewicz**, ich bin 24 und Leveldesigner sowie 3D-Artist.

 Naja, ich bin in Wattenscheid geboren und groß geworden. Weiter spiele ich sehr gerne, und da die Phenomedia in Wattenscheid sitzt und Spiele entwickelt passte alles zusammen. Kurz gesagt: Es war Zufall!

Mein erstes Projekt, an dem ich mich beteiligen durfte, waren die Gnarfs. Die erste Aufgabe bestand darin, den Gnarf-Font zu komplettieren. Danach ging es sofort an den ersten Teil der Sven-Saga. Bei Sven 1 habe ich zwar lediglich Colorationen und Schattierungen an ein paar Objekten vornehmen können, da das Projekt schon fast abgeschlossen war, als ich zum Team hinzukam, aber spannend war es trotzdem. Dann wurde ich sofort mit dem Leveldesign von Sven zwø beauftragt. Eigentlich sollte ich anfangs nur testweise Levels erstellen. Da aber meine Levels allen gefielen und mir die Arbeit super viel Spaß machte, waren alle der Meinung, ich sollte das ab sofort hauptsächlich machen. Und dabei bin ich auch geblieben!

 Was ist mein Lebensmotto? Eine gute Frage. Ich sag mir immer: "Man lebt nur einmal!", deshalb versuche ich jeden Tag so intensiv zu leben und zu nutzen wie es nur geht. Neben dem PC als Hobby, zocke ich sehr gerne. Der Gamecube und die Playstation 2 sorgen nicht nur für genügend Abwechslung, sondern inspirieren mich auch für die Arbeit und helfen mir bei Ideenfindungen.

Ich spiele auch leidenschaftlich gerne Pool und Snooker. Nein, nicht am Rechner! Ansonsten mach ich das, was fast jeder gerne macht: Kino, Bowling, Kartfahren, mit Freunden im Café abhängen und und und...

 Wie oben schon kurz angesprochen, habe ich für den ersten Teil lediglich Colorationen und Schattierungen für einige Animationen vorgenommen. Bei Sven zwø habe ich, neben dem gesamten Leveldesign, Stefan Wurzer bei der Colorationen und Schattierung etwas unter die Arme gegriffen. Bei Sven XXX und 004 habe ich mich neben dem Leveldesign auch ein wenig um die QA gekümmert. Zudem sind die Levels teilweise so editiert, dass sie eine große Karte bilden. Nicht alle, aber die Meisten.



Es war schon immer ein Traum von mir, Spiele zu entwickeln bzw. an der Entwicklung eines Spiels beteiligt zu sein. Dabei geht es mir nicht um Reputation oder Geld, vielmehr um die Vorstellung und die Gewissheit, dass es Menschen gibt, die das mögen, was wir machen. Faszinierend war natürlich die Entwicklung von Sven hautnah mitzuerleben: der Werdegang eines Spiels zum Kultstatus. Überraschend waren auch die Momente während der Entwicklung, bei denen ich beispielsweise direkt gefragt wurde, wie die Objekte gestaltet werden sollten, damit ich besser mit ihnen arbeiten konnte. Ohne Frage ist das phenomedia-Team einzigartig und jeder Tag birgt positive Erfahrungen. Es macht einfach Spaß mit den Jungs zu arbeiten.



Irren ist menschlich, das sagt eigentlich schon alles. Sicher habe ich einige Levels in den Sand gesetzt und mehrere Male überarbeitet. Einige sind auch nicht in die Spiele gekommen, weil ich einfach nicht von diesen Levels überzeugt war. Stressig sind immer die Masterphasen, also die letzte Woche vor Abgabe des Spiels. Besonders beim dritten Teil von Sven, da ich ja die QA kurzfristig übernommen hatte. Da stürzt das Spiel ab, hier gibt's Klipping-Fehler und alles muss ausgemerzt werden.

Ich bin während dieser Zeit zwischen den einzelnen Büros nur so hin und her geflitzt. That's life!





Nun ja. Ich habe während meiner Zeit als Leveldesigner in den letzten zwei Jahren 262 Levels editiert und getestet, davon waren 212 allein für Sven 2 und 3. Die anderen 50 Levels habe ich für Höllenjob editiert. (Was übrigens auch ein witziges und sehr schönes Spiel ist!) Da ich der einzige bin, der die Levels editiert, sind pausenlos Ideen von mir eingeflossen.


Keiner hat mir je vorgeschrieben, wie die Levels auszusehen haben. Ich konnte meiner Kreativität also freien Lauf lassen. Es ging sogar soweit, dass ich zu Hause spät in der Nacht noch Ideen bekommen habe und diese sofort auf Papier skizzierte, egal wie spät es war.



Ich könnte mir kein besseres Team vorstellen. Wenn einmal Probleme auftauchen, dann ist jeder sofort bereit zu helfen. Es ist hier wie in einer Beziehung: Wir ergänzen uns mit unseren unterschiedlichen Fähigkeiten. Es würde auch nicht ohne Teamwork funktionieren!

 Kaffee, ohne den geht gar nichts! Das mache ich jeden Morgen als erstes. Ich fahr meinen Rechner hoch und geh mit einigen Kollegen erst mal in die Küche zum üblichen Morgenplausch. Rauch dabei noch ein paar Zigaretten. Dann kann es losgehen.


 Ich habe eigentlich gehofft, eine Antwort darauf zu finden. Nein, im Allgemeinen ist die Arbeit gar nicht so stressig. Lediglich die vorhin angesprochen Masterphasen sind bzw. können stressig sein. Aber die dauern zum Glück auch nicht ewig.


 Sicherlich könnt ihr euch schon denken, dass wir intensiv an einem neuen Sven Spiel arbeiten. Ich sag nur so viel: Es wird großartig. Im wahrsten Sinne des Wortes.



Sven`s Autogrammkarten - Motiv





 **Thomas Schüer**, 27 Jahre, Grafiker, HTML-Programmierer und Mädchen für die kleinen Dinge.


 Ich bin schon seit ca. 8 Jahren dabei. Da hieß der ganze Laden noch gar nicht phenomedia und bestand aus mehreren kleinen Buden, die den Traum hatten, gemeinsam was Großes aufzuziehen.

Erst hab ich hier ein Praktikum gemacht, um danach dann eine Ausbildung zum Bürokaufmann, kombiniert mit einem BWL-Studium an der VWA (Verwaltungs und Wirtschaftsakademie), zu absolvieren. Während der gesamten Zeit habe ich jedoch als Grafiker gearbeitet. Komisch eigentlich. Und da ich schon damals ziemlich fit mit diesen ganzen Multimedia-Programmen war und ich eine Menge schlechte Filme gesehen habe, kam es, dass ich in den letzten 8 Jahren nicht ein Buch in den Händen gehalten habe. Stattdessen entwickelte und gestaltete ich Flash-Games, Internet-Seiten, allerlei Zusatz-Content und Pornocover.

Mein erstes Werk im Bereich Spiele war übrigens die Hauptrolle in einem Intro-Film für ein ganz schön schlechtes Spiel. Ich spielte einen Typen, der in einer Spielhalle der Zukunft sein Leben setzt und verliert. Quasi ein Neuer-Markt-Hoschi der ersten Stunde.

 Ich habe kein Lebensmotto und vegetiere immer so in den Tag hinein. Das Klischee "Sein Hobby zum Beruf zu machen" trifft bei mir zu 100% zu. Ansonsten mache ich leidenschaftlich gerne Musik. Hauptsächlich zupf ich Gitarre oder spiele Bass.

 Wir waren halt von Anfang an für den gesamten Online-Auftritt verantwortlich. Im Laufe der Jahre haben wir eine Menge Material zusammengebastelt und online gestellt. Screensaver, das Lederzwerge-Game, Teaser-Filme, Flash-Gimmicks, Highscoreanbindung, Registrierung, die Anbindung des Bezahlsystems. Also fast alles, was man unter www.sven-kommt.de finden kann.

 Dass Arbeit richtig Spaß machen kann. Als wir begonnen haben, die Internetseiten aufzubauen und Zusatz-Material zu basteln, war es förmlich ein riesiges Fest, die vielen lustigen Ideen zu diskutieren und umzusetzen.



Die Lederzwerge haben hier im Haus für eine Menge Zündstoff gesorgt. Und nicht nur hier! Wenn man dieses kleine Spiel nur anhand von Worten erklärt, wirkt es doch arg pervers. Schließlich handelt es sich um poppende Zwerge, die sich gegenseitig die Kimme ausschlecken. Wenn man allerdings das fertige Spiel sieht, ist es völlig harmlos und einfach nur megawitzig. Was ich damit eigentlich sagen wollte: Von der Idee zur Umsetzung ist es oft ein blutiger Kampf.



Nicht wirklich, da wir ja nicht direkt an der Produktion des Spiels beteiligt waren. Allerdings hatten wir für unseren Aufgabenbereich schon eine Menge Freiheiten. Bei den Lederzwergen konnten wir uns z.B. richtig austoben und unserer schmutzigen Phantasie freien Lauf lassen.



Unkompliziert und vorbildlich. Alles bestens!



Ups, schon 10?!?



Leider nicht. Ich könnte schon wieder heulen...



Einen Aktienkurs über 40 Cent?! (Das hat sich seit der GmbH wohl erledigt...)



Was ist Sven

*UXQGLGHEXQG (QVWHKXQVNLJHQ



Dirk Schiemann, 33 Jahre, Grafiker, Datenbank-/HTML-Programmierer und Mädchen für die wirklich großen Dinge.



Mein Weg zu phenomedia lief direkt über das Moorhuhn. Ich hatte zu dem Zeitpunkt des Mega-Hype um das Huhn meine ersten Gehversuche im 3D Model- und Animationsbereich unternommen.

Da mir die Figur und das Spiel gefielen, hab ich ein paar Grafiken erstellt und im Netz verbreitet. Einige davon sind auch bei Pheno gelandet und so wurde man dort auf mich aufmerksam. Als ich dann bei der 1. Deutschen Moorhuhn Online Meisterschaft einige Sicherheitsmängel fand, hat mich Michael Bohne gefragt, ob ich Interesse an einem Job bei phenomedia hätte. Das Ganze ist nun 4 Jahre her und ich hab immer noch so viel Spaß wie am ersten Tag. Mein erstes Werk war die Umsetzung der 2. Deutschen Moorhuhn Online Meisterschaft. Mit diesem Spiel haben Thomas und ich Meilensteine in den Systemvoraussetzungen für Online Spiele gesetzt.



Ein Lebensmotto fällt mir auch nicht ein. Lecker Essen ist etwas, was mir wichtig ist. Mein Hobby ist Jonglieren. Wann immer ich die Chance habe, beschäftige ich mich mit Keulen und Bällen.

Ich hab mal das Gerücht gehört, durch Jonglieren bilden sich neue Nervenverbindungen zwischen den Gehirnhälften und man wird intelligenter. Darauf warte ich allerdings heute noch drauf.



Da Thomas und Dirk bei dieser Frage einer Meinung sind, kann die Antwort beim Herren Schüer nachgelesen werden.



Ich habe mal eine halbe Nacht mit Sven Fans aus dem Forum gepocht, das war eine riesen Gaudi, was bestimmt auch daran lag, dass ich nicht der einzige war, der Rotwein dabei getrunken hat.



Wir mussten bei der Highscore Anbindung sicherstellen, das es keine Übertragungsfehler bei Sonderzeichen im Usernamen gibt. Also haben wir das in allen Varianten durchgetestet. Irgendwann ist dann doch auch mal ein Fehler aufgetreten. Aber mal ehrlich: Wer ändert denn sein Passwort auch schon auf "süßesmäuselchen"?!



Da Thomas und Dirk bei dieser Frage einer Meinung sind, kann die Antwort beim Herren Schürer nachgelesen werden.



Da meine Arbeit nur einen Teilbereich eines Produktes betrifft, kann ich nur mit einem Team arbeiten. Sobald die Kommunikation untereinander nicht mehr funktioniert, sitz ich auf dem Trockenen. Ich denke, wir haben uns sehr gut in das Sven Produktionsteam eingefügt und konnten alle prima zusammen arbeiten.



Na toll, wie immer: 7:30 Uhr und kein Mensch da.



Es gibt bei einer Süßwarenketten eine ganz hervorragende Trinkschokolade. Feinste geraspelte Schokolade mit Milch aufkochen, einrühren... Lecker !



Mh, kein Kommentar. Steht so in meinem Arbeitsvertrag!

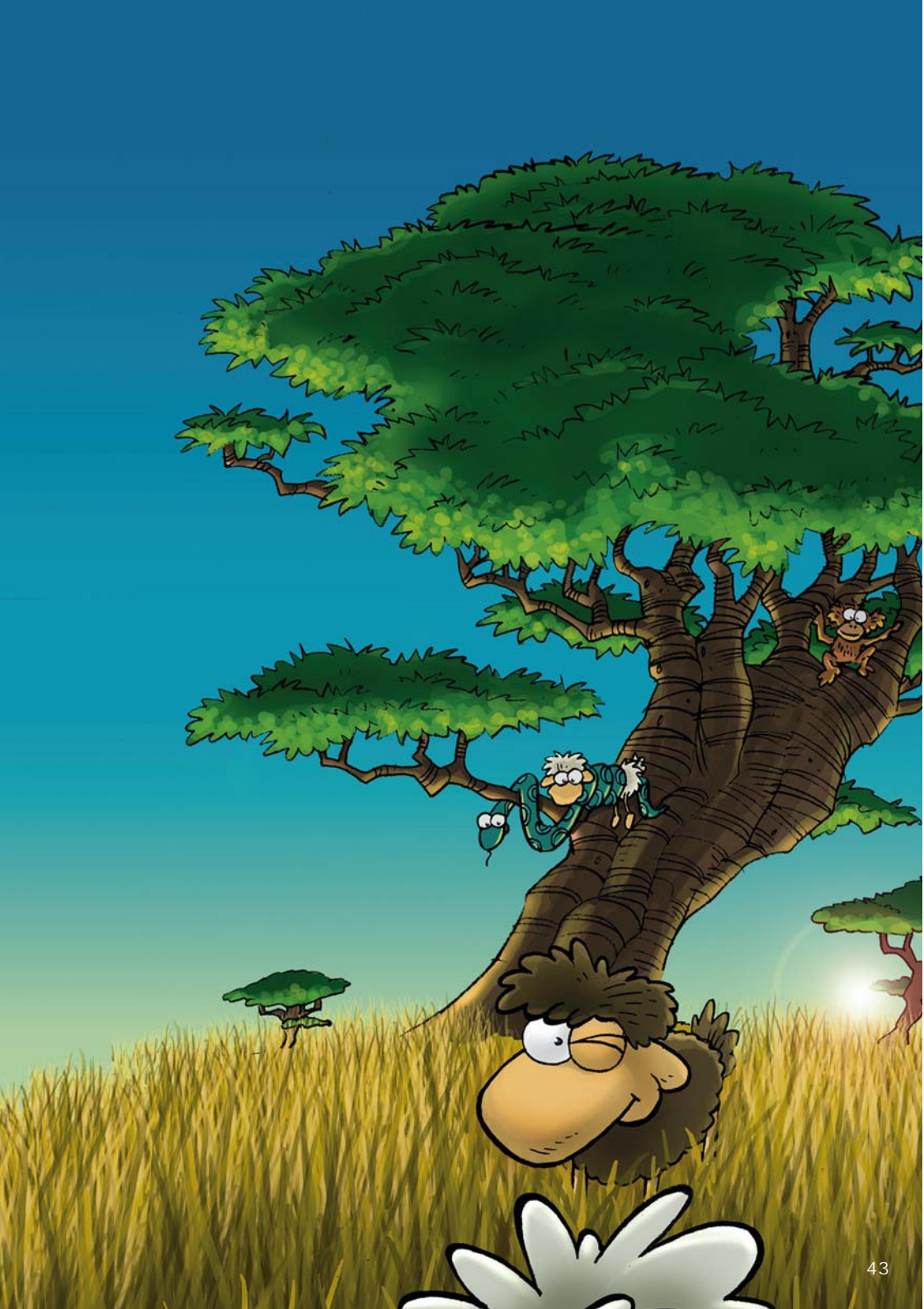


Artwork

Ein Einlick hinter die Kulissen

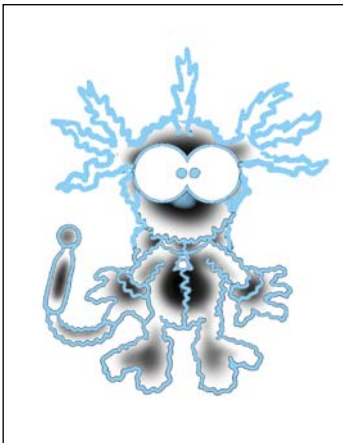
Auf den folgenden Seiten findet sich eine Galerie mit den schönsten Momenten aus der bunten Welt der Sven Spiele. Neben den fertigen Grafiken handelt es sich dabei auch um Entwurfskizzen und andere im Vergleich fast schon schmucklose Bilder.





Spezielle Designstudien

Die Aliens bei den Sven-Spielen erfreuten sich schon von Beginn an großer Beliebtheit. Die Fans hatten Gefallen an den kleinen grünen Männchen mit ihren "Stäben" gefunden und wollten so viel wie möglich über die Außerirdischen erfahren. Das wohl witzigste Bild entstand während der Animations-Phase. Das elektrisier-



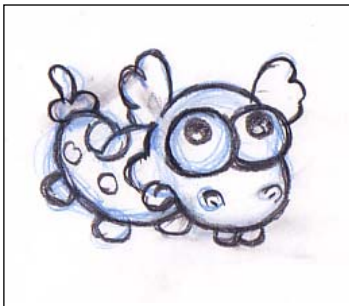
te, grüne Kerlchen sieht nicht nur wirklich süß aus, sondern überzeugt auch durch die schlicht gehaltenen Details.

Bromse ist das wohl kuschelbedürftigste Mädchen der Welt. Die Kleine ist jedoch nicht nur zuckersüß mit ihren Sommer sprossen und den roten Haaren, sie kann auch recht nervig sein. Wenn sich der liebevolle Sven mal wieder auf der Weide vergnügen will und Bromse ihn mit ihren Knuddelattacken davon abhält, kann man manchmal schon



verzweifeln. Dieses Bild zeigt Bromse im elektrisierten Zustand, ein Bild, das zwar nur für Bruchteile einer Sekunde zu sehen ist, von vielen Sven-Spielern jedoch gerne öfter gesehen wird.

Bei diesem Gesellen handelt es sich um das Haustier der Aliens. Zu sehen ist hier ein Designstudie, die nie den Weg in das Spiel gefunden hat, da es nicht wirklich zu dem Design der Aliens an sich gepasst hat. In dem unten stehen Bild ist das "Alien-Pet" noch in der Scribble-Phase. Die Vorzeichnung wurde mit Bleistift gefertigt, die blauen Markierungen unterstreichen den späteren Schattenwurf und Details.

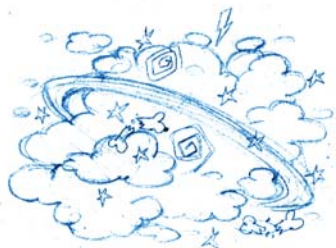


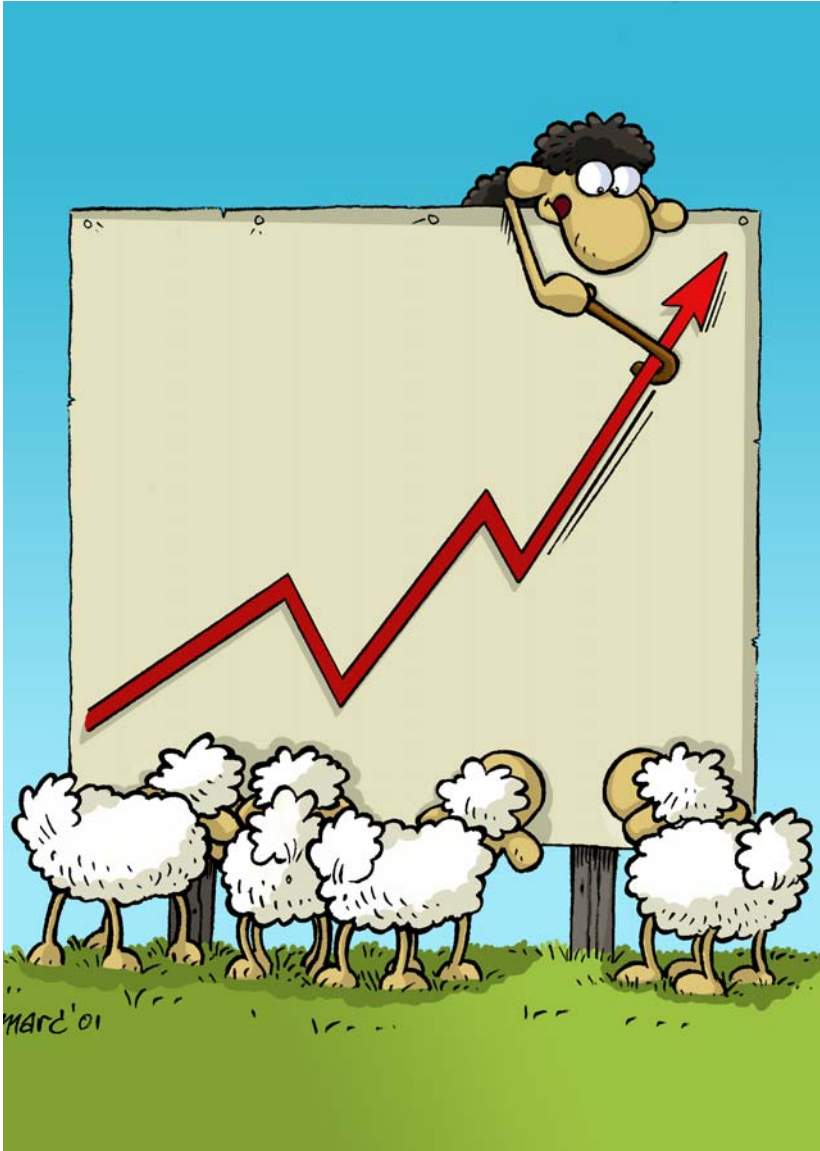
So sollte das Viech dann coloriert aussehen. Da die Idee dieses Tieres, wie bereits erwähnt, verworfen wurde, ist die Präsentation auf dieser Seite, was die Öffentlichkeit betrifft, übrigens eine absolute Premiere. Man will dem Leser schließlich auch was bieten!



Popp-Posen

Die persönliche Erfahrung macht's



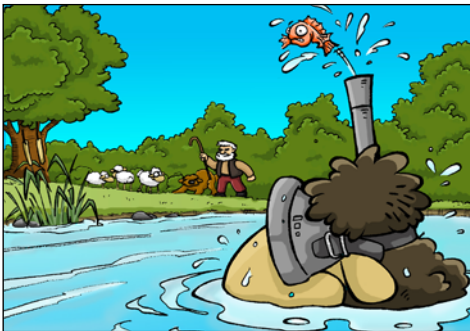


Illustrationen

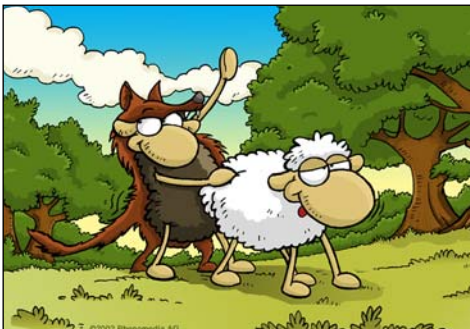
Kreativität ohne Grenzen



Der Schäfer Lars ist ein alter Hase in seinem Geschäft. Vielleicht ein wenig zu alt, denn er ist nicht immer am Puls des Geschehens. Das kommt Sven allerdings gerade Recht. Schließlich geht unser Wald- und Wiesencasanova einfach zu gerne seinem Hobby nach, und dabei kann er nun wirklich keinen gebrauchen, der ihm das Fell über die Ohren ziehen will.



Dem potentesten Schaf der Welt ist kein Trick zu schwer, um an die Objekte seiner Begierde heranzukommen. Dieses Bild zeigt ihn, wie er in bester James Bond Manier im Wasser an die Schäfchen heranpirscht. Bommwollen, übernehmen Sie!



Der Ausspruch "Der Wolf im Schafspelz" ist altbekannt? Doch wer hätte gedacht, dass die verkehrte Variante ähnlich tückisch sein kann. Wenn nicht tückischer! Ob Lars ein Wolf aber wirklich lieber ist als Sven, das sei noch zur Diskussion gestellt.



Auch als Akademiker macht Sven eine gute Figur. Und könnte man sich besser an junge Studentinnen der Schaf-Akademie heranmachen als in diesem Outfit? Wohl kaum!



Man wusste es immer: Im Grunde seines Herzens ist Sven lammfromm. Schließlich will er doch nur Liebe und Glückseligkeit unter den Schafen der Welt verteilen.

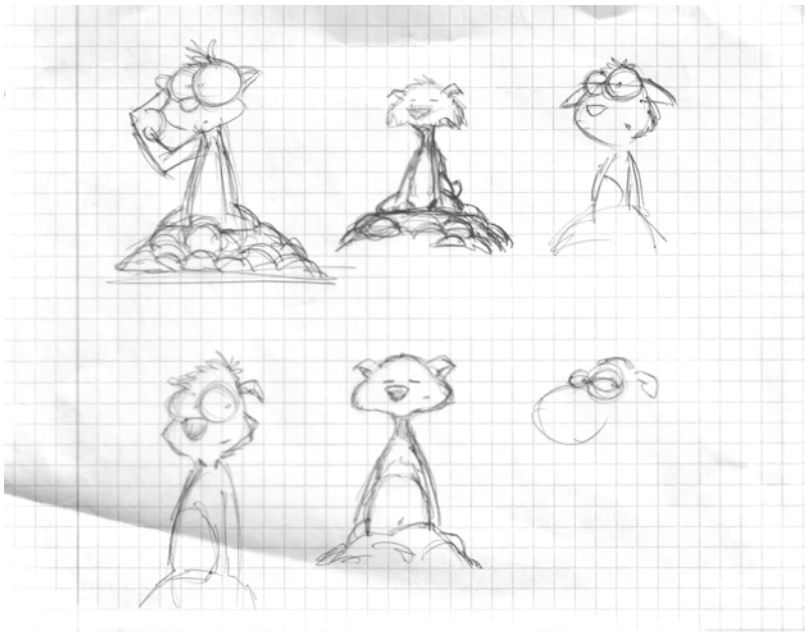


Das Phantom der Weide. Bei dem Gesang hapert es bei Sven noch ein wenig, aber sonst ist die Vorstellung doch wohl reif für den Broadway!



Scribbles

oder: Aus schäbig mach schön!



Es wurde schon das ein oder andere mal angesprochen, hier kann man es mal besonders deutlich sehen: Eine Spielfigur wie Sven kommt nicht eines Tages wie aus dem Ei gepellt daher. Zunächst schwingt einer der Grafiker den Bleistift und skizziert, wie der fertige Charakter später aussehen soll. Diese Skizzen nennt man auch Scribbles.

Nach und nach werden diese Scribbles verfeinert. Dazu werden die Outlines nachgezeichnet, der Rest wird zunächst per Radiergummi, später dann im Computer gelöscht.

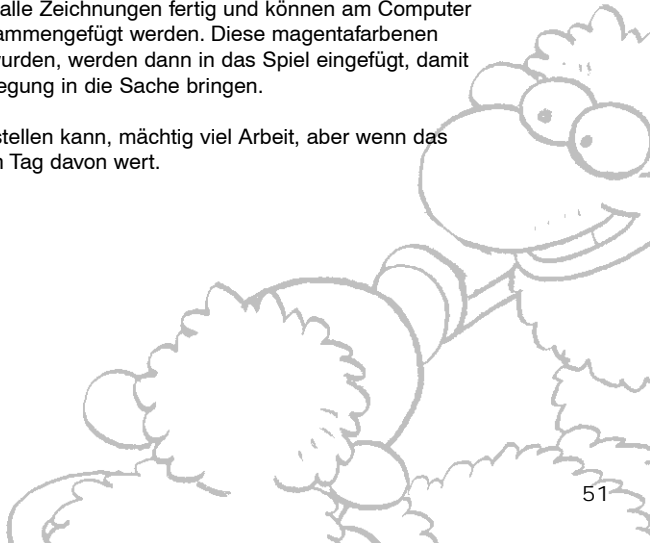
Da es sich bei Sven um ein Spiel handelt, dessen Grafik noch auf guter, alter 2D-Animation beruht, ist das natürlich eine Heidenarbeit. Denn jede einzelne Pose einer Animationsphase wird auf diese Weise erstellt.

Um während des Zeichnens kontrollieren zu können, ob man wirklich eine flüssige Bewegung hinbekommt, wandert ein Zeichner dafür an einen speziellen Tisch, der von unten beleuchtet wird. So kann er nicht nur die Pose, an der er gerade arbeitet, sondern auch vorhergehende im Auge behalten.



Nach Wochen des Zeichnens und unzähligen verbrauchten Bleistiften sind dann irgendwann alle Zeichnungen fertig und können am Computer zu einem Animationsstreifen zusammengefügt werden. Diese magentafarbenen Grafiken, die bereits vorgestellt wurden, werden dann in das Spiel eingefügt, damit die einzelnen Posen daraus Bewegung in die Sache bringen.

Das Ganze ist, wie man sich vorstellen kann, mächtig viel Arbeit, aber wenn das Ergebnis überzeugt, war es jeden Tag davon wert.



Outtakes

Zu viele Ideen in den Köpfen

Bei der Entwicklung eines Spiels wie Sven fallen immer Unmengen von Ideen an, die es nicht ins fertige Spiel schaffen. Sobald man merkt, dass eine Idee nicht funktioniert, wird sie wieder verworfen. Das tut manchmal weh, lässt sich aber leider nicht vermeiden.



Frühe Alien-Designs, die wieder verworfen wurden

Coverentwurf für die Classics-Kompilation





Dies ist die erste Version von Sven, die in 3D umgesetzt wurde. Damit sollte Spielzeugherstellern gezeigt werden, dass Sven auch als plastische Figur bestens funktioniert.



Originalfoto



Korrigiertes Feedback-Foto

Modell-Skulpturen

Kuriositäten Sammlung

Einiges musste Zensiert werden

~~SCHIFF BOOK THORSEN~~

Capitain mainland col. v
0/3/2/1/2 DOOK LOVOT col. v

STURE MØRSTHAMMAR
 STURE BØMWOLLEN
 STIG HØLMENWOLLEN
 LEKKA WØLBRÅDEN
 STEN DIG WØLLEN
 LØKKA BØMWOLLEN
 PEKKA SJØNHOLMEN
 LATTI RØMNYKKEN WIKER KACHO
 STURE EINARWØLLEN
 LARS WØLJUKKA
 MATTI VLØDHAMAR

SCHÄFER
 LARS EINYKKEN SEN DIG EINYKKEN
 OLE KLARUP DIGG BØMSUND

HUND
 STURE WØLVJAGEN JUKKA ANTI-LÄINEN!
 MATTI ANTI-LÄINEN OLE RØM PIRANGAR
 STURE SVENJAGAR OLE ANLÄINEN X
 STURE TRÅDTSIG OLE BANGLUFSEN
 STEN-DIG RØMTRÅDLAR

STEN DIGWØLLEN
 STURE BØMWØLLEN
 STIG HØLMENWØLLEN
 LEKKA WØLBRÅDEN
 LØKKA WØLWØLLEN
 LARS WØLJUKKA
 PEKKA SJØNHOLMEN
 STEN DIGGHØLMEN
 LATTI RØMNYKKEN
 LØKKA WØLWØLLEN
 STURE SVENJAGAR
 EINAR WØLWØLLEN
 EINAR SVENWØLLEN
 PÅR RØMTRÅDLAR

Die Namensgebung

Nicht nur bei der Grafik, auch ein oder zwei Schritte davor werden Ideen bereits erstellt und wieder verworfen. Bei der Namensgebung des Titelhelden wurde lange Zeit Sören als Favorit gehandelt. Warum es dann doch Sven wurde, wird vermutlich auf Ewig unbeantwortet bleiben.



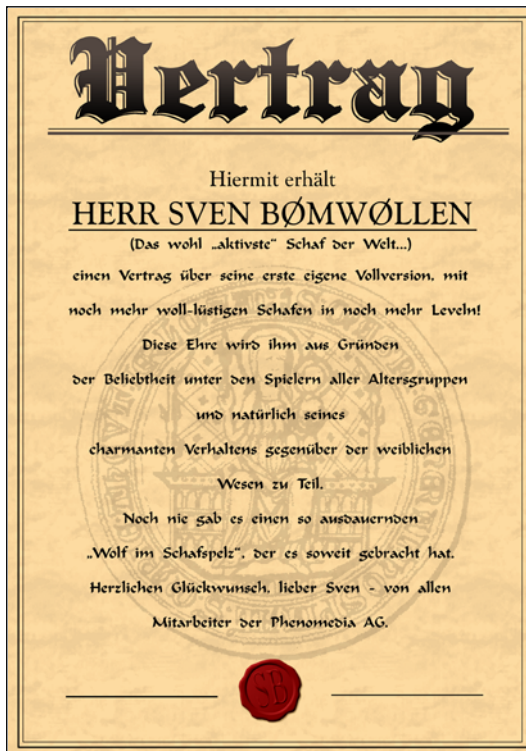
Dr. Sven bittet ins Sprechzimmer

Was man mit Sven nicht alles machen könnte... Die Möglichkeiten sind schier unbegrenzt! Seit Beginn der Serie denken nicht nur die kreativen Köpfe über ein Aufklärungs-Buch mit dem Schaf in beratender Tätigkeit nach. Die Idee war es, Sven an die Front der sexuellen Aufklärung zu schicken, um so den Eltern unter die Arme zu greifen und den Kids den Umgang mit diesem Thema zu erleichtern. Das überaltete Beispiel mit den Bienchen und den Blümchen hat so langsam nun wirklich ausgedient! Leider hat sich diese Idee immer wieder zerschlagen, aber wer weiß denn schon, was in Zukunft noch alles passiert im Hause Bømwøllen.

Kuriosum Interruptus

Es gab auch mal die Idee, Sven eine Gefährtin mit dem klangvollen Namen Svenja zur Seite zu stellen. Irgendwie schien das dann aber doch nicht so recht zu passen. Denn was für ein Beispiel in Sachen Beziehung sollten die beiden denn wohl abgeben?

Zum Thema "Das schönere Geschlecht" sei eine weitere Anekdote erlaubt: Nazan Özkan, die Frau, die sich für die interessanten Posen verantwortlich zeichnet, überraschte bei einem spontanen Interview, das auch den Weg ins Fernsehen schaffte, mit ihren besonders eloquenten Ausführungen zum Spiel. Auf die Frage, worum es denn jetzt eigentlich in dem Spiel geht, antwortete sie mit einem lockeren: "F\$@ßen". Wo sie recht hat, da hat sie recht!



Das internationale Schaf

Wie bringt man das potenteste Schaf der Welt in eben diese hinaus? Das ist wesentlich schwieriger, als man glauben mag. Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten, in denen mittelmäßige Schauspieler erst stinkreich werden und dann in die Politik wechseln, herrscht bekanntlich eine recht prude Stimmung. Da wird zensiert, was man zensieren kann. Nach langen Diskussionen, ob man dieses anstößige Spiel denn nun auf den amerikanischen Markt werfen könne, kam man bei phenomedia zu dem Schluss, dass das eine gute Idee sei. Leider fand man jenseits des großen Teichs niemanden, der diese Ansicht teilte.

Bei den Asiaten war's dann glatt ein wenig denkwürdiger. Zwar gibt es dort viele freundliche Menschen, die viel Spaß daran haben, benutzte Dinge aus Automaten zu ziehen wie die Kids hierzulande Kaugummis, doch Sven wurde in Gesprächen als zu hart und anstößig abgelehnt. Und das soll jemand verstehen!

Doch das Fehlen eines Vertriebspartners im Ausland hinderte Sven nicht daran, seinen Weg in eben dieses zu gehen. Denn das Internet funktioniert nach ganz eigenen Regeln, und so fand die kostenlose Downloadversion Anhänger in der ganzen Welt. Die Sprache der Liebe ist halt doch noch unglaublich universell!

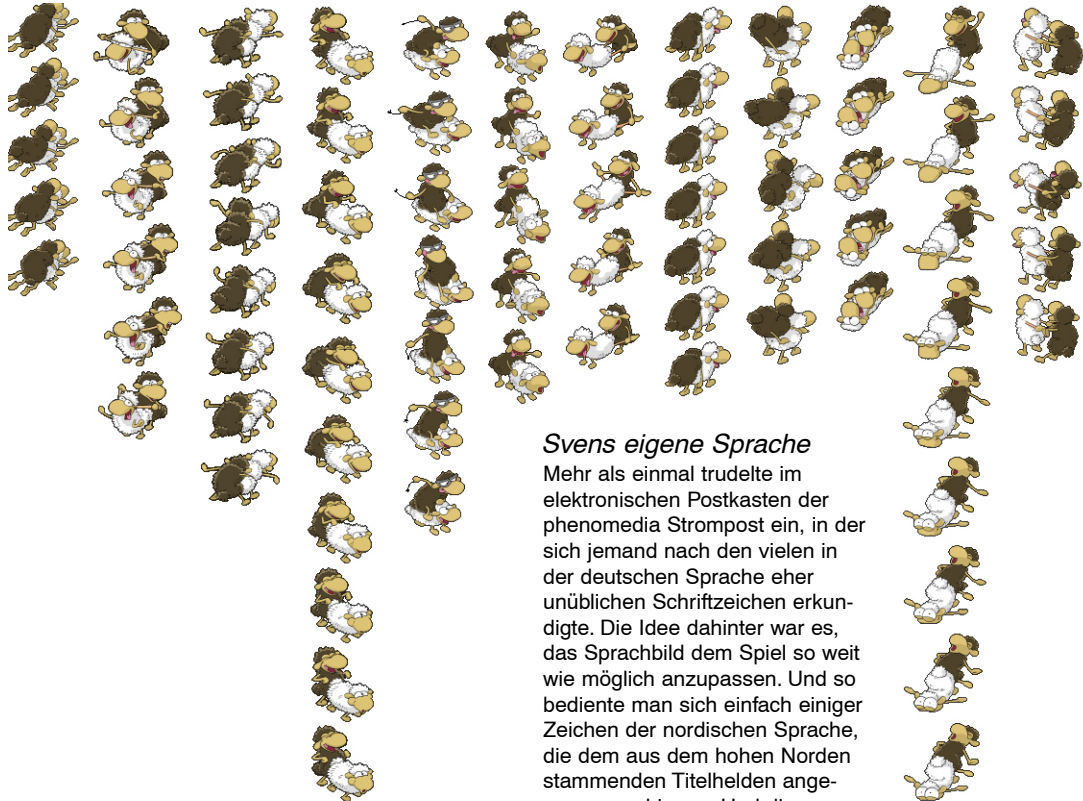


Von Plagiaten und anderen Schwierigkeiten

Es gibt Spiele, die kaum jemanden interessieren, und es gibt erfolgreiche Spiele, auf die einige derart neidisch reagieren, dass sie alles

Mögliche probieren, um einem den Spaß zu verderben. Kaum war das erste Spiel der Reihe auf dem Markt, hagelte es geradezu bitterböse Hasstriaden. Jeder Hinz und Kunz, der jemals ein Schaf gezeichnet haben, unterstellte den Entwicklern schweren Plagiatismus. Es gab Fälle von Briefen, in denen Ideenklau vorgeworfen wurde. Als Beweise wurden Zeichnungen eingeschickt, die allerdings so grad mal garnichts mit dem Gentlemanschaf zu tun hatten. Und so hatte nicht eine dieser Anklagen jemals auch nur im Ansatz Bestand.

Doch mit Plagiaten kennt man sich bei phenomedia bestens aus. Dem in oder anderen sind mit Sicherheit schon diverse Nachahmer von Moorhuhn aufgefallen, die es mittlerweile gibt. Unter den dümmsten Namen erscheint fast monatlich ein Plagiat vom Huhn, das man vom Himmel holen muss. Sven ist bisher jedoch noch einzigartig geblieben. Nicht, dass man bei phenomedia DAS Schaf kopiert wissen möchte - ganz im Gegenteil - aber ein bisschen seltsam ist es schon.



Merchandise einmal anders

Sprinter sind schnell, Mondraketen schneller, aber Lizenzbrecher sind mit Abstand die Schnellsten. So kam es, dass, kurz nachdem sich Sven zum ersten mal auf den Computern der Nation vergnügte, bereits zahlreiche, meist eher fürchterlich hässliche Fanartikel erhältlich waren. Interessanterweise war zu diesem Zeitpunkt nicht eine Lizenz vergeben.

Als z.B. einige Mitarbeiter der phenomedia an einem lauen Sommerabend über die weltberühmte Cranger Kirmes schlenderten, trauten sie ihren Augen kaum beim Anblick der vielen Gewinnbuden, von denen ihnen lauter weiße und braune Schafe entgegenlächelten. Da waren einige Plagiateur glatt mal wieder schneller als die Lizenzgeber.

Svens eigene Sprache

Mehr als einmal trudelte im elektronischen Postkasten der phenomedia Strompost ein, in der sich jemand nach den vielen in der deutschen Sprache eher unüblichen Schriftzeichen erkundigte. Die Idee dahinter war es, das Sprachbild dem Spiel so weit wie möglich anzupassen. Und so bediente man sich einfach einiger Zeichen der nordischen Sprache, die dem aus dem hohen Norden stammenden Titelhelden angemessen schienen. Und dieses Prinzip wurde dann natürlich konsequent durchgezogen.



Sven für zu Hause

Wenn man dem standhaften Bock bei der Arbeit zusieht, überkommt einen recht schnell das Verlangen, diesen Liebesboten auch mal knuddeln zu wollen. Was viele noch nicht wussten: Das geht! Zu genau diesem Zweck gibt es mittlerweile ein Fülle an Merchandise Artikeln.

Natürlich ist es mit Plüschtieren alleine noch lange nicht getan. Schließlich würd sich doch jeder in einem original Sven-Shirt ein bisschen wohler fühlen. Und der Kaffee schmeckt aus einer Schäfchentasse auch ein wenig besser!





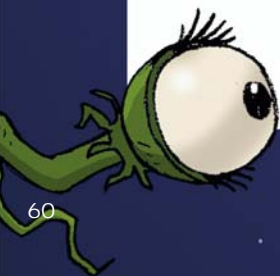
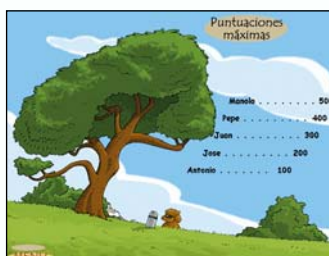
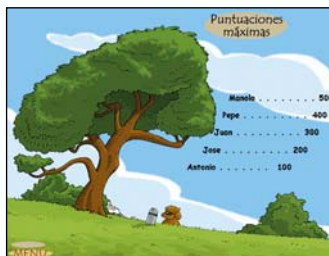
Auch in Sachen Merchandise gab es zahlreiche Ideen, die es nicht bis zur Umsetzung geschafft haben. So wurde z.B. zum Release des ersten Teils der Serie geplant, Sven als Sammelfigur in´s Überraschungs-Ei zu bringen. Einer wie Sven lässt sich aber eben nicht gerne in ein kleines Ei zwängen.

www.sven-shop.de

Fremdsprachen

Sven lernt Spanisch

Das Ursprungsland des Latin Lovers war erwartungsgemäß sofort empfänglich für einen Womanizer wie Sven. Und so wurde Sven kurzerhand nach Spanien exportiert, wo er unter dem Namen Cronik seine Dienste erweist. Da soll noch mal einer sagen, der Spanier an sich hätte mehr Feuer im Blut als der Nordländer. Der Gegenbeweis dürfte wohl zu Genüge erbracht sein.



Michaela Schaffrath als Bondgirl für eine Aktion der Bildzeitung zur Veröffentlichung von Sven 004.



Sven im Internet

www.sven-kommt.de

Heutzutage hat doch selbst Herr Müller-Meier-Schulze aus dem Nachbarhaus seine eigene Homepage, da sollte Herr Bømwøllen dem in nichts nachstehen. Zumal Sven doch weitaus Spannenderes zu erzählen hat.

Die Macher des berühmtesten Schafes seit Dolly, die sich als eher mäßig standhaft erwies, waren jedenfalls dieser Meinung und schufen dem Potenzprotz ein gar wundervolles Heim im virtuellen Raum. Seit Anbeginn der Saga können sich hier Fans austauschen und mit ständig neuem Futter versorgen.



Sven im WWW

Im Internet verbreiten sich Informationen bekanntlich schneller als durch schnöde Mundpropaganda. Mitten in diesem riesen Angebot surft unser Gentleman im Schafspelz auf der großen Welle mit. Wenn man sich die Mühe mach und per Suchmaschine den Schafsbock im WWW erwischen will, wird man schier erschlagen von der ungeheuren Menge an Seiten, die sich des Themas angenommen haben. Neben großen Seiten wie etwa Bild.T-Online.de fallen dabei vor allem die unzähligen privaten Fanpages auf.



Forum & Community

Bereits mit dem ersten Teil der Trilogie konnte Sven sich eine große Fangemeinde sichern. Wie man sich denken kann, wurden die Sympathisanten von Spiel zu Spiel zahlreicher. Mittlerweile zählen sich tausende PC-Spieler zu Sven-Fans. Das offizielle Forum dient daher als Plattform, auf der sich die Spieler wunderbar austauschen können. Man muss ja schließlich in Sachen Taktik immer auf dem neusten Stand bleiben.

www.sven-kommt.de/board

EIN BESUCH LOHNT SICH IMMER!

Sven * 4

Mit dem Erscheinen von Sven 004 wurde die Seite dann erst kürzlich gründlich generalüberholt. Von nun an kann der geneigte Surfer in sauber gegliederten Bereichen über seinen Lieblingstitel der Serie informieren und passendes Bonusmaterial runterladen. Und wozu gibt es schließlich eine Internetanbindung in den Spielen, wenn nicht um seine Highscores im Netz zu veröffentlichen und mit den Ergebnissen anderer Spieler zu vergleichen.

Sven sells

Jahr für Jahr steigert sich die Zahl der Internetkaufhäuser immer weiter. Wer sich wirklich Mühe gibt, bräuchte das Haus eigentlich gar nicht mehr zu verlassen, um sich mit dem Nötigsten zu versorgen. Und dazu gehören natürlich eindeutig auch Computerspiele im Allgemeinen und Sven im Besonderen.

Neben virtuellen Geschäften wie Sven-Shop.de ist der Herr Bømwøllen natürlich auch in den gängigen "großen" Läden im Netz (z.B. Amazon.de) vertreten. Aber alle, die noch am Ritus des gepflegten Bummels durch die Stadt hängen, müssen natürlich nicht gleich mit leeren Händen wieder nach Hause gehen. Wer einen Laden kennt, in dem überhaupt Computerspiele verkauft werden, der kennt auch einen Laden, in dem er sich mit Sven versorgen kann.



Der Pressespiegel

Sven World wide



Es soll nicht als Ode an die Presse gelten, aber ohne die Medien stünde Sven heute nicht ganz oben. Aus diesem Grund möchten wir hier einmal kurz auf einige Meinungen der Kollegen aus der schreibenden Zunft eingehen.

Eine der ersten Meldungen kam von der BILD-Zeitung zum ersten Teil der scha(r)fen Reihe:

"Sven ist IN!" lautete die Meinung der Redakteure, und so wurde er in die berühmte In-Liste aufgenommen.

Die PC-Welt spricht in der Ausgabe vom 13.02.2002 von dem "neuen Star der Phenomedia AG: Sven Bomwollen". Die Redaktion schrieb weiter: "Sex sells" - Dieses Motto soll nicht nur für die Medien-Welt gelten, sondern dank Sven auch Einzugs in die Spielewelt halten." Auftrag ausgeführt!

Bei dem Online-Magazin golem.de sprach man 14.02.2003 von der "erfolgreichsten Schaf-Kopulation", da sich Sven zwø "innerhalb von nur zwei Wochen mehr als 100.000 Mal verkauft hat."

Stern.de schrieb am 04.11.2003: "Der ewig lüsterne Zuchtbock ist jetzt in seinem dritten Spiel wieder da...", und die Redaktion war schier begeistert von dem "frivolen Spiel um Liebe, Sex und glückliche Schafe".

Natürlich wurde nicht nur online über Sven referiert. Auch in verschiedensten Print-Magazinen gab es über ihn mindestens eine Story, so auch in der PC-Action, im Gamestar, MCV etc.

Auch diverse internationale Pressemitteilungen kursieren seit Sven 1 im weltweiten Netz. Diese jedoch alle aufzulisten, würde den Rahmen sprengen. Deshalb nur eine kurze Länderübersicht, in denen über Mr. Standhaft geschrieben wurde: Polen, Tschechien, Russland, Frankreich, Spanien, Österreich, Schweiz, Italien, Irland, Schweden, Niederlande et cetera, et cetera...

Auch das Fernsehen soll an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben. Denn nicht nur Printmedien lieferten einen Artikel nach dem anderen, auch im TV kam Sven voll und ganz auf seine Kosten. Ob seriöse Berichterstattungen oder kleine Boulevard-Magazine, der potente Schafsbock lies keine Sendung aus, um auf sich aufmerksam zu machen.

Launch-Parties

Der Gentleman der Spiele-Szene ohne eine Party? Das wäre wie Fritten ohne Majo: DAS GEHT NICHT! Aus diesem Grund gab es auch mehr als nur eine Party, in dessen Mittel-punkt der potente Bock seinen "Mann" stand. Die einzelnen Partys sollen an dieser Stelle kur zu ihrer Geltung kommen.

Die erste Sven-Party fand am 7. Februar 2002 während und nach der Modelnacht im Valentinos in Hamburg statt. Der gute Sven wusste natürlich, dass das Valentinos einer der angesagtesten Clubs im

Hamburger Nachtleben ist und mischte sich auch Backstage unter die Reichen und Schönen. Das einzige Problem war, dass es an jenem Abend regnete und wie man weiß, riecht es nicht immer nach Rosenblüten, wenn ein Schaf nass wird. Gemeinsam mit seiner Muse Carla und Michael Ammer rockte der Gentleman im Schafspelz das Haus und genoss die wirklich gelungenen Party-Nacht.

Zum zweiten Teil der Trilogie wurde es heiß. Richtig heiß, denn es ging am 3. Dezember 2002 zur Launchparty in den Berliner Club "90 Grad". Absoluter Star des Abends war natürlich nur Einer: Sven! Zum Höhepunkt de Abends avancierte jedoch die Spendenaktion "Vergessen ist ansteckend", eine Aktion zur Aufklärung zum Thema AIDS, bei der 20.000 Euro als Spendenscheck überreicht wurden.

Am 26. November 2003 war es dann soweit: Partytime im Essener Nobelclub "Mudia Art". Sven bat zum Tanz und die Besucher durften bei Cocktails und heißer Musik Sven XXX testen. Ein rauschender Abend setzte der Trilogie die Krone auf, und nicht nur die Mitarbeiter der phenomedia AG kamen voll aus sich heraus.



Redaktion der Öffentlichkeit

Durch die Feedback-Sammlungen aus der Online-Redaktion steht man bei phenomedia immer in direktem Kontakt zu den Spielern. So kam mit der Zeit ein breites Sammelsurium an Kritik, Lob und Verehrungen zusammen. Was besonders gerne gesehen wurde war stets die Tatsache, dass Sven unterm Strich positiv aufgenommen wurde. Ein Zitat fasst das recht passend zusammen: "Wie jedes PC-Game hatte auch Sven hier und da ein paar Schönheitsfehler, jedoch wurden diese von Teil zu Teil immer wieder ausgemerzt.

Es macht einfach nur Spaß!" Das hört man gerne und sorgt auch weiterhin dafür, dass es dabei bleibt.



Solche Mails bekommt natürlich jeder Spiele-Entwickler gerne. Aber auch im offiziellen Sven-Forum gibt es eine Fülle an positivem Feedback, wirklich gelungenen Ideen zu einem neuen Teil und und und. Allen, die durch solches Feedback die Entwickler immer wieder motivieren und zu neuen Ideen animieren, sei an dieser Stelle herzlich gedankt. Eines ist bei all dem Lob aber sicher: Man wird sich auch weiterhin nicht an seinen Lorbeeren ausruhen und die Welt von Sven auch weiterhin mit tollen Spielen erweitern.