Vom Hobby zum eigenen Studio

+Mädchenkram!

Johanna Janiszewski

CEO
+DESIGN

TINY CROCODILE STUDIOS

INDIVIDUAL ACHIEVEMENTS

11 Years of Game Design and Producing

- Monkey Swag 👑
- Author of “Unity for Dummies”

@Johanna_Jacob
@TinyCrocodiles

TINY CROCODILE STUDIOS ACHIEVEMENTS

Monkey Swag

Bestes deutsches Kinderspiel 2018

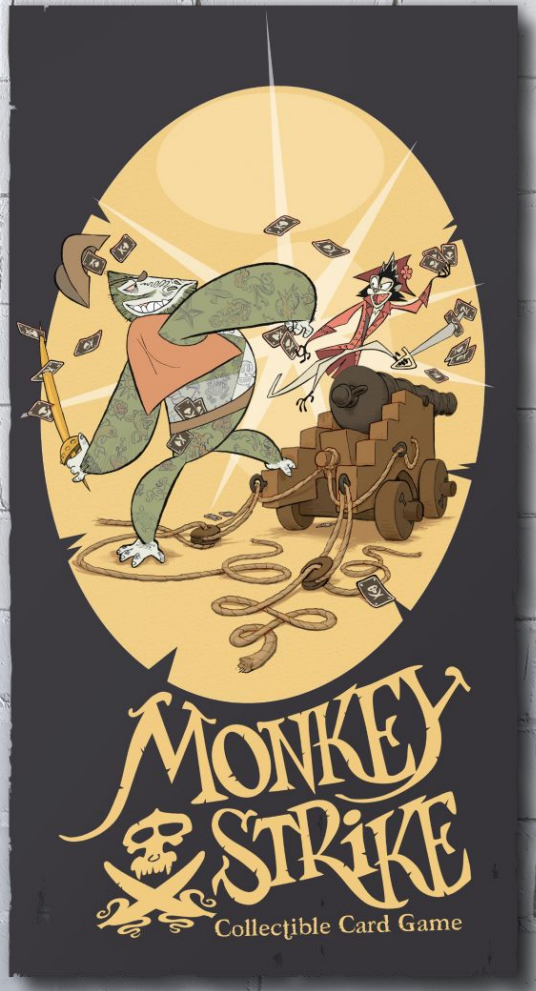
Monkey Strike

➔ Premium Collectible Card Game

➔ Crazy Pirate Monkey Universe, based on the award-winning Monkey Swag IP

➔ Twitch Integration Features let viewers participate in the game!

Crazy pirate monkeys bring a fresh breeze into the CCG world.
Forget about the worn-out fantasy hotch-potch, here are the pirates!



Meine Reise

#1 Hobby Phase
(Kindergarten - 2008)

#2 Angestellt als Game Designerin (2008 - 2015)

#3 Game Design Freelancing
(2010, 2015 - heute)

#4 Indie Game Studio
(2016 - heute)

#5 Hobby Phase Renaissance
(2015 - heute)

#6 Take Away

Hobby Phase (Kindergarten - 2008)

Hobby Phase (Kindergarten - 2008)

Vorteile:

- arbeite in deinem Tempo
- du kannst alles selbst machen
- tu was immer du willst :D

Nachteile:

- du musst alles selbst machen...
- ...oder andere überzeugen, mitzumachen
- Unerfahrene neigen zur Selbstüberschätzung
- Projekte versanden leicht

Hobby Phase (Kindergarten - 2008)

Mädchenkram
Vorteile:

- Cowboys schießen nicht auf Marienkäfer

Mädchenkram
Nachteile:

- Cowboys schießen nicht auf Marienkäfer
- Leute glauben dir nicht, dass du dich für “Jungs-Hobbies” interessierst
- Sei nicht feminin
  (wenn du ernst genommen werden willst)
- Sei feminin
  (wenn du einen Partner haben willst)

Spiele-Entwicklung für Nicht-Coder

- Bastelmaterial
- Modding / Content Creation
- Visual Scripting Tools
- LARP & Pen and Paper

- https://sillyhatbooks.com/about/games/

Angestellt als Game Designerin (2008 - 2015)

Angestellt als Game Designerin (2008 - 2015)

Vorteile:

- Bezahlter Traumjob!
- Lerne von anderen
- Fokus auf deine Kernkompetenz

Nachteile:

- Schlecht / Nicht bezahlter Albtraumjob
- Lernen durch Schmerzen
- Fokus auf das, was dein Boss will
- Wettbewerbsverbot
- Keine Zeit für eigene Projekte

Angestellt als Game Designerin (2008 - 2015)

Mädchenkram
Vorteile:

- Leute sind per default netter zu dir (Cowboys schießen nicht auf Marienkäfer)
- Du bist “etwas besonderes”
- Keine Schlange auf den Toiletten

(yay.)

Mädchenkram
Nachteile:

- Leute sind per default netter zu dir (Cowboys schießen nicht auf Marienkäfer)
- Einige Männer sind besonders “nett” und laden dich dazu ein, mit ihnen in die Sauna zu gehen
- Du bist “etwas besonderes”
- Dir werden “feminine” Qualitäten unterstellt (du kannst doch bestimmt gut...)
- Freundliches Auftreten = Kann sich nicht durchsetzen
- Du bist nicht die Zielgruppe
- Wunsch nach Gleichberechtigung = Feministische Agenda
- Gleichberechtigung nur theoretisch in den Köpfen angekommen
- Nur kompetent sein reicht nicht

Game Design Freelancing (2010, 2015 - heute)

Game Design Freelancing (2010, 2015 - heute)

Vorteile:

- spannende Projekte
- mehr Wahlfreiheit
- du kannst theoretisch machen, was du willst...

Nachteile:

- ...praktisch muss dich jemand bezahlen wollen
- du musst dich vermarkten
- Auftraggeber gibt den Ton an
- Bezahlung schwankt
- Selbst und ständig

Indie Game Studio (2016 - heute)

Indie Game Studio (2016 - heute)

Vorteile:

- spannende Projekte
- mehr Wahlfreiheit
- du kannst theoretisch machen, was du willst
- du kannst Leute einstellen, die mit dir an Projekten arbeiten
- mehr “Strahlkraft”

Nachteile:

- ...praktisch muss irgendwo das Geld herkommen
- du musst das Studio vermarkten
- Selbst und ständig
- Verantwortung für Angestellte
- Du arbeitest weniger an Projekten

Freelancing & Indie Game Studio

Mädchenkram
Vorteile:

- Gefühlte Kompetenz im Umgang mit Kindern
- Du bist “etwas besonderes” und wirst überdurchschnittlich oft zu Talks eingeladen, um zu repräsentieren

Mädchenkram
Nachteile:

- Gefühlte Kompetenz im Umgang mit Kindern (what the f...?!)
- “Du bist etwas besonderes” (ich will normal sein!)
- Repräsentation und Vorbildfunktion wird auch zur Pflicht (Mehrfachbelastung)
- Erklären = Entschuldigen / Wenig Selbstbewustsein
- Leute denken, dein (männlicher) Geschäftskontakt, mit dem du essen gehst, wäre ein Date
- Gründung und Familienplanung fallen in etwa in den selben Zeitraum

Die Berliner Games Scene

- Safe Space Policy
- Etabliert progressive Verhaltensnormen
- Fördert Diversität
- Viele Events und Möglichkeiten zum Austausch!
- Großartige Leute, die dich einfach als Menschen akzeptieren

SAFTLADEN

Indie Games Collective

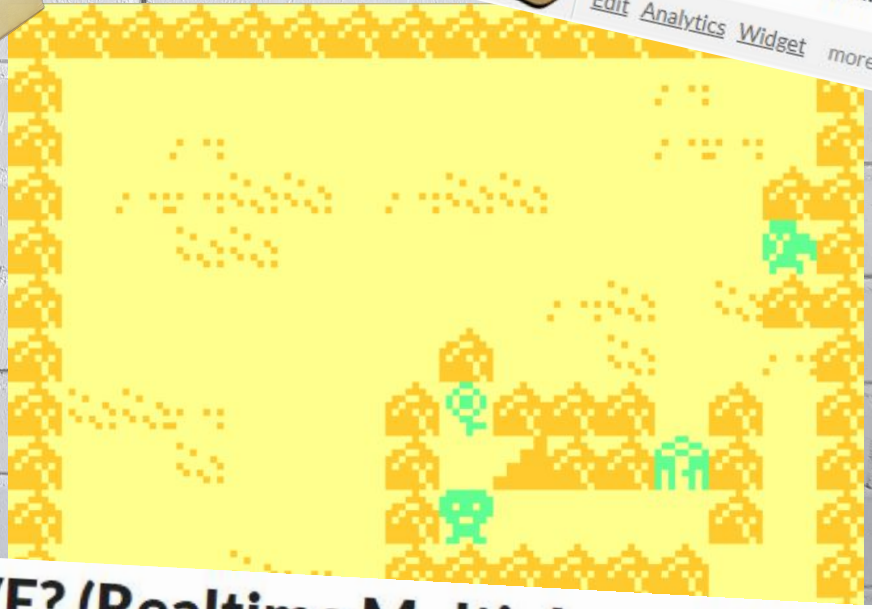
Berlin Game Scene .com

WOMENIZE!

FEMI Sphere

HIGHLIGHTING DIVERSITY IN THE GAMES INDUSTRY

Hobby Phase Renaissance (2015 - heute)



Will the melon SURVIVE? (Realtime Multiplayer MMO)

Actually, there is nothing to download. If you are an active Scratcher, Play the game right here on Scratch and make a remix if you like.

You have to be an active Scratcher to be able to play this correctly. Sorry, this is a restriction by Scratch itself.

Hobby Phase Renaissance (2015 - heute)

Vorteile:

- Arbeitserfahrung fließt in das Hobby ein
- arbeite in deinem Tempo
- du kannst alles selbst machen
- Mut zum schlechten Spiel
- tu was immer du willst :D

Nachteile:

- du machst in deiner Freizeit das, was du auch in deiner Arbeitszeit machst
- du musst Zeit dafür freischaufeln
- Wettbewerbsverbot

Hobby Phase Renaissance (2015 - heute)

Mädchenkram
Vorteile:

- mir sind keine eingefallen

Mädchenkram
Nachteile:

- Leute im Discord Chat halten dich für einen Mann (“soll ich es ansprechen?”)
- Auf vielen Veranstaltungen bist du als Frau in der Unterzahl (“gehöre ich hier her?!”)

Take Away

- Wie willst du entwickeln?
- An welchen Projekten willst du arbeiten?
- Wie viel willst du mitbestimmen?
- Was willst du selbst tun? Was tun andere?
- Wie viel Verantwortung willst du haben?
- **Wie viel Geld willst du verdienen?**

Mädchenkram Take Away

- Die Gesellschaft beginnt umzudenken...
- ...aber es ist noch ein weiter Weg
- sei dir bewusst, was du kannst und sei stolz darauf
- sei dir bewusst, was du verdienst und fordere es ein
- hilf den anderen Frauen, diskriminiere nicht selbst mit
- sei nicht “nett” - sei höflich, aber bestimmt

- sei das Vorbild, das du selbst gern gehabt hättest!

Danke für eure Aufmerksamkeit!

@Johanna_Jacob
@TinyCrocodiles

Foliendesign: Mario Janiszewski