



Wege zum Traumberuf, Teil 6

Jobs in der Spielebranche

In der letzten Folge unserer Berufe-Serie informieren wir Sie über die Berufsbilder des Pressesprechers und des Spiele-Redakteurs.

Zwei Berufe tragen maßgeblich dazu bei, dass ein PC-Spiele-Magazin überhaupt entsteht. Auf der einen Seite der Pressesprecher. Über ihn kommen Informationen und Testmuster in die Redaktion, außerdem stellt er den Kontakt zu Designern her und kitzelt Screenshots aus ihnen heraus. Auf der anderen Seite steht der Redakteur selber. Am Branchen-Urgestein Knut Gollert von

Bravo Screenfun erörtern wir das Berufsbild eines Journalisten genauer. Wir erläutern, welche Anforderungen sich dahinter verbergen, und räumen mit dem Vorurteil auf, dass der Arbeitsalltag bei einem Print- oder Online-Magazin nur aus Spielen besteht.

In der Tabelle rechts finden Sie alle bisher behandelten Berufe und die Ausgabe, in der sie vorgestellt wurden.

Jobs-Übersicht	
Berufe	Ausgabe
Level-Designer, Producer, Grafiker	3/01
Musiker, Tester, Programmierer	4/01
Hotline-Mitarbeiter, Product Manager	5/01
Spiele-Händler, Marketing Manager	6/01
Synchronsprecher, Localisation Manager	8/01
Pressesprecher, Redakteur	9/01

Pressesprecher

Der Pressesprecher (oder auch PR-Manager) stellt die Nahtstelle zwischen Herstellern und Fachjournalisten dar. Er gibt Informationen weiter, verschickt Testmuster, organisiert Besuche bei Publishern und Designern. Sein Ziel ist, die Produkte seines Unternehmens so gut wie möglich in den Online- und Print-Medien zu platzieren. Er ist meist der Erste, den ein Redakteur kontaktiert, wenn Fragen anfallen oder Probleme mit einem Programm auftreten. Event- und Messeplanung fallen häufig ebenfalls in seinen Aufgabenbereich.

Anforderungen

Die meisten Spiele-Firmen sehen auf dem Posten ihres Pressesprechers am liebsten je-

manden mit abgeschlossenem Studium im Bereich Wirtschafts- oder Kommunikationswissenschaften. »Ein unbedingtes Muss ist das allerdings nicht«, bemerkt Raoul Birkhold von Electronic Arts. Auf jeden Fall sollte der Pressesprecher Erfahrungen in Sachen Public Relations mitbringen. Fehlerfreie Beherrschung der deutschen und englischen Sprache sowie Wissen über die Medienlandschaft gehören ebenfalls zu den Anforderungen. Dazu kommen Menschenkenntnis, Organisationstalent und Flexibilität.

Arbeitsalltag

Einen Großteil seiner Arbeit verbringt der Pressesprecher erwartungsgemäß an seinem Schreibtisch. Er beantwortet am Morgen die ersten E-Mails, hört die Voice-Box seines Telefons ab, ruft Redakteure an, klärt Anfragen mit den Designern. Dann stellt er Informationsmaterialien zusammen und schreibt Pressemitteilungen. Dazwischen sollte ein guter PR-Manager Feedback zu seinen Produkten einholen, um mögliche Verbesserungsvorschläge rechtzeitig an die Designer weiterzuleiten. Entweder liest er



Raoul Birkhold verbringt die meiste Zeit seiner Arbeit am Telefon.

dazu Zeitschriften oder telefoniert mit Fachjournalisten. Besuche bei Magazinen, auf Messen oder bei Entwicklerfirmen bieten Abwechslung zum Büroalltag.

Wie wird man Pressesprecher?

Generell schreiben die Firmen Stellenanzeigen aus, auf die Sie sich bewerben können, wenn Sie dem geforderten Profil entsprechen. Wer bereits im Bereich Public Relations tätig war, hat größere Chancen. Manche Pressesprecher sind ehemalige Redakteure, die die Seiten gewechselt haben. Wegen der guten Kontakte in die Branche fällt den Ex-Redakteuren der Job zu Beginn oft leichter. Neulinge beginnen meist als Junior PR-Manager oder PR-Assistent.

Raoul Birkhold, Pressesprecher

Alter: 26
 Arbeitgeber: Electronic Arts, Aachen
 Ausbildung: Politik-Studium
 Im Beruf seit: 1999
 Letztes Hauptprojekt: Emperor
 Aktuelles Hauptprojekt: noch geheim



Spiele-Redakteur



Knut Gollert, Redakteur von Bravo Screenfun, bei der Bilderauswahl an seinem Arbeitsrechner.

Wenn Sie die diesen GameStar durchlesen, bekommen Sie schon einen guten Eindruck, was ein Redakteur eines PC-Spiele-Magazins alles zu tun hat. Spiele auf Herz und Nieren zu prüfen ist aber bei weitem nicht alles, was in seinen Zuständigkeitsbereich fällt. Aus Vorab-Versionen generiert der Redakteur News-Mitteilungen oder Preview-Artikel. Nicht selten steigt er auch in den Flieger, um sich vor Ort bei Designerteams oder auf Messen ein Bild von kommenden Titeln zu machen. Die Eindrücke werden dann ebenfalls in Previews verarbeitet. Zu aktuellen Titeln dreht er Videos und vertont diese. Zusätzlich ist ein Spiele-Redakteur ständig auf der Suche nach News zu aktuellen Projekten. Reportagen aus dem Bereich der Computerspiele (wie diese Reihe über Jobs in der Branche) runden sein Aufgabenfeld ab.

Anforderungen

Kaum ein Monat vergeht, in dem nicht in Leserbriefen die Frage gestellt wird, was man können muss, um als Spiele-Redakteur arbeiten zu dürfen. Ein umfangreiches Spielwissen steht natürlich an erster Stelle. »Ein Redakteur sollte aber nicht nur aktuelle Titel kennen, sondern sich auch in der Historie des Unterhaltungsmediums sicher bewegen«, erklärt Knut Gollert von der Bravo Screenfun, »und trotz des Fachwissens muss er sich in alle Spielertypen (Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis) versetzen, um Anspruch und Schwierigkeitsgrade von Programmen korrekt einzuordnen.« Mindestens ebenso wichtig ist eine gute Schreibe: Ein Redakteur sollte komplexe Sachverhalte für jeden Leser verständlich schildern können, ohne dabei an Wortwitz zu verlieren. Kritisches und objektives Vorgehen bei der täglichen Arbeit mit PR-Managern und Designern gehören ebenso zu den journalistischen Anforderungen. Ein guter Redakteur tippt nicht einfach Presstexte ab, sondern überprüft (durch Ausprobieren oder Recherche) die Fakten. Ein überdurchschnittlich gutes Englisch braucht er, um sich auch mit nuschelnden texanischen Entwicklern gepflegt unterhalten zu können. Zu den formellen Anforderungspunkten gehört das Abitur oder eine abgeschlossene Ausbildung.

Arbeitsalltag

Auch der Tag des Redakteurs beginnt meistens mit dem Abarbeiten der E-Mails. Danach begibt er sich im Internet oder über Gespräche mit Pressesprechern auf die Suche nach Neuigkeiten, um immer auf dem aktuellsten Stand der Dinge zu sein. Immer wieder kommen Designer oder Publisher zu Besuch, um ihre neuen Programme vorzustellen. Hin und wieder fliegt der Redakteur direkt zu Firmen oder auf Messen.

Natürlich steht aber an erster Stelle das Testen von Spielen und das Schreiben der dazugehörigen Artikel. Pro Monat verfasst ein Redakteur typischer Spielezeitschriften etwa zehn bis zwölf Seiten. Manche Texte gehen schnell von der Hand. Andere, beispielsweise eine ausgewachsene Titelstory von acht Seiten, brauchen auch schon mal zwei Wochen. Dabei spielt der Redakteur nicht nur und schreibt den Text, sondern macht auch die Screenshots. »Ziemlich wichtig für die Arbeit sind Gespräche mit den Kollegen«, so Gollert. Es wird über Neuigkeiten aus der Branche diskutiert, an den Wertungen gefeilt und natürlich der Inhalt des kommenden Hefts geplant.

Wie wird man Spiele-Redakteur?

Die meisten Spiele-Redakteure sind Quereinsteiger. Mitten im Studium, danach oder in der Ausbildung bewarben sie sich auf eine Stellenanzeige, um ihr Hobby zum Beruf zu erheben. In der Regel werden Leute ohne Redakteurerfahrung zunächst als Trainee oder Volontär beschäftigt. Wenn Sie den festen Wunsch haben, bei einem Print- oder Online-Magazin zu arbeiten, ein Stellenangebot finden und die Anforderungen erfüllen, sollten Sie sich darüber im Klaren sein, dass dieser Job nicht nur Spielen bedeutet! Ein kleiner Dämpfer zum Schluss: Bei GameStar und Bravo Screenfun gibt es zurzeit leider keine offenen Stellen. **PEI**

»Wir müssen uns in jeden Spielertyp versetzen können.«



Bei Bravo Screenfun werden nicht nur PC-Spiele getestet. Hier nimmt Gollert gerade einen PlayStation-2-Titel ins Visier.

Knut Gollert, Spiele-Redakteur

Alter:	30
Arbeitgeber:	Bauer Verlag, München
Ausbildung:	Abitur
Im Beruf seit:	1991
Letzter Spieletest:	Lord of Destruction
Aktueller Test:	MechCommander 2

