

Einstieg in die Spiele-Branche

Games Academy

In Berlin gibt es eine Schule, an der Level-Designer ausgebildet werden.

Wir haben uns für Sie vor Ort in der Spiele-Akademie umgesehen.

Berlin-Friedrichshain. Aus einem heruntergekommenen Bezirk Ostberlins entsteht ein Szene-Viertel mit Clubs und Bars. Mittendrin, in einem unscheinbaren Hinterhof, liegt die Games Academy, eine Schule besonderer Art: Statt Mathe, Englisch und Bio gibt es Fächer wie »Geschichte der Computerspiele«, »3D-Studio-Grundlagen« oder »Low Polygon-Modelling«. In sechsmonatigen Lehrgängen lernen hier Ein- und Umsteiger die Grundlagen des Level-Designs für PC-Spiele. Acht Stunden am Tag büffeln sie theoretisches Fachwissen

und erlernen den Umgang mit dem Handwerkszeug des Levelbauers, Programmen von **Worldcraft** (Editor für **Half-Life**-Szenarios) bis **Photoshop** (Bildbearbeitungsprogramm). Die Akademie ist privat und wurde erst in diesem Jahr gegründet.

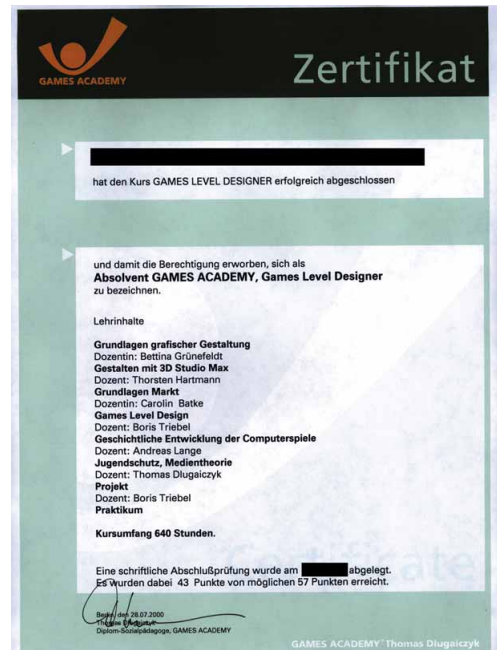
15 Bewerber pro Stelle

Leider ist der normale Kurs nicht gerade billig, das halbe Jahr kostet alles in allem 7.800 Mark. Dafür gibt's sechs Monate Vollzeit-Kurs mit 40 Stunden Unterricht pro Woche. Trotzdem eine stolze Summe für je-

manden, der vielleicht frisch von der Schule kommt. Zusätzlich bietet die Akademie einen kostenlosen Parallelkurs an, der von der Berliner Senatsverwaltung mitfinanziert wird. Allerdings überstieg hier letztes Mal die Zahl der Bewerber die der Ausbildungsplätze um das 15fache. Obwohl der Kreis ohnehin bereits stark eingeschränkt ist: Nur Leute unter 25 mit Wohnsitz in Ostberlin kommen in Frage – so die Vorgabe des Senats. Zudem muss ein Eignungstest bestanden werden. Für den Bezahlkurs sind die Kriterien weniger streng, allerdings lehnt die Akademie auch dafür Bewerber ab, wenn deren Eignung fraglich ist.

Praktika sind notwendig

Vom täglichen Lernprogramm sind etwa ein Viertel Theorie und drei Viertel Handwerk. Obwohl der technische Teil zeitlich stärker ins Gewicht fällt, ist der theoretische gleich wichtig. Akademieleiter Thomas Długaiczek: »Es nutzt wenig, wenn jemand perfekt



Die glücklichen Absolventen des Lehrgangs erhalten ein Zertifikat, in dem Lehrinhalte und Punktzahl aufgeführt sind.

Akademie-Alltag



Oben sehen Sie die fleißigen Teilnehmer des 3D-Studio-Max-Kurses in voller Konzentration, unten erklärt die Dozentin der Lerneinheit »Freies Zeichnen« ihren Schülern wichtige Grundlagen.

3D-Max kann, wichtiger ist, dass er Ideen hat. Design ist ein Talentjob.« Daher sind zwei der sechs Monate des Kurses für ein Praktikum vorgesehen. Zu den Firmen, bei denen das absolviert werden kann, gehören Phenomedia (**Moorhuhn**, **Gothic**), Funatics (**Cultures**) oder VCC (**Killer Loop**). Neben Talent und Können ist auch Teamfähigkeit ein entscheidender Punkt, weil Unterhaltungsssoftware in Projekten entsteht. Deshalb ist gute Kommunikation zwischen Grafikern, Programmierern, Musikern und Designern immens wichtig. Spiele sind oft von der Handlung her komplexer als Filme, da jede Spieler-Aktion vorhergesehen werden muss.

Einfacher Quereinstieg?

Vorsicht: Der Lehrgang Level-Design ist keine Berufsausbildung. Niemand kann nach ein paar Monaten Kursus von sich sagen, er sei nun ein ausgebildeter Level-Designer. Vielmehr soll die Ausbildung als Querein- stiegshilfe für Leute dienen, die an der Spiele-Industrie interessiert sind. Daher vermitteln die Dozenten auch viel allgemeines Wissen über die Branche, halten Bewer-

Berühmte Level-Designer

Gutes Level-Design ist einer der zentralen Faktoren eines guten Spiels. Begabte Level-Designer können durchaus zu Ruhm, Ehre und Reichtum kommen. Die beiden berühmtesten sind Ion Storms John Romero (Daikatana), der mittlerweile allerdings kaum noch selbst designt, und Richard »Levelord« Gray (Fakk 2). Letzterer legte in GameStar 6/99 und 7/99 sogar in einem zweiteiligen Artikel seine Design-Philosophie in Sachen Levelbau dar.



John Romero

Richard Gray

bungstrainings ab und helfen, den Teilnehmern, ihre Stärken zu entdecken. Akademieleiter Thomas Dlugaczky meint dazu: »Man muss seine eigenen Talente ermitteln. Es gibt wenig klare Berufsbilder.«

Die ersten Absolventen

Der erste Kurs ist vorbei, neun glückliche Absolventen haben ihr Zertifikat erhalten. Zwei davon stehen bereits bei Spiele-Firmen in Lohn und Brot, die anderen sieben stecken noch in Praktika. Wir haben mit Stefan Schulz (29) gesprochen, der bei Silverstyle Entertainment in Berlin im Qualitätsmanagement arbeitet, und fragten ihn,

ob er mit dem Lehrgang zufrieden ist. Stefans Antwort: »Es war der erste Kurs, den die Academy überhaupt veranstaltet hat, daher war noch nicht alles perfekt. Insgesamt habe ich sehr viel gelernt.« Er eignete sich im Kurs die Grundlagen von 3D-Studio Max an und hatte anfangs für Silverstyle Grafiken gemacht, sich dann aber schnell in Richtung Qualitätsmanagement orientiert, weil das seinen Fähigkeiten näher kommt. Marketing und Public Relations sind aber auch Gebiete, auf denen er sich vorstellen könnte, zu arbeiten. »Der Kurs ist nur ein Einstieg, was man letztendlich damit macht, bleibt einem selber überlassen«, findet er. »Leute, die Interesse haben, können viel daraus machen.« Stefans aktuelles Projekt ist das Rollenspiel **Gorasul**. Nach eigenem Bekunden hat er nicht vor, die Branche jemals wieder zu verlassen.

Tag der offenen Tür

Bislang unterrichtet die Akademie nur Leveldesign und veranstaltet Workshops für Leute aus der Spiele-Industrie. Demnächst soll das Programm allerdings erweitert werden; ein Lehrgang für allgemeines Spiel-Design ist geplant.

Wer interessiert ist und mal unverbindlich reinschuppen möchte: Vom 21. bis 25.11. stellen Branchenprofis an der Akademie jeweils einen Beruf aus der Branche vor. Interessenten sollten sich allerdings per Telefon (030-29779120) oder E-Mail (berufe@games-academy.de) formlos vorher anmelden, um sich einen



Thomas Dlugaczky, Dipl.-Sozialpädagoge und Branchen-Insider, ist Inhaber und Leiter der Games Academy.

Platz zu sichern. Die Veranstaltungen dauern in der Regel drei Stunden; die Teilnahme ist kostenlos. Die genauen Termine und Themen entnehmen Sie bitte untenstehender Tabelle. **GUN**

Schnupper-Tage

Datum	Beruf	Referent
21.11.2000	Grafiker	Uwe Beneke (Yager) und andere
22.11.2000	Programmierer	Dierk Ohlerich (VCC)
23.11.2000	Spiele-Tester	Steht noch nicht fest
24.11.2000	Spiele-, Level-Designer	Boris Triebel (Neon)
25.11.2000	Producer	Christian Weikert (VCC) und andere

Fakten zum Lehrgang Level-Design

Dauer: 6 Monate (davon 2 Monate Praktikum)
Gebühren: monatlich 1.300 Mark; gesamt 7.800 Mark*

Voraussetzungen:

- PC-Kenntnisse
- Grundkenntnisse Grafikprogramme (3D Max, Photoshop)
- Internetkenntnisse
- Grundkenntnisse Englisch
- Kenntnisse Computer- und Videospiele, Spielerfahrung
- Teamfähigkeit
- Lernbereitschaft

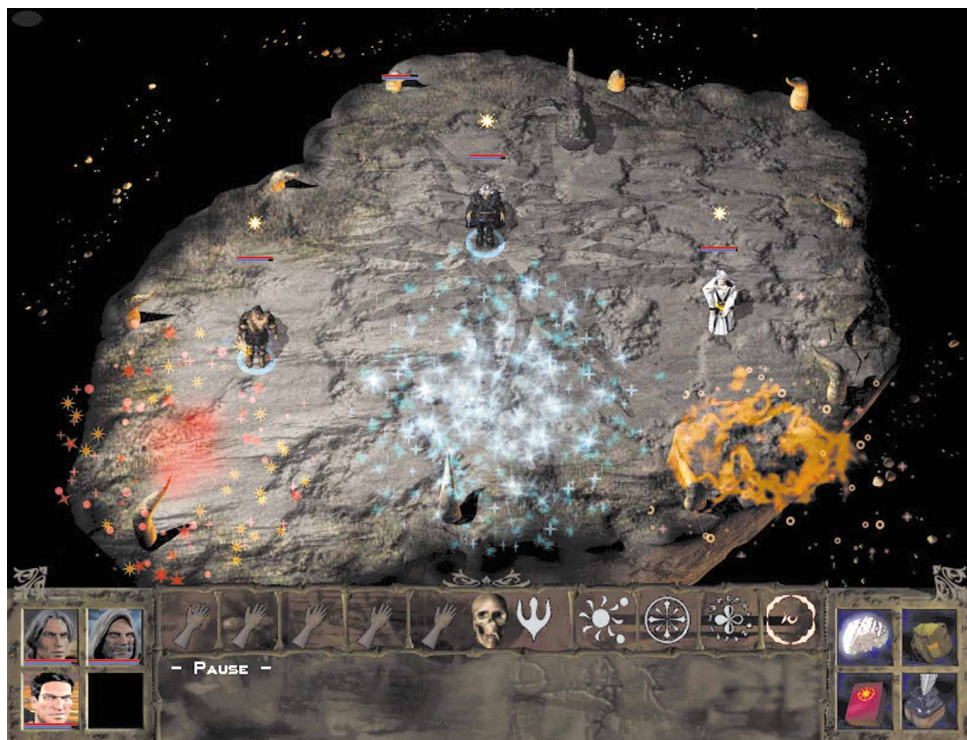
Nächster Kurs Januar 2001; Abschluss: Juni 2001

Achtung: Schnelle Bewerber haben noch Chancen auf einzelne Plätze in dem Kurs, der Anfang November 2000 startet.

Adresse für Bewerbungen:

Games Academy
Mainzer Str. 23
10247 Berlin
Tel. (030) 29 77 91 20
Fax (030) 29 77 91 50
E-Mail: info@games-academy.de
Webseite: www.games-academy.de

*Um die Voraussetzungen für einen kostenfreien, geförder-ten Kurs zu erfüllen, müssen Sie in Ostberlin wohnen, unter 25 sein und eine Eignungsprüfung bestehen.



Gorasul von Silverstyle: Einer der ersten Absolventen der Games Academy arbeitet an dem Rollenspiel mit.