

Making Games Talents

Die deutsche Spielebranche hat ein Nachwuchsproblem: zu wenige Ausbildungsmöglichkeiten für zu viele offene Stellen. GameStar und GamePro wollen helfen und veranstalten im Sommer erstmals eine Talentbörse für Spiele-Entwickler.

Diese Schulen fördern Talente

► Mediadesign-Hochschule

Standorte: Düsseldorf, München, Berlin
Abschluss: Bachelor of Arts (Game Designer)

► Design-Schule Schwerin

Standort: Schwerin
Abschluss: Höherer Berufsfachschulabschluss (Game Designer)

► Qantm Institute

Standorte: München, Berlin, Wien
Abschluss: Diploma of Interactive Entertainment (Design oder Development)

► Fachhochschule Trier

Standorte: Trier
Abschluss: Bachelor of Science (Digitale Medien und Spiele)

Wer diese Tage auf der Homepage von Crytek vorbeisurft, findet dort satte 22 Stellenangebote. Bei den Anno-Machern von Related Designs sind es 17, Ubisoft / Bluebyte sucht derzeit 16 neue Leute. Die deutsche Branche boomt, die Firmen wollen expandieren, deutsche Spiele wie **Crysis** und **Anno 1701** etablieren sich im internationalen Spitzenfeld. Das alles wäre äußerst erfreulich – wenn die hiesigen Firmen nicht massive Wachstumsprobleme hätten. Es gibt zu wenig talentierten Nachwuchs. Sarah Samson, Personalchefin bei Ubisoft, erklärt das Problem: »Vor allem bei der Ausbildung hinken wir im internationalen Vergleich noch enorm hinterher. Es gibt einfach nicht genug qualifizierte und spezialisierte Schulen. Und die Leute mit guter Be-

rufserfahrung wandern immer häufiger ins Ausland ab.« Immerhin: Inzwischen sind zumindest einige dieser Spezialschulen entstanden, und auch unter Informatik-Studenten, in Mod-Teams und bei den GameStar-Lesern dürften sich jede Menge Talente tummeln. Es müsste nur jemanden geben, der den Nachwuchs, die Schulen und die Entwicklerteams zusammenbringt. Genau das machen GameStar und GamePro am 27. Juni 2008 mit der Veranstaltung »Making Games Talents«.



Das Konzept: 150 Talente treffen im Münchner IDG-Medienhaus auf vier Ausbildungseinrichtungen und sechs deutsche Entwicklerstudios. Jeder, der Interesse an einer

Ausbildung oder einem Job in der Spielebranche hat, kann sich unter www.makinggames.de/talents bewerben. Die Teilnahme ist auf 150 Personen beschränkt, der Eintritt beträgt 19 Euro – so wollen wir sicherstellen, dass es die Besucher auch wirklich ernst meinen und nicht nur ein Crytek-Autogramm ergattern wollen. Vormittags stellen sich die Schulen unseren Talenten in einem festen Rahmen vor. Jede hat 30 Minuten Zeit, um ihre Studiengänge, Rahmenbedingungen und Fördermöglichkeiten zu erklären. Die gleichen Regeln gelten für die Spieleentwickler: Was sind die Anforderungen, was die Leistungen, was die aktuellen Projekte? Dieses feste Konferenzformat soll sicherstellen, dass alle Schulen und Teams ihre individuellen Besonderheiten hervorheben können. Ein talentierter Mathematiker mag von einem Job bei Crytek träumen, ist aber vielleicht bei den KI-Spezialisten von X-aitment besser aufgehoben. Um genau das herauszufinden, gibt es nicht nur die Konferenz, sondern auch einen Ausstellungsbereich und separate Räume für konkretere Gespräche. Ziel von Making Games Talents ist es, so viele Chancen wie möglich zu eröffnen – egal ob für Ausbildungsplätze, Praktika oder Festanstellungen.



Was sollten die Talente mitbringen, um eine Chance zu bekommen? »Auf jeden Fall aussagekräftige Arbeitsproben«, sagt Svenja Büll von Re-

lated Designs und erläutert: »Das können Zeichnungen sein, kleine Programmier-Fingerübungen oder auch Beiträge für eine Mod.« Zeugnisse seien weniger wichtig. Das gilt aber wohl gemerkt nur für die klassischen Entwicklerberufe Programmierer, Designer und Grafiker. Denn die Spielebranche ist erheblich vielfältiger: »Wir bilden zum Beispiel auch Werbekaufleute und IT-Systemkaufmänner aus«, erzählt Sarah Samson. X-aitment wiederum sucht vor allem studierte Informatiker. Doch egal in welcher Position: Die Spielebranche kann jedes Talent gebrauchen und bietet ein außergewöhnlich spannendes Berufsumfeld. Wir sprechen da aus Erfahrung. **HK**



Making Games Talents wird im IDG-Medienhaus stattfinden. Hier entsteht auch Monat für Monat die GameStar.

Diese Entwickler suchen Talente

► **Crytek** (Frankfurt) **Gesucht:** Programmierer aller Art, Community Manager, Technische Schreiber
Letztes Projekt: Crysis

► **Deck 13** (Frankfurt) **Gesucht:** Praktikanten oder Diplomanden, Programmierer, Artists (2D & 3D)
Letztes Projekt: Jack Keane

► **Radon Labs** (Berlin) **Gesucht:** Engine-Programmierer, Level Designer, Projektmanager, Grafiker, Praktikanten
Aktuelles Projekt: DSA Drakensang

► **Related Designs** (Mainz) **Gesucht:** Projektmanager, Programmierer, Praktikanten, Diplomanden
Letztes Projekt: Anno 1701

► **Ubisoft / Blue Byte** (Düsseldorf) **Gesucht:** Game Designer, Projektmanager, Praktikanten
Letztes Projekt: Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs

► **X-aitment** (Saarbrücken) **Gesucht:** KI-Programmierer, Informatiker, Application Engineers, Vertriebsassistenten
Letztes Projekt: Verkehrs-KI von Alarm für Cobra 11



Morgenappell in den Büros von Related Designs. Wie viele deutsche Teams suchen auch die Anno-Macher dringend neue Rekruten.