Illustration: Jakob Scheidl

Jobs in der Spielebranche

Ausgabe	Thema
GS 05/08	Überblick
GS 06/08	Game Designer / Producer
GS 07/08	Programmer Interface Designer
GS 08/08	Graphics Designer Level Designer
GS 09/08	Modeller / Animator
GS 10/08	Writer / Localization Manager
GS 11/08	Sound Designer / Composer
GS 12/08	QA Manager, Tester Community Manager
GS 01/09	Produktmanager PR Manager
GS 02/09	Der Weg in die Branche

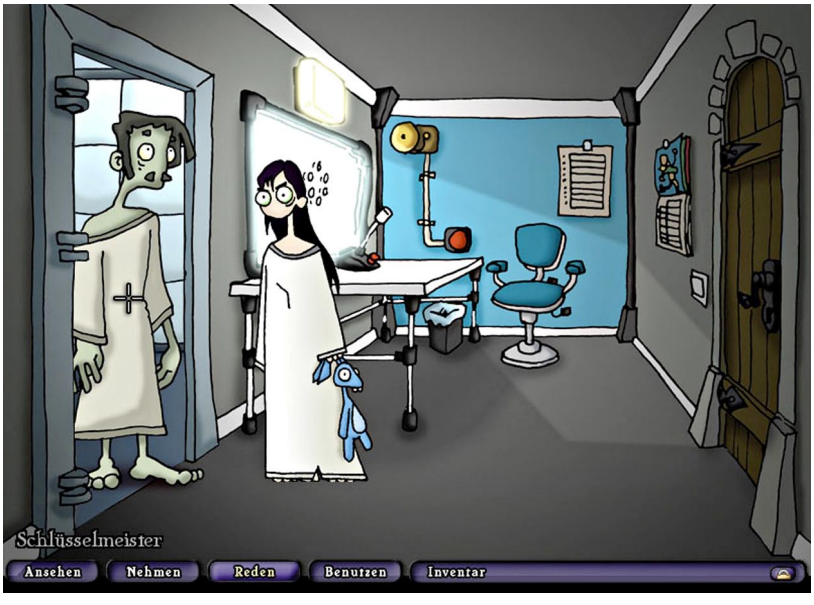
Der Weg in die Branche

Die Zeiten der Garagenentwickler und Quereinsteiger sind weitgehend vorbei.

Wer heute in der milliardenschweren Spielebranche arbeiten will, muss sich in große Teams integrieren und vor allem eines sein: ein sehr gut ausgebildeter Profi.

Ednas Flucht war Teamwork an allen Fronten. Während sich die Hauptdarstellerin des Adventures **Edna bricht aus** auf die Hilfe eines sprechenden Plüschhasen verlässt, stand dem Creative Director Jan Müller-Michaelis bei der Entwicklung des Knobelspiels ein Team von Programmierern, Grafikern, Animatoren und Sounddesignern zur Seite. »Bei kommerziellen Projekten ist das nicht mehr anders möglich«, erklärt Jan, denn die Arbeit in der Spielebranche hat sich in den vergangenen 20 Jahren radikal verändert. Volker Pinsdorf, der beim Publishers Electronic Arts für die Jobbewerber in Deutschland zuständig ist, fasst den Trend zusammen: »Die Anforderungen werden immer spezifischer, besonders wenn ein Studio größer wird.«

Als Alexey Pajitnov im Jahre 1985 das Denk- und Geschicklichkeitsspiel **Tetris** erdachte, konnte er sein Programm noch innerhalb von Tagen ganz allein schreiben und es danach unter Freunden und Kollegen verteilen. An dem acht Monate alten Actiontitel **Assassin's Creed** haben hingegen rund 300 Menschen mitgearbeitet. Das Spiel erschien weltweit auf Next-Gen-Konsolen und dem PC und sorgte beim Publisher Ubisoft für Rekordumsätze. Ganz so erfolgreich wie der mittelalterliche Klettereinsatz ist das PC-Rollenspiel **Drakensang** zwar noch nicht, doch auch beim deutschen Entwickler Radon Labs ist die Zahl der Mitarbeiter inzwischen fast dreistellig. Im kommenden Jahr will die Firma zudem rund 20 neue Stellen ausschreiben. Gesucht werden meist Spezialisten, vom Programmierer über den Game Designer bis hin zum Grafiker. »Und wir sprechen von einer absoluten Traumbranche, dementsprechend groß ist der Ansturm der Bewerber auf derartige Stellen«, weiß Volker Pinsdorf.



Edna bricht aus
basiert auf einer Diplomarbeit.

Hier geht's lang

In unserer Reportserie »Jobs in der Spielebranche« haben wir Ihnen in den letzten acht Ausgaben die wichtigsten Berufe rund um die Spieleentwicklung vorgestellt. Wir haben erklärt, wie etwa Mark Intelmann als Level-Designer bei Ascaron neue Kontinente erschafft, wie die Interface-Designer Sebastian Bombera und Jost Schweinfurther die Benutzeroberfläche der **Anno**-Serie verbessern und mit welchen Programmen der Graphics Designer Daniel Töpfer die Charaktere für das Silver-Style-Adventure **Goin' Downtown** erstellte.

Auf den kommenden Seiten erfahren Sie, wie Sie sich auf einen Job in der Spielebranche

Jan Müller Michaelis studierte an der Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Hamburg.

vorbereiten, ob eine Ausbildung oder ein Studium für Sie interessanter ist und was die Entwickler beim Vorstellungsgespräch, im Praktikum und danach von Ihnen erwarten. »In dieser Branche gibt es so viele Einstiegsmöglichkeiten wie Tätigkeiten«, sagt Jan Müller-Michaelis von Daedalic Entertainment. Der Firmen-Mitbegründer ergänzt: »Man sollte sich überlegen, welche Stärken man hat, welche Interessen man verfolgen möchte, und dementsprechend auswählen.« Jan spricht aus Erfahrung. Er hat aus seiner Diplomarbeit zum Thema »Das Computerspiel als nicht-lineare Erzählform« ein Adventure gemacht und nebenbei noch ein Entwicklerstudio gegründet. Für Computerspiele hat sich Jan jedoch schon lange vor der Ausbildung interessiert: »Ich bin mit den großen LucasArts-Adventures aufgewachsen, die haben mich schon zur Schulzeit an den Bildschirm gefesselt.«

Der erste Schritt

Ein Interesse für Spiele ist in der Branche Grundvoraussetzung. Wer Spiele machen will, muss verstehen wollen, wie sie funktionieren. »Man muss in Games drin sein«, sagt Christian Kluckner vom Münchner Entwicklerstudio Chimera Entertainment. »Was nützt mir ein Programmierer, der tolle Shader entwickelt, aber nicht versteht, wo der Grafikstil des Spiels hin will? Da trennt sich der Entwickler vom reinen Handwerker.« Wer sich schon zu Schulzeiten mit den Arbeitsanforderungen seines Traumjobs beschäftigt, ist klar im Vorteil. Das bedeutet auch: Spielen allein reicht nicht. So hat Kluckner in der Schule nicht nur das Wahlpflichtfach Informatik belegt, sondern in seiner Freizeit auch kleine Textadventures programmiert. Heute achtet er bei einem Bewerber besonders auf dessen außerschulisches Engagement. Überzeugende Arbeitsproben sind ihm daher wichtiger als das Schulzeugnis. Mit dieser Einstellung ist Kluckner nicht allein. Auch für Doreen Kapahnke steht die fachliche Kompetenz eines Bewerbers immer an erster Stelle. »Wir freuen uns natürlich, wenn die Schulnoten gut sind, aber letztendlich ist das nicht so wichtig. Wer das Abi mit 3 oder 4 besteht, aber in seinem Fachbereich sehr gut ist, den nehmen wir«, erläutert die Personalverantwortliche von Radon Labs. Volker Pinsdorf stimmt zu: »Natürlich stellen wir uns Fragen, wenn jemand in Mathe mangelhaft war und sich als Programmierer bewirbt. Aber bei einem Grafiker mit einer Topmappe ist uns die Deutschnote egal. Am Ende zählt für uns die praktische Ausrichtung mehr als die theoretische.«

Sabine Heigel und **Julian Kirsch** (beides Absolventen der privaten Qantm-Hochschule in München) sind derzeit Praktikanten bei Crytek in Frankfurt.

Eintrittskarte Zeugnis

Auch wenn die Schulnote zweitrangig bleibt, eine gute Ausbildung setzen die zukünftigen Arbeitgeber oft voraus. Hier schließt sich der Kreis, denn spätestens fürs Studium brauchen Sie Abitur. Auch private, kostenpflichtige Bildungseinrichtungen wie die Games Academy in Berlin setzen eine Mindestqualifikation voraus; dort ist zumindest die Realschulreife Einstiegspflicht, genauso wie gute Englischkenntnisse, denn in internationalen Teams ist die Firmensprache selten deutsch.

»Mein erstes Vorstellungsgespräch bei Crytek habe ich auf Englisch geführt, denn die Sprache ist hier eben Teil des Arbeitsalltags«, erinnert sich Julian Kirsch, der seit Januar bei dem Frankfurter Entwickler ein einjähriges Praktikum im Bereich Videobearbeitung und Animations-Analyse macht. Bevor Julian zu Crytek kam, studierte er an der privaten Qantm-Hochschule in München, die genau wie die Games Academy Game Designer und Grafiker ausbildet. Zusätzlich zum Fremdsprachenunterricht empfiehlt Julian englische Serien und die Original-Tutorials der jobrelevanten Programme zur Vorbereitung. Julians ehemaliger Kommilitonin und jetziger Praktikumskollegin Sabine Heigel hat die Ausbildung an der Quantm-Hochschule dagegen eher bei ihrer allgemeinen Organisationsfähigkeit geholfen. Denn dass die 3D-Grafikerin einmal Figuren und Gegenstände am Computer gestalten würde, stand für die gebürtige Rosenheimerin schon im Alter von zehn Jahren fest: »Damals sah ich Toy Story und wusste, das will ich machen. Ich habe mich dann später viel mit Grafikprogrammen beschäftigt, aber auch schnell gemerkt, dass ich ohne professionelle Anleitung nicht weit genug komme.« Julian Kirsch, der als Jugendlicher bereits kurze Filme gedreht hatte und zunächst an einen Job in der Filmindustrie dachte, wurde dagegen auf ganz klassischem Wege auf Lehrinstitute wie Quantm aufmerksam – über die Beratungsstelle des Arbeitsamtes in seiner Heimatstadt Ludwigshafen.

Das Ziel voraus

Nach dem Ende der Schulzeit führt der direkte Weg in die Branche meist über private Hochschulen und Ausbildungszentren wie das Qantm-Institute in München, Berlin und Wien, die Mediadesign Hochschule in Berlin, München und Düsseldorf oder über die Games Academy in Berlin und Frankfurt. Die Schulen bieten Ausbildungen und Studiengänge an, die sehr gezielt den Anforderungen der Branche angepasst werden – beispielsweise 3D-Programmier, Producer oder Game Artist. Die Abschlüsse der zwölf Monate bis drei Jahre dauernden Lehrgänge sind allerdings nicht immer staatlich anerkannt. »Wir haben gute Erfahrungen mit den Studenten der privaten Schulen gemacht, aber wir haben auch einige abgelehnt. Das ist also kein Freifahrtsschein, denn der Wettbewerb zieht deutlich an. Das sehen wir an der Qualität und der Quantität der Bewerber«, sagt Volker Pinsdorf von EA. Doreen Kapahnke von Radon Labs ergänzt: »Die Grafiker können wir in der Regel sofort in den Arbeitsablauf einbinden, bei den Programmierern dauert es länger, aber das ist völlig normal. Die müssen sich ja erst in die hauseigene Engine einarbeiten.« Trotz der Einschränkung sind die Entwickler oft auf die spezialisierten Absolventen angewiesen, denn Ausbildungen sind in der Branche selten. Bei Electronic Arts ist man zwar mit der Industrie- und Handelskammer über Ausbildungsplätze in der Entwicklung im Gespräch, bisher bietet der Publisher aber nur klassische Lehrstellen für Bürokaufleute an.

Sattes Lehrgeld

Die private Ausbildung hat einen stattlichen Preis: Je nach Schule und Kurs können sich die Gebühren auf mehr als 10.000 Euro im Jahr summieren. An der Games Academy beispielsweise fallen beim 24-monatigen Studiengang Game Producing monatliche Kosten zwischen 805 und 839 Euro an. Immerhin besteht die Möglichkeit, Schüler-BAföG zu beantragen oder einen staatlichen Bildungskredit aufzunehmen. »Durch die hohen Gebühren habe ich immer versucht, alles rauszuholen, saß dementsprechend von früh bis spät in der Schule und habe die Hardware für die vielen Projekte und Übungen genutzt«, erinnert sich Julian Kirsch an seine Zeit beim Qantm-Insti-

So bereiten Sie sich aufs Vorstellungsgespräch vor

- Setzen Sie sich mit dem Unternehmen auseinander, lernen Sie die Produkte kennen und richten Sie Ihre Bewerbungsmappe auf das zukünftige Arbeitsfeld hin aus. Bereiten Sie sich gut auf diese Fragen vor: »Warum wollen Sie für uns arbeiten?« und »Was erwarten Sie von uns?«
- Sie sollten zumindest grundsätzlich wissen, wo sie hin wollen. Eine gleichzeitige Bewerbung bei der PR und als Game Designer ist wenig aussichtsreich. Wenn Sie sich aber doch auf zwei Stellen bewerben wollen, sollten Sie herausstellen, warum diese Kombination auch für das Unternehmen interessant sein kann. Ihre Zielsetzung sollte bereits im Lebenslauf zu erkennen sein.
- Informieren Sie sich, ob das Unternehmen vielleicht nur Online-Bewerbungen über bestimmte Jobportale annimmt, wie es bei Electronic Arts der Fall ist.
  ▸ gamestar.de-Quicklink: 5833
- Die ersten Jobinterviews werden meist am Telefon geführt, um eine lange Anreise zu vermeiden, und können wie die Gespräche vor Ort mehrere Stunden dauern.
- Stellen Sie sich auf Vorabtests ein. Es kann sein, dass Sie als Künstler eine Kreatur in einem bestimmten Grafikkonzept umsetzten oder dass Sie als Informatiker ein kleines Programm einschicken müssen.
- Bei so genannten In-House-Tests werden Ihre Fähigkeiten vielleicht noch einmal unter Zeitdruck geprüft. Außerdem kontrolliert der zukünftige Arbeitgeber so, ob Sie Ihre Bewerbungsmaterialien allein erstellt haben.

Bevor's an die Software geht, wird an der Games Academy in **Ton** modelliert.

tute im Studiengang Interactive Entertainment. Auch Christian Kluckner weiß aus eigener Erfahrung, wie nützlich besonders die praxisorientierten Projektarbeiten sind. Er selbst absolvierte seine Ausbildung zum Game Designer an der Münchner Mediadesign Hochschule. Als Abschlussarbeit mehrerer Studenten entstand dabei die erste Fassung des Rollenspiel-Strategiemix **Windchaser**, die schließlich zum ersten großen Projekt des frisch gegründeten Studios Chimera reifte.

Ihre Kosten rechtfertigen die privaten Schulen mit hochwertiger Lehrausstattung und engen Kontakten in die Spielebranche. Die meisten Dozenten der Games Academy stammen beispielsweise direkt von den Entwicklerstudios. Der Lehrplan orientiert sich dementsprechend stark an den realen Arbeitsbedingungen in den Firmen. Und die Absolventen kommen oft direkt über ihre Dozenten an Praktika heran oder werden für Jobs empfohlen, denn die Schulen sind auch Rekrutierungspool. »Unsere Vermittlungsquote beträgt zwischen 70 und 90 Prozent, je nach Ausbildungsprogramm und Jahrgang«, sagt der Games-Academy-Rektor Thomas Dlugaiczyk. Trotz der guten Jobaussichten empfiehlt Dlugaiczyk jedem Bewerber, früh nach seinen Stärken und Schwächen zu suchen und seine Talente zu trainieren, denn: »Spieleproduktion ist Leistungssport«.

Ein Schritt zurück

Verglichen mit der streng durchorganisierten und leistungsoptimierten Ausbildung an einer Privatschule wirkt ein Studium an staatlichen Fachhochschulen und besonders an den Universitäten fast beschaulich. Genau darin sieht Prof. Dr. Maic Masuch von der Universität Duisburg-Essen einen wichtigen Vorteil: »Die Uni kann eine andere Reife in der Beschäftigung und im Umgang mit dem Thema Spiele hervorbringen. Während die Privatschulen oft sehr nah am Objekt sind und erklären, wie ein Spiel funktioniert, treten wir einen Schritt zurück und fragen zunächst: Warum spielt der Mensch überhaupt?« Während die Games Academy also das Spieldesign von **Quake** und **Tetris** analysiert, beschäftigt sich Prof. Dr. Masuch in seinen Vorlesungen zu digitalen Medien und Spielen mit psychologischen Begriffen wie der »Selbstwirklichkeit«, die den Wahrnehmungsvorgang bei einem Kleinkind beschreibt, das feststellt, dass es seine Umgebung verändern kann. »Ich glaube, dass man mit diesem Hintergrundwissen bessere Spiele machen kann«, sagt der Professor. Für die Universitäten spricht zudem, dass es der jungen Branche zwar nicht an hochqualifizierten Praktikern mangelt, wohl aber an eloquenten Theoretikern, die man bedenkenlos in eine Podiumsdiskussion stecken oder für das Feuilleton einer Tageszeitung schreiben lassen könnte.

Auf kurzfristige Veränderungen des Marktes können die staatlichen Einrichtungen im Gegensatz zu den privaten nur schwerfällig reagieren. Auch ein spezifisches Studienangebot ist an den Unis bisher noch sehr dünn gesät, meist gibt es nur ein paar Extrakurse für Informatiker, Kultur- oder Sozialwissenschaftler. Die praxisorientierten Fachhochschulen der Bundesländer sind dagegen oft flexibler und können dank der verhältnismäßigen Nähe zur Industrie schneller mit einzelnen Vorlesungsangeboten reagieren. Grundsätzlich gilt: Der staatliche Bildungsweg ist nicht nur preiswerter, sondern öffnet auch breitere Berufschancen. »Eine Schule wie die Games Academy bildet sehr fokussiert für einen eng definierten Markt aus. Die Absolventen können fast nur in der Spielebranche unterkommen. Ein Diplom-Informatiker kann dagegen auch leicht in andere Branchen wechseln«, erklärt der Studiengangleiter Masuch und beschreibt den Unterschied zwischen Uni und Privatausbildung so: »Wir bringen den Leuten auch bei, wie man die Werkzeuge erstellt. Die anderen zeigen ihnen nur, wie man sie einsetzt.«

An der **Games Academy** werden Studenten von Vertretern aus der Branche unterrichtet. Hier etwa hält Dr. Michael Bhatty, der unter anderem als freier Autor für Spielproduktionen arbeitet, einen Vortrag über Game Design.

Offener Empfang

Bei den Entwicklerstudios sind Uni-Absolventen gern gesehen. »Wir wissen, dass das Studium eine tiefere und breite Ausbildung mit sich bringt. Selbst wenn ein Studierter im Moment fachlich noch nicht ganz auf der Höhe ist, können wir doch davon ausgehen, dass das Potenzial bei ihm wahrscheinlich größer ist als

Patrik Genfers Diplomarbeit war ein **dimetrischer Vereinsgelände-Editor.**

bei einem anderen Bewerber«, erklärt Doreen Kapahnke. Auch auf die Gehaltsverhandlungen kann sich der Uni-Abschluss hilfreich auswirken. »Ich habe schon zu Schulzeiten etwas programmiert, aber ohne das Studium wäre ich wohl nicht in die Branche gekommen. Ich kenne auch nur wenige Kollegen ohne Diplom, da die vermittelte Theorie später doch oft wichtig wird. Für Grafiker ist eine Ausbildung dagegen vielleicht die bessere Alternative«, findet Patrik Genfer, der für seine Abschlussarbeit den Programmcode für den Editor des Vereinsgeländes im **Fussball Manager 07** geschrieben hat. Mit der Idee zu seiner Diplomarbeit konnte er damals sowohl seinen Professor an der Fachhochschule Konstanz als auch den Entwickler Bright Future überzeugen. Inzwischen arbeitet Genfer als Programmierer bei der Berliner Spieleschmiede Yager Development und kann gestehen: »Ich bin eigentlich kein großer Fußballfan.« Auch für Christian Wolfezetter vom Münchner Nachwuchsentwickler Boxed Dreams war das Studium das direkte Job-Sprungbrett in die Branche und in die Selbstständigkeit. Mit der Arbeit an ihrem Point-&-Click Adventure **Ceville** begannen Wolfezetter und seine Kommilitonen zum Ende des Informatikstudiums. »Wir haben uns alle in den Vorlesungen kennen gelernt – wenn wir denn mal da waren«, erinnert sich der 28-jährige Informatiker halb im Spaß und lobt wenig später

die Ausbildung: »Ohne das technische Know-how aus dem Studium hat man es als Programmierer sehr schwer in diesem Geschäft.«

Kein Schritt von links?

Ob Schule oder Studium – ohne einen Fachabschluss haben Jobeinsteiger in der Spielebranche meist deutlich geringere Chancen. Aber es gibt Ausnahmen. »Wir suchen beispielsweise immer gute Leveldesigner«, erklärt Doreen Kapahnke. »Für diesen sehr wichtigen Beruf gibt es keine direkte Ausbildung. In solchen Fällen nehmen wir auch gerne Autodidakten und Quereinsteiger aus der Mod-Szene als Bewerber an, selbst wenn sie direkt von der Schule kommen.« Und fügt hinzu: »Der Trend geht aber eindeutig zu höher qualifizierten Leuten mit Ausbildung, Studium und Berufserfahrung.« Dazu gehört auch der Quereinstieg aus einer branchennahen Fachrichtung. Bei Radon Labs wird beispielsweise gerade ein Autorenteam aufgebaut, für die der Entwickler speziell Film- und Fernsehschreiber sucht. »Früher waren Games der ungeliebte Bruder in der Medienbranche. Mittlerweile hat die Qualität der Produkte so weit angezogen, dass die Industrie gerade auch für Leute vom Film eine Berufsalternative darstellt«, meint Volker Pinsdorf. Spiele treiben den Fortschritt besonders im Bereich der Animation so weit voran, dass auch Filmhochschulen auf das junge Medium reagieren und ihre Lehrpläne entsprechend anpassen.

Der sichere Einstieg

Wer den gewagten Sprung in die Selbstständigkeit nach der Ausbildung noch scheut, versucht den Jobeinstieg über ein Berufspraktikum. »Das ist definitiv ein guter Start in die Arbeitswelt, denn wir nutzen Praktika sehr intensiv als Rekrutierungswerkzeug. Wir haben Zeit, uns die Leute anzuschauen. Und die Bewerber sehen, ob sie bei uns arbeiten möchten«, sagt Doreen Kapahnke von Radon Labs und liegt damit auf einer Linie mit Volker Pinsdorf: »Wer bei uns ins Praktikum geht, wird nicht zum Kaffeekochen verdonnert, sondern in die Arbeitsabläufe eingebunden, um zu lernen und zu zeigen, was er kann.« Bei Electronic Arts lag die Übernahmequote von Praktikanten 2007 bei rund 30 Prozent. Christian Kluckner vom Entwicklerstudio Chimera hält Praktika für den idealen Weg, um neue Leute zu finden: »Die Hürden in die Firmen sind nicht so hoch wie bei einer normalen Jobbewerbung, und gleichzeitig kann ein Kandidat so recht problemlos herausfinden, was er will.«

Ein Praktikum dauert meist drei bis sechs Monate, es gibt aber auch einjährige Praktika wie beispielsweise bei Crytek. In der Regel werden die Stellen über die Internetseiten der Entwickler und Publisher, über Online-Jobbörsen und Hochschulaushänge oder über Anzeigen in Fachzeitschriften wie dem Making Games Magazin angeboten, oft aber auch bei Messen, Infoveranstaltungen und Vorstellungsterminen in einem der Ausbildungsinstitute. In der Regel bekommen Praktikanten ein Gehalt, teilweise sogar ein sehr gutes.

Dabei sollte man die Aufgaben aber nicht nur auf sich zukommen lassen. »Als Praktikant muss man sich einbringen und auf die Leute zugehen. Dann wird auch nicht nur abgearbeitet, sondern die Kollegen sehen, was ich kann, und wissen, wie sie meine Talente weiter fördern können«, fasst Julian Kirsch seine Erfahrung bei Crytek zusammen. Seine Kollegin Sabine Heigel empfiehlt: »Ruhig große Aufgaben annehmen. Niemand erwartet, dass man gleich alles kann. Wenn man irgendwo hängt, hilft der Chef weiter, und der Produktionsprozess wird nicht aufgehalten. Wer offen mit seiner Arbeit umgeht, zeigt auch, dass er sich selbst gut einschätzen kann.« Neben den beruflichen Erfahrungen sind es vor allem Kontakte in die Branche, die man aus dem Praktikum mitnehmen sollte. »Die Spieleindustrie in Deutschland ist noch relativ überschaubar. Wer also erfolgreich einen Fuß in die Branche setzt, wird schnell weiterempfohlen«, versichert Volker Pinsdorf.

Das Berliner Studio Radon Labs sucht gerade Programmierer für die Konsolenumsetzung von **Drakensang**.

Kein Platz für Oper

Trotz des noch immer recht kleinen Entwicklermarktes haben sich die Arbeitsprozesse auch in der deutschen Spiele-Industrie verändert. Branchenfremde Quereinsteiger haben es heute genauso schwer wie Einzelgänger. »In der Entwicklung ist der Kommunikationseinsatz zwischen einzelnen Abteilungen wie Programmierer, Grafiker und Level Designer sehr hoch. Wer da nicht funktioniert, passt nicht«, erklärt Doreen Kapahnke. Für den einsamen Garagenentwickler gibt es inzwischen nur noch ganz wenige Nischenplätze. Volker Pinsdorf stimmt zu: »Am Ende haben wir da eine Diva, die allein alles wunderbar schafft, aber ihre Arbeit nicht ins Projekt einbringen kann. Und das sorgt auf allen Seiten für Frust.«

Wer heute in dem Geschäft arbeiten will, muss mit Kritik umgehen können, lernbereit, pünktlich und außerordentlich engagiert sein. Und das bedeutet eben auch, dass man auf einige Wochenendpartys verzichtet, stattdessen an der Bewerbungsmappe feilt und sich im Selbststudium per Internet-Tutorial die neusten Entwicklerkniffe beibringt. Die Crytek-Praktikantin und 3D-Künstlerin Sabine Heigel fasst zusammen: »Es ist eben nicht nur Spaß, sondern auch harte Arbeit. Aber wenn man wirklich will, schafft man es in den Traumjob.« CHS

Christian Wolfezetter gründete das Studio Boxed Dreams. Erstes Projekt: das Adventure **Ceville**.

Making Games Talents

GameStar beteiligt sich aktiv an der Nachwuchs-Suche für deutsche Spiele. 2008 haben wir gemeinsam mit unseren Schwestermagazinen GamePro und Making Games Magazin zweimal die Recruiting-Konferenz **Making Games Talents** ausgerichtet. Das Konzept: Spielefirmen präsentieren sich den Machern von morgen – vom Mod-Entwickler über den Grafikdesigner bis zum Informatikstudenten. Auf der Suche nach neuen Mitarbeitern waren dort unter anderem die Crysis-Entwickler Crytek, das Anno-Studio Related Designs, die Adventure-Experten Deck 13 und die Drakensang-Macher von Radon Labs. Die Suche wird weitergehen: Für 2009 planen wir vier weitere Veranstaltungen. Nähere Informationen zur kommenden **Making Games Talents** lesen Sie im nächsten Heft.

Radon Labs wurde bereits 1995 gegründet.