

Gut zu wissen

STUDIUM

Wie kann ich mich im Bereich Games spezialisieren?

Du träumst davon, mal Computerspiele wie »Grand Theft Auto« oder »Cyberpunk 2077« mitzuentwickeln? Dann kannst du schon im Bachelorstudium überlegen, dich zu spezialisieren, zum Beispiel in Game Design. Wenn du Informatik oder Design im Bachelor studiert hast, kannst du danach noch einen Master im Bereich Spieleentwicklung dranhängen. Manche Studiengänge wie Medien- und Spielekonzeption an der Hochschule Harz setzen auch im Master keine Vorkenntnisse voraus. Statt guter Noten kannst du bei der Bewerbung oft mit einem aussagekräftigen Portfolio punkten. Darin stellst man zum Beispiel erste Spiele vor, die man entwickelt hat, Animationen oder Skizzen von Figuren. Man darf sich auch von bekannten Spielen inspirieren lassen, sogar Fanart ist erlaubt, sagt André Czauderna. Er ist Studiengangskoordinator der Technischen Hochschule Köln, die über ihr Cologne Game Lab gleich mehrere Studiengänge im Games-Bereich anbietet. Oft gibt es zusätzlich noch Eignungstests oder Auswahlgespräche.



- 1 GAMES MASTER**
 ⊗ HAW in Hamburg
 ⊗ Staatlicher Master, 3 Semester

- 2 MEDIEN- UND SPIELEKONZEPTION**
 ⊗ Hochschule Harz in Wernigerode
 ⊗ Staatlicher Master, 3 Semester

- 3 DIGITAL GAMES**
 ⊗ Technische Hochschule Köln
 ⊗ Staatlicher Master, 3 Semester

- 4 GAME DESIGN**
 ⊗ HTW Berlin
 ⊗ Staatlicher Master, 3 Semester

- 5 ANIMATION AND GAME DIRECTION**
 ⊗ Hochschule Darmstadt
 ⊗ Staatlicher Master, 3 bis 4 Semester

- 6 GAMES MANAGEMENT**
 ⊗ Macromedia in Leipzig oder Stuttgart
 ⊗ Privater Master, 3 bis 4 Semester

- 7 COMPUTERSPIELWISSENSCHAFTEN**
 ⊗ Universität Bayreuth
 ⊗ Staatlicher Master, 4 Semester

- 8 GAME ENGINEERING UND VISUAL COMPUTING**
 ⊗ Hochschule Kempten
 ⊗ Staatlicher Master, 3 Semester

PRAKTIKUM

Das erste Level: Ein Praktikum. Bevor man sich auf dafür bewirbt, sollte man sich fragen: Möchte ich zu einem der großen Entwickler wie Ubisoft oder Goodgame Studios? Oder lieber zu einem kleinen Indie-Studio? Oder möchte ich beides mal ausprobieren?

Der Vorteil bei den großen Unternehmen: Es werden regelmäßig Praktikumsstellen ausgeschrieben, auf die man sich bewerben kann. Dort kann man sich zum Beispiel im Programmieren, Character-Design, Marketing oder auch Community-Management ausprobieren.

Wer gern bei einem Indie-Studio ein Praktikum machen möchte, sollte sich drei bis sechs Monate vorher bewerben. Das geht auch, wenn gar keine Stelle ausgeschrieben ist, denn Eigeninitiative kommt häufig

gut an. Bei kleineren Studios gibt es sogar einen Vorteil: »Dort hat man als Praktikant oft einen größeren Gestaltungsspielraum als bei den großen Unternehmen«, sagt André Czauderna von der TH Köln.

Ein weiterer Tipp: Internationale Studios bieten inzwischen auch häufig Remote-Praktika an. So kannst du zum Beispiel ohne Ortswechsel bei Unternehmen wie Epic Games aus den USA einen Einblick bekommen. Dabei sollte man im Hinterkopf haben, dass sich die Praktikumszeiträume von den Semesterzeiten in Deutschland unterscheiden können.

Für eine erfolgreiche Praktikumsbewerbung sind vor allem die bisherigen Arbeitsproben ausschlaggebend. Wichtig sei deshalb, das Portfolio regelmäßig zu pflegen, sagt André Czauderna.

Wie finde ich ein Praktikum?

somewhat different

Sie wissen, wie wichtig Atmosphäre ist?

Wir sind, als weltweit größter Rückversicherer, über 160 Jahre alt. Wir wissen, wie wichtig Atmosphäre ist. Wir wissen, wie wichtig es ist, ein Unternehmen zu sein, das sich nicht nur um die Interessen der Kunden kümmert, sondern auch um die Interessen der Mitarbeiter. Wir wissen, wie wichtig es ist, ein Unternehmen zu sein, das sich nicht nur um die Interessen der Kunden kümmert, sondern auch um die Interessen der Mitarbeiter. Wir wissen, wie wichtig es ist, ein Unternehmen zu sein, das sich nicht nur um die Interessen der Kunden kümmert, sondern auch um die Interessen der Mitarbeiter.

Die Erdatmosphäre können leider auch wir nicht rückversichern. Risiken aus der Luft- und Raumfahrt übernehmen wir aber tatkräftig.

www.hannover-rueck.jobs

hannover re

BERUFSEINSTIEG

Wo finde ich einen Job?

Das End-Game: Einen Job finden. Bei Games-Unternehmen gibt es viele verschiedene, von technischen Berufen wie Programmieren über kreative wie Level- oder Character-Designer bis zu Management- und Marketing-Jobs. Und die Nachfrage nach Absolventen ist groß. Denn laut dem Verband der Deutschen Games-Branche wächst der Umsatz, den die etwa 750 deutschen Unternehmen weltweit machen: 2020 lag er laut Berechnungen des Verbands bei fast 4,6 Milliarden Euro. Bundesweit arbeiten inzwischen mehr als 11.000 Menschen im Games-Bereich. Trotzdem ist der Markt laut André Czauderna von der TH Köln auch umkämpft. Wie viele Jobs es gibt und wie viel man verdient, kommt auf den Bereich und das Unternehmen an, in dem man arbeitet. In einem technischen Beruf wie beispielsweise als Game-Programmer bekommt man laut Gehalt.de mehr Geld als in einem gestalterischen wie als Game-Artist. »Programmierer:innen werden fast überall gesucht. Von ihnen werden mehr gebraucht als von den Designer:innen«, sagt André Czauderna. Er rät, sich auch im Ausland umzuschauen. Innerhalb Europas gibt es viele große Games-Unternehmen: in Schweden zum Beispiel Dice, in den Niederlanden Guerilla Games oder in Großbritannien Codemasters.

GELD

Was verdient man?

Das Unternehmen InnoGames hat im Juli seine Gehälter transparent gemacht:

- ⑥ DEVELOPER: 48.000 – 58.000 Euro
- ⑥ GAME-DESIGNER: 34.000 – 42.000 Euro
- ⑥ GAME-ARTIST: 32.000 – 38.000 Euro
- ⑥ ANALYST: 45.600 – 55.200 Euro
- ⑥ COMMUNITY-MANAGER: 32.000 – 36.500 Euro
- ⑥ PRODUCT-MANAGER: 40.000 – 55.000 Euro
- ⑥ QUALITY-ASSISTANCE-ENGINEER: 20.000 – 45.000 Euro
- ⑥ SYSTEM-ADMINISTRATOR: 45.000 – 57.500 Euro

GRÜNDUNG

Und was, wenn ich gründen möchte?

Sein eigenes Ding zu machen, das klingt erst mal verlockend. Aber: Wer selbst Games entwickeln möchte, braucht Durchhaltevermögen – und Geld. »Es kann manchmal fünf Jahre dauern, bis ein Spiel auf den Markt kommt«, sagt Anna Jäger von der Initiative Gamecity Hamburg, die junge Talente fördert. Geld verdient man während der Produktionsphase nicht, und es sei ungewiss, ob sich die Spielidee durchsetzen werde. Gründer:innen, die Beratung zum Beispiel von der Industrie- und Handelskammer bieten, finden man auch auf der Webseite game.de. Kredite für Gründer:innen gibt es zum Beispiel bei der Förderbank KfW. Wettbewerbe und Förderungen teils preislos gibt es beispielsweise Kategorien für Newcomer. Wer ein Studio gegründet hat, kann sich bei vielen Bundesländern um einen Zuschuss bewerben, etwa um Prototypen entwickeln zu können. Den Pitch sollte man gut vorbereiten. Anna Jäger sagt: »Nichts ist schlimmer als eine Bewerbung, in der noch Rechtschreibfehler sind.« Wichtig sei, sich kurz zu fassen, das Team und die geplante Finanzierung vorzustellen und zu erklären, was die eigene Idee besonders mache.

FÖRDERUNG

Wo gibt's Geld?

Konzeptentwicklung, Prototypen oder Spielherstellung: All das kostet Zeit und Geld – und das muss irgendwo herkommen. Neben der Computerspieleförderung des Bundes haben auch die meisten Bundesländer eigene Förderprogramme. Dazu gehören zum Beispiel Gamecity Hamburg, die Film- und Medienstiftung NRW oder der FilmFernsehFonds Bayern. Oft kann man mit so einer Förderung schon einen Teil der Finanzierung abdecken, einen bestimmten Prozentsatz muss man aber selbst organisieren. Wie viel Geld man bekommt, variiert je nach Förderung und Bundesland. Für die Konzeptentwicklung gibt es in Nordrhein-Westfalen zum Beispiel bis zu 20.000 Euro, für die Prototypenentwicklung bis zu 100.000 Euro.



DURCHSTARTEN IM PRAKTIKUM IN HAMBURG!

Bewirb Dich jetzt für Dein Praktikum im Bereich:

- Human Resources
- Marketing / Vertrieb
- Finance / Controlling
- Produktion / Logistik

Bei STILL gehörst Du vom ersten Tag an zum Team. Dein Einsatz zählt sich aus! www.still.de/praktikum

first in intralogistics **STILL**



NIMM2 VERBINDET GENERATIONEN. UNSERE IT-PROFIS DIE GANZE STORCK-WELT.

Jetzt bewerben www.storck.de/karriere

STORCK
Wir entwickeln Treue

Guide B., IT

Tollfree merci nimm2 Knoppers Werther's Original RIGOLD Dickmanns Mamba