



Materialien für Schülerinnen und Schüler

Berufe in der Videospiegelindustrie

S50

SCHÜLERINNEN
UND SCHÜLER

B Gruppenarbeit: Reportagen



Game Writer

Leidenschaft als Beruf



Lange schrieb Simone Kilian nur privat – bis die 25-Jährige die Spielebranche entdeckte. Dort sind Game Writer wie sie gefragt.

Simone Kilian (25) liebt ihre Arbeit als Game Writer.

Dass sie ihren Traumjob in der Spielebranche finden würde, hätte Simone Kilian nicht gedacht. Sie schrieb zwar gerne, doch das sah sie lange eher als Hobby. Dann aber wurde sie auf eine Stelle beim Hersteller

Gameforge in Karlsruhe aufmerksam und arbeitet dort nun als Game Writer.

2013 nahm Simone Kilian ein Biologiestudium am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) auf. „Ich habe schon damals überlegt, das Schreiben zum Beruf zu machen“, erinnert sich die 25-Jährige. Neben dem Studium schrieb sie in ihrer Freizeit weiter, besonders Fantasy-Geschichten.

Ende 2019 erzählte ihr ein Freund, dass er bei Gameforge, einem international tätigen Unternehmen mit mehr als 20 Online-Spielen, eine Ausschreibung für eine Writer-Stelle gesehen hatte. Simone Kilian bewarb sich und bekam eine Zusage, sodass sie ihr Studium ohne Abschluss beendete.

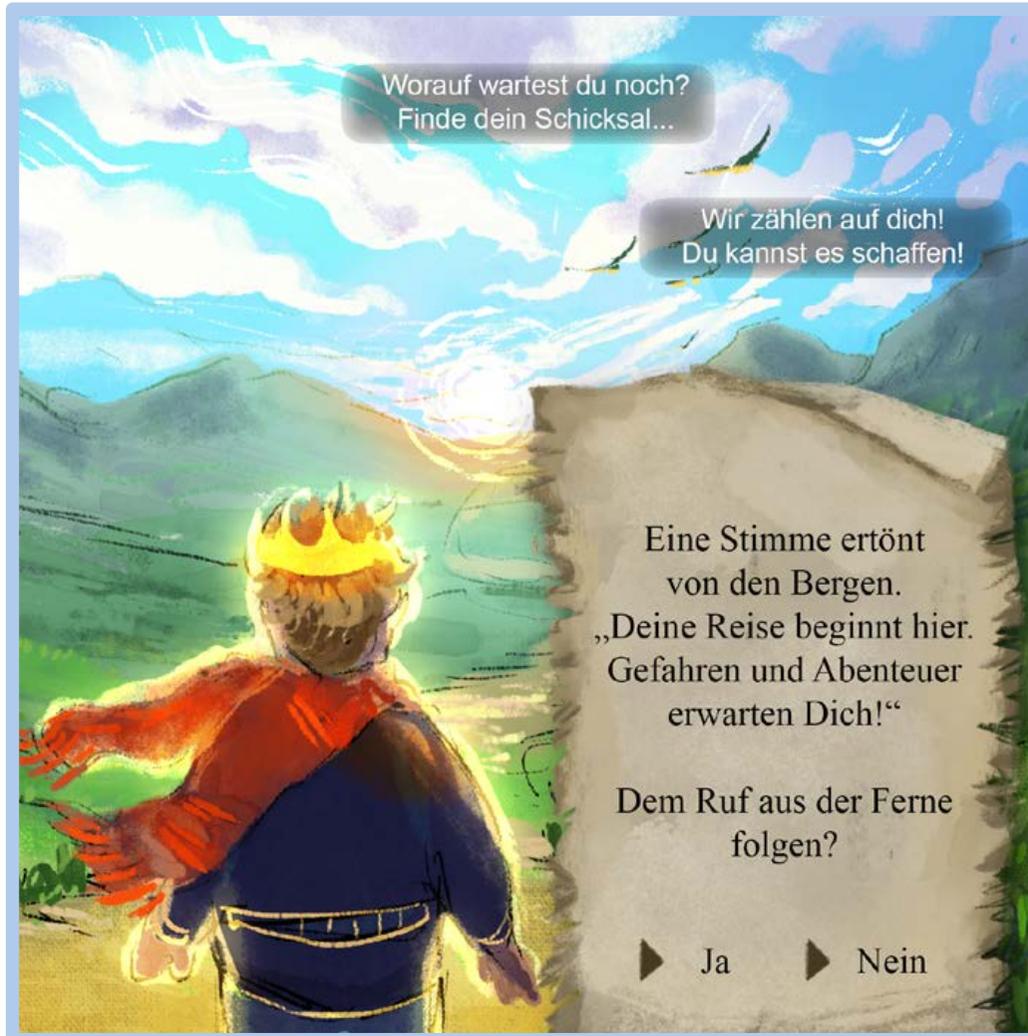
Verschiedene Textformen: gutes Gesamtpaket

Simone Kilian muss dabei darauf achten, dass der Text stilistisch zum Spiel und der Zielgruppe passt. Das bedeutet: Die Dialoge müssen zu den anderen Dialogen passen, und auch die Erklärtexte müssen ähnlich klingen wie die bestehenden. „Es muss ein gutes Gesamtpaket ergeben.“

Dafür schaut sie sich das entsprechende Spiel genauer an, spielt es ein bisschen und liest bei Bedarf Hintergrundwissen nach, beispielsweise um zu verstehen, um >



B Gruppenarbeit: Reportagen



welche Welt es in diesem Fall geht. So bekommt die 25-Jährige ein Gespür dafür, wie sie schreiben sollte. Für ihre Ideen hat Simone Kilian allerdings nicht unendlich Platz. „Ich muss die vorgegebene Zeichenzahl einhalten, damit der Text nicht zu lang wird.“

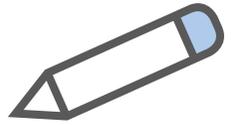
Anschließend spricht sie sich mit den Game Designern ab, ob ihre Vorschläge gut sind oder sie noch etwas nachbessern soll. Darüber hinaus ist Simone Kilian auch für Texte zuständig, die in den sozialen Netzwerken gepostet werden. Meist sind das Ankündigungen zu den Neuerungen bei den Spielen. Codes schreiben muss sie für all dies aber nicht – das übernehmen die Programmierer*innen.

Englischkenntnisse wichtig

Ihre Texte verfasst Simone Kilian zwar auf Deutsch, innerhalb des Unternehmens ist aber Englisch die Hauptsprache. Immerhin arbeiten bei Gameforge Menschen aus rund 30 Nationen zusammen – internationale Teams sind für die Spielebranche typisch. Gute Englischkenntnisse sind auch für andere Arbeitsbereiche wichtig. „Ich lese viel über andere Spiele und spiele Games auf Englisch, um mich über neue Entwicklungen zu informieren.“

Überhaupt sollte man sich auch als Writer für Spiele interessieren, findet die 25-Jährige. Sie selbst spielt schon seit Jahren und merkt nun, wie ihr diese Erfahrung hilft. „Allein das Grundwissen, wie ein Spiel funktioniert und dass es immer neue Quests gibt, erleichtert meine Arbeit.“ Besonders wichtig sei allerdings, dass man Spaß am Schreiben habe. „Immerhin ist das die Hauptaufgabe“, sagt Simone Kilian. ●

B Gruppenarbeit: Reportagen



Game Writer

<p>Wo arbeitet Simone Kilian und wie kam sie zu ihrem Beruf?</p>	
<p>Was schreibt Simone Kilian bei Gameforge?</p>	
<p>Was muss sie beim Schreiben besonders beachten?</p>	
<p>Welche Sprachkenntnisse benötigt Simone Kilian für ihre Arbeit?</p>	
<p>Was findet Simone Kilian besonders wichtig an ihrer Tätigkeit?</p>	

B Gruppenarbeit: Reportagen

Game Producer

Schnittstelle in der Spieleentwicklung



Thimeo Schubert (24) mag die steile Lernkurve in seiner Arbeit.

Thimeo Schubert (24) arbeitet bei einem Hamburger Start-up als Game Producer. Dabei entwickelt er Ideen für Spiele und koordiniert dafür verschiedene Bereiche innerhalb des Unternehmens.

Computerspiele, oder wie man heute sagt: Games, die waren für Thimeo Schubert lange nur ein Hobby. Im Alter von elf Jahren spielte er zum ersten Mal Pokémon, danach folgten regelmäßig andere Spiele. Trotzdem hatte diese Affinität keinen Einfluss auf seine Berufswahl – bis nach seinem Studium. Nun arbeitet der 24-Jährige als Game Producer bei dem Hamburger

Start-up Sunday, das Spiele für Smartphones entwickelt.

Nach dem Abitur im schleswig-holsteinischen Quickborn jobbte Thimeo Schubert zunächst und ging für ein halbes Jahr nach Australien, bevor er im Herbst 2016 das duale Studium „Business Administration“ an der Hamburg School of Business Administration (HSBA) begann. Das erfolgte in enger Kooperation mit der Beiersdorf AG: Jeweils drei Monate arbeitete Thimeo Schubert in dem Unternehmen und studierte dann ein Vierteljahr an der Hochschule.



Schnittstellen-Funktion

Währenddessen lernte er Jonas Thiemann kennen, einen HSBA-Absolventen, der die AppLike-Gruppe mitgegründet hat, zu der auch das Start-up Sunday gehört. „Er war als Alumnus zu einem Talk an der Hochschule eingeladen“, erinnert sich Thimeo Schubert. „Seine Präsentation hat mich fasziniert.“ Die beiden kamen ins Gespräch – und Jonas Thiemann bot ihm danach sogar einen Job an. Es dauerte dann aber noch etwas, bis sich Thimeo Schubert entschied, trotz eines Angebots von Beiersdorf direkt nach seinem Studienabschluss zu Sunday zu gehen.

„Ich wollte gern in einem kleinen, schnellen Unternehmen wie einem Start-up arbeiten.“ Deswegen begann er im Herbst 2019 als Business Developer bei Sunday, im Mai 2020 wurde er Game Producer. „Ich überwache bei der Spieleentwicklung das große Ganze und bin die Schnittstelle zwischen verschiedenen Positionen“, erklärt der 24-Jährige. >

B Gruppenarbeit: Reportagen

Neue Ideen testen und entwickeln

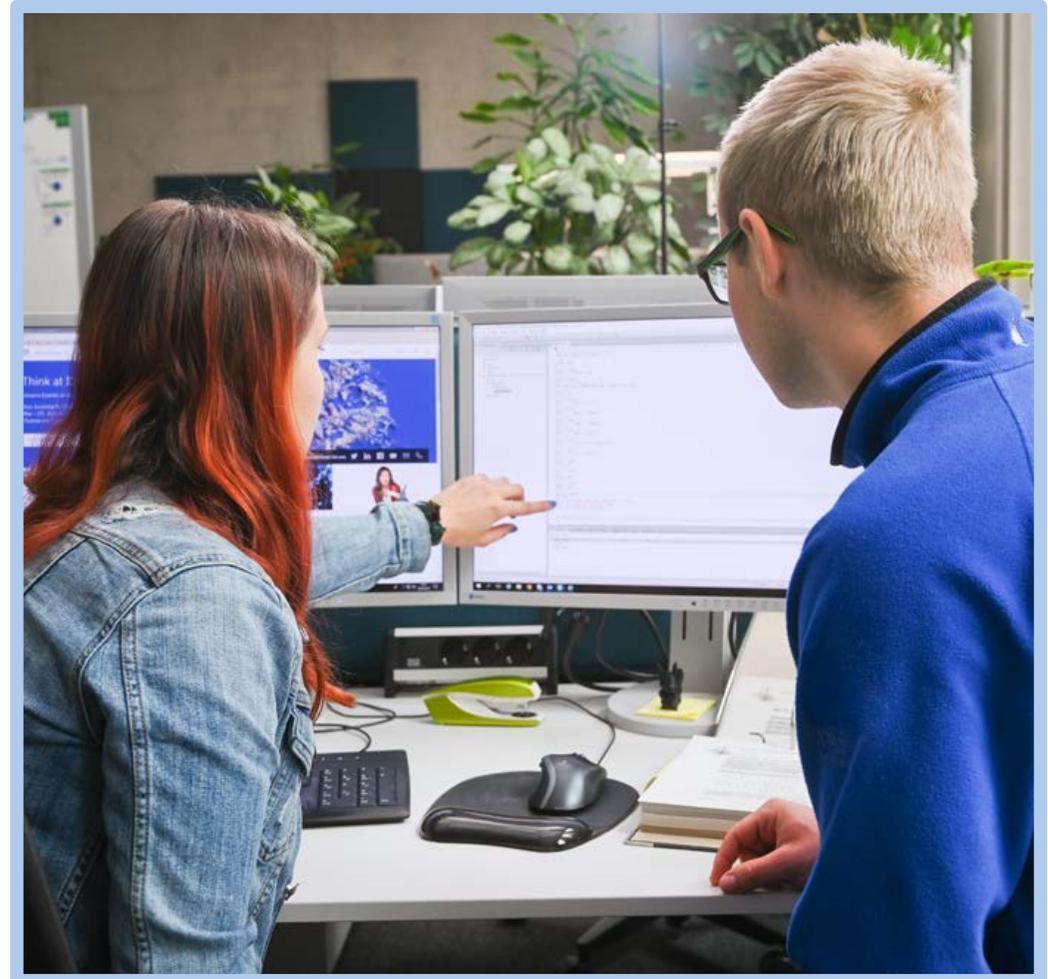
Das Team sammelt regelmäßig Ideen für neue Mobile Games, stimmt darüber ab und baut kurze Werbevideos, die bei Facebook geschaltet werden. „Wir messen, wie viele Menschen auf diese Werbung klicken und entscheiden dann, ob wir einen Prototyp entwickeln.“ In diesem Fall spricht sich Thimeo Schubert mit einem Programmierer ab und erklärt ihm, wie das Spiel aussehen soll. Danach wird wieder getestet, wie das Game bei den Usern ankommt.

„Zu meinen Aufgaben gehört, dass ich mir Games kreativ ausdenke, die Umsetzung koordiniere und gleichzeitig aufpasse, dass wir profitabel arbeiten.“ Wichtig ist dabei, Trends zu erkennen. Dafür ist er viel in den sozialen Medien unterwegs und schaut, was an Themen und konkret bei Spielen gefragt ist. „Man braucht ganz klar eine Affinität zu Games, weil man sich auch privat viel damit beschäftigt.“

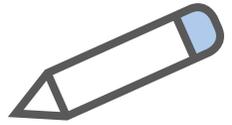
Flexibilität ist gefragt, Programmieren nicht

Mit der Spiele-Programmierung selbst hat er nichts zu tun. „Ich kann nicht coden, aber das brauche ich ehrlich gesagt auch nicht.“ Stattdessen hält er engen Kontakt zu den Programmierern und Programmierern sowie den Game Artists, die für das Design zuständig sind. Einen festen Tagesablauf gibt es nicht, aber regelmäßige Meetings, in denen die nächsten Schritte besprochen werden. „Ich schaue, wer wo gebraucht wird und ob wir die Ziele in der geplanten Zeit erreichen.“ Fähigkeiten im Projektmanagement seien daher genauso gefordert wie Kreativität.

Thimeo Schubert gefällt die Arbeit in einem Start-up. „Die Lernkurve ist hier sehr steil.“ Er lernt viel darüber, wie ein Unternehmen aufgebaut wird – das interessiert ihn nämlich auch: „Langfristig habe ich den Traum, ein eigenes Unternehmen zu gründen – ob das im Games-Bereich sein wird, kann ich aber nicht sagen.“ ●



B Gruppenarbeit: Reportagen



Game Producer

<p>Was ist Sunday und wie kam Thiemo Schubert zu seiner Arbeit dort?</p>	
<p>Was macht Thiemo Schubert als Game Producer?</p>	
<p>Aus welchen Gründen wird ein Prototyp eines Mobile Games entwickelt?</p>	
<p>Wie erkennt Thiemo Schubert Trends im Games-Bereich?</p>	
<p>Welche Fähigkeiten braucht er für seine Arbeit und welche eher nicht?</p>	

B Gruppenarbeit: Reportagen

Was lernt man eigentlich in der Ausbildung zum...?

Game Developer



Game Developerinnen und Game Developer entwickeln und programmieren (Online-)Spiele und Anwendungen. In diesem *abi»* Podcast erfährst du von Raphael, was das in der Praxis bedeutet und was er besonders spannend an seiner Ausbildung zum Game Developer findet.

Raphael macht eine Ausbildung zum Game Developer.



Hier geht's zum *abi»* Podcast

abi» Mehr als bloßes Zocken. Gaming ist längst angekommen in der Mitte der Gesellschaft. Gamification, die Anwendung spieltypischer Elemente, übernimmt eine zunehmend größere Rolle dabei, Inhalte eben spielerisch zu vermitteln: Ob das die Wissensinhalte in einem Quiz sind oder gar die digitale Bewerbung über soziale Medien mittels gamifiziertem Fragebogen. Game Developer/innen entwickeln und programmieren Games und andere Anwendungen. Ein Beruf mit viel Zukunft also! Im *abi»* Podcast unterhalte ich mich daher



mit einem Auszubildenden aus diesem Bereich. Herzlich willkommen, lieber Raphael! Schön, dass du heute da bist im *abi»* Podcast!

Raphael: Ja, hallo. Danke, dass ich hier sein darf!

abi» Ich freue mich, dass wir heute über deine Ausbildung zum Game Developer sprechen können, und ich habe auch gleich die erste Frage an dich: Wie bist du denn auf diese Idee für deine Ausbildung gekommen?

Raphael: Also vor ungefähr drei Jahren, als die Corona-Pandemie begonnen hat, habe ich, natürlich wie viele andere, sehr viel Zeit zu Hause verbringen müssen. Und das >

B Gruppenarbeit: Reportagen

Einzige, was wir wirklich machen konnten, meine Freunde und ich, war, zusammen zu zocken. Und dann kam ich so auf die Idee: Es ist ja eigentlich ganz cool, wie entsteht so was? Also, ich habe mich wirklich beschäftigt mit dem Thema, genau, mit Spieleentwicklung. Und dann fiel mir auf: Okay, die Industrie ist riesig. Ich hätte auf jeden Fall die Möglichkeit, da auch einzusteigen. Dann habe ich ein bisschen recherchiert und habe dann gesehen: Aha, das bib College, das ist gar nicht so weit von mir. Das bietet genau diesen Game Developer an. Und dann habe ich mir das durchgelesen, ich war bei dem Tag der offenen Tür, ich habe ein Beratungsgespräch gehabt und dann habe ich mich entschlossen, noch während meiner Abschlussfahrt: Okay, dann lass uns das einfach mal machen.

abi» Man hört schon raus, dass dich Gaming fasziniert. Was genau fasziniert dich daran, und welche Art von Games findest du besonders interessant?

Raphael: Ich bin auch ein großer Filmfan, aber was ich persönlich an Spielen besonderer finde, ist, dass du die Möglichkeit hast, eine Geschichte interaktiv zu erzählen. Es gibt ja auch einige Spiele, wie zum Beispiel „Life is Strange“, da kannst du wirklich Storys beeinflussen und die Handlung basiert dann auf quasi den Entscheidungen, die du triffst. Und das ist eine Sache, die finde ich total faszinierend. Das ist halt gar nicht im Filmbereich, ist ja auch schwer irgendwie.



abi» Wir gehen direkt zu deiner Ausbildung: Wie sieht denn dein Alltag in der schulischen Ausbildung aus?

Raphael: Also bei uns ist das so, dass wir meistens um acht oder um zehn starten. Wir haben sehr viele Fächer. Man lernt Sachen von Betriebssystemen und Netzwerken, zu Datenbanken, Elektrotechnik, Internetprogrammierung, Softwareentwicklung und vieles mehr. Und man kann sich in allen Bereichen quasi wirklich austoben.

abi» Du sagst, ihr werdet sehr breit aufgestellt. Hast du denn in deiner Ausbildung eine Spezialisierung?

Raphael: Also wir am bib, wir bieten ja diesen ITA an, quasi einmal als Informatik mit Anwendungsentwicklung auf die Spezialisierung, und einmal die Gameentwicklung, was ich tue. Also haben wir neben diesen Fächern, die ich eben genannt habe, wie Softwareentwicklung und so weiter, haben wir, die Game Developer, haben dann auch noch andere Fächer, halt quasi nur wirklich auf die Videospiele spezialisiert. Also schon von der reinen Ideenplanung: Was brauche ich für ein gutes Spiel, was muss man bedenken? Wir als Spielentwickler sind ja zum Beispiel auch dafür zuständig, dass ein Spiel flüssig läuft, dass es keine Fehler hat.

abi» Perfekt. Du hast schon sehr schwärmend davon gesprochen: Was ist denn so das Spannendste und was ist die größte Herausforderung in deinem Ausbildungsberuf?

Raphael: Das ist eine sehr gute Frage. Also bei uns im Semester ist gerade Game Play und Game Design sehr krass im Fokus, was ich sehr cool finde. Game Play und Storyboard: Wie bringe ich einen Spieler zum Beispiel auf lange Zeit dazu, dass er mein Spiel spielt? Weil, wir wollen ja nicht nach zehn Stunden sagen: So, das Spiel werfe ich weg. Dass man da quasi so wirklich zielgerichtetes Marketing auch findet.

abi» Und was würdest du als Herausforderung bezeichnen?

Raphael: Ja, ich glaube, das ist so richtig klischeehaft einfach die Programmierung. Also würde ich sagen, bei mir war so die größte Herausforderung, wirklich in das >

B Gruppenarbeit: Reportagen

Programmieren reinzukommen. Weil wenn man sich so Bilder von Codes anguckt und keine Ahnung hat, denkt man sich so: Okay, das ist eine komplette Sprache. Ich verstehe gar nichts. Aber nach einer Zeit ist es super und man versteht es und das macht super Spaß. Auf jeden Fall. Also, das ist wirklich so eine Blockade, die ich quasi überwinden konnte, ja.

abi» Du hast vorhin gesagt, du bist im zweiten Semester, also im ersten Jahr deiner Ausbildung. Hast du denn bereits Games entwickelt, und wenn ja, welche?

Raphael: Wir haben immer pro Semester ein Game-Fach, richtig. Und da haben wir – also unsere allererste Stunde war quasi: Wir mussten uns in Gruppen aufteilen und wir mussten ein Brettspiel machen. Noch kein wirkliches Videospel, sondern ein Brettspiel. Das war nämlich da erst mal so der Gedanke: So für ein Spiel, was brauche ich überhaupt? Also haben wir unser allererstes Spiel, was wir gemacht haben, das war halt so ein Brettspiel mit Karten, und man musste dann würfeln und da gab es so Ereignisfelder. Zum Beispiel auch für die Ereignisse sich Ideen schaffen und so weiter, und das war so, was wir bisher gemacht haben. Aber das meiste, das findet natürlich in den letzten Semestern statt, weil man natürlich dieses ganze Wissen aus den anderen Fächern auf ein Projekt dann beziehen muss, weil so ein Spiel natürlich riesig ist und von ganz vielen Leuten immer gemacht wird. Daher konnten wir nur, sage ich mal, im ersten und zweiten Semester jetzt ein Brettspiel machen. Aber was ja von der Idee natürlich super ist, weil Spiel ist Spiel, und die Sachen, die du für ein Brettspiel brauchst, brauchst du natürlich auch für ein Videospel.

abi» Ich bin schon bei meiner letzten Frage, und die ist eher allgemein: Was sollten Schülerinnen und Schüler wissen, wenn sie sich für eine Ausbildung in der IT-Branche interessieren?

Raphael: Was mich ganz am Anfang wirklich sehr abgehalten hat, war das große Thema Mathe. Ich, zum Beispiel, ich war auch kein Mathe-Ass. Das hat mich sehr abgehalten. Am Anfang hatte ich gesagt: Okay, vielleicht doch lieber was anderes? Weil IT ist natürlich viel Mathe, denkt man ja auch, Informatik ist mit vielen Zahlen. Aber

keiner ist direkt von Anfang an super. Und was man wirklich mathematisch braucht, das lernt man von Anfang an. Und da braucht man keine Angst vor zu haben. Und wenn man wirklich Bock drauf hat, soll man es machen. Weil Motivation ist das A und O. Weil man merkt auch, ich brauche das dafür. Und wenn man, wie zum Beispiel ich, sagt: Mathe mag ich nicht, aber ich bin angewiesen darauf – dann setzt man sich da heran und macht das irgendwie.

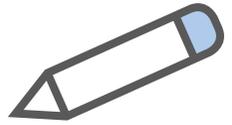
abi» Du klingst total motiviert, und ich hoffe und drücke dir fest die Daumen, dass du riesengroßen Erfolg mit deiner Ausbildung hast. Du hast ja noch ein bisschen was vor dir. Das war es auch schon direkt mit dem Interview. Lieber Raphael, vielen, vielen Dank für deine Antworten und für den Einblick, den du uns gegeben hast.

Raphael: Ja, kein Problem. Danke, dass ich hier sein durfte.

abi» Wenn du jetzt auch Game Developer/in werden möchtest, kannst du dich beispielsweise nach einer Ausbildung zum beziehungsweise zur staatlich geprüften Informationstechnischen Assistent/in umsehen. Das ist die Ausbildung, die Raphael gerade macht. Ihm wird durch sein Ausbildungsinstitut, das bib International College, zusätzlich zum Abschluss als staatlich geprüfter Informationstechnischer Assistent das Zertifikat „Game Developer“ verliehen. ●



B Gruppenarbeit: Reportagen



Game Developer

<p>Wie kam Raphael auf die Idee, diese Ausbildung zu machen?</p>	
<p>Was bedeutet ITA, was lernt man in den Fächern der Ausbildung und was ist seine Spezialisierung?</p>	
<p>Was ist für Raphael das Spannendste, was das Herausforderndste an seiner Arbeit?</p>	
<p>Welche Art Spiel hat er in seiner Ausbildung als Erstes entwickelt und wie?</p>	
<p>Welche Fähigkeiten sollte man Raphaels Meinung nach für eine Ausbildung in seinem Bereich mitbringen?</p>	

B Gruppenarbeit: Reportagen

2-D-Artist

Mit Super Mario fing es an

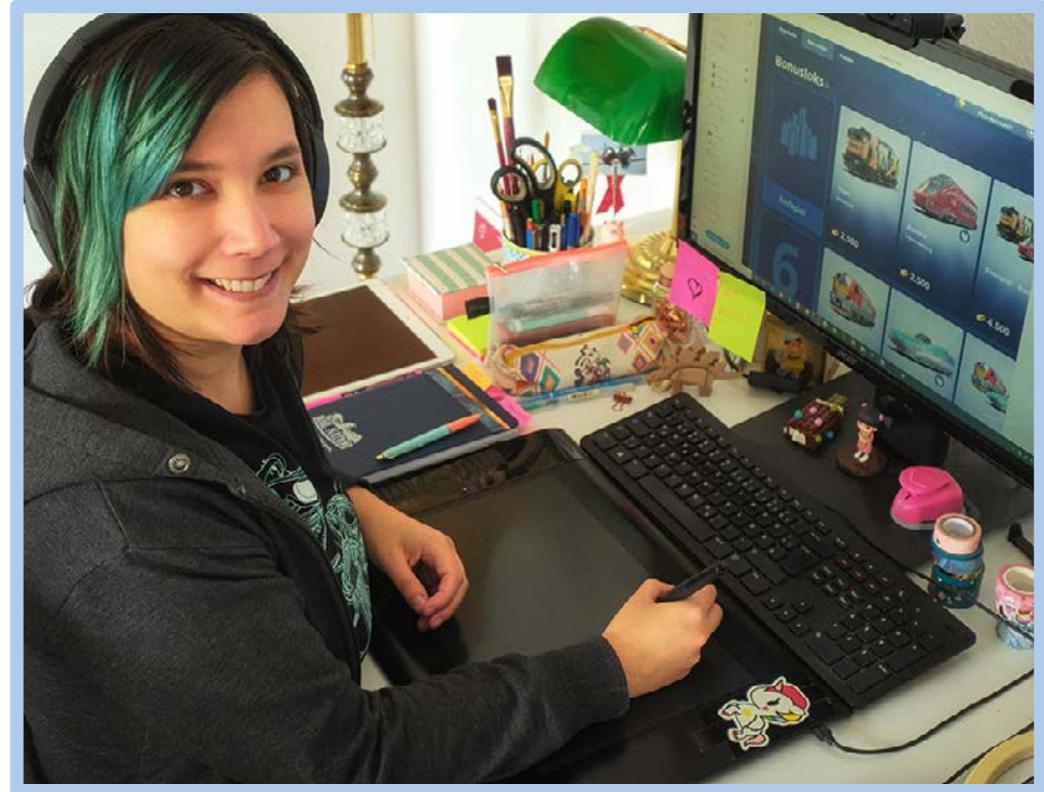


Wenn ein Avatar neue Kleidung braucht oder eine Figur zum Spiel dazukommt, ist Sandra Şahin gefragt: Die 32-Jährige ist 2-D-Artist und designt Spielwelten.

Sandra Şahin (32) wünscht sich mehr Frauen in der Branche.

Gezeichnet hat Sandra Şahin schon immer gern. Deswegen war für sie klar, dass sie ein Designstudium absolvieren wollte. Aber die Spiele- beziehungsweise Games-Branche? An die hat sie lange nicht gedacht – bis sie auf ihren jetzigen Arbeitgeber stieß. Nun ist die 32-Jährige 2-D-Artist bei einem Spieleentwickler.

2009, direkt nach dem Abitur in nordrhein-westfälischen Mariaweiler, startete Sandra Şahin an der Fachhochschule Aachen in das Bachelorstudium Kommunikationsdesign. „Dabei habe ich einen guten Einblick in verschiedene Designbereiche bekommen“, erinnert sie sich. Dazu gehörte Kampagnengestaltung genauso wie Typografie und Animation. Letzteres faszinierte Sandra Şahin besonders, beschäftigte sie sich doch gern mit Figuren- und Storydesign. Für ihre Abschlussarbeit produzierte sie einen 2-D-Animationsfilm.



Durch Zufall den Job entdeckt

Nach dem Ende des Studiums entdeckte sie ein Stellenangebot des Spieleherstellers Bright Future in Köln, die jemanden für Illustration und Charakterdesign suchten. „Das hat genau zu dem gepasst, was ich machen wollte.“ Die Welt der Games >

B Gruppenarbeit: Reportagen

war Sandra Şahin nicht wirklich fremd. Mit etwa zehn Jahren bekam sie ihren ersten Nintendo, spielte Super Mario und andere Spiele.

Nun ist sie bei Bright Future mit für das seit Jahren existierende Zugstrategiespiel Rail Nation zuständig. Als 2-D-Artist ist es ihre Aufgabe, das Spiel kontinuierlich visuell zu verbessern. „Wir wollen immer auf dem aktuellen Stand bleiben, was Technik und Optik angeht.“ So wird beispielsweise das Aussehen bestehender Figuren bearbeitet oder neue Kleidung für Avatare entwickelt. Manchmal kommen neue Figuren zum Spiel hinzu. Im Team wird dafür besprochen, wie all dies optisch am besten in das Spiel passt.

„Ich habe immer ein Ideenbuch dabei, die eigentliche Arbeit erfolgt aber überwiegend digital“, erzählt sie. „Ich skizziere oft am Tablet und arbeite ansonsten am Rechner.“ Das digitale Arbeiten habe den Vorteil, dass man einen Entwurf schnell weiterentwickeln und letztendlich auch schnell ins Spiel integrieren könne. „Ich finde die Symbiose sehr gut, dass ich etwas zeichnen und dann digital übertragen kann.“

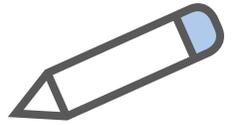
Wandel durch mehr Frauen

Sandra Şahin gehört außerdem zu den noch immer eher wenigen Frauen in der Branche. Bei Bright Future etwa sind von knapp 40 Stellen rund ein Viertel von Frauen besetzt. „Ich habe mich hier sofort wohl gefühlt“, betont sie. „Mir war von Anfang an wichtig, dass ich am Arbeitsplatz sein kann, wie ich bin – und genau das habe ich hier gefunden.“

Sie hofft, dass sich mehr Frauen für die Branche interessieren. Das könne helfen, die Spiele diverser werden zu lassen. „Noch ist die Zielgruppe überwiegend männlich, weswegen viele Hauptcharaktere in den Spielen männlich sind“, sagt Sandra Şahin. Sie selbst habe sich früher gewünscht, mal eine starke weibliche Rolle spielen zu können und nicht immer nur den männlichen Abenteurer. „Ich glaube, dass sich da in den nächsten Jahren mehr verändern wird, gerade wenn mehr Frauen an der Spielgestaltung beteiligt sind.“ ●



B Gruppenarbeit: Reportagen



Game Developer

<p>Was tat Sandra Şahin vor ihrer Arbeit bei Bright Future und wie kam sie dorthin?</p>	
<p>Wofür ist Sandra Şahin bei Bright Future zuständig?</p>	
<p>Welche Aufgabe hat sie als 2-D-Artist?</p>	
<p>Wie sieht Sandra Şahins Workflow auf technischer Seite aus?</p>	
<p>Welche Art von Wandel wünscht sie sich für die Gamesbranche?</p>	

B Gruppenarbeit: Reportagen

Niklot Stüber

"Das Beste ist der Wettkampf"



Niklot „Tolkin“ Stüber ist 25 Jahre alt und gehörte von 2018 bis 2020 zur E-Sport-Organisation „mousesports“ – als Profi-Spieler für League of Legends. Seit 2021 gehört er nun dem Team „No Need Orga“ an.

Niklot Stüber (25) liebt es, mit seinem Team zu gewinnen.

abi» Wie sind Sie zum Spielen gekommen?

Niklot Stüber: League of Legends war in meiner Schulzeit ein sehr populäres Spiel, und – wie viele meiner Klassenkameraden – habe ich damals in der 9. Klasse angefangen, das Spiel zu spielen. Es war das erste Onlinegame, das ich gespielt habe.

abi» Wann haben Sie gemerkt: Das ist etwas, das ich gern beruflich machen würde?

Niklot Stüber: Als in meinem ersten Abiturjahr ein britisches Team an mich herangetreten ist und mich für ihr Team verpflichten wollte, habe ich das erste Mal daran gedacht, dass Profi werden eine Option für die Zukunft darstellen könnte. Ich hielt mich damals für nicht sonderlich gut und wollte noch mein Abitur durchziehen, aber ab diesem Moment wusste ich, dass ich es gerne versuchen würde, E-Sports beruflich zu machen.



abi» Wie hat der Übergang vom Laien- zum Profispieler dann geklappt?

Niklot Stüber: Zu Beginn meiner Karriere hat ein Großteil der Szene noch in den Kinderschuhen gesteckt. Es gab keinen genauen Punkt, wo aus Laien Profis wurden. Die Übergänge waren viel fließender als heutzutage. Ich habe damals versucht, andere Gleichgesinnte zu finden, die ebenfalls sehr wettbewerbsorientiert denken und gewinnen wollen. Am ehesten würde ich den Moment als diesen Punkt bezeichnen, als ich das erste Mal deutscher Meister wurde und mit meinen Teamkollegen in ein gemeinsames Trainingshaus gezogen bin.

abi» Was machen Sie bei mousesports nun genau?

Niklot Stüber: Ich bin „Toplaner“ für mousesports. Mit anderen Worten: Ich bin der Experte für einen speziellen Teil von League of Legends und Spieler für das Team, >

B Gruppenarbeit: Reportagen

das auf deutscher wie auf europäischer Ebene antritt. Außerdem repräsentiere ich mein Team in Interviews und Videos, etwa der PrimeLeague oder EU Masters sowie im ZDF-Morgenmagazin oder der Sportschau im Ersten. Und natürlich repräsentiere ich unsere Sponsoren, wie Vodafone.

abi» Wie kann ich mir Ihren Berufsalltag vorstellen?

Niklot Stüber: Normalerweise haben wir sechs Stunden Training als komplettes Team pro Tag zusammen. Sprich: alle fünf Spieler und Coach gemeinsam. In dieser Zeit wird nicht nur gegen andere Teams trainiert, sondern wir diskutieren auch diverse strategische Überlegungen oder analysieren und bereiten vergangene Spiele und



Spielzüge auf. Hierbei steht der Teamaspekt im Mittelpunkt. Koordination und Kommunikation untereinander möglichst effektiv zu gestalten, das ist der Fokus. Häufig gucke ich danach noch Spiele der chinesischen League-of-Legends-Szene, um potenzielle neue Trends mitzubekommen und sie zu verstehen, damit ich sie entweder selbst anwenden kann oder effektiv dagegen zu spielen vermag. Ich persönlich streame meine Spiele live. Mit anderen Worten: Leute können mir beim Spielen zusehen, und ich gehe dann auf ihre Fragen ein und erkläre, warum ich was mache. Ich würde sagen, dass ich mich normalerweise zehn bis zwölf Stunden sechsmal die Woche mit League of Legends auseinandersetze. Das kann bedeuten, dass ich selbst spiele oder aber mit den Coaches vor dem Whiteboard stehe oder Spielzüge eines anderen Teams analysiere. Vor Corona war es üblich, dass Teams zusammengewohnt haben. Wir haben regelmäßig Teambuilding-Aktivitäten gemacht wie Brettspiele oder Fußball gespielt.

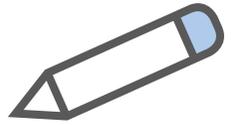
abi» Was ist für Sie das Tolle, das Faszinierende an Ihrem Beruf?

Niklot Stüber: Das Beste ist der Wettkampf. Nichts anderes spielt eine Rolle. Es ist etwas ganz Besonderes, wenn man mit anderen Menschen, die aus der ganzen Welt kommen können, zusammenwohnt und spielt und es einen Aspekt gibt, der verbindet. Die Passion, ein Feuer für das gleiche Thema, das uns eint und worin wir alle etliche Stunden investiert haben. Die Freundschaften, die dabei entstehen können, sind toll. Die gleiche Passion ist auch bei den Fans zu spüren. Es ist magisch, wenn eine volle Halle auf der Gamescom deinen Namen ruft, sobald du die Bühne betrittst. Oder Tausende von Leuten jeden Tag den Stream einschalten. Es ist toll, nach viel hartem Training die Resultate zu sehen und gemeinsam zu gewinnen.

abi» Haben Sie einen Tipp, wenn jemand auch gerne Profi-Gamer werden würde?

Niklot Stüber: Das Augenmerk sollte auf den Wettbewerb gerichtet sein. Wenn man es professionell in Betracht zieht, sollte man das Spiel nicht nur spielen, um unterhalten zu werden oder Spaß mit seinen Freunden zu haben. Der Fokus sollte das Gefühl sein, dass man jeden Tag ein klein wenig besser ist als am Tag zuvor. ●

B Gruppenarbeit: Reportagen



Profispieler E-Sports

<p>Wie kam Niklot Stüber zum Spielen?</p>	
<p>Zu welchem Zeitpunkt wusste Niklot Stüber, dass ein Profi aus ihm geworden ist?</p>	
<p>Welche Tätigkeiten führt Niklot Stüber bei Mousesports aus?</p>	
<p>Was liebt Niklot Stüber am meisten an seinem Beruf?</p>	
<p>Welchen Tipp hat er für Jugendliche, die professionelles Gaming in Betracht ziehen?</p>	

B Gruppenarbeit: Reportagen

E-Sports-Manager

An der Schnittstelle zwischen Zockern und Sponsoren

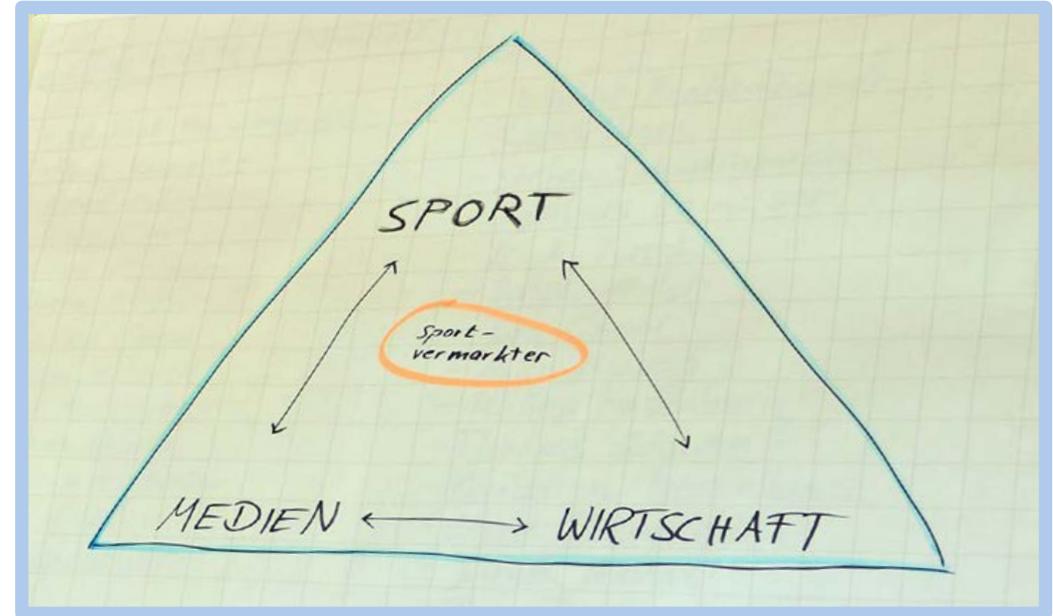


Als E-Sports-Manager macht Marcel Sandrock (33) alles dafür, dass Videospelerinnen und -spieler mit ihrer Passion Geld verdienen können – und sich Unternehmen in der jungen Gaming-Community einen guten Namen machen.

Marcel Sandrock (33) wurde mit Counter Strike, FIFA und Co. groß.

„Eigentlich bin ich die eierlegende Wollmilchsau“, lacht Marcel Sandrock. Der 33-Jährige ist E-Sports-Manager und Geschäftsführer bei STARK Esports in Bochum. Seine Agentur coacht Profi-Videospieler*innen, stellt Teams zusammen, veranstaltet Live-E-Sports-Turniere,

zieht Sponsoren und Werbepartner für einzelne Spieler oder ganze Teams an Land, sucht nach geeigneten Trainerinnen und Trainern und verhandelt mit Streamingplattformen über die Vergütung von Medienrechten seiner Events oder ganzen Ligen. Zudem brieft er Kreativteams, die sich um die Entwicklung von Merchandising-Artikeln für seine Teams und Sponsoren kümmern. „Noch handelt es sich um ein ganz junges Berufsbild. Ich denke, langfristig wird es so kommen, dass sich E-Sports-Manager/innen spezialisieren und professionalisieren. Für mich ist es aber gerade spannend, zwischen diesen zwei völlig konträren Welten zu vermitteln: die klassischen Unternehmen, die E-Sports als lukrative Werbe- und Marketingplattform gerade für sich entdecken, und die sehr schnelllebige, sehr junge Spieler- und Fancommunity“, erklärt er. „Hier agiere ich quasi als Übersetzer. Ich berate beide Seiten.“



Vom Gamer zum Unternehmer

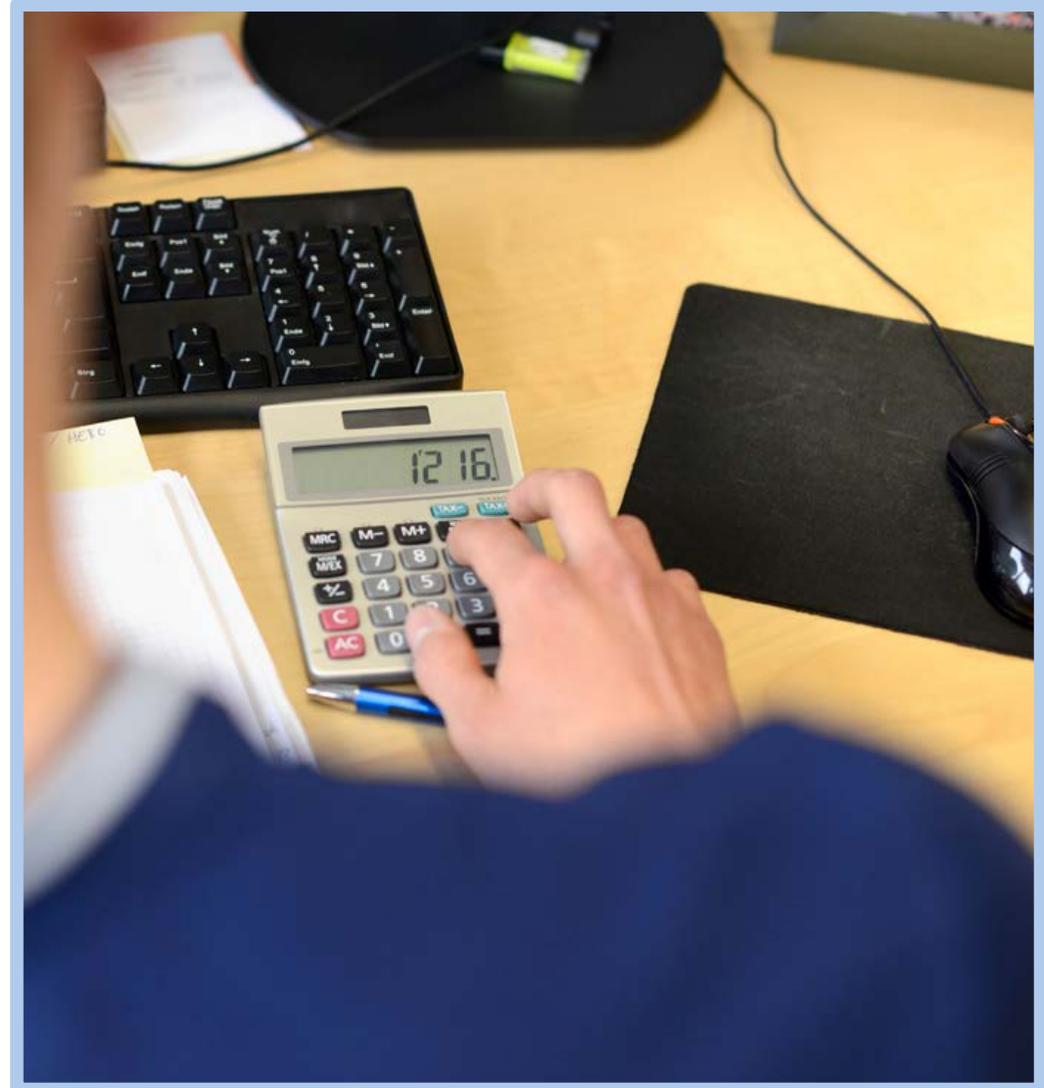
Marcel Sandrock hat den professionellen E-Sport in Deutschland gewissermaßen mit aufgebaut. Nach seinem Bachelor-Studium in Sportökonomie und einem Master in Unternehmensberatung hat er über eine Zwischenstation in der Sportpolitik zunächst bei einem internationalen Rechtevermarkter Projekte im klassischen Sport gemanagt, um dann Schritt für Schritt ins dortige Business Development einzusteigen. In seiner Rolle hat er dann angefangen, das Marketingpotenzial des E-Sports gezielt unter die Lupe zu nehmen. „Ich bin selbst mit Counter Strike, FIFA und Co. groß geworden, hätte aber >

B Gruppenarbeit: Reportagen

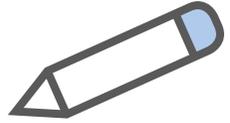
nie gedacht, dass ich mich damit auch beruflich beschäftigen würde“, erinnert er sich. „Meine Aufgabe damals war es, einen strategischen Fahrplan zu entwickeln, wie sich mit dem Gaming Geld machen lässt.“

Budgets verwalten und gestalten

All das ist jetzt gut fünf Jahre her – und das E-Sportsgeschäft mittlerweile ein sehr lukratives. „Die E-Sportsspieler bekommen schon seit einigen Jahren satte Preisgelder. Das ist aber längst nicht mehr der größte Brocken. Mit Sponsorenverträgen und den Streaming- und Merchandisingrechten verdienen unsere Spieler durch uns richtig gute monatliche Festgehälter.“ Das Verwalten und Gestalten von Finanzen sei ein ganz wichtiger Teil seiner Tätigkeit, sagt Marcel Sandrock. „Ein betriebswirtschaftliches Studium ist sicherlich eine gute Basis, die E-Sportsstudiengänge, die gerade entstehen, wahrscheinlich auch. Verhandlungsgeschick, vernetzt denken können und Empathie für den Kunden und für die Spielercommunity – das muss man zudem mitbringen.“ In seinem beruflichen Alltag kommuniziert er jedenfalls viel und begleitet, wenn Live-Wettkämpfe stattfinden dürfen, auch immer mal wieder Marketingleiter zu E-Sports-Events. „Vor Ort mit Tausenden von Hardcore-Fans die Spiele live verfolgen, das steckt an. Da sind so viele Emotionen, so viel Energie, wie bei jedem anderen Sport auch. Das überzeugt.“ Für ihn ist genau dieser Aspekt das Spannendste in seinem beruflichen Alltag. „Leute zusammenbringen, für etwas begeistern, das ist das, was mir am meisten Spaß macht. Marketing ist schon so etwas wie meine persönliche Leidenschaft.“ ●



B Gruppenarbeit: Reportagen

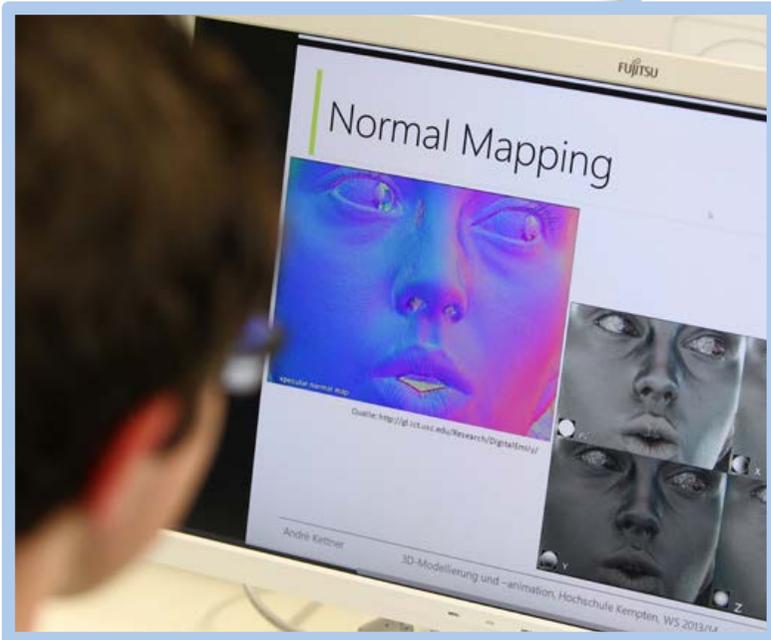


E-Sports-Manager

<p>Was macht Marcel Sandrocks Agentur STARK Esports?</p>	
<p>Inwiefern agiert Marcel Sandrock als „Übersetzer“, und zwischen wem?</p>	
<p>Wie wurde Marcel Sandrock vom Gamer zum Unternehmer?</p>	
<p>Was muss man ihm zufolge mitbringen, um seine Tätigkeiten erfolgreich erfüllen zu können?</p>	
<p>Was ist für Marcel Sandrock das Spannendste an seinem Berufsalltag?</p>	

D Ausblick: **Wie geht es weiter?**

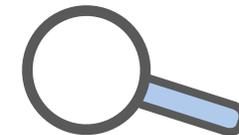
Expertenstatement:



„Kaum ein Wirtschaftszweig entwickelt sich so dynamisch wie die Games-Branche. Der Markt wird weiter wachsen, denn Games sind das Medium unserer Zeit: Sie sind digital, interaktiv und sozial. Mit diesen Eigenschaften wirken sie weit in andere Wirtschaftszweige hinein. Ob Künstliche Intelligenz, Virtual Reality oder das Metaversum: Kein Trend der kommenden Jahre kommt ohne das Know-how der Games-Branche aus, was die Spiele-Entwicklung zu einem spannenden Arbeitsfeld macht. Gesucht werden Talente mit technischem Verständnis, Projektmanagement-Fähigkeiten oder künstlerischer Kreativität.“

*Felix Falk, Geschäftsführer des game –
Verband der deutschen Games-Branche*

Wo findet ihr noch mehr Infos?



Berufe mit Computerspielen

*abi.de/orientieren/was-will-ich-was-kann-ich/
ich-will-was-machen-mit/berufe-mit-computerspielen-
hintergrund*



Berufe in der Hard- und Softwareentwicklung

*web.arbeitsagentur.de/berufenet/
ergebnisseite?berufsfelder=67213*

