

## Pro Games: Jobs in der Branche

von [Martin Mühl](#)

Alexander Ganz, Personalberater aus Frankfurt, spricht am 3. Mai bei Subotron Pro Games über Jobaussichten in der Games-Branche.



**Sie haben einige Erfahrung im Entertainment- und Games-Bereich gesammelt. Was sind ganz allgemein die Besonderheiten dieser Branche?**

Dass sie sich alle 3-4 Jahre neu erfindet und die Heroes von heute schon morgen unter Druck sind.

**Große AAA-Titel sind schon lange nicht mehr das Werk einzelner Autoren, sondern werden von großen Teams produziert – hat die Entwicklung von Spielen hier an Image und Attraktivität eingebüßt?**

Würde ich nicht sagen. Es gibt Leute im Gaming, die nur für AAA-Studios arbeiten wollen und andere, die eher kleinere Studios und Produktionen bevorzugen, da sie dort einfach mehr zum Produkt beitragen können. Gerade im Mobile & Browser-Gaming-Bereich gab es die Faszination, mit einer Handvoll Leuten ein Game machen zu können, aber auch auf diesen Plattformen, scheinen diese Zeiten leider größtenteils vorbei zu sein.

**Digitale Unterhaltung ist als Branche in den letzten 20 Jahren gewachsen, gilt dies im gleichen Maße für Jobaussichten und Ausbildungsplätze?**

Im Gaming wird leider nicht gerne ausgebildet, aber hier in Deutschland denken die Hersteller im Bereich Browser- und Mobile-Gaming gerade etwas um, da sie am Markt oft nicht die Spezialisten finden, die sie benötigen. Jobaussichten für Entwickler sind sehr gut, allerdings ist es für Nachwuchs im Bereich Game Design, Producing oder Art eher schwierig. Oftmals ist hier der Einstieg nur durch ein Praktikum zu schaffen, da es viele gute Bewerber für eine Position gibt.

**Was sind die Besonderheiten am mitteleuropäischen Jobmarkt?**

Es gibt hier kaum AAA-Entwicklerstudios, viel Browser Gaming (gibt's in den USA nicht), kaum Facebook-Studios und eine hohe Dynamik: Vor zwei Jahren hatten wir einen Browserboom, jetzt geht es sehr in Richtung Mobile Gaming.

## **Was sind die wichtigen Anforderungen? Besonders auch die Soft-Skills betreffend.**

Es geht darum zu beherrschen, was aktuell angesagt ist (z.B. PHP, Web 2.0 Plattformen, Monetarisierung) und sich kontinuierlich weiterzubilden. Ein Student hat mir vor zwei Jahren gesagt, dass er den ganzen Online-Hype nicht verstehe und lieber von den alten Hasen lernen wolle. Ich sagte ihm daraufhin, dass die auch gerade lernen. Es geht aber immer um die Hard-Skills, und erst danach um die Soft-Skills – auch wenn viele Unternehmen das anders nach außen tragen.

## **Es scheint einen allgemeinen Mangel an leistbaren, guten Programmierern zu geben. Welche Bereiche der Games-Industrie sind gerade am ehesten auf Suche nach Fachkräften? Programmierer, Designer, Marketing, PR, ...?**

Am ehesten die Programmierer.

## **Games sind oft internationale Produkte, die nicht für einen bestimmten regionalen Markt gemacht sind, sondern weltweit funktionieren müssen. Stimmt es noch, dass auch die Entwickler sich global in Bewegung befinden und mitunter sehr mobil sind?**

Eher nicht, nur wenn sie in ihrem Land keine Chancen sehen. Die Verdienstmöglichkeiten von guten Programmierern sind aber in der Ukraine auch nicht schlecht, da es dort nicht so viele Top-Programmierer gibt. Generell sind junge Entwickler durchaus willig, auch in anderen Ländern (auch außerhalb ihres Kulturkreises) zu arbeiten – wenn die Bezahlung stimmt.

## **Es gibt das Klischeebild von nerdigen Jungs, die in der Branche arbeiten und von ihrem Umfeld so begeistert sind, dass sie viel dafür in Kauf nehmen. Auch wenn dies mittlerweile für viele andere Branchen mitunter ebenso gilt – stimmt das noch?**

Das kann man nicht einheitlich beantworten und es hängt von der Unternehmenskultur ab. Es gibt aber sicher einige Branchen, in denen man weniger arbeitet, mehr verdient und was die Skills angeht, weniger auf dem neusten Stand sein muss. Viele Kandidaten glauben, dass schon die Identifikation und Kenntnis von Produkt und Markt reicht, aber genau das reicht nicht.

## **Gibt es einen Zusammenhang zwischen Games Industrie, Creative Industries und Start-ups?**

Es scheint ein gemeinsamer Raum zu sein, der ähnliche Attraktivität auf Kandidaten ausübt. Auch werden ähnliche Kompetenzen gefordert: Kandidaten müssen auf der Höhe der Zeit sein und haben oft die Möglichkeit, in einer dieser Branchen zu arbeiten (z.B. Entwickler, Online Marketing-Spezialisten, Social Media-Spezialisten, Data Analysts).

*Originalartikel unter:*

<http://www.thegap.at/gamestories/artikel/pro-games-jobs-in-der-branche/>