

erstellt: 17.08.2012

## **Traumjob Spieleentwickler - studierte Zocker?**

**O-Ton:** Marco Matt, Student, Hochschule Kempten, 87435 Kempten;  
Davin Geiger, Student, Hochschule Kempten, 87435 Kempten;  
Prof. Tobias Breiner, Hochschule Kempten, 87435 Kempten

**Länge:** 3:02 (divers kürzbar)

**Autor:** Markus Dohmann

**Info:** Spieleentwickler ist für viele ein Traumjob. Virtuelle Welten erschaffen und Spieler beglücken, die nur auf die neuesten Games warten. Mittlerweile kann man "Game Engineering" studieren. Zum Beispiel an der Hochschule in Kempten im Allgäu.

**Anmoderation:** Da stehen junge Männer und Frauen auf der gamescom in Köln vor riesigen Leinwänden, halten Controller in der Hand und verkleiden sich wie ihre Spielhelden. Computerspiele haben eine ganz eigene Faszination und es ist der Wunsch vieler Fans, selbst einmal so ein Spiel zu erschaffen. Traumjob: Spiele-Entwickler! Unser Messereporter Markus Dohmann hat sich auf der gamescom mal umgehört und zeigt einen Weg - Game Engineering kann man studieren.

-----

### **Beitragstext:** O-Ton

Marco Matt 23 Jahre alt präsentiert stolz sein Baby. YourTube heißt das Strategie-Spiel, das er und seine Komilitonen an der Hochschule Kempten im Allgäu entwickelt haben. Der Informatiker hat den Studienschwerpunkt „Game Engineering“ gewählt.

O-Ton

Auch Davin Geiger studiert in Kempten und ist fasziniert, was er in seinem Studiengang als Handwerkzeug für die Spieleentwicklung alles lernt.

O-Ton

Die Nachfrage nach dem Studienschwerpunkt und nach einem Studiengang „Spieleentwicklung“ ist groß und außerdem ist das ein Zukunftsjob nicht nur in der Spieleindustrie, sagt Tobias Breiner, Professor an der Hochschule Kempten.

O-Ton

Der Traum vom Job als Spieleentwickler ist heute gar nicht mehr so weit hergeholt, sagt Professor Tobias Breiner.

O-Ton

Und vor allem: das Interesse an ihrem Computerspiel ist riesig. Trotz der übermächtigen Konkurrenz der Global Player in den Halle nebenan. Die jungen Spieleentwickler hat jetzt der Ehrgeiz gepackt.

O-Ton

FADE

zum Beitrag gehörende mp3-Dateien:

vertont: 2012\_gamescom\_spieleentwickler\_vert\_BTR.mp3

nur O-Töne: 2012\_gamescom\_spieleentwickler\_unvert\_BTR.mp3