

PLAYSTATION 2



XBOX



GAMECUBE



MOBIL

01 06 € 4,99
Stf 7,80 Österr./Benei. € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75

meppro

Gamepro

DVD-SPECIAL: Xbox 360

Top-Videos zu 11 Start-Titeln
Kameo · Project Gotham
Racing 3 · Perfect Dark
Zero · Call of Duty 2 u.v.m.

Grosse Weihnachts-Verlosung!

4

GAME BOY MICRO
u.v.m.




GTA: LIBERTY CITY STORIES
Perfekt umgesetzt: PSP-Test-Video!



PETER JACKSON'S KING KONG
Spiel zum Film: Test für alle Systeme!

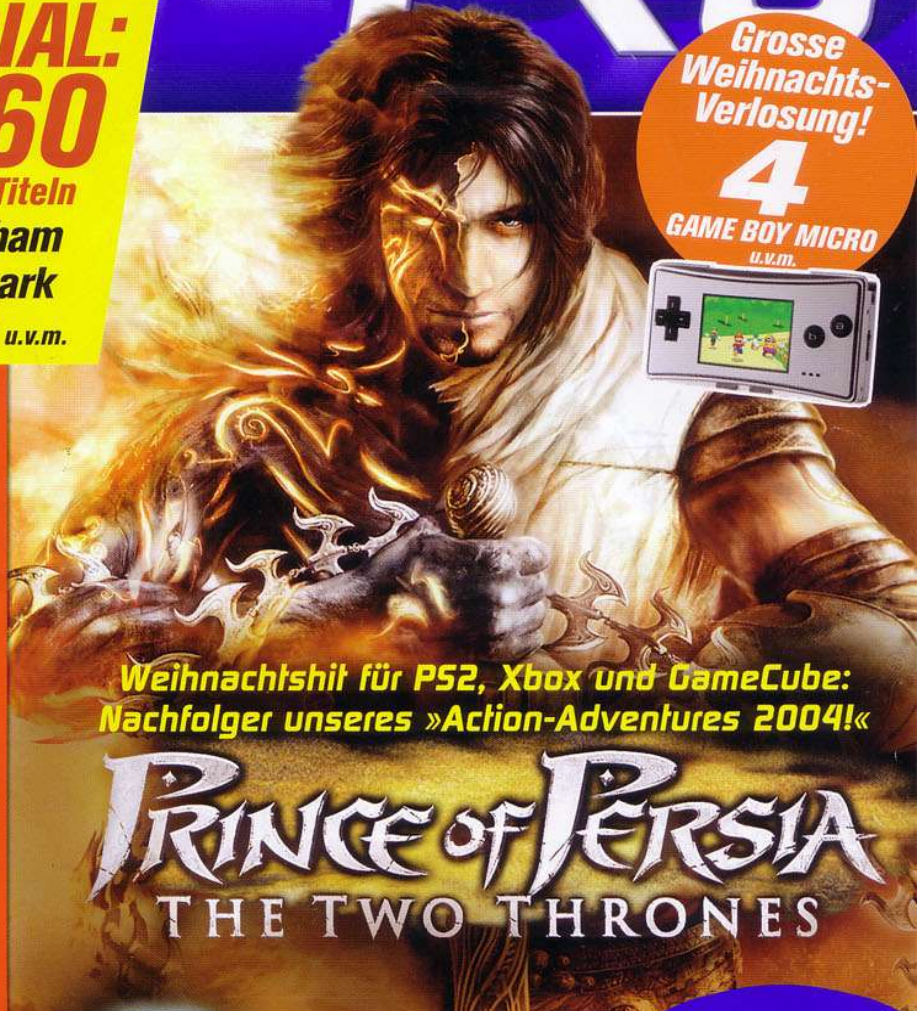


SOUL CALIBUR 3
Ausführlicher Video-Test des Prüglers!

WEITERE TESTS: Battalion Wars
Call of Duty 2: Big Red One
The Warriors · Gun u.v.m.

PLUS: Spiele-News auf DVD
MobilCheck · TestCheck
Technik-Video

DT-Control-geprüft: Beiliegende DVD
ist nicht jugendbeeinträchtigend



Weihnachtshit für PS2, Xbox und GameCube:
Nachfolger unseres »Action-Adventures 2004!«

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES



Im Test:
KAMEO

Bestes Xbox-360-Spiel!



Das Infopaket
zum Start!

XBOX 360

- Spiele getestet!
- Zubehör vorgestellt!
- Alle brennenden Fragen geklärt!

PS2



TRUE CRIME 2

Test:
Harte Polizei-Action!

XBOX



GUN

Test:
Endlich ein geiler Western!

CUBE



BATTALION WARS

Test:
Strategie für Cube-Fans!

Games Academy Berlin

Ausbildung in Deutschland



Ihr möchtet in der Spiele-Branche arbeiten? In unserer neuen Reihe stellen wir euch verschiedene Ausbildungsstätten in Deutschland vor. ES BERICHTET BENJAMIN BLUM

Vor gut einem Jahr haben wir von GamePro euch verschiedene Berufe vorgestellt, die man in der Spiele-Industrie ergreifen kann. Bei der Frage »Wie wird man's?« wurde es jedoch knifflig, denn Ausbildungsstätten für Spiele-Entwickler in Deutschland sind selten – aber es gibt sie! Deshalb starten wir eine Reihe, in der wir über Institute berichten, an denen ihr euch das nötige Rüstzeug für den Einstieg in die Spiele-Branche aneignen könnt.

Was wird geboten?

Im ersten Teil unserer Reihe befassen wir uns mit der Games Academy, die in Berlin-Mitte beheimatet ist. Im Gebäude dieser staatlich anerkannten Spezialschule basteln derzeit knapp 80 Studenten an ihrem Abschluss. Davon gibt es drei verschiedene: In der Ausbildung zum »Game Designer« werden alle Grundlagen vermittelt, die zur Planung und Gesamtgestaltung eines Spiels notwendig

sind. Dabei geht es hauptsächlich um die Spielmechanik und das Leveldesign sowie die allgemeine Planung eines Spiele-Projektes. Der zweite Ausbildungsweg trägt den Namen »Game Art & Animation«. Hier lernen die Studenten alles über die grafischen Elemente des Spiels, von der Konzeptzeichnung mit Papier und Bleistift bis zur Modellierung eines Charaktermodells am PC. Auf der dritten Schiene werden »3D-Programmierer« ausgebildet. Sie sind die Schnittstelle zwischen den Game Designern und den Artists. Letztlich liegt es nämlich am Programmierer, die Ideen der Designer und die Polygonmodelle der Artists in die Engine des Spiels einzubauen. Die Ausbildung zum Programmierer und

Artist läuft über vier Semester (in Vollzeit), die Ausbildung zum Game Designer über zwei (Vollzeit) oder vier Semester (Teilzeit).

Was und wie lerne ich?

Der Lernprozess an der Games Academy ist in zwei Bereiche aufgeteilt: Im täglichen Unterricht (36 Stunden pro Woche) lernen die Studenten nicht nur alle wichtigen Grundlagen ihres Fachbereichs, sondern eignen sich auch allgemeine Kenntnisse über die Spiele-Branche an. Die Unterrichtsinhalte reichen dabei von künstlerischen Trockenübungen (zum Beispiel Formen von Figuren aus Modelliermasse) über die Anwendung diverser Programme und Tools bis zu globalen Themen



Die Räumlichkeiten der **GAMES ACADEMY** sind in Berlin-Mitte, nicht weit vom S- und U-Bahnhof Jannowitzbrücke.



In den **KURSEN** werden die Studenten von erfahrenen Dozenten unterrichtet und lernen das nötige Rüstzeug.



Die **RÄUME** der Academy können von den Studenten auch außerhalb der Unterrichtszeiten genutzt werden.



Nach dem Unterricht arbeiten die Studenten an ihren Projekten. Hier wird gerade ein **FAHRZEUG** für Fragfist modelliert.



Die Spiele werden auf der **GC** der Presse vorgeführt. Auf dem Foto sieht ihr unseren ehemaligen Chefredakteur Gunnar.



Natürlich wird auch im kreativen Bereich unterrichtet. Die Studenten arbeiten zum Beispiel an **KONZEPTSKIZZEN**.

wie Projekt-Management. Die Dozenten, welche den Unterricht leiten, stammen aus der Games-Branche und dem künstlerischen Bereich und bringen mindestens drei Jahre Berufserfahrung mit. Der zweite große Bereich ist die praktische Arbeit: Zu Beginn ihrer Ausbildung finden sich die Studenten zu Kleingruppen von drei bis acht Leuten zusammen, in denen sie die Arbeit an ihrem ersten Spiel aufnehmen. Sie entwickeln eine Idee, erstellen ein Spielkonzept und beginnen dann mit der Realisierung – von der ersten Skizze bis zum fertigen Programm. Die Studenten haben dabei großen kreativen Freiraum, die Dozenten stehen aber jederzeit mit Rat und Tat zur Seite. Alle Projekte werden dann nicht nur wöchentlich den Kommilitonen vorgestellt, sondern auch auf Messen wie der Games Convention oder der Games Developers Conference in San Jose präsentiert. Die Spiele der Studenten werden zwar für den PC entwickelt, die Games Academy befasst sich aber auch mit dem Thema »Konsole«: Den Studenten steht ein GameCube-Entwickler-Kit zur Verfügung, und die meisten Inhalte der Studiengänge lassen sich natürlich auch auf den Konsolenbereich übertragen.

Was muss ich können?

Wie bei jeder Ausbildung gibt es auch bei der Games Academy eine alles entscheidende Frage: Welche Bedingungen muss ich erfüllen, um das Studium absolvieren zu können? Die praktischen Voraussetzungen sind übersichtlich: Ihr müsst 18 Jahre

oder älter sein und mindestens den Realschulabschluss in der Tasche haben. Ist beides der Fall, könnt ihr eine Bewerbung einreichen. Ihr solltet nicht nur eure persönlichen Unterlagen zusammenstellen, sondern auch (falls vorhanden) erste Arbeitsproben mitschicken. Wenn ihr euch zum Beispiel für die Ausbildung zum Artist interessiert, dann solltet ihr Zeichnungen oder andere Bilder einreichen, angehende Programmierer zeigen dagegen ihre ersten Code-Versuche vor. Es ist nicht zwingend notwendig, dass ihr bereits komplexe Programmcodes schreiben könnt oder fantastische Zeichnungen abliefern, schließlich werdet ihr auf der Games Academy einiges lernen. Ihr solltet eure Fähigkeiten jedoch realistisch einschätzen, denn ihr braucht nicht nur ein Grundinteresse für das Thema, sondern auch ein gewisses Maß an Talent und Motivation. Die Mitarbeiter der Games Academy werden euch aber sowohl anhand eurer Unterlagen als auch im Bewerbungsgespräch bei der Einschätzung eurer Perspektiven helfen.

Was kostet das Ganze?

Als letzten wichtigen Punkt müsst ihr Folgendes bedenken: Die Games Academy ist zwar eine staatlich anerkannte, aber private Einrichtung, so dass das Studium gebührenpflichtig ist. Die Studiengänge über vier Semester kosten 675 bis 690 Euro pro Monat, bei der Ausbildung zum Game Designer müsst ihr 870 bis 890 Euro (zwei Semester in Vollzeit) oder 455 bis 470 Euro (vier Semester in

Teilzeit) pro Monat aufbringen. Wenn ihr euch für einen Studienplatz an der Games Academy interessiert, dann informiert ihr euch über alles Weitere auf der folgenden Internetseite: www.games-academy.de. **PRO**

Ausbildung in Deutschland

Im nächsten Teil unserer Serie befassen wir uns mit der **Business and Information Technology School** in Islerhorn, kurz »BITS« genannt.

Vier aktuelle Studenten-Projekte

Hier stellen wir euch vier Spiele-Projekte der Studenten aus dem laufenden dritten Semester an der Games Academy vor.



Fragfist ist ein futuristisches Rennspiel, in dem der Spieler mit seinem Fahrzeug über eine komplett zerstörbare Landschaft brennt und seine Kontrahenten mit diversen Waffensystemen spektakulär erledigt.



Das Point&Click-Adventure **Tummy Trundle** dreht sich um den wenig attraktiven Außenseiter Tummy, der sich aufmacht, seinem Widersacher Swipe Manieren beizubringen und das Herz einer jungen Dame zu erobern.



Obwohl **Amoc** für den PC entwickelt wird, fühlt sich das Spielprinzip sehr nach Konsole an: Ihr steuert einen Charakter im fliegenden Kampfanzug durch lineare 3D-Shooter-Levels – Panzer Dragoon und Co lassen herzlich grüßen.



Twilight spielt im 22. Jahrhundert nach einer nuklearen Katastrophe. Ursprünglich sollte das Ganze ein Echtzeit-Strategie-Spiel werden, dann hat sich das Team jedoch für ein Action-Rollenspiel Marke »futuristisches Diablo« entschieden.



Um Charaktermodelle am Rechner erstellen zu können, versuchen sich die Studenten erst einmal an solchen **SKULPTUREN**. So entwickeln sie ein besseres Gefühl für Formen.