

Steffen ist Spielemodellierer

Ein Hobby als Beruf

Eigentlich ist es ein ganz normaler Beruf. Nur mein Ausbildungsplatz ist etwas ungewöhnlich“, sagt Steffen. Er macht eine Lehre zum 3D-Grafiker beim „Spielentwicklungskombinat“ (SEK). Die Firma hatte mit dem Zwergen-Spiel „Wiggles“ einen großen Erfolg. Steffen arbeitet in einer alten Fabrik in einem typischen Berliner Hinter-

hof. Dort bastelt er gerade an den Figuren eines neuen Strategiespiels. Alles ist noch streng geheim! Zwei bis drei Jahre dauert die Entwicklung eines Spiels. Beim SEK arbeiten 20 Leute daran. „Natürlich kommt es auf die Größe des Spiels an“, sagt Steffen, der sich auch ‚Neox‘ nennt. Woher der Name stammt? Vielleicht aus

einem Spiel, das er irgendwann mal spielte.

„Grafik mache ich, seitdem ich denken kann“, sagt Steffen alias Neox.

Zu seinem Job kam er durch Zufall. „Ich traf jemanden, der beim SEK arbeitete“, erzählt er. Beharrlich bewarb er sich. Schließlich gab man ihm etwas genervt ein Praktikum. „Es gibt sicherlich nicht viele solcher Firmen in Deutschland. Jedenfalls kenne ich kaum welche“, meint der 20-Jährige.

Deutsche Spiele hatten bislang auf dem Weltmarkt kaum eine Chance. Und das, obwohl nirgendwo sonst – außer in den USA – so viele Computerspiele verkauft werden. Was hätte Steffen, gemacht, wenn er keinen Ausbildungsplatz bekommen hätte? „Dasselbe“, sagt er. „Ich hätte versucht, ohne Ausbildung als Spielemodellierer zu arbeiten.“ So machen es viele in dieser Branche.

Petra Kroll



Dieses Riesennashorn ist Steffens Geschöpf in dem Spiel „Paraworld“.



Der Entwurf einer Kreatur für das „Herr der Ringe“-Universum war Steffens Beitrag für einen 3D-Wettbewerb (oben). Mit seinen Entwicklungen hat Steffen (links) schon einige Preise gewonnen.



Foto: SEK GmbH