

## **Mein Praktikum bei Lilou Studio GmbH**

Nach einem arbeitsreichen Morgen an einem regulären Arbeitstag machten wir uns auf den Weg, um uns mit einem anderen Studio zu treffen. Während einem exzellenten Mittagessen teilte uns das andere Studio, Stray Fawn Studios, mit, wie sie zu Erfolg gekommen sind, und welche Schritte wir unternehmen könnten, um unser Projekt erfolgreich zu lancieren. Ich hatte das Team von Stray Fawn nur eine Woche vor unserem Treffen an einem Development BBQ kennengelernt. Als ich ihnen von Lilou Studio und unserem Projekt "Fishery" erzählte, wollten sie den Rest des Teams kennenlernen.

Als wir alle zusammen am Mittagstisch sassen und Erfahrungen austauschten, wurde mir erst richtig bewusst, dass ich den ersten Schritt in die Schweizer Game Industrie geschafft habe. Weiterhin wurde mir klar, dass Networking gar nicht so schlimm ist wie ich es mir vorgestellt hatte - im Gegenteil, es war vor allem gutes Essen, gute Laune und tolle, hilfreiche Gespräche.

Am 23. April 2018 begann ich mein Praktikum bei Lilou Studio GmbH. Ziel für mich war es professionelle Luft zu schnuppern. Ich wollte Erfahrungen sammeln, die mir später nach dem Studium verhelfen würden, schnell eine Stelle zu finden.

Lilou Studio war meine erste Wahl für ein Praktikum, in erster Linie vor allem deshalb, weil sie daran waren ein Game zu entwickeln. Da ich mich in Zukunft immer mehr in die Game Industrie vertiefen möchte, war die Präferenz klar für mich.

"Fishery" ist das erste Videospiel, das von Lilou Studio entwickelt wird. Zuvor war Lilou Studio aktiv in der CGI (Computer Generated Imagery) Branche und setzte zahlreiche Kurzfilme, Werbungen und weitere Auftragsarbeiten um. Fishery sollte also das Debut sein für eine verwandte, aber doch etwas andere Industrie.

Bei dem Spiel geht es darum, ein Aquarium zu erbauen und das Ökosystem zu erweitern und am Leben zu erhalten. Man kann seine Unterwasserwelt gestalten und dekorieren, wie man will, und kann diese nachher mit Fischen und Wassertieren beleben. Natürlich ist auch etwas Vorsicht geboten, denn passt man nicht gut genug auf das kleine Ökosystem auf, so verwandelt sich das ganze Aquarium in ein dunkles, grünes Algenmeer.

Meine Aufgaben waren vorallem im visuellen Bereich:

Ich wurde hauptsächlich als 3D Prop und Character Artist eingesetzt. Der Grossteil meiner Aufgaben war es, Objekte, die in ein Aquarium passen würden, in 3D zu modellieren und anschliessend zu texturieren (anzumalen). Dabei musste ich mich an die technischen Limitationen einer Game Engine halten. Zur Hilfe kam mir dabei unser Art Director. War ich mal unsicher, oder brauchte ich generell einfach Feedback, so konnte ich der Direktion etwas zuschicken und ich bekam detailliertes und hilfreiches Feedback zurück.

Ein weiterer wichtiger Aspekt meiner Arbeit dort bestand darin, Illustrationen von Konzepten und in-Game Illustrationen zu kreieren. Dabei ging es darum die Ideen, die wir als Team hatten, visuell so umzusetzen, dass sie konkretisiert werden konnten. Zuletzt durfte ich jegliche Art von Video Editing für Promotionsmaterial und Trailers umsetzen.

Das Team für Fishery ist relativ klein mit, abgesehen von mir, nur zwei Kern-Mitglieder und einer Graphik Hilfskraft für User Interfaces, Texte und Logos. Das bedeutete, dass ich eine relativ grosse Rolle belegen durfte, obwohl ich nur ein Praktikant war.

Ich durfte oft selbstständig arbeiten und mir wurde sehr viel Vertrauen entgegengebracht. Wann immer ich Rat oder Hilfe brauchte wurde mir diese sofort geboten, was dazu führte, dass ich drei unglaublich lehrreiche Monate erleben durfte.

Auch Lilou Studio schien sehr zufrieden mit mir - nach Ablauf des Vertrags für das 3-Monatige Praktikum wurde mir eine weitere Anstellung angeboten bis zum Schulanfang des nächsten Semesters. So durfte ich weiter am Projekt mitwirken und geplant ist auch, dass ich Teilzeit weiterhin Freelance dafür arbeiten kann.

Alles in Allem stellte sich meine Zeit bei Lilou Studio als eine der besten Erfahrungen heraus, die ich bisher erleben durfte. Ich hatte mir zu Beginn des Praktikums gewünscht etwas Industrieluft zu schnuppern, und mir einige Kontakte zu verschaffen. Beide dieser Wünsche gingen reichlich in Erfüllung und die Erfahrung brachte mir noch so viel mehr.

Ich hatte die Möglichkeit mein Portfolio richtig, mit professionellen Arbeiten, auszubauen - etwas, das sehr viel Wert mit sich bringt in der 3D Branche.

Auch der Hochschule Luzern bin ich sehr dankbar, dass mir die Möglichkeit gegeben wurde ein Praktikum in diesem Rahmen zu absolvieren.