



## GUTEN TAG

Mein Name ist Pascal Mouret und ich bin zurzeit als Senior Software Engineer bei Avrios, einem erfolgreichen Startup in Zürich, tätig. Das bedeutet einen grosszügigen Lohn und die Möglichkeit, in ein Team von motivierten und fähigen Kollegen, an interessanten Projekten zu arbeiten. Ich würde aber nicht zögern, dieses Leben aufzugeben für die Chance, zusammen mit Gleichgesinnten Game Design zu studieren und hoffentlich eine Position in einer Industrie finden, in der ich wahrscheinlich mehr arbeiten werde für weniger Geld.

Ich hatte das Privileg in einer Familie aufzuwachsen, in der Spiele und Computer ein konstanter Teil unseres Lebens waren. Da ich stets von Computern und Spielen umgeben war, begann ich bereits früh damit, meine eigenen Spiele zu entwickeln. Andere Kinder wollten Feuerwehrmänner oder Astronauten werden (okay, ich hätte auch nichts dagegen gehabt Astronaut zu werden) und ich Spielentwickler. Als ich etwa neun Jahre alt war schrieb ich meine ersten Programme in Dark Basic und habe über die Jahre unzählige Tools, von PowerPoint zu RPGMaker, benutzt um kleine Spiele zu entwickeln. Die meisten waren natürlich absolut unspielbar.

Ich war damals mehr interessiert daran Spiele für mich zu entwickeln als am Prozess selbst. Als ein etwas einsames Kind, waren Spiele und Bücher eine Möglichkeit für mich, in eine andere Welt abzutauchen und es lag daher nah, meine eigenen Welten zu erfinden. Abgesehen davon boten mir diese Welten und Regelwerke einen sichern Ort, um mich mit anderen auszutauschen. Viele meiner besten Erinnerungen an diese Zeit sind nicht von mir alleine vor dem Computer, sondern mit anderen Leuten. Seien es die Menschen die ich in World of Warcraft kennen gelernt habe, meine Smash Bros Freunde, Talisman mit meiner Familie, Halo mit meinem besten Freund oder lang laufende Pen & Paper RPG Kampagnen.

Ich habe heute nicht mehr die Zeit für Spiele oder das Entwickeln davon wie in früher. Zum einen verbringe acht bis neun Stunden am Tag damit, Software zu entwickeln und zum anderen fand ich Freude an Sport und Freunde, die nicht den ganzen Tag nur Spiele spielen wollen. Spiele haben mich dennoch nie richtig losgelassen. Als eine Abschlussarbeit habe ich in während meiner Ausbildung ein rundenbasiertes Strategiespiel geschrieben und ich begann eigene D&D Kampagnen zu entwickeln. In meiner Zeit bei StarMind schrieb ich ein Design-Dokument das detailliert beschrieb, wie wir Gamification nutzen könnten um unsere Plattform nicht nur spassiger, sondern effektiver zu gestalten. Natürlich spiele ich auch immer noch. Ich verbringe ein bis zwei Abende pro Woche mit Spielen und Freunden und wenn ich Zeit habe gibt es eine lange Liste an Singleplayer Spielen die noch ausprobieren will.

Ich will heute nicht mehr Game Designer werden um Spiele für mich selbst zu entwickeln. Auf der einen Seite genieße ich es, meine Geschichten und Welten mit anderen zu teilen, in der Hoffnung Momente von Freude, Staunen, Melancholie oder Kameradschaft zu schaffen. Ich weiss nicht welche Geschichten dieses junge Medium noch zu erzählen hat oder welche Botschaften es noch übermitteln wird, aber ich sehe grosses Potential in diesem interaktiven Medium und wäre gerne Teil davon.

Zum anderen habe ich seit meinen ersten Experimenten viel über Spiele gelernt. Ich habe gelernt wieso das Shops in World of Warcraft so verdammt teuer waren und wie bedeutend Zugvorteil sein kann. Wenn ich heute eine Anleitung lese oder ein neues Spiel ausprobiere, erkenne ich oft die selben Systeme wieder und frage mich welches Verhalten diese oder jene Mechanik fördern soll.

Je mehr ich über Game Design lese oder höre, desto faszinierter bin ich davon. Ich will schlicht und ergreifend besser verstehen wie Spiele ticken. Die generalistische Ausbildung der ZHdK scheint mir daher ideal, um nicht nur meine Niche von Code zu verstehen, sondern das gesamte Bild zu sehen.

Soweit für meine Motivation. Die andere Frage ist natürlich, ob ich überhaupt geeignet bin für dieses Studium. Als erstes würde ich gerne den Elefanten im Raum ansprechen. Diese Bewerbung ist "sur Dossier", da ich meine Matura-Abschlussprüfung nicht bestanden habe. Aus Gründen auf die ich hier nicht eingehen möchte, war meine letztes Jahr an der IMS (eine Mischung aus KV und Applikationsentwicklung) eine schwierige Zeit für mich. Ich konnte die Informatikteile der Ausbildung im Blindflug absolvieren, was aber nicht der Fall war für den KV Teil, für den ich nicht die gleiche Leidenschaft hatte. Ich habe mich damals entschlossen direkt ins Berufsleben einzusteigen.

Ich bin seit langem nichtmehr die Person die ich damals war. Ich bekam meine Probleme in den Griff und drei Jahre nach meinem Abschluss war ich bereits ein Senior Software Engineer. In meiner jetzigen Position bei Avrios plane und implementiere ich selbständig komplexe Data Matching und Mining Systeme. In all dieser Zeit, wurde ich nie nach meiner Matura gefragt und hatte daher wenig Motivation sie nachzuholen. Vielleicht liegt es daran das es ungewöhnlich ist einen Entwickler ohne anzutreffen, aber mir wurde nie mangelnde Allgemeinbildung vorgeworfen. Im Gegenteil, meine Arbeitgeber betonten stets mein breites Wissen, sowie meine Bereitschaft und Fähigkeit neue Dinge zu lernen.

Nebst intensiver Erfahrung mit Programmierung bin ich bereits seit Jahren in der Planung und Organisation von Projekten involviert. Ich habe ebenfalls bereits Erfahrungen in interaktivem Storytelling durch meine Zeiten als Dungeon Master und habe bereits auf eigene Faust begonnen die Grundlagen von Game Design zu lernen. Wie bereits erwähnt, habe ich bereits mit einer Vielzahl von Game Engines experimentiert, von pyGame zu Unity.

Auf einer persönlichen Ebene bin ich ein Teamplayer und versuche stets für eine angenehme Atmosphäre zu sorgen. Ich arbeite selbständig, strukturiert und bin ein guter analytischer Denker, stets auf der Suche nach neuen Wegen Probleme besser zu lösen. Ausserdem habe ich einen starken Trieb Dinge zu lernen die mich interessieren und ich habe auf dem Studienplan kein Fach gefunden das mich nicht interessieren würde.

Ich bin mir sicher das ich in diesem Studiengang erfolgreich sein könnte und hoffe das meine Erfolge der letzten Jahre den Mangel einer Matura etwas ausgleichen.

Ich erwarte gespannt Ihre Antwort!

Freundliche Grüsse

Pascal Mouret



Mein Portfolio ist zu finden unter:

<https://portfolio.mouret.io>

Getestet auf Firefox, Chrome und Safari. Nicht mobile tauglich.