

DIE WELT

Donnerstag, 3. April 2008

D 1,50 Euro H

Donnerstag, 3. April 2008

WIRTSCHAFT

DIE WELT Seite 37

Keimzelle für die neue Generation der Spiele-Entwickler

Die Twintime GmbH ist der erste Mieter im Gründerhaus Gamecity-Port auf St. Pauli – Das Studio plant ein mystisches PC-Abenteuer

Von Simone Meyer

Der Zustand kurz vor der totalen Verzweiflung, in dem ein Computerspieler am liebsten in die Tastatur beißen würde, ehe dann doch ein Fünkchen Hoffnung aufflammt: Diesen Punkt wollen Dieter Eichert, Stefan Brönneke, Michael Molkenhain und Lars Hodum mit ihrem ersten „Baby“ provozieren.

Seit acht Monaten basteln die vier an ihrem neuen Fantasy-PC-Spiel „Odessa Twins“ – seit drei Tagen tun sie das in ihrer neuen Schmiede. Das Entwicklerstudio Twintime ist der erste Mieter im Gamecity-Port auf St. Pauli, dem bundesweit beispiellosen Gründerhaus für Kreative aus der Compu-

terspielbranche. In einer früheren Fabrik an der Lerchenstraße 28 entstehen auf rund 400 Quadratmetern derzeit Büros für 16 junge Betriebe, die kurzfristig ausziehen können und bei Bedarf auch Räume dazumieten können. 6,60 Euro kostet der unbeheizte Quadratmeter, die Stadt subventioniert die Mieten.

„Wir hoffen, dass wir hier viele gute Kontakte aufbauen können“, sagt Geschäftsführer Dieter Eichert. Mit der neuen Spiele-Idee wollen er und seine drei Mitstreiter auf den internationalen Markt. Dabei hilft ihnen eine Prototypenförderung der von Stadt und rund 400 Unternehmen getragenen Medien-Initiative Hamburg@work. 100 000 Euro erhält die kleine Firma als

zinsloses Darlehen. Damit kann sich das Quartett nun ganz auf die Entwicklungsphase konzentrieren. „Auf Dauer suchen wir einen Publisher“, sagt Eichert. Eine große Firma soll das fertige Spiel produzieren, bewerben und vertreiben.

„Odessa Twins“ dreht sich um die 16 Jahre alte Zorana, die paranormale Superkräfte besitzt. Böse Mächte wollen sie deswegen entführen. Grob entstanden ist diese Idee während eines Netzwerk-Treffens, bei dem Eichert und Brönneke über mystische Erfahrungen philosophierten. Ihr Gespräch endete mit einem Plan: „Lass uns doch mal etwas Übersinnliches machen!“ Ein zeitgenössisches, aber auch utopisches PC-Spiel, das Zug um Zug ein

Geheimnis lüftet, soll es werden.

„Unsere Helden sollen die Spieler mitreißen“, wünscht sich Stefan Brönneke, der etwas Ähnliches als Kind schon mal geschafft hat: Mit acht Jahren synchronisierte er einen Jungen in der Hörspielfolge „Die drei ??? und der Superpapagei“. Anschließend studierte er Regie in Los Angeles und produzierte verschiedenste Filme. Vor zehn Jahren hat er das Tonstudio Hamburger Synchron von seinem Vater übernommen. Und jetzt entdeckt er das PC-Spiel als neues Format.

Geschichten nicht mehr linear zu erzählen, sondern interaktiv, darüber denkt auch Eichert schon länger nach. Der 53-jährige Spiele-Designer übernimmt bei Twintime

nun die Aufgabe, Brönnekes „Erzählungen“ in einen spielbaren Rahmen zu verpacken. Die Rätsel, die er sich ausdenkt, transportiert Michael Molkenhain schließlich in den Computer. Der Chefprogrammierer kennt Eichert noch aus dessen Firma Pixon. Dort trafen sich die beiden bei der Produktion des Spiels zum RTL-Titel „Höllische Nachbarn“. Molkenhain, seit 2003 selbstständiger Spieleproduzent, hatte 2006 mit einer Petition an die Stadt auch den Anstoß für die Idee der Prototypenförderung gegeben.

Lars Hodum ist der „Wissenschaftler“ im Team: Er bezeichnet sich als Hardcoregamer – und kennt angeblich sämtliche Abenteuer-, Rollen- und Strategiespiele für

Computer. Der 27-jährige Projektkoordinator studiert Wirtschaftsinformatik an der Uni Hamburg. Seit Juli ist er nun auch Unternehmer.

Sein erstes großes Projekt hängt noch in Form von Manga-Bildern, Landschaftsanimationen und bunten Regie-Zettelchen an einer Riesenpinnwand im neuen Büro im Gamecity-Port. In zwei Jahren soll „Odessa Twins“ auf dem Markt sein, aber nicht nur als PC-Spiel. Eine Firma hat sich schon gemeldet, die mit dem gleichen Stoff eine zwölfteilige Bildergeschichte herausbringen will. Parallel schreibt Brönneke an einem Drehbuch ...

Informationen im Netz:
www.gamecity-port.de