

DIE JAGD NACH OPAS MYSTE- RIÖSER UNTER- HOSE

Fünf Spiele-Entwickler aus der Uni Kassel räumen mit ihrem Erstlingswerk Preise auf PC-Festivals ab



01

TEXT Sebastian Schaffner
FOTOS Andreas Fischer

Christian und Sebastian sind furchtbar nervös. Die beiden Spiele-Entwickler vom Black Pants Game Studio aus Kassel sitzen bei der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises im Publikum und sind in der Kategorie „Bestes Nachwuchskonzept“ nominiert. Links und rechts tummelt sich die Crème de

la Crème der Zockerbranche. Kaum ein wichtiger Software-Verleger lässt sich die zweistündige Show in München entgehen.

Hinter dem nordhessischen Independent-Studio stehen fünf Studenten beziehungsweise Absolventen der Uni Kassel: Florian Grolig hat Trickfilm an

der Kunsthochschule studiert und ist zuständig für das Game- und Leveldesign. Die Informatiker Sebastian Schulz und Johannes Spohr programmieren. Christian Niemand, ebenfalls ehemaliger Informatikstudent und Programmierer sowie Sebastian Stamm vertreten das Quintett bei der Preisverleihung. Stamm, der Il-



Illustration studiert, ist für die Charaktere sowie die Story des Spiels verantwortlich.

Auf der Bühne kürt TV-Moderatorin Nazan Eckes „Die Siedler online“ zum besten Browsergame. Von so einem Erfolg – das Strategiespiel war mit seinen Vorgängern Dauergast in sämtlichen

Verkaufscharts – können die 34 Bewerber um das beste Nachwuchsspiel vorerst nur träumen. Ihr mit 35.000 Euro dotierter Preis wird als nächstes verkündet.

Das Black Pants Game Studio tritt mit seinem ersten eigenen Spiel an: „Tiny & Big - Grandpa's Leftovers“. In dem

01 Mit Helm und selbstgebaurem Radiorucksack: Spielfigur Tiny muss sich durch eine Wüstenlandschaft kämpfen.



02

originellen Genre-Mix aus Abenteuer, Physik-Puzzle und Jump 'n' Run schlüpft der Spieler in die Rolle von Tiny, einem Bastel-Nerd mit selbstgebautem sprechenden Radio-Rucksack. Auf der Suche nach dem letzten Vermächtnis seines Großvaters, einer mysteriösen Feinripp-Unterhose, durchstreift er eine mit Ruinen übersäte Wüstenlandschaft. Tinys Gegner, der Fiesling Big, hat ihm den geheimnisvollen Slip geklaut. Mithilfe von Raketen, Enterhaken und Laserstrahlen zieht, schiebt und schneidet sich Tiny durch eine frei veränderbare 3D-Welt, um dem Bösewicht Opos Schlüpfer wieder abzuzeigen.

In München steigt die Spannung. Nazan Eckes gibt die Nominierten bekannt. Der Puls der Kasseler rast. Game Over oder Happy End? Vor der Show haben sie ein kurzes Briefing bekommen, was Sieger im Fall eines Gewinns zu tun haben. Christian (32) und Sebastian (28) haben vor Aufregung die Hinweise schon längst wieder vergessen. Sie starren nur noch auf die Leinwand, auf der die drei besten Nachwuchsspiele vorgestellt werden.

„Unsere erste größere Anerkennung bekamen wir kurz nach der Veröffentlichung unseres Prototypen im vergan-

genen Jahr“, erinnert sich Christian, der bereits seit dem achten Lebensjahr mit dem Computerspielvirus infiziert ist. Eine britische Computerzeitschrift hatte ihre Testversion zum besten Newcomer gewählt. „Das war zwar kein Preis im eigentlichen Sinne, aber wir waren damals wahnsinnig stolz darauf“, sagt Sebastian. Es folgten mehrere Achtungserfolge bei Spiele-Festivals in den USA. Ihren ersten Preis erhielt das Quintett, das sich inzwischen nach der Unterhose benannt hat, bei den Independent Propeller Awards im texanischen Austin. Und dann kam Post aus München: „Als wir erfuhren, dass wir für den Deutschen Computerspielpreis nominiert worden waren, war das natürlich der Wahnsinn“, sagt Christian.

„Ein emotionaler Rausch“

Laudator Nepomuk Fitz, Sohn der Kabarettistin Lisa Fitz, liest die Begründung der 35-köpfigen Jury vor. Darin heißt es, dass der Gewinner durch herausragende künstlerische Innovationskraft, eine schräge, jedem Mainstream-Geschmack trotzen- de Story und beschwingtem Humor überzeugt habe. Zudem fördere die Spielmechanik das dreidimensionale und strukturelle Denken des Spie-

lers. Christian und Sebastian lauschen ungläubig. Wenige Augenblicke später springen sie auf – Tiny & Big hat gewonnen. „Als wir im Laufe der Laudatio merkten, dass unser Spiel gemeint war und wir gewinnen würden, war das ein emotionaler Rausch“, erinnert sich Sebastian später.

Angefangen hat alles 2004. Christian und Johannes lernten sich während des Informatik-Studiums kennen und wollten ein eigenes Computerspiel programmieren. Nachdem sie die so genannte Scape Game Engine, das Software-Fundament, entwickelt hatten, folgte mit Sebastian Schulz der Dritte im Bunde. „Leider mussten wir feststellen, dass wir nicht das kreative Talent besaßen, um ansprechende Spielinhalte wie 3D-Modelle, Texturen, Musik oder Soundeffekte zu produzieren“, sagt Christian. Deshalb nahm das Trio Kontakt zur Kunsthochschule auf. Dort konnten sie Florian Grolig und Sebastian Stamm für das Projekt begeistern. „Wir haben dann zu fünft etwa ein Jahr an unserem ersten Prototypen gearbeitet und diesen kostenlos zum Download bereitgestellt“, sagt Christian. Das durchweg positive Feedback bestärkte sie, ein komplettes Spiel zu entwickeln.



03

Inzwischen sitzt das Quintett wieder vereint im Studio an der Wilhelmshöher Allee. Noch nutzen sie die Räume des Fachbereichs Elektrotechnik und Informatik. „Derzeit bekommen wir das Exist-Gründerstipendium und haben dadurch noch ein Büro an der Uni“, sagt Sebastian. Doch die Gruppe möchte bald auf eigenen Beinen stehen und ein Unternehmen gründen. „Wenn wir mit einem Geschäftsführer auftreten, wirkt das seriöser und bringt uns Vorteile bei Verhandlungen“, erklärt Christian, der bereits mit Online-Distributoren und Software-Verlegern verhandelt. „Mit unserer Grafik und dem Spielmechanismus haben wir zwei Alleinstellungsmerkmale“, sagt Christian nicht ohne Stolz. Der Mechanismus, der es Tiny ermöglicht, sich mit einem Laserstrahl 3D-Objekte nach Wunsch zurechtzuschneiden, basiert auf einem eigens entwickelten Algorithmus. „So etwas funktioniert in anderen Spielen bisher höchstens an vordefinierten Bruchstellen. Unser Ansatz dagegen bietet dem Spieler völlig neue Freiheiten im Spiel und eine enorme Kreativität“, sagt Christian. Auch die Grafik unterscheidet sich von anderen Spielen. „Wir wollten bewusst ein Spiel machen, dass sich ästhetisch von knal-



04

02 Freuen sich über erste Erfolge:

Sebastian Schulz, Christian Niemand,
Johannes Spohr, Sebastian Stamm und
Florian Grolig (v.l.)

03 Weich gezeichneter Comic-Stil: Die Optik hebt sich ab von knalligen Farbkonzepten

04 Bestes Nachwuchskonzept: Titelbild von „Tiny & Big: Grandpa's Leftovers“

ligen Farbkonzepten abhebt und eine monochrome Wirkung hat“, erklärt Sebastian den mit matten Farben weich gezeichneten Comicstil.

Fruchtbare Zusammenarbeit

Prof. Thomas Meyer-Hermann überzeugen die cartoonigen Effekte. „Als Gestalter gefallen mir besonders der Look und die Stilistik“, sagt der Leiter der Trickfilmklasse der Kasseler Kunsthochschule. In der Entwicklungsphase hat er die Studenten beraten und einige Sequenzen von Tiny & Big getestet. „Ich bin aber nicht weit gekommen“, gibt der Animations-Experte lachend zu. Er sei halt kein passionierter Gamer. Aus Uni-Sicht, betont er, sei das Spiel Vorbild einer gelungenen interdisziplinären Kooperation. Auch Prof. Dr. Albert Zündorf, Leiter des Fachgebiets Software Engineering, begrüßte den Schritt seiner Informatikstudenten, sich an der Kunsthochschule kreative Unterstützung zu holen: „Wir Informatiker haben zwar tolle Konzepte, aber die sehen oft nicht toll aus“. Inzwischen, sagt er, habe sich eine sehr fruchtbare Zusammenarbeit zwischen der Trickfilmklasse und seinem Fachgebiet entwickelt. Beide Mentoren hoffen jetzt auf Nachahmer.

„Vielleicht“, sagt Meyer-Hermann, „ist das Spiel ja der Durchbruch für weitere Synergie-Effekte“.

Den haben die fünf jungen Männer angesichts ihrer Preise fast schon hinter sich. Bevor ihr Spiel aber auf den Markt kommt, wartet noch jede Menge Arbeit – denn es ist noch gar nicht fertig. In sechs Leveln soll Tiny in der Endversion auf der Suche nach der Unterhose sein. „Drei sind bereits spielbar, drei weitere noch im Entwicklungszustand“, erklärt Christian. Eine Demoversion steht seit August auf ihrer Homepage zum Download. Anfang 2012 soll das Spiel auf den Markt kommen – vorerst nur in englischer Sprache. „Wenn wir 50.000 Stück verkaufen könnten, wäre das sicher eine gute Zahl. Wir streben aber mehr an“, erklärt er selbstbewusst. Software-Verleger rechnen vereinzelt bereits mit deutlich höheren Verkaufszahlen. Tiny & Big wird voraussichtlich zwischen neun und 15 Euro kosten und soll primär als Download angeboten werden.

Und wer weiß, wenn es gut läuft, sitzen sie demnächst womöglich wieder als Nominierte im Publikum beim Deutschen Computerspielpreis. Die Kategorie „Bestes Nachwuchskonzept“ ist ja nur eine von vielen. ■