

Im Inland Top, im Ausland Flop

Deutschland: Spielezweig

Deutsche Entwickler haben keine Ahnung von Technik oder Design und hinken der globalen Konkurrenz hinterher – so sehen es Kritiker. Wir haben recherchiert, was auf dem zweitgrößten PC-Spielemarkt der Welt los ist.



Sie essen Eier aus heimischer Produktion, Sie gucken deutsches Fernsehen und lesen Zeitungen, die irgendwo in Ihrer Nähe gedruckt werden – aber wie viele Computerspiele haben Sie, die hierzulande programmiert wurden? Ein rascher Blick aufs Regal oder die Festplatte bringt die Wahrheit ans Licht: Außer **Siedler 3**

oder **Anno 1602** ist da kaum etwas, das von Entwicklerteams zwischen Nordseeküste und Alpenrand geschaffen wurde.

Der deutsche Markt für PC-Spiele ist der zweitgrößte weltweit, Programme für gut 1,3 Milliarden Mark wurden 1998 verkauft. Aufgeschlossene und interessierte Kundschaft, fortschrittliche Hardware – eigentlich ein ideales Umfeld für

Spielerproduzenten. Der Anteil deutscher Titel am Gesamtverkauf ist zwar gestiegen – aber nur hierzulande. Auf dem internationalen Markt spielen deutsche Entwicklungen kaum eine Rolle, das große Geschäft machen Firmen aus den USA und England. Damit fehlen den Deutschen Ressourcen, und der Abstand wird noch größer. Wir haben nach Gründen

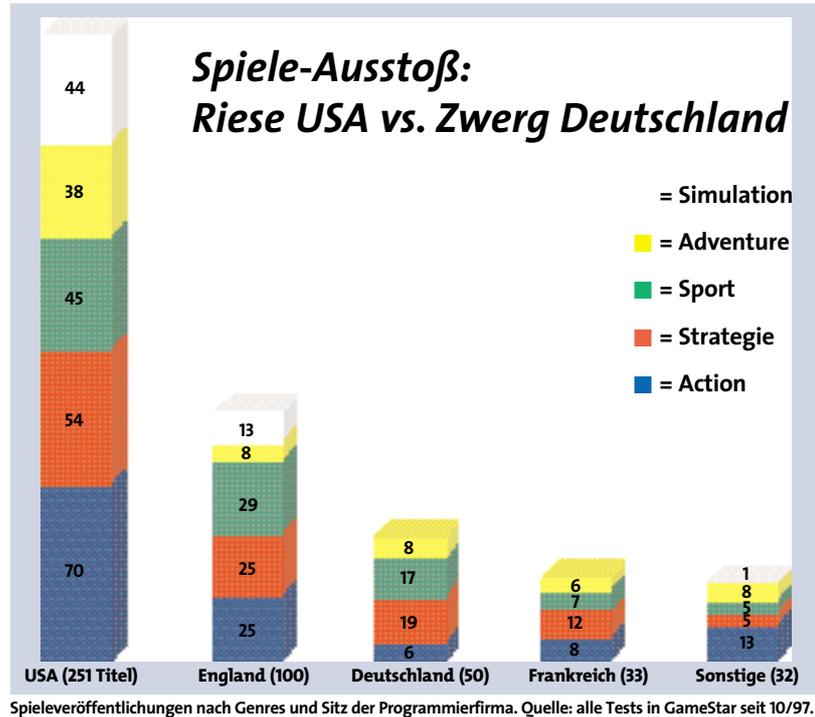
für diese Situation gesucht und sind bei den Entwicklern, den Publishern und den Spielen selbst fündig geworden.

Außerdem wollen wir Ihnen einen Überblick der deutschen Entwickler geben, indem wir die 18 interessantesten gesondert vorstellen, mitsamt ihren aktuellen Projekten und Job-Angeboten.

1. Die Entwickler

Wehret den Anfängern

Probleme, wo man nur hinsieht – und mit Personalsorgen fangen die Schwierigkeiten der deutschen Entwicklerteams nur an. Zwar gibt es hierzulande ein paar erstklassige Programmierer und Grafiker, aber die meisten Firmen können talentierten Nachwuchs kaum mit verlockenden Angeboten an sich binden – dazu fehlt es an Renommee und an Geld. Zudem gibt es bei vielen Herstellern niemanden, der von der Pike auf gelernt hat, wie größere Projekte von vorne bis hinten professionell durchgezogen werden. Es fehlt an Entwicklern, die wissen, wie man technische Grundgerüste aufbaut. Es fehlt an Lead Designern, die wissen, was die Spielergemeinde erwartet und die gezielt auf diese Wünsche eingehen. Ein Groß-



teil der deutschen Firmen arbeitet immer noch ohne Kontakt zur Kundschaft. Regelmäßig erleben GameStar-Redakteure, daß deutsche Teams felsenfest auf abgehobenen Features beharren: »Wir wollen, daß der Spieler das nach unseren

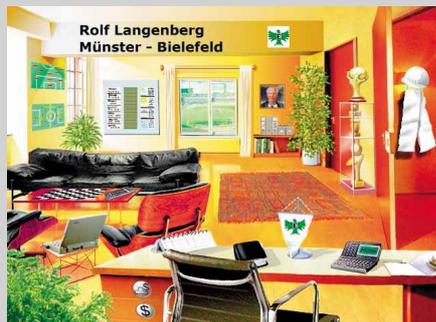
Vorgaben lernt und spielt«, heißt das Motto. Tut er aber nicht, sondern greift lieber zur Schachtel der US-Konkurrenz.

Allerdings: Selbst wenn der Spieler plötzlich immer im Mittelpunkt allen Schaffens stehen würde, sähe die Lage

Ascaron

Die Macher der Anstoss-Reihe basteln derzeit an zwei neuen Spielen und wollen in Europa kräftig expandieren.

Aktuelle Projekte: Anstoss 3, Patrizier 2



Anstoss 3: Fußball-Manager für Profis.

Bisherige Spiele: Anstoss 1 und 2, GP 500, Vermeer, Elisabeth I, Der Patrizier

Publisher: Infogrames

Feste Mitarbeiter: 30 **Standort:** Gütersloh

Job-Angebote: Programmierer, Grafiker

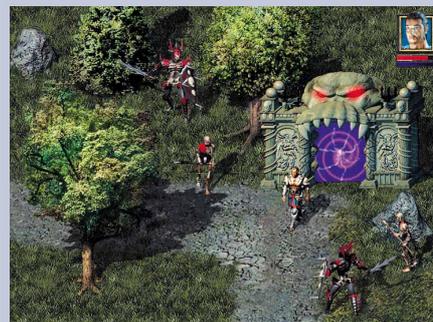
Job-Kontakt: personal@ascaron.com

→ www.ascaron.com

Attic

Die Rollenspiel-Spezialisten aus dem Schwabenland arbeiten schon seit längerem am Diablo-Konkurrenten LMK.

Aktuelle Projekte: LMK



LMK: Rollenspiel-Abenteuer à la Diablo.

Bisherige Spiele: Das schwarze Auge 1 bis 3, Herrscher der Meere

Publisher: Infogrames

Feste Mitarbeiter: 15 **Standort:** Albstadt

Job-Angebote: Netzwerk- und KI-Programmierer, Grafiker

Job-Kontakt: ☎ (07431) 543 05

→ www.attic.de

Blue Byte

Mit den Siedlern verdient die erfolgreichste deutsche Spielefirma das große Geld, investiert wird auch in einen US-Ableger.

Projekte: Siedler 3 Addon 2, Shadowpact



Die Siedler 3: Neues Addon mit Amazonen.

Bisherige Spiele: Die Siedler 1 bis 3, Extreme Assault, Incubation, Game Net&Match

Publisher: Blue Byte selbst

Feste Mitarbeiter: 45 **Standort:** Mülheim

Job-Angebote: Netzwerk-Spezialisten, Programmierer

Job-Kontakt: ☎ (0208) 45 08 80

→ www.bluebyte.de

Guido Henkel war früher Chef von Attic. Seit gut zwei Jahren arbeitet er bei Interplay in Amerika an Planescape Torment.



Interview mit Guido Henkel

GameStar Gehen deine amerikanischen Mitarbeiter professioneller ans Werk als die Ex-Kollegen in Deutschland?

Guido Henkel Ja. Technologien sind schneller verfügbar und kosten nicht die Welt. Das hilft, die Leute zu motivieren, weil sie immer mit den neuesten Geräten und Technologien arbeiten können. Es gibt Unterschiede auf der Persönlichkeitsebene. Obwohl es hier schon ein paar »Primadonnen« gibt, stehen die meisten Leute mit beiden Beinen auf dem Boden und haben keine Wahnvorstellungen, was ihren

Job und die Verdienstmöglichkeiten angeht, während in Deutschland viele vom großen Geld träumen, das es in Wirklichkeit nicht gibt.

GameStar Können die deutschen Entwickler den Rückstand auf US-Firmen wieder gutmachen?

Guido Henkel Ich glaube gar nicht, daß der Anschluß verpaßt wurde. Aber: Nahezu alle Technologien, die für Spieleentwickler relevant sind, kommen hier aus den USA, und wenn man die Sprache nicht beherrscht, kann man schwerlich mithalten. Programmierer, die die neuesten Veröffentlichungen nicht verstehen, Grafiker, die mit Handbüchern zu neuer

Software Probleme haben, können nie so effizient sein wie jemand, der alles in seiner Muttersprache verschlingt.

GameStar Was würdest du zuerst ändern, damit die deutsche Entwicklerszene internationalen Anschluß findet?

Guido Henkel Die deutsche Entwicklerszene hat traditionell einen Drang, sich selbst zu limitieren. Am Anfang ist es schwer, international zu operieren, und die Entwickler machen Spiele, die primär in Deutschland erfolgreich sind, um die Kosten wieder reinzubekommen. Dummerweise hemmt das den internationalen Erfolg, was wiederum dazu führt, daß beim nächsten Titel auf Nummer Sicher gespielt werden muß.

nicht auf einen Schlag entscheidend besser aus – denn die deutschen Firmen kämpfen mit Problemen, die sich nur langfristig lösen lassen.

Profis statt Hacker

Es fehlen die Leute, es fehlt die Erfahrung. Große Software-Anbieter haben

den Arbeitsmarkt für qualifizierte Programmierer leergefegt mit zwar langweiligeren, aber besser bezahlten Jobangeboten. Erst im nächsten Jahr, wenn der Millennium-Hype überstanden ist, erwarten die Hersteller wieder einfachen Zugriff auf fähige Leute. »Mit Hackern kannst du keine Spiele pro-

duzieren. Für moderne 3D-Engines braucht man qualifizierte Programmierer«, sagt Alex Jorias, Spieledesigner bei den **Schleichfahrt**-Machern Massive und selbst diplomierter Informatiker. Und während sich zwischen den englischsprachigen Ländern USA, Großbritannien und Australien längst ein interkon-

Discreet Monsters

Mit der Umsetzung des Michael-Ende-Klassikers hat sich die Münchner Firma ein sehr ehrgeiziges Spieledebüt vorgenommen.

Aktuelle Projekte: The Real Neverending Story



The Real Neverending Story: das Spiel zum Buch.

Bisherige Spiele: -

Publisher: Discreet Monsters selbst

Feste Mitarbeiter: 65 **Standort:** München

Job-Angebote: Level- und Spieldesigner, Grafiker, Programmierer

Job-Kontakt: application@discreetmonsters.com

→ www.discreetmonsters.com

Egosoft

Mit den Bombast-Grafiken des Weltraumspiels X – Beyond the Frontier will man auch international für Aufsehen sorgen.

Aktuelle Projekte: X – Beyond the Frontier



X – Beyond the Frontier: Schöne Explosionen im All.

Bisherige Spiele: Flies attack on Earth, Imperium Romanum

Publisher: THQ

Feste Mitarbeiter: 4 **Standort:** Herzogenrath

Job-Angebote: -

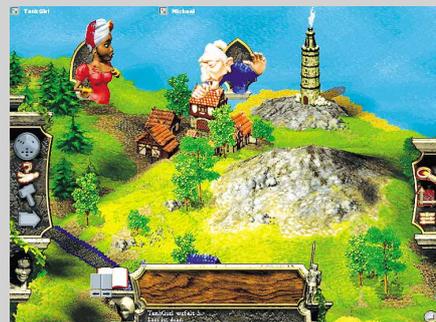
Job-Kontakt: -

→ www.egosoft.de

Funatics

Bei Blue Byte haben die Gründungsmitglieder Erfahrung gesammelt, derzeit setzen die Funatics das erfolgreichste deutsche Brettspiel um.

Aktuelle Projekte: Catan – die erste Insel



Catan: Liebevolle Brettspiel-Umsetzung.

Bisherige Spiele: -

Publisher: Ravensburger Interactive

Feste Mitarbeiter: 10 **Standort:** Mülheim

Job-Angebote: Grafiker, Programmierer

Job-Kontakt: friedmann@funatics.de

→ www.funatics.de

tinentrales Personalkarussell dreht und Programmierer, Designer und Grafiker regen Erfahrungsaustausch pflegen, arbeitet ein Großteil der Entwickler hierzulande ohne Kontakt zu anderen Teams. Immerhin, die Lage bessert sich. Im September findet zum zweiten Mal das nach dem Vorbild der legendären »Game Developers Conference« angelegte »Unterhaltungs Software Forum« (www.usf.de) statt. Dort werden nicht nur Workshops rund ums Thema Spieleentwicklung abgehalten, sondern auch Kontakte geknüpft. Damit werden in Deutschland endlich innerhalb eines strukturierten Forums gezielt Gedanken ausgetauscht und Erfolge, Fehler sowie Trends miteinander besprochen.

Globales Spielewissen

Angesichts des Konkurrenzdrucks bleibt den Entwicklern keine Wahl: Nur professionelle Teams mit Zugriff auf weltweites Knowhow haben Chancen. Statt billige Schnellschüsse zu produzieren, arbeiten einige Firmen derzeit an den technischen Grundlagen, um an die Spitze zu kommen. Massive etwa hat für den *Schleichfahrt*-Nachfolger *Aqua* und drei weitere geplante Spiele gut ein-



Aqua: Hightech aus Mannheim. Entwickler Alex Jorjas meint: »Mit Hackern kannst du keine Spiele produzieren.«

halb Jahr lang an einer modularen Engine getüftelt. Die soll sich später um neue Features erweitern und an andere Entwickler lizenzieren lassen – bei US-Herstellern ist diese Denke weit verbreitet, hierzulande noch die Ausnahme. Das gruftige Actionspiel *Survival*, erst gegen Ende letzten Jahres vom Kölner Team Enjoy veröffentlicht, mußte mit einer Billig-Engine auskommen, die die Entwickler für ein paar Hundert Dollar per Internet registriert hatten – Spielspaß Null, Firmenruf angeschlagen.

Viele Teams haben nur mit ganz bestimmten SpieleGattungen Erfahrungen

gesammelt. Aber das sind oft Genres, die weltweit kaum zu den großen Rennern gehören. Fußballmanager oder Aufbauspiele – da hat inzwischen fast jeder begriffen, was die deutsche Kundschaft will und wie ein derartiges PC-Spiel aussehen muß. Amerikanische Spieler fassen derartige Programme erst gar nicht an. Doch wo die globalen Erfolge fehlen, bleibt ein Großteil der möglichen Gewinne aus. Über ausreichende Ressourcen verfügt kaum eines der Entwicklerteams, viele müssen beim nächsten Projekt wieder kleine Spiele-Brötchen backen – und haben es gegen

Heart-Line

Drei Experten der Fußballmanager-Szene haben die Firma gegründet und mit ihrem ersten Spiel gleich für Furore gesorgt.

Projekte: Sportsimulation (noch ohne Titel)



Kurt: Fußball-Management für Anspruchsvolle.

Bisherige Spiele: Kurt

Publisher: Koch Media

Feste Mitarbeiter: 5 **Standort:** Ratingen

Job-Angebote: Grafiker, Online- und Offline-Programmierer

Job-Kontakt: onnen@heart-line.de

→ www.heart-line.de

Ikarion

Mit einem Fußballmanager und einem aufwendigen Fantasy-Strategiespiel wollen die Aachener demnächst für Spielspaß sorgen.

Projekte: Demonworld 2, Hatrick Wins



Demonworld 2: Fantasy-Strategie mit schöner Grafik.

Bisherige Spiele: Hatrick, Mad News, Caribbean Disaster, Demonworld

Publisher: Ikarion selbst

Feste Mitarbeiter: 12 **Standort:** Aachen

Job-Angebote: Programmierer, Grafiker, Leveldesigner, Azubi Mediendesigner

Job-Kontakt: jobs@ikarion.com

→ www.ikarion.com

Massive

Nach dem mit Blue Byte entwickelten *Schleichfahrt* tüfteln die Mannheimer derzeit am Nachfolger und suchen einen Publisher.

Aktuelle Projekte: Aqua



Aqua: Abenteuerliche Action in der Tiefsee.

Bisherige Spiele: *Schleichfahrt*

Publisher: noch ungeklärt

Feste Mitarbeiter: 4 **Standort:** Mannheim

Job-Angebote: Informatiker, Programmierer, Missions-Designer

Job-Kontakt: ☎ (0621) 306 66 65

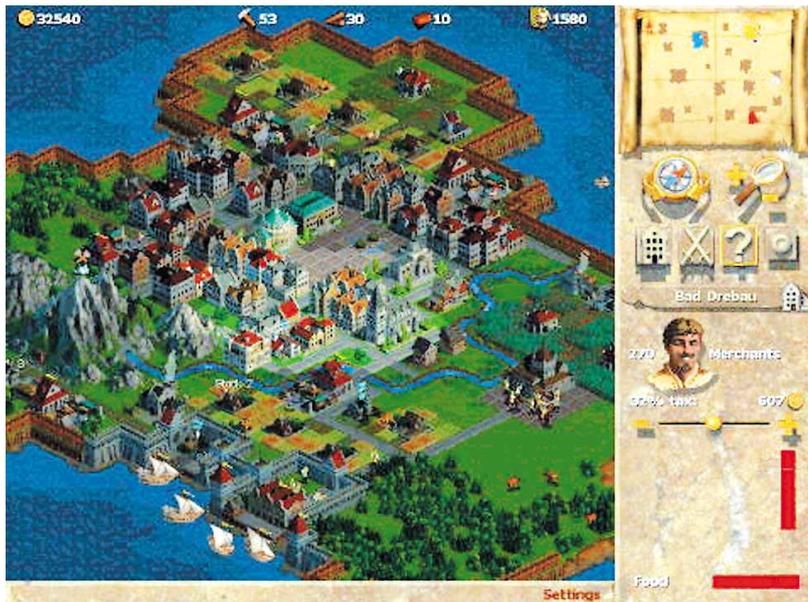
→ www.massive.de

wachsende Konzerne immer schwerer. Während Electronic Arts ein paar Hundert Designer und Grafiker an einer Fußballsimulation arbeiten lässt, werkelt eine Minifirma wie Heart-Line mit fünf festen Mitarbeitern und ein paar freien Kräften am Kicker-Manager Kurt.

2. Die Spiele

Siedler und Manager

Der bundesdeutsche Spielmarkt hat Nischen, in denen sich so manch Entwickler gemütlich eingerichtet hat. Bis vor wenigen Jahren waren viele Teams auf Handelsspiele wie **Die Hanse** oder **Der Patrizier** spezialisiert. Seit einiger Zeit gelten Aufbautitel wie **Anno 1602** von Sunflowers oder **Die Siedler** von Blue Byte als Hits, mit denen sich risikolos Geld verdienen lässt. Aber nicht in Übersee: Die spielerisch anspruchsvollen, aber technisch schlicht gestrickten Programme sind nur hierzulande Renner. Die **Siedler 3** konnte Blue Byte in Deutschland gut eine halbe Million mal in die Spielgeschäfte stellen. Im Ausland sieht das anders aus: Obwohl die Firma in den USA mittlerweile nicht mehr völlig unbekannt ist, kann **Settlers 3** dort



Anno 1602: Aufbauspiele sind in Deutschland Dauerbrenner, anderswo Ladenhüter.

nur mäßigen Erfolg verzeichnen. Nur in Deutschland ziehen derartige Titel ganze Scharen von Ablegern nach – beispielsweise **Knights & Merchants** oder **Die Völker**. Ähnlich läuft es bei der einzigen Sportspiel-Gattung, in der die Deutschen Weltmeister sind: Fußballmanager wie **Anstoss 2** oder **Kurt** verkaufen sich hier wie Karten für die Champi-

ons League, im Ausland hält sich – bis auf wenige Ausnahmen – die Begeisterung in engen Grenzen. Viele Titel, die in Deutschland fast schon Selbstläufer sind, lassen international kein Spielerherz schneller schlagen. Aber kann ein deutscher Entwickler überhaupt an die globale Spitze kommen – oder haben diejenigen recht, die den Erfolg vorran-

Piranha Bytes

Mitten in Bochum arbeiten die Piranhas derzeit an einem der anspruchsvollsten Rollenspiele, das hierzulande je entwickelt wurde.

Aktuelle Projekte: Gothic



Gothic: Rollenspiel-Abenteuer und Fantasy-Flair.

Bisherige Spiele: –

Publisher: Egmont Interactive

Feste Mitarbeiter: 17 **Standort:** Bochum

Job-Angebote: Programmierer, diverse andere

Job-Kontakt: tom@piranha-bytes.com

→ www.piranha-bytes.com

Soft Enterprises

Nachdem der Chef-Programmierer sein Informatiker-Diplom hat, werkelt man fleißig an einem der wenigen deutschen 3D-Shooter.

Aktuelle Projekte: Skout, Mah Jongg 2



Skout: Ein Roboter im jugendfreien 3D-Ambiente.

Bisherige Spiele: Twisted Mind, The Hidden Below, Battle Race, Project Paradise

Publisher: BMS Modern Games

Feste Mitarbeiter: 6 **Standort:** Treysa

Job-Angebote: Azubi Mediendesigner

Job-Kontakt: info@soft-enterprises.com

→ www.soft-enterprises.com

Software 2000

Als eines der dienstältesten deutschen Spielehäuser hat Software 2000 nicht nur Pizzen, sondern auch Fußballmanager im Angebot.

Projekte: BM 2000, Pizza Syndicate Addon-CD



Pizza Syndicate: Bald gibt's im Addon neue Pizzen.

Bisherige Spiele: Bundesliga Manager, Ufo, F1 Manager 96, Pizza Syndicate, Swing

Publisher: Software 2000 selbst

Feste Mitarbeiter: 50 **Standort:** Eutin

Job-Angebote: Netzwerk- und 3D-Programmierer, Grafiker, Designer

Job-Kontakt: jobs@software2000.de

→ www.software2000.de

gig beim heimischen Publikum suchen? Bislang bleiben die Spiele-Schuster freiwillig bei ihren Leisten.

Kampf um Lizenzen

So manche SpieleGattung, mit der US-Teams Geld verdienen, wird von deutschen Designern gemieden. Einträgliche Film-, Fernseh- oder Buchumsetzungen gibt's praktisch nicht, sieht man von der legendär schlechten **Hugo**-Serie oder von **Die unendliche Geschichte** mal ab (letztere wird gerade als **Real Neverending Story** umgesetzt). Da geht Neon aus Frankfurt mit dem offiziellen Spiel zu Peter Maffays **Tabaluga** auf dem Gameboy Color schon fast als (schräges) Highlight durch. Interessante Sportlizenzen aus der Bundesliga oder der Formel 1 können die meisten Firmen sich nicht leisten. Branchengrößen aus Übersee, etwa EA Sports, beherrschen den Markt. Die weltweit populäre 3D-Action verbietet sich fast von selbst – wer mag schon Programme produzieren, die im eigenen Land auf dem Index landen. Was bleibt, sind vor allem Strategiespiele; Adventures bringen selten viel Geld ein, Rollenspiele sind in der Produktion zu aufwendig und teuer.



The Real Neverending Story: eines der wenigen Lizenzspiele in Deutschland. Entwickler Sigi Kögl von Discreet Monsters: »Publisher sind arrogante Schnösel.«

3. Die Publisher Spiele für Millionen

Als Untergrenze für konkurrenzfähige Echtzeit-Schlachten oder 3D-Grafikorgien gilt derzeit ein Budget von rund 2 Millionen Mark. Unabhängige Entwicklerteams können solche Beträge normalerweise nicht selbst aufbringen, sondern sind auf das Geld von finanzstarken Publishern angewiesen. Die bezahlen die laufenden Kosten, kümmern sich um Werbung und organisieren schließlich den Vertrieb – verlangen

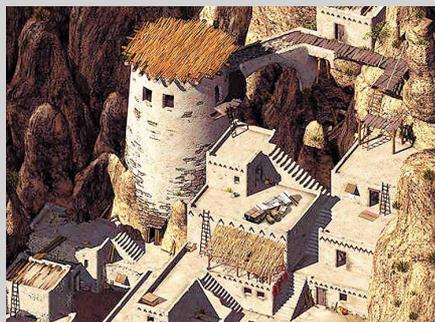
dafür aber meist den Großteil der Gewinne und mischen sich mitunter kräftig in die Entwicklung ein.

»Publisher sind arrogante Schnösel. Die haben überall die Finger drin, aber von nichts eine Ahnung«, sagt Sigi Kögl, Chef der Spielefirma Discreet Monsters. Die Münchner arbeiten am Action-Adventure **The Real Neverending Story** und finanzieren sich als erster deutscher Hersteller über Risikokapital statt über einen Publisher. Dank diesem Modell, in Amerika übrigens weit verbreitet, behalten sie mehr Kontrolle über das eigene Werk. Daß Kögl und seine

Spellbound

Im badischen Kehl werkelt Spellbound momentan am »Todestal«, und auch sonst konzentrierte man sich bislang auf Strategie.

Aktuelle Projekte: Death Valley



Death Valley: Strategie im Wilden Westen.

Bisherige Spiele: Perry Rhodan, Airline Tycoon

Publisher: wechselnd

Feste Mitarbeiter: 12 **Standort:** Kehl

Job-Angebote: Programmierer, 3D-Designer

Job-Kontakt: info@spellbound.de

→ www.spellbound.de

Sunflowers

Der französische Spielekonzern Infogrames publiziert die Sunflowers nicht nur, sondern ist auch mit 40 Prozent an der Firma beteiligt.

Projekte: Technomage, Anno-1602-Nachfolger



Technomage: Rollenspiel-Action à la Diablo.

Bisherige Spiele: Die Fugger 2, Holiday Island, Anno 1602

Publisher: Infogrames

Feste Mitarbeiter: 25 **Standort:** Langen

Job-Angebote: 2D/3D-Grafiker (Lightwave), Technical Support (Webdesign, Server)

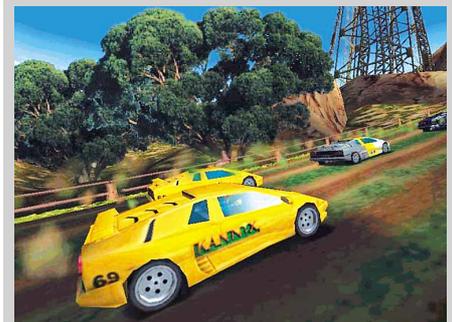
Job-Kontakt: ☎ (06103) 206 30

→ www.sunflowers.de

Synetic

Die Spezialisten für Autorennen und Ruhrpott-Humor dürfen dank ungewöhnlicher Lizenz die Trucks fahren lassen.

Projekte: Truck-Rennspiel mit Daimler-Lizenz



Nice 2: Highend-Autorennen mit viel Action.

Bisherige Spiele: Have a Nice day, Nice 2, Tune Up (Addon zu Nice 2)

Publisher: THQ

Feste Mitarbeiter: 6 **Standort:** Gütersloh

Job-Angebote: Programmierer, diverse andere

Job-Kontakt: info@synetic.de

→ www.synetic.de

Mannen über eine Großbank an rund 6,5 Millionen Mark Startkapital gelangt sind, gilt in der Branche als kleine Sensation – und weckt den Neid vieler Kollegen. Die können sich nicht unbeeinflusst um das Spieldesign kümmern, verdienen unter Umständen weniger pro verkaufter Packung und wissen oft nicht, was mit dem mühevoll erarbeiteten Werk auf den ausländischen Märkten geschieht.

Das ganz große Geld

Schon so mancher Vertreter einer frisch gegründeten Spielefirma zog gutgelaunt mit einem »Wir haben Angebote von mehreren ganz großen Publishern« durch die GameStar-Redaktion, nur um dann doch bei lokalen Firmen zu landen und die Träume vom großen Erfolg in Amerika abschreiben zu müssen. Piranha Bytes veröffentlicht das vielversprechende **Gothic** bei Egmont Interactive, der Tochter des Comicverlags Ehapa (Donald Duck). Funatics programmiert derzeit für Ravensburger Interactive. Das sind grundsolide, seriöse Unternehmen – aber Erfahrung im Spielemarkt haben sie nicht, schon gar nicht auf dem amerikanischen. Weltweit operierende Konzerne mit tiefen Taschen wie Elec-

tronic Arts, Hasbro, Eidos oder Activision verhalten sich gegenüber den hiesigen Studios reserviert; EA und Eidos sind immerhin dabei, deutsche Entwicklungsabteilungen aufzubauen.

Wer im globalen Wettbewerb mitspielt, hat alle Möglichkeiten. Zu denen, die bei einem internationalen Publisher unter Vertrag stehen, gehört Wings Simulations aus Hattingen. Sie werkeln für Psygnosis an der Simulation **Panzer Elite**. Kleiner Schönheitsfehler: Psygnosis hat sich ausgerechnet vom deutschen Markt zurückgezogen. »Das war anfangs etwas eigenartig, aber nicht wirklich ein Problem«, erzählt Projektleiter Teut Weidemann. »Einmal im Monat kommt jemand von Psygnosis aus England und informiert sich über den aktuellen Stand des Spiels.«

4. Die Hoffnung

Hits made in Germany

Viele deutsche Entwickler werden wohl nie internationales Niveau erreichen, sondern sich mit den für den deutschen Markt entwickelten Produkten zufriedengeben. Das hat den Vorteil, daß die Kundschaft maßgeschneiderte Spiele

bekommt und den Nachteil, daß Innovationen kaum stattfinden – mutige Designentscheidungen kann nur der treffen, den ein Flop finanziell nicht in die Knie zwingt. Erst wenn auch Erfolge in den USA oder England da sind, fließt so viel Geld in die Kassen, daß immer bessere Programme entstehen können. Im Idealfall sind diese Titel so auf den deutschen Fan zugeschnitten, daß der sich noch heimisch fühlt, und so gut, daß auch der internationale Spieler gerne zugreift. Das englische Modell gibt die Stoßrichtung vor: Die Spiele von der Insel, seien es **Dungeon Keeper** oder **Tomb Raider**, haben durchaus etwas »Britisches« an sich – schrägen Humor, den trockenen Charme von Lara Croft –, sind aber weltweite Bestseller. Die Teams hierzulande müssen Möglichkeiten finden, global verwertbares Spiele-Knowhow aufzubauen. Wer wenigstens per Internet für Austausch mit ausländischen Entwicklern sorgt, kann seinem Produkt handfeste Vorteile verschaffen – von optimierter Technik und Bedienung bis zu neuen Ideen. Wir sind gespannt, welche der 18 unten vorgestellten Firmen als erstes echten internationalen Erfolg haben wird! **PS**

Terratools

Die Babelsberger Firma läßt nicht nur spielen, sondern produziert auch Multimedia-Anwendungen und TV-Sendungen.

Aktuelle Projekte: Urban Assault Missions-CD



Urban Assault: Mix aus Echtzeit-Strategie und Action.

Bisherige Spiele: Urban Assault

Publisher: Microsoft

Feste Mitarbeiter: 30 **Standort:** Potsdam

Job-Angebote: Programmierer

Job-Kontakt: karpinski@terratools.de

→ www.terratools.de

Trinode

In Bochum werkelt die Spielefirma an einem Strategiespiel und arbeitet mit dem Südwestfunk am Multimedia-Chatsystem »Wildall«.

Aktuelle Projekte: Tor von Afrika



Tor von Afrika: Echtzeit-Strategie ohne Hektik.

Bisherige Spiele: Seafight, Dunkle Manöver, Mick Monster

Publisher: je nach Spiel

Feste Mitarbeiter: 11 **Standort:** Bochum

Job-Angebote: Programmierer, Grafiker

Job-Kontakt: jobs@trinode.com

→ www.trinode.de

Wings Simulations

Unter der Regie von Teut Weidemann läßt man derzeit die Panzerketten rollen und arbeitet an einer Hardcore-Simulation.

Projekte: Panzer Elite, Stealth Mission Force



Panzer Elite: Weltkrieg-2-Tanks für Profis.

Bisherige Spiele: –

Publisher: Psygnosis

Feste Mitarbeiter: 7 **Standort:** Hattingen

Job-Angebote: Grafiker, Programmierer

Job-Kontakt: bewerbung@wingssimulations.com

→ www.wingssimulations.com