

Entwicklungsstudio Twintime in Hamburg gegründet

Prototyp einer Spieleschmiede

Hamburg (fha) – Mit Twintime öffnet erneut ein Hamburger Entwicklungsstudio seine Pforten. Und erhält prompt die Protoypenförderung von Hamburg@work für „Odessa Twins“. Wer ist das Team hinter Twintime, und wie will ein kleines Studio gegen die internationale Konkurrenz bestehen? GamesMarkt hat nachgefragt.

Vier Personen bilden den Gründerstamm von Twintime: Dieter Eichert, Stefan Brönneke, Lars Hodum und Michael Molkenthin haben alle schon seit Langem mit Games zu tun, ergänzen sich aber in ihren Qualifikationen perfekt. Dieter Eichert ist Game Designer und Geschäftsführer in Personalunion. Die Branche kennt er schon seit über zehn Jahren. Er ist ebenso als Geschäftsführer von Pixon tätig, wo er bei der Produktion des RTL Enterprises-Titels „Höllische Nachbarn“ auf Programmierer Michael Molkenthin („Elite Starfighter“, Novitas) traf. Dieser hatte 2006 mit einer Petition an die Stadt Hamburg den Anstoß für die Idee der Protoypenförderung gegeben, als von Twintime noch nirgendwo etwas zu sehen war – jetzt profitiert er persönlich von seinem Engagement. Lars Hodum war als Mitarbeiter von innova-LAN Mitorganisator der größten LAN-Partys in Deutschland, hat so einen engen Kontakt mit der Hardcoregamerszene aufgebaut. Über eine lokale Veranstaltung der International Game Developers Association (IGDA) kam der Kontakt mit Eichert zustande. Neben seiner Tätigkeit als Projekt-

organisator bei Twintime beendet er derzeit sein Wirtschaftsinformatikstudium an der Uni Hamburg. Regisseur Stefan Brönneke kommt ursprünglich aus dem Filmbereich. Seinen Einstieg in die Gamesbranche fand er über die deutsche Dialogregie bei AAA-Titeln wie „Need for Speed“ für Electronic Arts oder „Deus Ex“ für Eidos. Fasziniert von dieser anderen, interaktiven Art, Geschichten zu erzählen fand er sich ebenfalls bei einem IGDA-Treffen in Hamburg ein und traf mit einer Plot-Idee bei Dieter Eichert auf offenen Ohren. Irgendwann nahm der Plan dann so konkrete Formen an, dass für beide klar war, „wir müssen damit raus“. Der Erfolg bei der Protoypenförderung versetzt das ambitionierte Team nun in die glückliche Lage, sich ganz auf die Entwicklung eines Spiels konzentrieren zu können, ohne durch die sonst üblichen Koordinationsprozesse mit Marketing-, PR- und IR-Abteilungen verlangsamt zu werden. Langfristig ist das Studio jedoch auf der Suche nach Partnern. Ob sich diese Kooperationen auf das Publishing

twintime
software & entertainment GmbH

oder einen stillen Finanzier erstrecken, ist derzeit noch völlig offen.

Aber welche Wettbewerbsvorteile hat ein relativ kleines und unbekanntes Studio gegenüber der Konkurrenz? „Durch die Förderung können wir mit unserem Prototyp schon viel weiter gehen als große Studios, die für diese frühe Phase oft nur ein sehr begrenztes Budget zur Verfügung haben“, erläutert Dieter Eichert. Wo andere oft noch mit Papier und Bleistift ihre Ideen festhalten müssen, kann bei Twintime schon fertiger Code präsentiert werden. „Indem wir die Key-Features, insbesondere die Kunst einer neuartigen Steuerung, schon entwickeln und unsere Vision in Aktion zeigen können, werden wir in dieser Projektphase auf Augenhöhe mit den großen Studios sein, wenn nicht sogar im Vorteil“, so Brönneke. Über „Odessa Twins“ ist außer dem Namen bis zum jetzigen Zeitpunkt nur bekannt, dass es ein Action-Adventure wird. „Odessa“ weckt Assoziationen in viele Richtungen: die Akte Odessa, die Stadt. Wir

wollen, dass der Spieler nicht genau weiß, was ihn erwartet“, erläutert Eichert die Namensgebung. Mehr wollen die Macher auch nicht preisgeben, auf jeden Fall wollen sie den Fehler vermeiden, mit letztlich nicht umsetzbaren Ideen an die Öffentlichkeit zu gehen. Das Erstlingswerk legt schließlich den Grundstock zum Ruf eines Studios. „Wir versuchen schon mit unserem ersten Spiel eine Marke zu etablieren. Das funktioniert in diesem Genre natürlich nur über eine Hauptfigur. Das Charakterdesign machen wir darum extrem sorgfältig“, so Eichert über den Titel, der auch den internationalen Markt im Blick hat. Und spätestens wenn Anfang 2008 der Prototyp fertig ist, wird sich zeigen, ob es in Deutschland eine neue Spieleschmiede gibt, die es zu Weltruf bringt.



Die Gründer von Twintime (v. l.): Michael Molkenthin, Dieter Eichert, Lars Hodum, Stefan Brönneke