# Münsterland spielt in der Games-Branche noch nicht mit

Das IT-Start-up Omnia5 auf dem d.velop-Campus in Gescher startet mit "Paroma" einen ersten Versuch. In Drensteinfurt wirkt Screendesigner Christoph Werner bereits an großen Produktionen mit.

Für die Games-Branche ist das Münsterland noch unbespieltes Brachland, während rund um die Region mit den Gaming Mind Studios in Gütersloh und Z-Software in Dortmund die Branche blüht. Aerosoft in Büren Kollege Hendrik und ich an einem spaßi- Hochschule Bocholt im Fachbereich Wirtund Independent Arts Software in gen Abend gespielt haben. Komplett ana- schaftsinformatik. "Im Studium haben Hamm gehören seit fast 30 Jahren zu log wurde die Zeit gestoppt, wurden wir ein recht einfach gehaltenes Spiel den Gaming-Schmieden Deutsch- Punkte notiert, die Begriffe aufgeschrie- entwickelt: Ein Raumschiff fliegt durchs lands. Zarte Triebe treibt jetzt das ben und zufällig aus einer Kiste gezogen. All und muss Meteoriten ausweichen. Da Start-up Omnia5 in Gescher sozusa- Wir erkannten das Potenzial, genau diese ging es nicht um aufwendige Grafik und gen über Nacht, schickt mit "Paro- Schritte zu digitalisieren, und haben uns das spannende Spielerlebnis – unser Proma" ein Smartphone-Game in die di- kurzerhand dazu entschieden, dieses fessor wollte gute Algorithmen sehen", gitale Welt, dessen Entstehungsge- Spiel komplett als App zu bauen", plau- erinnert sich der 24-Jährige. schichte das vierköpfige Entwickler- dert Alexander Bogdanow, einer der drei Für die "Paroma"-App schließt Bogdateam im Speedmodus gefahren hat. Geschäftsführer der am d.velop-Campus now am zweiten Tag mit seinen Kollegen

**Softwareküche im Westmünsterland:** Die Entwickler Alexander Bogdanow (v.r.), Dennis

Bißlich und Hendrik Schmülling köcheln mit ihrem Business Angel Gerhard Grage nicht

nur an Spiele-Apps, sondern entwickeln gleichzeitig den Groupmessenger Knobel. Foto: Om-

📷 on der Idee bis zum App in Gescher ansässigen "Softwareküche Store brauchte es nur drei aus dem Westmünsterland", aus dem

Tage: "Die 4-Stufen-Schara- Entwicklertagebuch. de ist aus einem kleinen Gelernt haben die Drei ihr digitales Spiel entstanden, das mein Handwerkszeug an der Westfälischen

Dennis Bißlich und Hendrik Schmülling die Logik ab und baut Grafiken, Banner, Stil, Farben und Formen ein. Die jungen Entwickler integrieren eine Anleitung für Erstspieler und Funktionen für eine leichtere Bedienung. "Dann musste ein Name her. Etwas Einfaches, was auch schick aussieht und auffällt", erläutert Bogdanow. Am dritten und letzten Tag testet das Team der Software-Schmiede das Spiel auf Alltagstauglichkeit. "Wir haben unseren gesamten Freundes- und Bekanntenkreis mobilisiert, wollten, dass mindestens 100 Leute gleichzeitig spielen." Das Spiel musste an iOS- und Androidgeräten mehrere Male bis zum Ende die App-Stores vorbereitet werden.

Hier lässt Gerhard Grage seine unternehtegien – gleich für zwei Apps.

von "Paroma" haben die Wirtschaftsinformatiker länger an dem anonymen Instant-Groupmessenger Knobel ge-

köchelt: "Die User können sich weltweit treffen, sich über Themen unterhal- stelle aktuell aber mehr 3D-Grafik. dienen oder neue zu schaffen. ten, die ihnen wichtig sind. Beispiel: Wie Screendesigner gibt es in der Branche zu- Denn die Anforderungen an Kreativität, Zwischendurch hat er immer wieder für sonders am Anfang, wenn man das Spiel entwicklern abgeguckt, ist der 48-Jährige ist die Lage in Syrien wirklich, nicht dem nicht so viele, da die meisten Grafi- individuelles Können, aber auch die die Industrie oder Verlage gearbeitet. Da- gestartet hat. Grafik ist oft der erste sich sicher: "Die Technologie ist die gleidurch die Linse der Nachrichtenkamera, ker lieber zeichnen oder 3D-Figuren und Teamfähigkeit werden immer höher: Die bei werden Zeiten überbrückt, in denen Grund, warum ein Computerspiel wieder che wie bei den automatischen Assistenzsondern aus der Sicht der normalen Leu- Spielwelten modellieren", schildert der heutigen Spiele sind zunehmend mit der kein Auftrag aus der Spielebranche ein- verlassen wird." te vor Ort?", erklärt Bogdanow die Drensteinfurter. Er selbst löst mit Vorlie- Hardware verbunden, die von

.Informatik ist das neue

Jetzt muss Grage zwei Neuproduktionen Wenn es um technische Aufgaben geht, ren die Spielkonsolen früher gleichzeitig mit auf den Weg bringen. Eitrenne sich schnell die "Spreu vom Weigentlich ist er Maschi-

nenbauingenieur, doch er glaubt: "Informatik ist das neue Maschinenbau."Der 59-Jährige hilft den Jungköchen, ihre digitalen Produkte zu platzieren: "Paroma" soll als Alternative zu den Gesellschaftsspielen "Activity" und "Tabu" in den App-Stores auffallen und mit der orangefarbenen vierstufigen Treppe auch grafisch Tausende andere Spiele-Apps aus-

stechen. Grafische Kreationen in Zeiträumen von mehreren Monaten pro Projekt und in weitaus aufwendigeren Dimensionen für die Games-Welt an PC und Konsolen erarbeitet Christoph Werner in

durchgespielt werden, das Marketing für Für "Risen 2 – Dark Waters" hat der Grafiker Christoph Werner im Auftrag der Pixable Studios Dresden ein fünfköpfiges externes Team geleitet und die 3D-Objekte und Texturen erstellt.

merische Erfahrung in das Start-up flie- Director Spiele wie "Grand: Medieval" genschaft, meint der Grafikdesigner. treten möchte, ßen: Als Business Angel unterstützt er die und "Rise of Venice" für die Gaming Mind Wenn dann auch noch etwas program- muss ein sehr gro-Existenzgründer nicht nur finanziell, Studios oder ist Teil des Produktions- miert werden solle, sei es bei vielen ganz ßes Talent besitsondern greift ihnen mit Know-how unter teams der Pixable Studios in Dresden bei vorbei. Alles macht er aber auch nicht al- zen oder einzigdie Arme und ersinnt die Marketingstra- der Entwicklung von "Risen 2 - Dark Wa- lein, arbeitet mit anderen Künstlern zu- artig sein." Die Entwicklerfirmen setzen

seinem Grafikbü- in hoher Qualität liefern können.

be technische Herausforderungen.

zen" in der Kolle-

eher die Ausnahme, sind sie heute ein Muss für fast jedes Projekt. Das merkt man vor allem an der Anzahl der Mitarbeiter in den Studios. Als Werner in die Branche einstieg, wurde ein Spiel mit zwei, vielleicht drei Leuentwickelt. Heute sitzen mindestens 100 Menschen an einem Projekt, bei großen Produktionen so-

Jahr zu Jahr mächtiger wird. Wa-

gar mehrere Hundert mit dem Budget von großen Kinoproduktionen. "Man gilt als kleines ,Indie-Studio',

wenn man ein Team von 20 Personen hat", weiß Werner. "Die Jobs werden spezieller und anspruchsvoller. Wer heute ger in die Compu-Foto: Omnia5 terspielebranche

Aufträge zu bekommen.

ters" oder "Gatscar" für VW. Werner ist sammen – vor allem Menschen, die be- auf exzellent ausgebildete Leute. Und: trudelt. Speziell, wenn es in die soge- schwierig werden, oder im Fall von Multi-Denn neben der schnellen Entwicklung ein alter Hase in der Games-Branche, mit stimmte Stile bedienen und damit schnell "Durch das Internet liegt die Konkurrenz nannte Masterphase eines Spieles geht. player-Spielen auch unfair", stellt der außerdem nicht mehr im eigenen Land. Das ist die Zeit, in der alle Inhalte bereits Münsteraner klar. Ein Beispiel: Im bero seit 1991 dabei Werner reizt die Vielfalt von Projekt zu Ein talentierter Künstler aus Asien oder eingebaut sind und nur noch Fehler korri- kannten Spiel "Mario Kart" steuert die KI, und hat sich zum Projekt: "Hast du heute noch mittelalter- Osteuropa ist schnell gebucht", beobach- giert werden oder ein Team am Spielme- ob der menschliche Spieler eher geför-Allrounder ent- liche Rüstungen entworfen, bilden mor- tet der Grafikdesigner. Er selbst betreibt chanismus schraubt. An das Endprodukt dert oder gefordert wird – bei einem wickelt: "Was die gen Fahrzeuge oder Raumschiffe deinen einen YouTube-Kanal, um seinen Be- hat der Drensteinfurter hohe Ansprüche: schwächeren Spieler fährt kein anderer Themen angeht, Alltag." Für all diese Themen muss kanntheitsgrad zu steigern. Zum Glück "Ein gutes Spiel hat Atmosphäre in allen Rennwagen vor. "Das Spiel wird also mache ich grund- gründlich recherchiert werden. Am Ende kennt der Chef des Grafikbüros nach 25 Belangen. Dabei muss es kein Effekt- durch die KI individualisiert." sätzlich gerne gestaltet der Grafikdesigner etwas Neu- Jahren einige Entscheider der Branche feuerwerk sein, auch eine Wirtschaftssi- Mit Methoden der prozeduralen Generie-Screendesign, er- es, kombiniert, versucht Klischees zu be- und es fällt ihm nicht ganz so schwer, mulation kann spannend wirken. Ich rung. Und hier haben sich andere Brandenke, gute Grafik ist sehr wichtig. Be- chen eine ganze Menge bei den Spiele

und sie während der Entwicklung anpassen sonst kommt es zu Fehlsteuerungen. "Das kann dazu führen, dass

Wie sich die Künstliche Intelligenz (KI) in

eben den Spielmechanismen entwickelt,

erforscht Dr. Mike Preuß am Institut für

Wirtschaftsinformatik der WWU. Denn

die virtuellen Welten von Computerspie-

len sind unendlich, die Spieler reisen

durch unbegrenzte Galaxien. Doch diese

Galaxien sind eben nicht komplett manu-

ell generiert: "So viel Manpower hat kein Entwicklerteam", weiß der Informatiker.

"Schon aus Gründen der praktischen

Machbarkeit ist hier der mit einer gewis-

sen Lernfähigkeit programmierte Algo-

rithmus gefragt", erläutert Preuß. Das

heißt, dass die KI sich teilweise in Situa-

tionen anpassen kann und dadurch au-

tarker wird. Trotzdem macht das künstli-

che neuronale Netz nicht, was es will, hat

zudem nicht das Wissen des Entwicklers,

was das eigentliche Ziel des Spiels ist, im

"Hinterkopf". "Bei-

spielsweise könnte ich

eine KI für den Spiel-

klassiker "Packman"

programmieren, die

jeden menschlichen

Spieler innerhalb von

zehn Sekunden be-

siegt. Doch wo ist der

Sinn und wo der Spiel-

spaß?", fragt sich

Preuß. Die grobe Rich-

tung für die KI muss der

Entwickler vorgeben

systemen in Autos." Maike Harhues



toph Werner in Drensteinfurt Foto: Grafikbüro Werner

#### **OFFEN GESAGT**

## Anschluss halten

T es yeux sont faits: Die großen Play-Ler bei der Spieleindustrie sitzen in den USA und in Asien - Konzerne, die mit einem etablierten Branding und üppigem Budget neue virtuelle Welten für den globalen Gamer-Markt entstehen lassen. Daran Anschluss zu halten, gelingt nur ganz wenigen Anbietern aus Deutschland. Immerhin, einen kleinen Teil des Kuchens knabbern auch Firmen mit einem "Made in Germany" ab. Auf der Landkarte der Zocker-Schmieden bleibt das Münsterland, anders als beispielsweise Hamburg, das Ruhrgebiet oder Köln, aber praktisch ein weißer Fleck.

Damit lässt die von Mittelstand und smarten Start-ups geprägte Region eine prosperierende Branche aus den Augen. Diese hätte es aber verdient, mehr ins Visier genommen zu werden. Denn auf der Spielwiese Spielentwicklung sprießen Blüten, die als Schlüsseltechnologie auch für "seriöse" Produkte im Zeitalter der Digitalisierung dienen. Wirtschaftsförderer und Hochschulen sollten noch mehr "Spielgeld" bereithalten, denn wenn sich Fantasie und Informatik treffen, werden oftmals Innovationen geboren, die weitere Verbreitung finden und andere Themen erobern als nur die auf der Spielkonso-

Hoffentlich erkennt das Münsterland diesen Schachzug, damit es nicht heißt: Rien ne va plus in der Spielein-**Maike Harhues** 



## "MORGEN ABEND STEHT DER **WIEDER KERZENGRADE."**

**BUSINESS DAYS** 

mtl. 169, - € mtl.¹ zzql. MwSt.

DER CITROËN BERLINGO mtl. 115,-€ mtl.1 zzgl. MwSt.

zzgl. **20,71** €<sup>2</sup> FreeDrive à la carte **BERGANFAHRHILFE** AUSSENSPIEGEL ELEKTR. EINSTELLBAR ESP, ASR UND ABS

zzgl. **22,11** €² FreeDrive à la carte BERGANFAHRHILFE FENSTERHEBER VORN ELEKTRISCH TRENNWAND VERBLECHT 15 ZOLL STAHLFELGEN RADSTAND: 2.925 MM

inspired BY YOU

Gewerbetreibende zzgl. 19 % MwSt. und Zulassungskosten, inkl. Überführung für folgende Aktionsmodelle: CITROĒN JUMPY KaWa Profi M BlueHDi 95, CITROĒN Berlingo KaWa L1 Vti 95 Profi, CITROĒN JUMPER KaWa Proline 30 L1H1 BlueHDi 110, 0,− € Sonderzahlung, 48 Monate Laufzeit, 10.000 km/Jahr Laufleistung, gültig bis 31.12.2017. bzw. bis auf Widerruf ²Leistungen gemäß den Bedingungen des CITROĒN FreeDrive à la Carte Business Vertrages der CITROĒN DEUTSCHLAND GmbH, Edmund-Rumpler-Straße 4, 51149 Köln. ³Weitere nen zu FREE2MOVE LEASE erhalten Sie unter www.free2movelease.de. Detaillierte Vertragskonditionen unter www.citroen.de. Abb. zeigt evtl. Sonderausstattung / höherw

autohaus

Tel. 0 28 61/94 38-0 46395 Bocholt (H) Industriestr. 40 Tel. 0 28 71/25 59-0

Tel. 0 25 61/93 52-0 Tel. 0 25 01/97 38-100

48683 Ahaus (H) • Bleker Autoforum 48249 Dülmen (H) Ahaus • Von-Braun-Str. 62-64 48163 Münster-Amelsbüren (V) Autoforum Münster • Kölner Str. 1

Tel. 0 25 94/7 82 08-0 Autohaus Bleker GmbH www.citroen-bleker.de info@bleker.org

MOVE

DER CITROËN JUMPER

mtl. 189, - € mtl.1 zzql. MwSt.

zzgl. **22,86 €**² FreeDrive à la carte

12 V STECKDOSE IM LADERAUM

BEIFAHRER-DOPPELSITZBANK

RADSTAND: 3.000 MM

FENSTERHEBER VORN ELEKTRISCH



Drensteinfurt. Als Free-Screendesigner und Art der Software-Schmiede Omnia5 aus Gescher.



lancer gestaltet der "Paroma" ist ein Gesellschaftsspiel als App für iOS und Android aus



Konzernabschlussprüfung. Weiterhin beraten wir in Fragen des Steuerrechts

insbesondere im Bereich des Umwandlungsteuerrechts, des internationalen

Mit derzeit 16 Berufsträgern (davon 4 Wirtschaftsprüfer, 2 Rechtsanwälte und Steuerrechts und der Unternehmensnachfolge. Zu unserem Dienstleistungs-16 Steuerberater) und insgesamt 50 Mitarbeitern sind wir eine der führenden spektrum zählt auch die betriebswirtschaftliche Beratung. Jeder Mandant hat bei uns einen persönlichen Ansprechpartner, der das Unternehmen langjährig Unser Angebot umfasst eine breite Spanne von Dienstleistungen insbesondere betreut. Über unsere örtlichen Niederlassungen in Emsdetten und Rheine hinaus kooperieren wir im Rahmen der CW & S mit anderen Praxen und sind Mitglied des internationalen Verbundes von Wirtschaftsprüfern und Steuerberatern "AGN", um auch überregional und grenzüberschreitend unsere Mandanten betreuen zu können.



### Geschäftsführer:

Prof. Dr. Fritz-Ulrich Diers Dr. Philipp Diers Dr. Marie-Theres Stolze Heinz Stolze Wilfried Beermann Johannes Fink



Wirtschaftsprüfern & Steuerberatern www.cw-s.de

Neubrückenstraße 4 48282 Emsdetten Telefon (02572) 4085 Telefax (02572) 85647 Stolze-Diers@stodibe.de

Timmermanufer 142 48429 Rheine Telefon (05971) 80822-6 Telefax (05971) 80822-75 info@stodibe.de



Mitglied im Verbund der agn International