

## **PRESSEMITTEILUNG**

Nürnberg, 01.02.2010

### **Spieleentwicklung in 48 Stunden**

Nürnberger Team beteiligte sich am Global Game Jam 2010

Zwei Tage harte Arbeit und wenig Schlaf, dafür aber viele verrückte Ideen, eine effektive Zusammenarbeit und kreatives Schaffen erwarteten die Teilnehmer, die sich für den Global Game Jam angemeldet hatten. Eine ganz besondere Veranstaltung, bei der sich Programmierer, Graphiker, Texter oder Sounddesigner zusammen finden, um an einem Wochenende in Teams jeweils ein Computerspiel von Grund auf zu entwickeln und lauffähig zu machen. In diesem Jahr wurde der Global Game Jam erstmals an über 100 Orten am 29.-31. Januar weltweit gleichzeitig durchgeführt.

Auch in Nürnberg ging ein Team von Unerschrockenen an den Start. Mit kompletter IT-Ausstattung, ausreichend Verpflegung und Schlafsäcken wurde die „Zentrifuge“ auf AEG in der Fürther Straße in Beschlag genommen. Einem Ort, der sich immer mehr zu einem wichtigen Treffpunkt und Kristallisationspunkt der Nürnberger Kultur- und Kreativszene entwickelt.

„Unser Spiel stellt eine Hommage an die Spielekonsolen früherer Tage dar“ sagt Michael Nique, Organisator des Game Jam Nürnberg und selbst freiberuflicher Software-Entwickler. Das Team hat mit dem Spiel „Super Monkey Bridges“ das globale Game Jam Thema „Deception“ (zu Deutsch „Täuschung“) auf eine ganz spezielle Weise umgesetzt. Dabei handelt es sich um ein Labyrinth-Spiel, bei dem Laboraffen durch unbekanntes Terrain ihren Weg finden müssen und den Gegenspieler durch Öffnen und Schließen von Verbindungen in die Irre führen können. Dabei wählte man absichtlich einen Pixelstil, der an Video- und Computerspiele der 80er Jahre erinnert.

„Als Spiele-Hochburg ist es gerade für Nürnberg wichtig, sich auch an solchen weltweiten Entwickler-Events zu beteiligen“, meint Roland Weiniger, stellvertretender Vorsitzender des Branchenverbands SpieleGilde und Inhaber einer Entwicklungsagentur für Spiele. Der 1993 gegründete Verband verbindet die unterschiedlichen Spielarten miteinander und eröffnet neue interdisziplinäre Geschäftsfelder. „Mit der Spielwarenmesse, bedeutenden Herstellern in der Region und einer großen historischen Tradition hat die Stadt Nürnberg ein großes wirtschaftliches und kulturelles Potential“, so Weiniger, „Dies gilt es durch die Einbeziehung moderner Spielmedien weiter auszubauen.“ Natürlich beteiligte sich der Spieleautor auch selbst tatkräftig an der Entwicklung des Spieles und steuerte Graphiken und Story bei.

Natürlich war allen Beteiligten bewusst, dass ein Computerspiel niemals regalfertig innerhalb von 48 Stunden erstellt sein kann. Das Team stellt deshalb den Quellcode als freie Software (Open Source) und eine Liste unerledigter Aufgaben zur Verfügung. Wer sich an der Weiterentwicklung beteiligen will, der kann sich das Spiel einfach auf [www.spielegilde.org](http://www.spielegilde.org) herunterladen und eigene Ideen beisteuern.

## **Über den Fachverband SpieleGilde.**

Der 1993 in Nürnberg gegründete Verband SpieleGilde ist eine Interessenvertretung, Netzwerk und Dienstleister für kleine und mittlere Unternehmen, Entwickler, Organisationen und Forschungseinrichtungen rund um die Spielebranche. Dabei umfasst er sowohl klassische Bereiche wie die der Brett- und Kartenspiele, aber auch moderne Computer- und Onlinespiele.

Die Ziele des Verbands sind die Forschung und Entwicklung von Innovationen im Spielesektor und die Schaffung neuer Betätigungsfelder für den professionellen Einsatz des Themas Spiel in Bereichen wie z.B. Wirtschaft, Bildung, Politik oder Kultur (Serious Games). Er fördert eine kreative und unabhängige Autoren- und Entwicklerszene und ermöglicht neue Marketing- und Vertriebswege für kleinere Verlage und Produzenten. Für Unternehmen und Organisationen bildet der Verband eine Verbundplattform für interdisziplinäre Projekte und gemeinsam setzen die angeschlossenen Spieleautoren und Game Designer weiterbildende, aufklärende oder werbliche Spielentwicklungen individuell und themenbezogen um.

Weitere Informationen unter [www.spielegilde.org](http://www.spielegilde.org)

### **Verantwortlich für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:**

mephix KG

Roland Weiniger

roland.weiniger@spielegilde.org

www.mephix.de