



Erfolgreiche Informatik-Studenten als Spieleentwickler: Von links Kolja Lubitz, Jannik Waschkau, Jan Niklas Hasse und Carsten Pfeiffer.



So sieht das Computerspiel Somyeol2D auf dem Bildschirm aus. Millerweile kann man es schon im AppStore von Intel sowie als PC-Version auf www.somyeol.com herunterladen.

„uah...yippie...you won!“

In weniger als 48 Stunden haben vier Studenten ihr Computerspiel „Somyeol2D“ beim Global Game Jam (GGJ) an der Uni Bremen entwickelt. Völlig überrascht waren sie dann allerdings, als die internationale GGJ-Community es zu den zehn besten Spielen kürte.

„Somyeols“ haben Kolja, Jannik, Carsten und Jan Niklas ihre knallfarbigen Spielfiguren getauft, mit denen man Hindernisse wie Feuer, Schluchten oder Abgründe überwinden muss, um ans Ziel zu gelangen. Das Tückische dabei ist:

Die Männchen haben unterschiedliche Eigenschaften oder Handicaps, sind zudem mental miteinander vernetzt und machen nicht immer das, was man von ihnen will. Die Idee für das Spiel war schnell geboren, als die vier Studenten an dem Global Game Jam teilnahmen, der vom Technologiezentrum Informatik und Informationstechnik (TZI) der Bremer Uni Ende Januar organisiert wurde. Ziel des weltweiten Events mit mehr als 6000 Teilnehmern war es, innerhalb von nur 48 Stunden Computerspiele zu entwickeln.

In Bremen trafen sich die Teams im Mehrzweckhochhaus (MZH) auf dem Uni-Campus. Die Teilnehmer aus anderen Städten und Ländern machten via Internet mit. Carsten war zwar krank, zeichnete die Spielfiguren jedoch an seinem PC vom Krankenlager aus und mailte

sie seinen drei Team-Mitgliedern zu. Die wiederum programmierten und gestalteten das Spiel an ihren Laptops im MZH im Wettlauf gegen die Zeit. Zum Schlafen und Essen blieb da kaum Zeit. „Als es um die Sounds ging, mussten wir uns ganz genau überlegen, was wir für das Spiel brauchten“, so Kolja. Dann gingen sie in das Ton-Studio im MZH und riefen eine Stunde lang „yippie“, „uah“, „you won“ und andere Sounds in die Mikrofone. „Das war schon skurril“, erinnert sich Jannik lachend. Zwei Stunden vor Ende der Veranstaltung waren sie fertig.

Finnen waren auch sehr stark

Zwar gab es keinen offiziellen Sieger, doch ließ es sich die Bremer Community vom Global Game Jam nicht nehmen, das beste Spiel im Rahmen einer Online-Abstimmung

zu prämiieren. Der Sieger war „Somyeols2D“. Doch damit nicht genug: Auch die englischsprachige Internetzeitung „Gamesauce“ für Computerspiele rief kurz darauf zur Prämierung des weltweit besten Spiels des Global Game Jams auf. „Da machten wir uns dann eher wenig Hoffnung“, so Jannik. Denn die Konkurrenz war groß. „Andere Teams, wie zum Beispiel die Finnen, waren einfach sehr stark.“

Umso überraschter waren die Studenten, als sie erfuhren, dass sie unter den besten zehn Mannschaften waren. Damit hatten Kolja, Jannik, Carsten und Jan Niklas einen Auftritt bei der internationalen „Casual Connect Europe“ in Hamburg gewonnen. Dabei handelt es sich um eine Konferenz, auf der sich alle wichtigen Computerspielhersteller treffen. „Das

größte Erlebnis war für uns, dass sich dort der Chef der bedeutenden Computerspielfirma Rovio, die auch das Spiel 'Angry Birds' erfunden haben, unser Spiel angesehen hat, so Jannik. Er war begeistert und gab den vier Studenten den Tipp, ihr Spiel auch für das iPhone und iPad zu programmieren. Daran arbeiten sie gerade.

Warum eigentlich „Somyeol“?

Doch wie sind die vier eigentlich auf den Namen ihres Spiels gekommen? „2D“ steht für zweidimensional. Aber „Somyeol“? „Ganz einfach“, erklärt Jannik, „das Thema des Global Game Jams lautete 'Auslöschung.'“ Das Wort haben die vier Studenten im Internet in alle möglichen Sprachen übersetzt. Das koreanische Wort gefiel ihnen dabei am besten: „Somyeol“. **MM**

→ www.somyeol.com