

Baukasten für Computerspiele - Programmierbibliothek in Jena entwickelt



Die Plattform erledigt all jene netzwerkbasieren Prozesse im Hintergrund, die sonst aufwändig programmiert werden müssten. Foto: Archiv

Jena. Die Jenaer Gründer des Unternehmens Simlity haben eine Programmierbibliothek entwickelt, um schnell internetbasierte Spiele für viele gleichzeitige Nutzer herzustellen.

"Unsere Plattform bietet einen leichten Einstieg. Aber die Anwender brauchen schon Programmierkenntnisse", sagt einer der beiden Geschäftsführer, Bernd Weigel. Die Bibliothek helfe dabei, Ideen schneller umzusetzen. Die Plattform erledigt die netzwerkbasieren Prozesse im Hintergrund, die sonst aufwändig programmiert werden müssten. Ihre Technologie sei sehr effizient und hebe sich dadurch von bestehenden Lösungen ab.

In einem Zehn-Schritte-Plan erläutern die Jenaer auf ihrer Internetseite die Funktionsweise. "In einer Stunde können Nutzer ihr erstes kleines Spiel schreiben, das beispielhaft die Möglichkeiten demonstriert", sagt Sebastian Apel, der zweite Geschäftsführer. Die Gründer hoffen nun darauf, Unternehmen zu finden, die ihre Spiele auf der Basis programmieren.

Sie haben ein Lizenzmodell entwickelt, das Privatanwendern für kleinere Projekte eine kostenfreie Nutzung erlaubt. "Die Grenze liegt bei 100 Spielern, die gleichzeitig mitwirken. Bis zu dieser Größe nehmen wir keine Lizenzgebühren", sagt Apel. Der leistungsfähige Baukasten erlaube es aber, mehrere Tausend Spieler zugleich zu betreuen. Den Nachweis führen sie unter anderem mit ihrem eigenen Browser-Strategiespiel Viechers, das inzwischen 2500 Nutzer gefunden hat. "Wir suchen aktuell nach einem Vermarkter", sagt Weigel.

Die Firmeninhaber hatten ihr Projekt an der Friedrich-Schiller-Universität entwickelt und sich 2011 ausgegründet. Sie hoffen, nicht nur Nutzer für die eigene Programmbibliothek zu finden, sondern auch andere Auftraggeber. "Wir können schließlich mit dem Baukasten am besten umgehen", sagt Apel. Der Bedarf an Spielen steige, weil auch neue Anwendungsgebiete erschlossen werden. So nutzen in den USA Unternehmen kleine Computerspiele anstelle von Prüfungscentern bei der Bewerberauswahl.

Das junge, aus dem Thüringer Gründerfonds finanzierte Unternehmen beschäftigt inzwischen vier feste Mitarbeiter und weitere Hilfskräfte.

Tino Zippel / 07.09.12 / OTZ