



Pennsylvania empfiehlt sich als Entwicklerstandort

Alternative zu Kalifornien und Kanada

München (st) – Erstklassige Universitäten, ein enger Zusammenhalt der bestehenden Entwicklerszene und deutlich niedrigere Kosten als in Kalifornien – der US-Bundesstaat Pennsylvania und allen voran die Metropolen Philadelphia und Pittsburgh wollen sich als Standort für Gamesentwickler positionieren.

Wenn von der Gamesbranche in Nordamerika gesprochen wird, ist in der Regel von den großen Publishern an der Westküste die Rede, im Großraum Los Angeles, in der Bay-Area rund um San Francisco oder in der Hightech-Metropole Seattle im Bundesstaat Washington. Daneben gibt es die mit massiven staatlichen Subventionen aufgebauten Riesenstudios in Kanada und natürlich die Metropole New York, die, egal, über welche Branche gesprochen wird, immer mit von der Partie ist. Danach kommt lange nichts. Zumindest noch nicht. Denn Standortpolitik ist auch in den USA kein Fremdwort. Einer der US-Bundesstaaten, der die Gamesbranche als potenzielle Schlüsselindustrie für sich entdeckt hat, ist Pennsylvania. Nach Einwohnerzahl, aber auch nach Brutto-

sozialprodukt belegt Pennsylvania Platz sechs in den USA. Wäre Pennsylvania ein souveräner Staat müsste sich manch westliche Industrienation im internationalen Vergleich hinter Pennsylvania einreihen. Doch das allein dürfte kaum Gamesfirmen in Scharen anlocken. Und da im Unterschied zu Kanada auch nicht mit großzügigen Steuergeschenken zu rechnen ist, setzt Pennsylvania vor allem auf eins: Bildung. Bezogen auf die Fachbereiche Computerwissenschaften und Spieleentwicklung sind einige der besten Unis der USA in Pennsylvania angesiedelt. Genauer gesagt, in den beiden größten Städten, in Pittsburgh und in Philadelphia. Und in diese Städte führte auch eine internationale Pressereise, die vom Bundesstaat organisiert, von der privaten Gesellschaft Team Phi-

adelphia Foundation finanziert und von den lokalen Standortfördergesellschaften Pittsburgh Regional Alliance und Select Greater Philadelphia unterstützt wurde.

Zunächst ging es nach Pittsburgh, eine Stadt, die nicht nur wegen der Städtepartnerschaft mit Dortmund an das Ruhrgebiet erinnert. Pittsburgh trägt den Spitznamen „City of Steel“ und war bis in die 1970er-Jahre die Hauptstadt der US-Stahlindustrie. Nach deren Niedergang hat Pittsburgh, das mehr Brücken hat als Venedig, eindrucksvoll den Wandel zu einem modernen Hightechstandort geschafft. Pittsburgh ist vor allem für Firmen aus dem Bereich Gesundheitswesen und für Forschung bekannt. Eine wichtige Basis hierfür bilden die zahlreichen Universitäten der Stadt, von denen zwei inter-



Mit ihre Wolkenkratzern muten die Innenstädte von Philadelphia (l. und Pittsburgh (o.) zunächst sehr amerikanisch an, jedoch finden sich auch zahlreichen europäische Einflüsse abseits „Downtown“

national renommiert sind: die University of Pittsburgh und die Carnegie Mellon University (CMU). Erstere verdankt ihren Ruf fast ausschließlich dem Medical Center. Die CMU hingegen zählt zu den führenden universitären Bildungseinrichtungen für Computer-Science, Engineering und Fine Arts. Die den Journalisten vorgestellten Projekte an der CMU machten dabei schnell deutlich, warum das so ist. Da geht es um ultrahochauflösende Fotos (www.gigapan.org), um die beiläufige Digitalisierung von Büchern mittels sogenannter Captchas (www.reCaptcha.net) oder um eine interpretative Analyse von Fotos, die Rückschlüsse auf den Aufnahmeort zulässt oder auch eine Suche nach ähnlichen Bildern ohne Textinformationen, wie sie derzeit noch bei Suchen, bspw. auf Google, notwendig sind.

Für die Gameswelt interessant wird dieser wissenschaftliche Anspruch in der Kombination mit dem künstlerischen Aspekt. Und genau diese Brücke schlug die CMU 1998 mit der Etablierung des Entertainment Technology Center (ETC). Der Idee von der Konvergenz zwischen Technologie und Kunst folgend, wurde es von einer Doppelspitze aus beiden Welten geleitet: Don Marinelli, Professor für Schauspiel, und dem inzwischen mit großer Anteilnahme an Krebs verstorbenen Randy Pausch, Professor für Computerwissenschaften. Heute besteht jeder Jahrgang aus 25 Studenten. Der Lehrplan ist ausschließlich projektbezogen. Bei den Pro-

jekten arbeitet das ETC eng mit der Wirtschaft zusammen. Wohl auch deshalb handelt es sich bei den ETC-Ausgründungen oft um Weiterentwicklungen ehemaliger Studentenprojekte.

ETC – Brutstätte für zahlreiche Ausgründungen

So entwickelt etcerara edutainment Lernsoftware für Elektriker, und evil genius designs stellt Spiele her, an denen Schlange stehende Menschen per Mobiltelefon teilnehmen können. Die Sim Ops Studios haben mit „Wild Pockets“ eine Internet-basierte Spieleentwicklerplattform geschaffen, die Electric Owl Studios vermarkten einen Spielterminal für Kids, der in Krankenhäusern oder Einkaufszentren zum

Einsatz kommt, und Schell Games entwickelt klassische Games für PCs, Konsolen, Handhelds, Internet oder auch Themenparks; Letzteres, weil Firmengründer Jesse Schell, der am ETC unterrichtet, jahrelang für Disney tätig war. Eine indirekte Ausgründung ist SilverTree Media. „Der Schlüssel unseres Erfolgs ist unser Firmensitz in Pittsburgh“, sagt Tom Smith, Art Director und gemeinsam mit seinen Brüdern Ben und Nate Mitgründer von SilverTree. „Die Kosten in Pittsburgh sind deutlich niedriger als bspw. an der Westküste.“ Gemeint sind damit sowohl die Kosten der Firma als auch die Lebenshaltungskosten der Mitarbeiter. Viele, die an der CMU oder der ETC ihren Abschluss machen, würden nicht wegziehen wollen – oder sie kommen zurück. So wie Tom und Ben



Alice Solomon und Bryan Evans von Select Greater Philadelphia



Cecilia Cagni und Philip Cynar von der Pittsburgh Regional Alliance

Smith, die ihr Studium in Pittsburgh begannen und es dann in Kalifornien zu Ende führten. Statt sich dort anheuern zu lassen, entschieden sie sich für eine eigene Firma in Pittsburgh. Heute beschäftigt SilverTree, das wie viele in Pittsburgh auch einmal Serious Games gemacht hat, 25 Mitarbeiter. Die meisten haben in Pittsburgh studiert. Zum kontinuierlichen Nachschub qualifizierter Mitarbeiter und den günstigen Rahmenbedingungen kommt ein weiterer Standortvorteil: Hilfsbereitschaft. Man kennt sich in Pittsburgh, arbeitet oft nur einen Steinwurf voneinander entfernt, und wenn es mal eng wird mit den Milestones, kann man sich auf seine Nachbarn verlassen. Da entwickelt SilverTree schon mal als „Subunternehmer“ an einem Schell-Games-Projekt mit und umgekehrt. Ein ganz ähnlicher „Spirit“ unter den Entwicklern findet sich in Philadelphia, der größten Stadt Pennsylvanias. Keine 100 Kilometer von New York und keine 250 Kilometer von Washington entfernt, steht „Philly“ oft im Schatten der beiden großen Nachbarn.

Die „Penn“ in „Philly“ ist die viertbeste Uni der USA

Zu Unrecht, denn die Metropolregion Philadelphia ist nach Einwohnern die viertgrößte der USA. In Philadelphia wurden außerdem sowohl die Unabhängigkeitserklärung als auch die Verfassung der Vereinigten Staaten erarbeitet. Und Philadelphia war für zehn Jahre, bis zur Erstellung der Planhauptstadt Washington, die Hauptstadt der noch jungen USA. Wie in Pittsburgh wird auch in Philadelphia Bildung großgeschrieben. Die „Penn“, die University of Pennsylvania, zählt zu den ältesten Universitäten des Landes. Und zu den besten. In einem aktuellen Ranking belegt die von Benjamin Franklin gegründete Universität Rang vier, gemeinsam mit Stanford und dem MIT und nach



Gemeinsam stark! Vier Protagonisten von VGI Philadelphia (v. l.): Mike Worth (Space Whale Studios), Grant Shonkwiler (AMI), Lou Tranchitella (selbstständig) und Frank Lee (Drexel Uni.)

Harvard, Princeton und Yale. Keine Frage, dass auch die Penn ein interdisziplinäres Programm hat, das für Spieleentwickler, aber auch andere kreative Studiengänge im Medienbereich interessant ist. Angebunden sind sie ans SIG Center for Computer Graphics, das Teil der School of Engineering ist, einer der ältesten Ausbildungsstätten für Ingenieure in den USA. Auch wenn man sich bei der Projektauswahl vor allem auf den Serious-Games-Bereich fokussiert – unter anderem in Kooperation mit dem Center for Autism Research –, so sucht das SIG bewusst auch die Nähe zu Entertainmentfirmen, um eine möglichst praxisnahe Ausbildung gewährleisten zu können. Entsprechend kann das SIG eine Liste mit Firmen vorweisen, bei denen ehemalige Studenten tätig sind, die sich wie das Who's who der US-amerikanischen Entertainmentwelt liest: Ob Activision oder EA, Intel oder Microsoft, Pixar, Disney oder DreamWorks, ABC oder NBC – Majors aller Unterhaltungsbranchen greifen auf ehemalige Penn-Studenten zurück.

Außer zur Penn führte die Pressereise auch zur Drexel University, einer auf Ingenieursstudiengänge spezialisierten Privatuniversität. Trotz der monothematischen Ausrichtung schaffte es Drexel in die Top-100 der US-Universitäten. In einem Spezialranking belegt der Videogamedesign-Studiengang Platz drei in Nordamerika.

Initiative für Games gegründet

Auch hier führt man den Erfolg auf den interdisziplinären Ansatz zurück. Das „RePlayLab“ ist ein Gemeinschaftsprojekt der Fachrichtungen Computerwissenschaften und Mediengestaltung. Das vielleicht bekannteste Studentenprojekt ist „Pulse 2“, ein Musikspiel, das aus jedem beliebigen Song ein Level erstellt. Wegweisend dürfte hingegen „Lazybrains“ sein, ein Projekt, bei dem ein mobiles Gerät zur Messung von Hirnströmen als zusätzliches „Eingabegerät“ eingesetzt wird. Mittels Gedankenkraft werden bei „Lazybrains“ Türen geöffnet und andere Dinge bewegt. Andere Spieleprojekte



Die Brüder Ben (l.) und Tom Smith, Gründer von SilverTree Media



Jake Witherell, COO des Pittsburgher Entwicklers Schell Games, am „Versammlungsgong“



Michael Maas, President und CEO AMI Entertainment



SIG-Team der Penn University (v. l.): Michael Highland, Salim Zayat, Amy Calhoun, Warren Longmire, Joseph Kider, Nicole Ward und Norman Badler

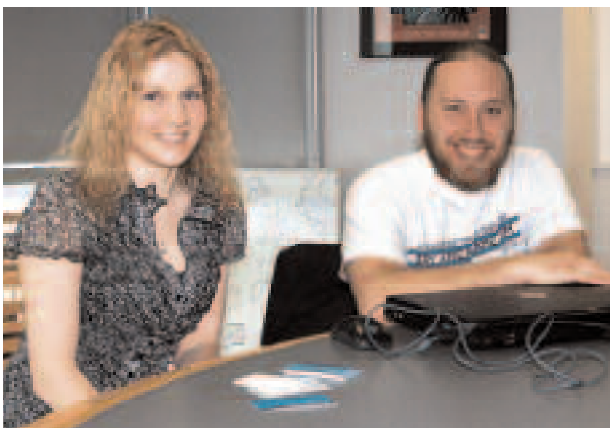
setzen sich mit Augmented Reality, mit Verhaltenssimulation oder mit Location Based Gaming auseinander. Geleitet wird das „RePlay Lab“ von Dr. Paul Diefenbach (Mediengestaltung) und Dr. Frank Lee (Computerwissenschaften). Lee ist es auch, der die Brücke zur Spielewirtschaft schlägt. Neben seinen universitären Verpflichtungen engagiert er sich auch bei VGI Philadelphia, einer Initiative zur Förderung der örtlichen Gameswirtschaft, ähnlich der gamearea frm in Hessen. Die VGI Philly sucht den Dialog mit anderen Entwicklern und der Politik. Unter anderem fordert die Initiative finanzielle Unterstützung bzw. steuerliche Erleichterungen. Auch in Pennsylvania ist man sich bewusst, dass Kanada seinen Aufstieg in Sachen Spieleentwicklung vor allem finanziellen Investitionen zu verdanken hat. Auch wenn man nach eigenen Aussagen auf offene Ohren gestoßen ist, so dürfte es in Sachen Subvention noch ein weiter Weg sein. Bis dahin müssen andere Projekte der Szene helfen wie die „Independent Hall“, kurz „Indy Hall“. „Man ist unabhängig und doch nicht allein“, fasst Geoff DiMasi das aus seiner Sicht Wichtigste an dem

Projekt zusammen. Im Grunde ist die „Indy Hall“ eine Mischung aus Clubhaus und Großraumbüro für Selbstständige und Start-ups im Bereich Medienproduktion.

„Indy Hall“: halb Clubhaus, halb Großraumbüro

Die „Indy-Hall“ bietet hochmoderne Arbeitsplätze und eine komplette Büroinfrastruktur, inklusive Kaffeemaschine, Konferenzräumen und Kollegen, die einem einen Geburtstagskuchen backen. Zugang erhält man per Mitgliedschaft, wobei es verschiedene Varianten gibt. Ob man nur einen Tag in der Woche bei extra buchbaren Zusatztagen oder eine Vollmitgliedschaft mit festem Arbeitsplatz bucht – Ziel ist es, jungen Talenten kostengünstig Zugang zu modernen Workstations zu bieten und gleichzeitig eine kreative Gemeinschaft zu bilden. Denn die offene Gestaltung der „Indy Hall“ begünstigt den Austausch auch von Geschäftsideen. Oft entstehen so Projektteams, die nach getaner Arbeit entweder auseinandergehen, oder die – wie es ebenfalls bereits mehrfach vor-

gekommen ist – gemeinsam eine Firma gründen. Natürlich liegt diese offene Kultur nicht jedem. „Die, die sich nicht auf die Gemeinschaft einlassen wollen oder aus Gründen der Geheimhaltung bei Projekten nicht können, verlassen die ‚Indy Hall‘ in der Regel auch schnell wieder“, sagt DiMasi. Neben der kreativen und jungen Szene gibt es in Philadelphia bzw. um Philadelphia natürlich auch längst etabliertes Gamesbusiness. Deutlich wird das bei einem Besuch der bei Philly ansässigen Niederlassung von AMI Entertainment, einem Anbieter von Jukeboxen, Touch-Screen-Display und Narrowcast-TV. Das AMI-Büro in Pennsylvania ist für die Megatouch-Spiel-systeme des Konzerns verantwortlich. Jährlich werden weltweit über vier Mrd. Spielpartien an den verschiedenen Geräten gespielt. Etwa 80 der weltweit 350 AMI-Mitarbeiter sind in Pennsylvania beschäftigt, darunter auch Grant Shonkwiler, Spieleprogrammierer und -designer. Gemeinsam mit seinen Kollegen entwickelt er Spiele für Megatouch-Systeme und passt Lizenztitel bspw. von Casual-Anbietern wie Bigfish an. Shonkwiler ist ebenfalls einer der Gründer des VGI Philadelphia und seit Kurzem auch Chairman des örtlichen IGDA-Chapter. Er führt den großen Zusammenhalt der Entwicklerszene auf die „Philly-Attitude“ zurück. Man wolle sich einfach treffen, gemeinsam abhängen und reden. Oder wie es Shonkwiler sagt: „Wir waren es einfach leid, allein zu sein.“ Allein ist die Gamesbranche in Philadelphia bzw. auch in Pittsburgh wahrlich nicht. Nicht umsonst haben sowohl regionale als auch bundesstaatliche Standortförderer an der Presereise mitgewirkt. „Es gibt wirklich eine unglaubliche Kreativität in der Branche, und wir hoffen, dass wir viele talentierte Entwickler überzeugen können nach Pennsylvania zu kommen“, sagt Matt Zieger, COO Team Pennsylvania Foundation.



Emily Skopic und Aaron Tarnow vom ETC-Spin-off Sim Ops Studios/Wild Pockets



Zwei der Initiatoren der „Indy Hall“ in Philadelphia: Alex Hillmann (l.) und Geoff DiMasi



Matt Zieger, COO Team Pennsylvania Foundation