Holger Kuchlings einstiger Spielgefährte aus alten Zeiten taugt lediglich noch für Erinnerungen. Sein „Sinclair ZX Spectrum“, Mitte der 1980er-Jahre das Maß aller Dinge in Sachen Heimcomputer, Ururvater heutiger PC- und Spielekonsolen, verstaubt in einer Kiste in Kuchlings Elternhaus in Oelde-Stromberg. Seinen Wert deshalb allerdings lapidar mit höchstens Flohmarktreife zu beziffern? Keinesfalls! Dies ließe die großen Folgen außer Acht, die die 48-kByte-Arbeitsspeicher und der 16-kByte-Festwertspeicher (ROM) in der digitalen Neuzeit nach sich ziehen. Denn in der heutigen Museumsreife von Kuchlings früher so heiß geliebtem Hobbycomputer ist der rasante Aufstieg von Deutschlands heute ältestem Entwicklerstudio für Computerspiele begründet. Weit über 100 Spiele sind seit Firmengründung im Jahr 1990 von der Independent Arts Software GmbH mit Sitz in Hamm entwickelt worden.

Zu den bekanntesten Spielen zählen die legendäre Fußballmanagement-Simulation „Anstoß“, der auf der SAT.1-Fernsehsendung basierende „RAN-Trainer“, das Spiel „Think Logic Trainer“ für die Spielekonsole Nintendo DS sowie „Crazy Frog“ als Mobile Game, programmiert für Nintendo Gameboy. Jüngster großer Spielesprössling des Entwicklerteams rund um Holger Kuchling: Das Spiel zur fünften Staffel von „Germany’s Next Topmodel 2011“, das im Frühjahr dieses Jahres für Nintendo Wii, Nintendo DS, PlayStation 3 und den PC erschienen ist.

Diese aktuelle sogenannte Lifestylesimulation zeigt, welchen Aufwand Spieleentwicklungsschmieden betreiben müssen, um verwöhnte Bildschirmspielerinnen und -spieler zum Kauf zu bewegen. Alleine für die Synchronarbeiten zum neuesten Spiel „Germany’s Next Topmodel 2011“ produzierten Audioexperten insgesamt eine Woche Tonaufnahmen und holten eigens dafür unter anderem mit Lena Gercke, Siegerin des Topmodelwettbewerbs 2006, sowie mit Sara Nuru, Siegerin der TV-Staffel 2009, prominente Teilnehmerinnen ins Tonstudio. So bekamen die virtuellen Charaktere des Spiels „echte“ Stimmen.

An die zwölf Monate nimmt eine solche Spieleproduktion in Anspruch, bis das Unternehmen Independent Arts Software schlussendlich bis ins kleinste Detail geprüfte und immer wieder „durchgespielte“ Daten an die Spieledistributoren weltweit zur hunderttausendfachen Vervielfältigung übermittelt.

Zu Kuchlings Entwicklermannschaft in Hamm gehören inzwischen 40 Festangestellte. Für hoch spezialisierte Technikaufgabenstellungen wird zudem auf einen externen Pool zurückgegriffen. Neben den Entwicklungen für die Nintendo Handhelds und die Nintendo Wii-Konsole ist Independent Arts Software eingetragener Entwickler für die Sony PlayStation Portable™ und PlayStation 3. Kuchling gehört aktuell zu den einzigen drei Entwicklungsstudiochefs in Deutschland, die derzeit Spiele für die aktuellste Konsolengeneration Nintendo 3 DS erarbeiten dürfen. Zudem ist Independent Arts Software führendes deutsches Studio für Handheldproduktionen und bietet darüber hinaus für Industriekunden aufwendige 3D-Visualisierungen an.

Dass Spieleentwicklung sich nach ganz viel Spaß und überbordendem beruflichem Vergnügen anhört – dies kann Firmengründer Holger Kuchling nur ins Reich der Vorurteile abtun. „Wir haben vor allen Dingen zuverlässig und pünktlich zu liefern“, erklärt der 42-Jährige. Wenn’s darum geht, das Spiel zur Marke auf den Markt zu bringen, dann hat dies schließlich immer mit entsprechendem Promotiondruck zu tun. Vornehmlich zu Ostern, zu Weihnachten und zum Start neuer Staffeln von TV-Formaten kommen neue Spiele auf den Markt. „Diese Termintreue müssen wir leisten können, sonst geht gar nichts“, betont Holger Kuchling.

Dass von seiner allerersten Computerspielidee bis zu dessen Veröffentlichung satte vier Jahre vergingen … Heute absolut undenkbar. Trotzdem immer noch eine schöne Erinnerung für Holger Kuchling. Anderthalb Jahre hatte der damals 17-Jährige sich auf seinem einstigen Hobbycomputer in die Programmiermaterie eingearbeitet, als er vier Schulfreunde zusammentrommelte und ihnen seinen Plan von einer Wirtschaftssimulation vorstellte. „Das Magazin“ sollte es heißen und am liebsten ganz Deutschland zu Blattmachern und Verlagsleitern einer virtuellen Computerzeitschrift werden lassen. Die Struktur-, Grafik-, Ton- und Programmierarbeiten liefen in jeder freien Minute, erinnert sich Holger Kuchling, überdauerten sogar das Abitur. Mit der fertigen Software sprach Holger Kuchling schließlich bei Ariola Soft, einem Softwareunternehmen der Bertelsmann-Gruppe, in Gütersloh vor. Und heimste seinen ersten Scheck ein – gleichzeitig war dies die Geburtsstunde von Independent Arts Software.

Als noch Einzelkämpfer im eigenen Betrieb entwickelte er daraufhin die Fußballmanagement-Simulation „Anstoß“. Sie kam 1993 für den PC und den Spielecomputer Amiga auf den Markt. „In Deutschland schlug diese Neuentwicklung wie eine Bombe ein, selbst in England war sie die Nummer eins in den Spielecharts“, weiß Holger Kuchling zu berichten.

Einmal Spieleenthusiast, immer Spieleenthusiast? Holger Kuchling lächelt. „Zum Spielen komme ich heute kaum noch – und wenn dann nur beruflich“, räumt er ein. Allerdings: Seinen „Sinclair ZX Spectrum“ hervorzukramen, dies würde ihn ja doch wieder reizen, wie er lächelnd betont. Der alten Zeiten wegen.

mehrwert …

Netlink:

www.independent-arts-software.de

Entwicklungsstationen:

1993: Nummer 1 der Media-Control-Charts mit „Anstoß“. Nationale und internationale Awards.
1996: Nummer 1 der Amiga-Charts mit dem Spiel „MAG!“.
2004: „Sommerspiele“, einziges PC-Produkt zu den Olympischen Spielen 2004 – weltweiter Vertrieb.
2005: „Meine Tierpension“ für den PC bleibt sieben Monate lang auf Platz 1 in den Media-Control-Charts und wird damit bestverkauftes Kindersoftwareprodukt des Jahres.
2007: Auszeichnung mit dem Deutschen Entwicklerpreis für „Think Logic Trainer“ als „Bestes deutsches Casual-Game“.
2008: „Prinzessin Lillifee – meine wunderbare Welt“ wird als bestes Konsolenspiel und als Gesamtsieger in der Kategorie „Vier- bis Sechsjährige“ mit dem renommierten Softwarepreis „Giga-Maus“ ausgezeichnet.
2009: Der Ernährungsberater „Besser essen – Leben leicht gemacht“ stürmt als iPhone-App innerhalb von zwei Wochen auf Platz 1 des Apple App Stores in der Kategorie „Gesundheit und Fitness“.