



Papermint ist auch für ungeübte UserInnen gedacht: Einsteigen, Figur aussuchen, anziehen und mitspielen.

Game mit Chic & Charme

Die Möglichkeit, eine persönliche Welt zu erschaffen, soll auch Frauen stärker zum Computerspiel bringen.

Identitätswechsel. Diva, Punk-Girl oder harter Junge, blondgelockt oder mit roter Stoppelfrisur, sportlich oder elegant gewandert – beim neuen Computerspiel Papermint kann man mühelos seine Identität wechseln: Einfach ins Spiel einsteigen, Rolle aussuchen, die Figur nach Vorlagen beliebig anziehen und ab zur Spielrunde, zum Plaudern oder an die Bar. „Papermint ist eine grafisch übersichtliche, bunte, akustisch vielfältige Spielwelt zum Erforschen“, beschreibt Martin Sirlinger, Geschäftsführer von Avaloop, die Grundidee.

Gefallen an virtuellen Welten finden mittlerweile nicht nur pubertierende Computerfraks. Gespielt wird in allen Alters- und Einkommensgruppen, in allen Bildungsschichten, in Single- und Familienhaushalten. Das zeigt eine aktuelle Studie des Spieleherstellers Electronic Arts und der Werbeagentur Jung von Matt. Befragt wurden 3.000 deutsche KonsumentInnen ab 14 Jahren. Überraschendes Ergebnis: 54 Prozent jener Personen, die regelmäßig in ihrer Freizeit gambeln, sind durchschnittlich 44 Jahren alt. Die jungen „Zocker“ – unter 30 und

Intensivspieler – machen entgegen herkömmlicher Annahmen lediglich fünf Prozent der Befragten aus. Papermint will vor allem auch Frauen vor den Computer locken. Themenspezifische Chats und das Einbinden in soziale Beziehungen, die zu den jeweiligen Figuren mitgeliefert werden, erleichtern den Einstieg. Derzeit ist das Spiel in der Testphase. Für Februar 2007 sind interne Tests im Museums-Quartier geplant – eine Location, die auch im Spiel vorkommt. „Lokale Gegebenheiten, virtuell angepasst, lösen globale, anonyme Welten ab“, so Sirlinger.

Weibliches Know-how. Auch im realen Leben setzt Avaloop auf Frauen, wie etwa Lead Programmer Claudia Kogler, und nimmt damit eine Sonderstellung in der Spieleindustrie ein. Für die Entwicklung von Papermint griff man zum Beispiel auf die Arbeit von Barbara Lippe, Lead Artist mit Erfahrungen als Character-Designerin in Tokyo, zurück: Ihre Dissertation „Game Boys for Play Girls!“ lieferte wertvolle Erkenntnisse aus der weiblichen Spielwelt. Die Folge davon: Papermint verzichtet völlig auf Gewalt.

● AVALOOP IT SOLUTIONS GMBH

Virtuelle Universen

Die Firma in Penzing entwickelt 3-D-Online-Welten. Derzeit wird an Papermint gearbeitet, das im März 2007 auf den Markt kommen soll.

Junge Game-DesignerInnen

Avaloop wurde im Mai 2006 von Lev Ledit, Martin Sirlinger und Markus Nennung gegründet. Die insgesamt elf MitarbeiterInnen widmen sich der Konzeption, Entwicklung und dem Betrieb von 3-D-Online-Welten. Mit Papermint sollen ab 2007 Österreich, Deutschland und die Schweiz erobert werden sowie ab 2008 der englischsprachige, osteuropäische und der asiatische Raum.

Das Projekt Papermint wird mit 100.000 Euro von departure gefördert.

Kontakt: Avaloop, 14, Hütteldorfer Straße 253, Telefon 01/929 16 70-5, www.avaloop.com