

# «Jeder Mensch ist irgendwie ein Spieler»

**Reiden** Was ist eine Game Designerin und was macht sie den ganzen Tag? Jasmin Widmer gibt einen Einblick

VON RONNIE ZUMBÜHL

«Was hast du gesagt?», wird Jasmin Widmer - meist rhetorisch - gefragt, wenn sie sich als Game Designerin vorstellt. «Ach, das kann man machen?», ist dann die Anschlussfrage, die das Unverständnis des Fragenden unterstreicht. Viele Leute, zugegebenermassen ältere Menschen, können sich kaum etwas vorstellen unter dieser Berufsgattung. Und wenn doch, ist das Bild vielfach verfremdet: «Die Leute meinen, wir gamen den ganzen Tag»,

**«Gamer sind wie du und ich, das überzeichnete Bild passt auf die wenigsten zu.»**

Jasmin Widmer Game Designerin

meint die 27-Jährige etwas belustigt. Im Gegenteil: Die Game Designer produzieren die Games. So auch Jasmin Widmer und ihre vier Arbeitskollegen von Koboldgames GmbH in Olten. Vergangenes Wochenende stellten sie an der Grafik15, der Werkschau für Grafik, neue Medien und junge Kunst, ihre Games aus. Das Start-up gründeten die fünf ehemaligen Studienkollegen der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) nach ihrem Studienabschluss 2012.

**«Riesig langsamer PC»**

Die in Langnau bei Reiden aufgewachsene Game Designerin ist anfänglich mit einem anderen Berufswunsch an die Kanti in Zofingen gegangen: Während viele Jugendliche vom Beruf des Game Designers träumen, war ihr Traumjob Archäologin. Es kristallisierte sich dann jedoch heraus, dass sie gerne zeichnet und ihr das auch liegt. Deshalb schloss sie die Kantonsschule in der Vertiefung Kunst ab und besuchte daraufhin den gestalterischen Vorkurs in Basel. Die reine Kunst, das blosses Zeichnen, sei aber nicht ihr Steckenpferd. Auf das Studium in Game Design an der ZHdK wurde sie erst im Verlauf des Vorkurses aufmerksam - gegangt habe sie aber schon immer gerne. «In diesem Sinne war es schon ein Traumberuf.» Sie spielte gerne auf Konsolen wie Nintendo 64, Xbox oder Playstation. Zum Gamen am PC sei sie erst später gekommen. «Wir hatten einen riesig langsamen PC», so Jasmin Widmer. Damit der PC schneller lief, fing sie an, das System zu studieren. Mit Büchern, die sie von den Eltern bekam, brachte sie sich die PC-Fähigkeiten autodidaktisch bei. Die Eltern waren jedoch nicht immer angetan von



Jasmin Widmer an ihrem Arbeitsplatz im 15m<sup>2</sup>-Studio in Olten - die Räume, die sie gestaltet, sind meistens grösser.

RZU

ihrem Hobby. «Natürlich gab es viele Diskussionen über meinen Gamekonsum.» Sie habe aber nicht nur gegam, «ich habe auch gelesen - vor allem Fantasy». Zudem: «Jeder Mensch ist irgendwie ein Spieler.» Sie sei aber nicht so eine versessene Gamerin, dass sie sich als ihren Lieblings-Charakter eines Videospiele verkleiden würde. «Gamer sind wie du und ich, das überzeichnete Bild trifft auf die wenigsten zu.» Natürlich habe es bei ihnen im Studio von Koboldgames schon klišierte Szenen gegeben: «Wir haben auch schon Pizza bestellt und abends spät gearbeitet und gezockt. Aber Pizza bestellen, das macht wohl jeder ab und an», fügt sie amüsiert an.

**Konventioneller Arbeitsalltag**

Normalerweise endet der Arbeitstag bei Koboldgames ganz konventionell um 18 Uhr. Begonnen wird mit einer Sitzung um 09.15 Uhr. Da Jasmin Widmer mit ihrem Freund zwei Stockwerke oberhalb des Studios wohnt, ist

sie meistens die Erste am Arbeitsort. Nach der Sitzung werden die Aufträge verteilt und anschliessend arbeiten alle eigenständig. Die Hierarchien sind flach und eher projektbezogen. So hat beispielsweise bei einem Auftrag Jasmin Widmer die Verantwortung für die Grafik und beim nächsten Projekt ist es wieder jemand anders. Momentan sei sie die Einzige, die in einem 100-Prozent-Pensum bei Koboldgames

KOBOLDGAMES GMBH IN OLTEN

**«Seriose Computerspiele»**

Das Start-up Koboldgames GmbH in Olten entwickelt vor allem Spiele im «Serious Game»-Bereich. Mit Serious Games - eins zu eins als «seriose Spiele» übersetzt - werden Spiele gemeint, die neben dem Spass auch einen informellen, pädagogischen Nutzen haben. Die junge Firma hat neben zig anderen Aufträgen auch einen

Arbeitsvertrag von der ETH, für die sie ein Rehabilitations- und Therapiegame entwickelte. Ein anderer Auftrag war ein Ernährungsspiel für Kinder und Jugendliche. In erster Linie müsse das Spiel jedoch Spass machen. «Wir hatten Glück, dass wir von Anfang an Aufträge für Serious Games bekamen.» Einige Aufträge bekamen sie von der ZHdK zugewiesen, da sich Auftraggeber in einem

ersten Schritt an die Hochschule wandten. Heute melden sie sich vermehrt direkt bei ihnen. Koboldgames hat auch schon ein eigenes Game entwickelt: Journey of a Roach, die Reise einer Kakerlake. Darin entdecken die Spieler als Kakerlaken die Welt nach einer Apokalypse. Für dieses Game haben sie auch einen namhaften Publisher gefunden, eine Art Game-Verlag. (RZU)

## Die Kinder musikalisch gefesselt

**Reiden** Unter dem Motto «Musikzoo - Zoomusik» machte die Musiklehrerschaft unter der Leitung von Manuela Scheidegger Werbung für das Erlernen eines Instruments.

Am Morgen durften alle Kinder der ersten bis dritten Primarklassen von Reiden, Reidermoos und Wikon mit ihren Lehrern in der Aula im Johannerschulhaus Platz nehmen. Sie sahen da ein Haus, viele Musiklehrpersonen mit ihren Musikinstrumenten und warteten gespannt darauf, was nun geschehen wird.

**Musikalische Tiere**

Rund 220 Schüler wollten der Geschichte des «Musikzoo» lauschen. Sie erfuhren, dass Herr Direktor Fröhlich nach einem dummen Unfall ins Spital musste. Die Tiere waren danach sehr traurig, da ihnen die tägliche musikalische Begrüssung von Direktor Fröhlich fehlte. Den Zoobesuchern wurde es nach kurzer Zeit langweilig,



Am Parcours konnten die Kinder den Instrumenten erste Töne entlocken. ZVG

weil die Tiere alle still vor sich hin trauerten. Da kam der Tierpfleger Timo auf die Idee, Musikinstrumente zu besorgen, um die fehlende Musik zu ersetzen und die Tiere wieder fröhlich zu machen. Er brachte Kisten voller Instrumente in den Zoo und jedes Tier durfte sich eines aussuchen. Bald kehrte im Zoo wieder Leben ein. Man hörte Raub-

katzen auf Streichinstrumenten spielen, Vögel auf Holzblasinstrumenten, Dickhäuter auf Blechblasinstrumenten. Unter einer Eiche spielte ein Zebra Klavier und Keyboard, im Schatten versuchte sich ein Affe auf dem Akkordeon, nachdem der Bär kräftig auf die Pauke gehauen hatte. Jedes Instrument präsentierte sich mit einem kurzweili-

gen Musikstück. Die Kinder lauschten gespannt. In Langnau wurde die Aufführung am gleichen Morgen vor rund 100 Kindern aus Langnau und Richenthal wiederholt. Auch dort schaffte es das Team, und allen voran Berta Zimmermann, die Geschichtenerzählerin,

**Kaum eines von rund 300 Kindern musste an diesem Morgen zur Ruhe ermahnt werden.**

die grosse Kinderschar rund eine Stunde lang zu fesseln. Kaum eines von rund 300 Kindern musste an diesem Morgen zur Ruhe ermahnt werden.

Der Erfolg des Morgens zeichnete sich dann auch bei den Besucherzahlen des Instrumentenparcours am Abend aus. Da konnten die Kinder den Instrumenten unter fachkundiger Anleitung erste Töne entlocken. Über zwei Stunden durfte man Kinder und Eltern begrüßen, um ihnen ihr Instrument näherzubringen. Anmeldungen werden bis zum 24. April bei der Musikschule entgegengenommen. (ZG)

## Feuerwehrverein St. Urban Positive Bilanz vermeldet

23 Mitglieder konnten Präsident Josef Kunz sowie Betriebswehrkommandant Thomas Wicki anlässlich der Hauptversammlung des Feuerwehrvereins St. Urban im Restaurant Löwen begrüßen.

Mit gewohnt lockerem Humor liess Präsident Josef Kunz das vergangene Vereinsjahr Revue passieren. Säckelmeisterin Theres Brun konnte eine positive Bilanz vorlegen und den Verlust des letzten Jahres als beglückend vermelden. 2015 ist wieder ein interessantes Programm angesagt, welches aus traditionellen Veranstaltungen (Feuerwehrmarsch in Langenthal am Pfingstsonntag, Grillierabend bei Josef Forster im Bahnhof Untersteckholz am 21. August) sowie spannenden neuen Exkursionen (Besuch des Alpiner Museums in Bern im Juni, Sammelsuriummuseum Rommühle in Schötz) besteht. Betriebswehrkommandant Thomas Wicki stellte sich persönlich vor und erörterte Neuerungen der Betriebsfeuerwehr LUPS. Zudem offerierten der scheidende sowie der Nachfolgekommandant dem Feuerwehrverein eine Runde Getränke, was mit Applaus quittiert wurde. (ZG)