



Boris Munser (l.) und Cornelia Geppert (4. v. l.) lernten sich beim SEK-Ost kennen und bilden seither ein kreatives Gespann, das im November 2009 die Jo-Mei GmbH gründete



# Jo-Mei

Von Indie- bis Triple-A-Studio – die deutsche Entwicklerszene im Porträt



## STECKBRIEF

### Adresse:

Monumentenstr. 35  
Aufgang C  
10829 Berlin

### Telefon:

+49 (0) 30 8149 40 80

### E-Mail:

info@jo-mei.com

### Web:

www.jo-mei.com

### Gegründet:

2009

### Firmierung:

Jo-Mei GmbH

### Management:

Cornelia Geppert, Boris Munser

### Mitarbeiter:

11

### Spiele:

„Orbeater“, „Koyotl“, „Brave Little Beasties“, „Who Let The Pets Out“

### Geschäftsmodell:

Free2Play, Paid Game



Am Anfang waren Comics. Dafür brannte Cornelia Geppert schon als Kind. Doch bei der Lektüre ließ es die gebürtige Greifswalderin nicht bewenden. Mutter Natur hatte sie mit einer besonderen Begabung bedacht, mit einem feinen Strich, wie Fachleute sagen, und diese hievte die 17-Jährige bei dem MOSAIK Steinchen für Steinchen Verlag (u.a. „Abrafaxe“) in Lohn und Brot. Eigentlich wollte sie nur wenige Monate bis zum Studium überbrücken, doch als eine Festanstellung lockte, blieb sie, für Jahre. Dort konnte sie noch heute wirken, doch sie wollte mehr: Neues entdecken, sich weiterentwickeln. So wechselte sie für ein Projekt und ein Jahr zu einem französischen Animationsstudio, das in Berlin eine Niederlassung eröffnet hatte. Da sie nebenher noch für kleinere Studios an Comic- und Spieleproduktionen arbeitete, wurde sie hellhörig, als ihr ein Kumpel von der Games Academy erzählte. Games, ihre zweite Passion seit Kindertagen; spielte sie doch dank eines liberalen Elternhauses alles, was nicht bei drei

auf den Bäumen war. Kurzum: Comics, Animation, Games Academy – das passte. Flugs bewarb sie sich für ein Stipendium und bekam es, das erste, das die damals noch junge Schule vergeben hatte. 2003 stand die ausgebildete Game Designerin vor der Frage, wie weiter? Die Wahl fiel auf den Spieleentwickler SEK-Ost, der über einen Deal mit Sunflowers an „ParaWorld“ arbeitete. Sie wurde Teil des Teams, dem auch Boris Munser angehörte, ein diplomierter Designer, der 2011 erstmals von sich reden gemacht hatte, als er den von id software aufgelegten „QuakeCon Model Contest“ gewann. Fortan bildeten Geppert und Munser ein kreatives Gespann, das nach der SEK-Zeit, als sich beide zunächst mit Auftragsarbeiten für die Werbebranche über Wasser hielten, in der Gründung der Jo-Mei GmbH mündete, konkret: in Gepperts Wohnzimmer. Ausgestattet mit zwei Rechnern, entwickelten sie einen Prototypen, der komplexe 3D-Environments in Flash erstellen konnte, was es bis dato nicht

gab und von dem die Welt wegen des fehlenden Marketing-Know-hows und nötigen Kleingelds so gut wie keine Notiz nahm. In dieser Situation kam Malte Behrmann ins Spiel, den Geppert von der Games Academy kannte. Er unterstützte sie und stellte den Kontakt zu upjers her, der bis heute ihr Publisher ist. Mittels der einen und anderen Förderung vom Medienboard Berlin-Brandenburg entstanden in der Folge die ersten Spiele (u.a. „Koyotl“ und „Brave Little Beasties“), vorrangig Browsergames, aber auch einen erfahrungsreichen Ausflug in die iOS/Android-Welt („Who Let The Pets Out“) gab es. Heute haben sie ihre Beziehung zum Publisher neu geordnet, denken verstärkt cross-platform und arbeiten derzeit an ihrem ersten, ebenfalls geförderten „big independent game“, das auf PS4 erscheinen soll, weil „wir alle Konsolenliebhaber sind und sich Sony zu Indies bekannt hat“.

**Im nächsten GamesMarkt stellen wir Mimimi Productions vor.**