



Mimimi Productions

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

STECKBRIEF

Adresse:

Berg-am-Laim-Str. 64
81673 München

Telefon:

+49 (0) 89 80 911 50 70

E-Mail: info@mimimi-productions.de

Web: www.mimimi-productions.de

Gegründet: 2011

Firmierung: Mimimi Productions UG (haftungsbeschränkt)

Management:

Dominik Abé,
Johannes Roth

Mitarbeiter: 11

Spiele: „The Last Tinker“

„City of Colors“,

„daWindci Deluxe“,

„Whoowasit?“,

„Las Vegas!“

Geschäftsmodell: Paid Games, All Platforms



Game Design hatte es Johannes Roth schon früh angetan. Und diese Leidenschaft war es, die ihn 2008 nach München verschlug, wo die Mediadesign Hochschule ein entsprechendes Studienangebot hatte, für das er ein Stipendium erhielt. Kaum bestellt, entwickelte er einen Prototypen, eine Art Echtzeit-Worms, den er seinem Kurs vorstellte. Da er es nicht bei der Grundidee belassen wollte, rekrutierte er kurzerhand aus seinen Kommilitonen ein Projektteam, von dem fünf noch heute für Mimimi Productions arbeiten. Vier Wochen später lag das spielbare Ergebnis vor: „Grounded“. Während das Studium erst langsam Gestalt annahm, viele Studienanfänger noch ihre Orientierungsphase durchliefen, konnten Roth und seine Mitstreiter bereits ihr erstes Spiel vorweisen. Dass sie damit dann den 2. Platz beim Newcomer-Award belegten, bestärkte sie darin, den eingeschlagenen Weg konsequent und ebenso effizient, wie sie ihre erste Produktion durchgezogen hatten, fortzusetzen. Im nächsten Schritt prototypen sie ein 3D-Spiel, „daWindci“ für den PC, stellten ihn der

Branche auf der gamescom vor, belegten erneut den 2. Platz beim Newcomer-Award und nahmen das Feedback auf, dieses Spiel unbedingt fürs Tablet umzusetzen. Dafür brauchte man Geld, das nicht vorhanden war. Da Roth seinerzeit ein Praktikum bei Reality Twist absolvierte, stellte er es den beiden Chefs, Thomas Wagner und Clemens Hochreiter, vor. Und die glaubten daran und sprangen dem Team als Publisher sowie mit Räumlichkeiten, Hardware und Marketingsupport bei. Im April 2011 war es schließlich geschafft, das erste kommerzielle Projekt lag vor – binnen fünf Monaten und parallel zum MD.H-Studium umgesetzt. Außerdem hatten Roth & Co. neben „daWindci“ noch an ihrem ersten „Möchtegern-3D-Triple-A-Studentending“ gebaut – mit zwölf Leuten über 25 Tage hinweg: „ein Wahnsinn“. Als der Prototyp mit dem Arbeitstitel „Tink“ im Februar 2011 stand, und das Echo darauf an der Uni, auf der Munich Gaming und gamescom durchweg positiv ausfiel, konkretisierte sich ganz langsam die Idee, mit der Roth und Mitgründer Abé zwar schon

mehrfach gespielt, die sie aber stets verworfen hatten: ein eigenes Unternehmen zu gründen. Den letzten Ausschlag gaben Carsten Fichtelmann und sein Team, die von „The Last Tinker“ überzeugt waren und Roth in seinen Gründerüberlegungen bestärkten. Als dann noch zwei Meilensteine, der „Best Project Award“ der game connection und die Prototypen-Förderung vom FFF Bayern, und Auftragsarbeiten für Ravensburger Digital ins Haus standen, wurden Ende 2011 Fakten geschaffen: Mimimi Productions. Seither ist viel passiert: der Debüttitle „daWindci“ erhielt den Apple Design Award, was Mimimi erste internationale Aufmerksamkeit bescherte, und im Mai 2014 erschien „The Last Tinker“ für PC, die PS4-Version folgt im August, an der Xbox One-Fassung wird noch gearbeitet und die (geförderten) Umsetzungen von „daWindci“ für die WiiU und Xbox One sind ebenfalls work in progress. Kurzum, Mimimi ist sehr gut unterwegs und hat noch viel vor.

In GamesMarkt 18 stellen wir Out Of The Park Developments vor.