

Peter Kusenbergr

Kunst im Kommerz

Deutsche Spieleentwickler auf der Quo Vadis 2013

Im Berliner Café Moskau debattierten Spielermacher über die Zukunft ihrer Branche. Während Kunststudenten neue Zugänge zur virtuellen Realität aufzeigten, äußerten sich Experten kritisch gegenüber dem aktuellen Boom der Vermarktung über Free-to-Play und Crowdfunding.

Die kommende Konsolengeneration der PS4 und nächsten Xbox sind für deutsche Entwickler offenbar kein großes Thema. „Sony wirft mit der PS4-Ankündigung einen Stein in den Teich, und es gibt keine medialen Wellen“, stellte der langjährige Branchenkenner Robert J. Wallace fest. Auf den Deutschen Gamestagen, die vom 23. bis 25. April in Berlin stattfanden, ging es denn auch mehr um die Auswüchse neuer Vermarktungsmethoden und wie sie Spieler zum Teil verschrecken. So gab Timo Ullman vom Berliner Yager-Studio zu bedenken, dass ein Online-Zwang, wie er für Microsofts kommende Xbox diskutiert wird, insbesondere ältere Spieler und solche mit schlechter Internetverbindung vor den Kopf stoße. Ed Fries, Mitbegründer der Microsoft Games Studios, verwies auf das abschreckende Beispiel Diablo 3: „Wenn ich 60 Dollar ausgegeben habe und dann nicht spielen kann, fühle ich mich als Spieler veralbert.“

Die Branche setzt vielmehr auf Tablets und Smartphones. „In fünf Jahren wird die Hälfte des Gewinns aus Mobil-, Online- und Free-to-Play-Titeln kommen“, prognostizierte Wallace. Kein Wunder, dass deutsche Casual-Anbieter wie Wooga sich zunehmend auf Mobiltitel konzentrieren. Doch der Chef des Download-Portals Gog.com, Guillaume Rambourg, warnte vor einem allzu gierigen „Melken“ der Spieler: „Bei jeder angebote-

nen Mikrotransaktion sollte man sich fragen, ob sie fair ist“, gab Rambourg zu bedenken. Publisher sollten bei ihrem Profitstreben nicht die Liebe zu Spielen und Spielern vergessen.

Waldlauf vorm Beamer

Um die Aufmerksamkeit auf neue Ideen zu lenken, wurden in Berlin auf dem Gamestage-Festival „A Maze“ elf neue Indie-Spiele vorgestellt und ausgezeichnet. Dem Trend zu Touch-Spielen folgend wurde denn auch das kostenlose iOS-Spiel „Spaceteam“ mit dem Hauptpreis ausgezeichnet. In dem kooperativen Spiel müssen sich die Mitspieler Anweisungen zurufen, um ihr Raumschiff vor einem Absturz zu bewahren. Entwickler Henry Smith freute sich über das Preisgeld von 5000 Euro.

Neben internationalen Beiträgen wie dem kniffligen M.-C.-Escher-Puzzle „The Bridge“ sorgte vor allem die VR-Installation „The Gaudy Woods“ zweier Studierender der Kunsthochschule Burg Giebichenstein in Halle für Aufsehen. Thi Binh Minh Nguyen und ihr Kommilitone Robert Frentzel schweißten einen Stahlrahmen zusammen, in dem der Spieler auf einer Walze aus Gum mireifen laufen kann. Vor einem 3D-Beamer bewegt er so eine virtuelle Walze durch einen Polygon-Wald. Zur Lenkung kann er

sich mit vollem Körpergewicht in das Stahlgestänge hängen und es nach links oder rechts kippen. Derzeit arbeiten die beiden an einer Unterstützung der Oculus Rift für das Unity-Spiel. Allerdings ist die Walzenkonstruktion ziemlich sperrig. In Berlin zeigten Nguyen und Frentzel deshalb nur ein Video.

Doch auch für solche künstlerischen Projekte stellt sich jenseits von Hochschul-AGs und der Kulturförderung die Frage nach der Finanzierung. So sei es zunehmend schwieriger, Projekt-Finanziers aus der Industrie zu akquirieren. Große Publisher arbeiteten inzwischen kaum noch mit externen Studios zusammen und Investoren kauften Start-ups lieber gleich auf: „Chinesen geben lieber 400 Millionen Dollar für eine ertragreiche Spiele-Firma aus, als dass sie jeweils zehn Millionen Dollar in 40 Projekte stecken“, erklärte Wallace.

Als Alternative böte sich das in Mode gekommene Crowd-Funding an. Zwar wären Internetplattformen wie Kickstarter oder Indiegogo inzwischen in der Lage, selbst Big-Budget-Titel zu stemmen, wie Ed Fries erklärte, jedoch bringe dies auch eine ungeheure Last für die Entwickler mit sich. „Man steht bei Zehntausenden Spielern in der Schuld“, meinte Al Lowe, der seinen nächsten Leisure Suite Larry per Kickstarter finanziert. Würden Projekte nicht fertig gestellt, hätte dies katastrophale Folgen: „Investoren, die gleichzeitig potenzielle Spieler sind, wären massiv enttäuscht. Ihr Vertrauen in die Branche würde erschüttert, wenn ein Kickstarter-Spiel nicht fertig wird“, konstatierte Guillaume Rambourg.

Kleine Spiele, große Gewinne

Nur für wenige dürfte eine letzte Option in Frage kommen: das Gewinnen von Preisgeldern. So konnte das Kasseler Black Pants Studio für sein Puzzle-Adventure „Tiny & Big“ bereits zum zweiten Mal beim Deutschen Computerspielpreis punkten. Nachdem die Entwickler mit dem Spiel bereits vor zwei Jahren für das beste Nachwuchskonzept mit 35 000 Euro honoriert wurden, erhielten die Macher in diesem Jahr weitere 75 000 Euro für den Preis als bestes Jugendspiel.

Auch den Hauptpreis gewannen mit Daedalic Entertainment alte Bekannte aus Hamburg. Mit ihrem lustigen Point&Click-Adventure „Chaos auf Deponia“ verwiesen sie das Rollenspiel „Risen 2“ und den Anti-kriegs-Shooter „Spec Ops – The Line“ des Berliner Yager-Studios auf die Plätze.

Nachdem im vergangenen Jahr einige Politiker herbe Kritik an der Auszeichnung von „Killer-Spielen“ geäußert hatten, kürte die Jury in diesem Jahr nur noch pädagogisch unbedenkliche, wenn nicht gar „wertvolle“ Titel, darunter das Nachwuchskonzept „Groundplay“ von Studenten der HAW Hamburg sowie das Lernspiel „Menschen auf der Flucht“ der Serious Games Solutions GmbH aus Potsdam.

(hag)



Voller Körpereinsatz: In „The Gaudy Woods“ läuft der Spieler auf einer Walze vor einer 3D-Projektion durch einen virtuellen Wald.

www.ct.de/1311022