



DEUTSCHLAND
INDONESIEN

Gemeinsam
Richtung
Zukunft

Publikation: Zeit Online
Datum: 13.11.2015

ZEIT ONLINE

Auf die harte Tour

Achim Fehrenbach

Die Erfolgsgeschichte der Hamburgs Games-Branche wurde von Großstudios dominiert. Doch inzwischen etablieren sich kleine Entwickler – auch, weil sie sich vernetzen.



Ob in Bandung oder Hamburg: So sieht ein Tisch aus, an dem sich Game-Entwickler treffen. © privat

Netzwerken macht Spaß, auch wenn man dafür 11.000 Kilometer weit fliegen muss. Noch Anfang dieser Woche saß der Hamburger Wolf Lang in einem Uni-Saal der javanischen Millionenstadt Bandung. Mit anderen Spielern aus Deutschland und Indonesien bestritt Lang dort einen sogenannten Game Jam. Aufgabe: Entwurf und Programmierung eines funktionierenden Computerspiel-Prototyps – und das binnen 48 Stunden.

Am Ende hatten die Workshop-Teilnehmer ein Sprachlernspiel erschaffen, bei dem die Spieler unter Zeitdruck Bomben entschärfen müssen – die Anweisungen sind auf Deutsch und Indonesisch. Wolf Lang ist Mitbegründer des Hamburger Spielestudios Threacks. Das sechsköpfige Team sitzt im Stadtteil Wandsbek, bekannt geworden ist Threacks mit dem musikalischen Unterwasserabenteuer Beatbuddy, das 2014 den Deutschen Computerspielpreis als "Bestes Jugendspiel" gewann.

Die zehntägige Delegationsreise nach Indonesien finanzierten das Goethe-Institut, eine Stiftung und ein Branchenverband. Indonesien zählt zu den dynamischsten Games-Märkten Asiens, die Zahl der Spieler steigt rasant, vor allem auf Mobilgeräten – deutsche Firmen können da wertvolle Kontakte knüpfen. "Meine Hauptmotivation war, mich darüber auszutauschen, wie man durch Partnerschaften die Entwicklungsbedingungen in Deutschland und Indonesien verbessern kann", sagt Lang.

Die Großen stellen fast die Hälfte aller Jobs

Independent-Studios wie Threacks gibt es in Hamburg einige: Sie heißen slash games, Osmotic oder Behind the Stone. "Independent" bedeutet, dass hinter diesen Studios kein großer Geldgeber steht, etwa ein Spieleverlag oder ein Investor, der bestimmte Summen für die Entwicklung vorschießt. Stattdessen finanzieren sich die "Indies" durch Auftragsarbeiten – und durch die Umsätze, die ihre eigenen Spiele erzielen, sei es nun auf der PC-Plattform Steam oder in den App Stores von Apple und Google.

Die Indie-Studios haben oft nur eine Handvoll Mitarbeiter. Das ist ein scharfer Kontrast zu den Großstudios, die immer dann genannt werden, wenn es um den Spielestandort Hamburg geht. Laut einer Umfrage gibt es in der Hansestadt 4.524 Jobs mit Games-Bezug, ein Plus von 5 Prozent gegenüber dem Vorjahr. Fast die Hälfte dieser Jobs entfallen auf die fünf größten Unternehmen Goodgame Studios, Bigpoint, Innogames, Daedalic Entertainment und Gamigo. Allein schon Goodgame, das Mobile- und Browser-Games herstellt, beschäftigt rund 1.200 Mitarbeiter. Man will weiter wachsen.

Viele Jahre war Hamburgs Spieleproduktion eine Erfolgsgeschichte. Die Firmen verdienten gutes Geld mit Free-to-Play-Titeln, bei denen Spieler für Zusatzinhalte zahlen; derweil heimsten die Adventure-Spezialisten von Daedalic Entertainment (The Whispered World, Deponia) gleich reihenweise Auszeichnungen ein.

Erste Kratzer bekam der glänzende Lack, als Browser-Games in der Spielergunst sanken und der Siegeszug der Mobile-Games begann: 2012 musste der Browser-Spezialist Bigpoint (Farmerama, Drakensang Online) 120 Mitarbeiter entlassen, 80 davon in Hamburg. Dass auch Mobile-Anbieter in die Krise rutschen können, zeigt das Beispiel Fishlabs: 2013 war das Hamburger Studio insolvent, entließ 25 Mitarbeiter und wurde von einem großen Publisher geschluckt; die Fishlabs-Gründer eröffneten mit Rockfish Games ein neues Studio.

Bürgermeister Olaf Scholz nennt Hamburg auch weiterhin die "Spiele-Hauptstadt Deutschlands". Rein zahlenmäßig mag er damit Recht haben: An keinem anderen Ort Deutschlands bietet die Branche so viele Jobs. Andererseits hat Hamburg zuletzt gleich zwei Branchen-Messen verloren: Die Casual Connect zog nach Amsterdam, das Browser Games Forum nach Berlin. Zudem sitzen einige der größten deutschen Studios in anderen Städten, in Berlin, Frankfurt, Karlsruhe, München oder Düsseldorf. Bundesländer wie Bayern, Berlin oder Nordrhein-Westfalen tun viel, um für Spiele-Startups attraktiv zu sein. So fördert das Medienboard Berlin-Brandenburg "innovative audiovisuelle Inhalte" mit zinslosen Darlehen von 50.000 Euro – für kleine Firmen eine erhebliche Starthilfe.

Keine zinslosen Darlehen mehr

In Hamburg wird die Spieleförderung beim Projekt gamecity:Hamburg gemanagt, einem Public-Private-Partnership. Projektleiter Stefan Klein betont, man stehe "in einem engen Dialog mit den Hamburger Spielefirmen". Man wirbt um eine spielefreundliche Lokalpolitik, organisiert Konferenzen und Messeauftritte, kooperiert mit Hamburger Hochschulen und war maßgeblich an der Einrichtung des gamecity:port beteiligt, einer Immobilie auf St. Pauli, in der Spiele-Start-ups günstig Büroräume mieten können. Zentrale Veranstaltungsreihe sind die Gamecity-Treffs, die fünfmal im Jahr stattfinden und bis zu 250 Firmenvertreter anlocken. Auch der Gemeinschaftsstand auf der weltgrößten Spielmesse Gamescom wird vom Projekt organisiert.

Dennoch herrscht Verbesserungsbedarf – vor allem bei direkten Finanzspritzen für Spiele-Start-ups. "Momentan gibt es in Hamburg keine spezielle Games-Förderung", berichtet Stefan Klein. Bis 2012 wurden Spiele-Prototypen mit einem zinslosen Darlehen von bis zu 100.000 Euro gefördert. Dann allerdings veranlasste der klamme Haushalt den Senat, die Mittel komplett zu streichen. Aus Sicht von Klein war die Prototypen-

Förderung ohnehin nicht optimal, weil das Darlehen zurückgezahlt werden musste: "Falls ein Spiel nicht erfolgreich war, hatte das Studio anschließend Schulden von 100.000 Euro."

"Zu jedem Event kommen mehr als hundert Entwickler"

Derzeit gibt es nur das Programm InnoRampUp der Hamburgischen Investitions- und Förderbank. Die IFB gewährt Zuschüsse von bis zu 150.000 Euro, die nicht zurückgezahlt werden müssen. "InnoRampUp greift aber nur dann, wenn es sich um eine innovative Technologie oder Anwendung handelt", erläutert Stefan Klein. Viele Games-Projekte fallen durch das Raster, weil sie zwar neue Geschichten und Spielmechaniken, aber keine Innovationen im Sinne von InnoRampUp bieten. Eine Ausnahme ist Memore, ein therapeutisches Spiel für Demenz-Patienten, das die Bewegungssteuerung der Xbox nutzt. Die Firma Retrobrain, die Memore entwickelt, erhielt dafür die InnoRampUp-Förderung. Einer der Gründer war auch bei der Indonesien-Reise dabei.

Threacks-Mitbegründer Wolf Lang würde eine finanzielle Förderung natürlich begrüßen. Ihr Fehlen entmutigt den Indie-Entwickler aber nicht: "Wir lernen in Hamburg eben auf die harte Weise, uns durch Auftragsarbeiten und Bootstrapping durchzubeißen, bis wir selbst von unseren Spielen leben können. Das ist durchaus eine Fähigkeit, die im späteren Unternehmerleben wichtig wird."

Außer sich durchzubeißen zu wollen, setzen die Kleinen auch auf den Austausch untereinander. Seit letztem Herbst gibt es den Hamburger Indie-Treff, auf dem sich alle zwei Monate im Schanzenviertel unabhängige Spielmacher versammeln, um Vorträgen zu lauschen, Erfahrungen auszutauschen und Prototypen zu testen. Organisiert werden die Runden unter anderem von Christian Oeing (slash games), gamecity:Hamburg gibt finanzielle Unterstützung. "Die Treffs werden super angenommen", freut sich Oeing, "zu jedem Event kommen mehr als hundert Entwickler". Networking ist für die "Indies" immens wichtig – ob lokal in Hamburg oder bei einer Indonesienreise.