



So gehen Entwickler mit dem Versagen um

SCHEITERN AUF STEAM

Täglich erscheinen Hunderte neue Spiele auf Steam, viele werden zum Flop – obwohl sie gut sind. GameStar hat Geschichten über das Scheitern gesammelt und gefragt: Woran liegt das? Von Dom Schott

Denken wir an gescheiterte Spiele, denken wir an große Titel, an enttäuschte Erwartungen und spektakuläre Fehlritte. Allerdings sind Titel wie *Evolve* oder *Mass Effect: Andromeda* nur die berühmte Spitze des Eisbergs. Weit unter der Oberfläche des Sichtbaren sind zahllose Spiele mit spannenden Ideen verborgen, die nicht spektakulär, sondern im Gegenteil nahezu unbemerkt scheiterten. Aber warum eigentlich?

GameStar hat mit Entwicklerteams gesprochen, die nach jahrelanger harter Arbeit fast unbemerkt untergingen und bis heute mit den Folgen zu kämpfen haben. Wir erzählen drei Geschichten aus einem Meer von Misserfolgen und gehen gemeinsam mit

den Entwicklern auf Fehlersuche: Warum scheitern Spiele, selbst wenn sie gut sind? Liegt es wirklich nur an der übervollen Steam-Bibliothek? Warum verkauft sich nicht gut, was gut ist?

Jagd nach dem One-Hit-Wonder

Im Oktober 2019 veröffentlicht Julian Laufer *Outbuddies*, einen fordernden Plattformer in 8-Bit-Pixeloptik. Insgesamt sechs Jahre und über 6.000 Arbeitsstunden hat der Soloentwickler in sein Spiel investiert, wie er uns einen Monat später im GameStar-Podcast veraten wird. Kurz nach Release gibt sich Laufer noch optimistisch. Sein Spiel verkaufe sich zwar nicht überragend, aber es werde

immerhin nicht völlig übersehen. Und auch Feedback bekommt der Soloentwickler jetzt reichlich: Die Steuerung sei verwirrend, technische Probleme stören, die Grafik wirkt insgesamt unrund. Er bemüht sich um Updates und Patches, die nun regelmäßig erscheinen. Was er damals aber noch nicht wusste: *Outbuddies* wird ein kommerzieller Flop, der auch über ein Jahr nach Release auf Steam und Nintendo Switch gerade einmal so die Kosten für Konsolenportierung, Lokalisierung und Marketing reingeholt haben wird. Darüber hinaus haben weder Julian noch sein Publisher bis heute auch nur einen Cent mit *Outbuddies* verdient, wie er uns im Interview für diesen Report offenbart: »Das war schon sehr enttäuschend. Die Kritik nach dem PC-Release wegen Bugs, technischer Probleme und der damals überkomplexen Steuerung konnte ich nachvollziehen, und ich habe einfach weiter am Spiel gearbeitet und verbessert. Das hat bei der Verarbeitung sehr geholfen.«

Als dann aber auch die Veröffentlichung einer »Deluxe Edition« von *Outbuddies* auf der Switch nicht für den erhofften Verkaufsboost sorgte, war Julian frustriert und traurig: »Nach dem Switch-Release in diesem Sommer war dann klar, dass die ganze Arbeit weder zu besseren Sales noch zu besseren Reviews geführt hat. Das war dann schon schwer auszuhalten.«

Doch warum ist *Outbuddies* gescheitert? An der Qualität schon einmal nicht, wie ein Blick in die Steam-Reviews offenbart. Dort

Outbuddies erzählt die Geschichte eines Tiefseetauchers, der ein bizarres Abenteuer durchstehen muss. Die Unterwasserwelt erinnert an den *Metroid*-Weltraum, und auch sonst ist das Spiel in vielerlei Hinsicht eine Hommage an die Anfänge des Genres.



Outbuddies ist fordernd und richtet sich eher an erfahrene Spieler. Dass es dafür eigentlich ein Publikum gibt, haben andere Titel längst bewiesen – und doch blieb der große Erfolg für Outbuddies bisher aus.



wird der Plattformer als »sehr positiv« beworben, und auch die Fachpresse lobt vielfach das Spiel: John Walker von Rock Paper Shotgun etwa empfiehlt Outbuddies ausdrücklich und sieht es auf Augenhöhe mit dem Genrehit Axiom Verge und sogar dem All-Time-Klassiker Metroid. Eine beeindruckende Auszeichnung für das Erstlingswerk, die sich allerdings nicht in Verkäufe übersetzte. »Das Feedback der Spieler ist insgesamt sehr positiv, aber es sind einfach zu wenig Käufer«, erklärt uns Julian Laufer.

Laufer opferte viel, um konzentriert an Outbuddies arbeiten zu können: »Ich bin eigentlich Arzt in einer psychosomatischen Klinik, Spieleentwicklung war immer nur ein Hobby für mich. Das als Beruf zu machen, war für mich nie eine Option gewesen.«

Als Laufer Anfang der 2010er-Jahre aus der Ferne beobachten konnte, wie die ersten Indie-Spiele zu Millionenhits wurden und der »Indie-Boom« immer größer wurde, packte den Arzt die Lust, ein eigenes Spiel in die Welt zu setzen – »nicht weil ich damit reich werden wollte, sondern weil ich die Herausforderung gesucht habe. Ich war zu Beginn der Entwicklung 2013 Vollzeit im Krankenhaus tätig, und Kreativität hatte keinen Platz mehr in meinem Leben. Das wollte ich ändern.« Um sich ganz auf die später erfolgreiche Kickstarter-Kampagne, das Marketing und natürlich das Programmieren selbst konzentrieren zu können, drehte er die Arbeitsstunden seines Jobs zurück. Rückblickend bereut Laufer diese Entscheidung nicht, wertet sie aber als »klare Einschränkung« für seine Karriere in der Klinik.

Qualität ist längst kein Erfolgsgarant mehr
Rund ein Jahr nach Release hat der Soloentwickler Fehleranalyse betrieben und kann aufschlüsseln, woran Outbuddies gescheitert ist: »Der 8-Bit-Look war 2019 nicht mehr im Trend. Es gibt unzählige qualitativ sehr hochwertige Konkurrenzprodukte. Und es fehlt dem Spiel an Alleinstellungsmerkmalen.« Mit anderen Worten: Outbuddies ist ein »solides Spiel«, wie Laufer selbst sagt, ging aber schlichtweg in der Fülle an Angeboten unter. Rückblickend hätte da laut dem Soloentwickler wohl nur geholfen, noch

mehr Arbeit in den Aufbau einer Community zu stecken – auch und gerade vor Release.

Fatal sei sicherlich auch gewesen, dass er weder Streamer noch YouTuber für Outbuddies begeistern konnte. Klassische Messen hingegen hält Laufer als Bühne für neue Spiele für überholt: »Ich bin vom Sinn, Ausstellungen messen wie die gamescom zu besuchen, nicht mehr überzeugt. Man hat da sicherlich eine super Zeit, aber es ist auch extrem teuer, und wirkliche Effekte auf die Verkaufszahlen habe ich nicht gesehen.«

Julian Laufer will nun erst mal noch weiter an Outbuddies arbeiten und das Spiel noch besser machen. Aber nach dem ersten großen Scheitern machen sich doch Zweifel breit, ob sein klassisches Modell der Spieleentwicklung heute überhaupt noch einen Platz in der Branche hat: »Die Indie-Szene, wie sie romantisiert in vielen Köpfen auch heute noch existiert, gibt es nicht mehr. Erfolgreiche »Indie«-Games werden heute von mittelgroßen Teams mit noch größerem Budget entwickelt. Den Soloentwickler gibt es zwar noch, aber er ist selten geworden.« Daraus zieht Laufer die einzige für ihn denkbare Konsequenz: »Ich werde sicherlich weiter kleine Spiele entwickeln, vielleicht auch irgendwann mal wieder kommerziell. Man kann aber schon sagen, dass der Traum von der finanziell erfolgreichen Indie-Entwicklung für mich geplatzt ist.«



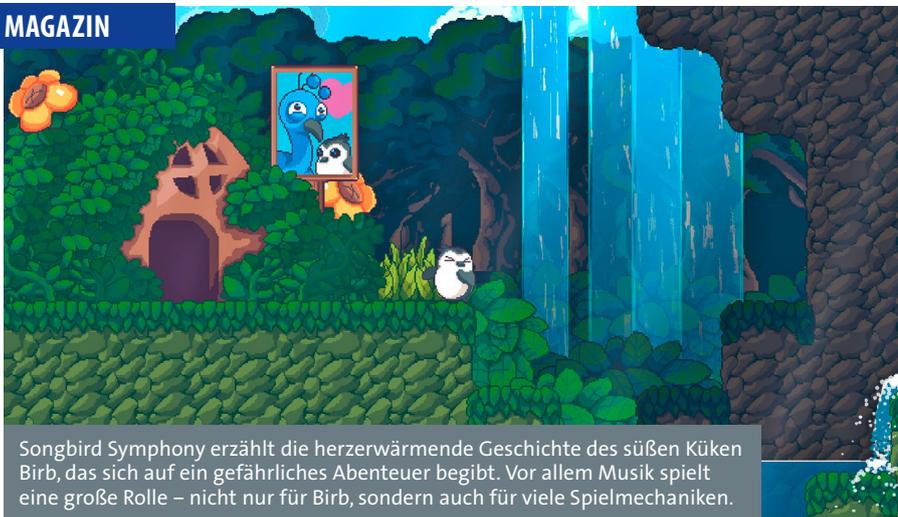
So ratlos wie hier erkundeten die Spieler zum Launch von No Man's Sky das schier unendlich große Universum. Versprochene Features fehlten, dafür gab es Bugs und technische Probleme.

Ratlosigkeit und Idealismus

Schon der offizielle Klappentext von Songbird Symphony macht deutlich, dass es sich hier um ein ungewöhnliches Spiel handelt: Im Mittelpunkt der Geschichte steht das verwaiste Küken Birb, das eines Tages aus dem Nest fällt. Weil ihm nicht viel anderes übrig bleibt, macht sich Birb auf die Reise durch eine liebevoll gestaltete, bunte Spielwelt, um ein neues Zuhause zu finden. Dabei trifft das neugierige Küken auf viele andere niedliche Tiere, muss Plattformerrätsel mit Hilfe von Musik lösen und andere Vögel zum Battle Rap herausfordern. Überhaupt steht Musik als Spielmechanik und Stilmittel immer wieder im Vordergrund.

»Unsere Geschichte dreht sich viel um die Themen, die uns Menschen ein Leben lang beschäftigen: Liebe, Beziehungen, mit Wut und Trauer umzugehen, ein Zuhause zu finden. Darüber hinaus ist Birbs Geschichte vom Erwachsenwerden auch die Geschichte unserer ersten Schritte als Entwicklerteam in der Spielebranche.« Mit diesen Worten ergänzt Tan Kang Soon, einer der Songbird-Entwickler, im Interview unsere Zusammenfassung der Geschichte. Schnell wird klar: Songbird Symphony ist für das Entwicklerteam Joystek Studios aus Singapur ein Herzensprojekt, in das viele persönliche Geschichten und Erfahrungen geflossen sind.

Etwas mehr als zwei Jahre lang arbeitete das Team am Debüt, bis ihr Spiel dann im Juli 2019 erschien. Schnell wurde Joystek Studios klar, dass sie mit Songbird Symphony einen typischen »Geheimtipp« veröffentlicht hatten – das klingt nach einer Auszeichnung, meint aber für Entwicklerteams vor allem: viel Lob, wenige Käufer. Zwar will uns Tan Kang Soon nicht verraten, wie oft ihr Spiel rund ein Jahr nach Release verkauft wurde, aber seine Frustration kann er trotzdem nicht verbergen: »Unser kommerzielles Ziel war es, mit den Verkäufen zumindest unsere Rechnungen bezahlen zu können, damit wir uns weiter auf die Arbeit konzentrieren können. Es ist schon etwas enttäuschend, dass wir das nicht geschafft haben.« Und diese Aussage spricht Bände über die Verkaufszahlen des Spiels. Denn



Songbird Symphony erzählt die herzerwärmende Geschichte des süßen Küken Birb, das sich auf ein gefährliches Abenteuer begibt. Vor allem Musik spielt eine große Rolle – nicht nur für Birb, sondern auch für viele Spielmechaniken.



Am Esstisch im Wohnzimmer arbeiteten die drei Entwickler von Songbird Symphony jahrelang täglich an ihrem Debütspiel, das schließlich scheiterte. Die Zukunft für das Team ist nun ungewiss, bereut haben sie ihre vielen Arbeitsstunden aber trotzdem nicht.

Joystek Studios ist kein mittelgroßes Indie-Team mit Bürositz im Herzen Singapurs, sondern es handelt sich um drei Freunde, die seit zwei Jahren täglich im Wohnzimmer von Tan Kang Soon gemeinsam an einem großen Esstisch sitzen und arbeiten. Diese Bedingungen sind so ungünstig, dass das Entwicklerteam bereits eine Patreon-Seite gestartet hat, um sich mit dem gespendeten Geld zumindest ordentliche Stühle leisten zu können – einer der Entwickler klagt seit Monaten über schwere Rückenschmerzen, und auch die anderen beiden leiden unter der Situation. Bis heute haben sie nicht einmal dieses Ziel erreichen können. Trotzdem scheint das Team nicht unglücklich zu sein, denn die Spieler, die Songbird Symphony tatsächlich entdeckt, gekauft und gespielt haben, schickten den Entwicklern teilweise herzerwärmende Nachrichten: »Streamer sind vor der Kamera in Tränen ausgebrochen, und viele haben uns berichtet, wie sehr sie das Spiel verändert habe. Ein Fan meinte sogar, das Spiel habe ihr Leben gerettet und sie während einer depressiven Episode begleitet. Das kann man nicht in Geld aufwiegen. Wir bereuen nichts.«

Ein Alleinstellungsmerkmal verkauft nichts

Es ist vor allem der ungewöhnliche Einsatz von Musik, der die Fans von Songbird Symphony begeistert und berührt – und auch für GameStar gehört das Spiel deswegen zu den interessantesten Titeln 2019. So können Spieler durch gesammelte Noten den

Soundtrack verändern und Rhythmusduelle oder fordernde Battle Raps mit anderen Tieren austragen. Inspiration für diese Spielmechaniken bekam das Entwicklerteam beim aufmerksamen Spaziergang durch ihre Heimatstadt: »Vögel ahmen das Zwitschern ihrer Artgenossen nach, um miteinander zu kommunizieren oder Informationen auszutauschen. Bei einigen kommen außerdem echt lustige Tänze für das Paarungsritual dazu. Für uns war es spannend zu überlegen, wie wir das in Spielmechaniken übersetzen können. Außerdem ist das ein interessanter Weg, unsere Story zu erzählen – fast wie in einem Musical!« Eigentlich hätte Songbird Symphony nicht scheitern dür-

fen: Das Spiel erschien in einem technisch weitgehend stabilen Zustand, die bunte Spielwelt fällt selbst im übervollen Steam-Store auf, die Story ist herzerwärmend, die Features sind ungewöhnlich. Entsprechend ratlos wirkt Tan Kang Soon, als wir ihn nach den Gründen für das Scheitern fragen: »Ich war hauptverantwortlich für das Marketing und habe keine Ahnung, was schiefgelaufen ist. Ich habe das zum ersten Mal gemacht. Ich wusste nur, ich muss das Spiel so oft wie möglich den Menschen zeigen und offen und ehrlich mit ihnen kommunizieren.«

Aber trotz der Tatsache, dass Joystek Studios finanziell nun am Boden liegt, will das Team nicht vom Scheitern sprechen. Sie sind stattdessen spürbar stolz darauf, zumindest einige Menschen mit ihrem Spiel erreicht zu haben: »Birbs Geschichte dient uns allen im Entwicklerteam als ständige Erinnerung, dass am Ende des Tages Liebe und Gutherzigkeit das Einzige ist, was zählt. Die Welt braucht mehr solcher Spiele, die genau das vermitteln – deswegen los, beiecht euch und spielt unser Spiel!«

Ambition trifft auf Realität

Für angehende Spieleentwickler gibt es eine goldene Regel, die in Universitäten wie bei Game Jams gleichermaßen gepredigt wird: die Grenzen der Spielidee klar abstecken, weniger ist mehr. Als Rod Moya 2017 mit der Arbeit an Dragon's Eye begann, war er zwar längst kein Anfänger mehr: Mit 13 Jahren entwickelte er auf dem C64 erste Spiele, wurde später Lead Designer bei EA, wechselte 2008 als Creative Director für Guitar Hero zu Activision. Trotzdem wurde sein neues Projekt zu einer riesigen Herausforderung für den Entwickler: Dragon's Eye sollte nicht weniger als ein umfangreiches Open-World-Rollenspiel werden.

Um zu verstehen, warum sich Rod Moya vor drei Jahren diesem Ziel verschrieb, müssen wir die Lücke in seiner Biographie füllen, die zwischen seiner Arbeit bei Electronic Arts und dem Beginn der Arbeit an Dragon's Eye klafft – ein Zeitraum von immerhin neun Jahren, in dem unheimlich viel passiert ist, wie uns Moya im Interview er-

Songbird Symphony lässt Herzen schmelzen. Doch ein ungewöhnliches Konzept und eine ergreifende Geschichte reichten nicht für den kommerziellen Erfolg.



zählt: »2010 hatte ich endgültig Burnout, verließ die Branche und begann, Game Design an der Uni zu unterrichten. Während dieser Arbeit wurde mir wieder klar, warum ich überhaupt damit angefangen hatte, Spiele zu entwickeln, und gründete schließlich 2012 Pixel Maverick Games.«

Drei Jahre lang arbeitete er an seinem ersten Spiel Candlelights, einem düsteren Plattformer, den Moye vor allem für seine Töchter entwickelte und der nach Release kaum beachtet wurde. Anschließend experimentierte der Soloentwickler mit einigen Prototypen herum, bis ihm schließlich die Idee zu Dragon's Eye kam – ein Rollenspiel mit weitläufiger Welt, Quests, erlernbaren Fähigkeiten, Dutzenden Gegnern, einem fordernden Kampfsystem, das komplette Paket also. Hilfe wollte er dabei nicht: »Ich liebe diese Vorstellung, ganz alleine Spiele zu entwickeln. Ich schätze, da haben mich die 80er ruiniert, als noch viele Spiele von nur einer Person erschaffen wurden. Und ich bin rastlos, ich muss ständig kreativ arbeiten, ohne Arbeit halte ich es nicht aus.«

Als Moye Dragon's Eye 2017 als Early-Access-Spiel veröffentlicht, ist seine Hoffnung noch groß: Zahllose Stunden hat er in das Rollenspiel gesteckt, das sich hinsichtlich Umfang und Spielzeit nicht vor anderen Genrevertretern verstecken muss. Offen und transparent kommuniziert er auf Steam, was er mit dem Spiel noch vorhat: neue Bosse, Waffen, Gegenstände, Fähigkeiten, eine überarbeitete Kartenfunktion.

Moye ist zweifellos fleißig – und das obwohl Dragon's Eye seit Release kaum Käufer für sich gewinnen konnte: »Die Verkaufszahlen waren bisher eine Enttäuschung. Es ist wirklich entmutigend, so hart an etwas zu arbeiten, von dem ich überzeugt bin, dass es gut ist, und dann dafür nicht gewürdigt zu werden.« Sein Fleiß, täglich viele Stunden in die Arbeit an seinem Rollenspiel zu stecken, speist sich daher nicht aus dem bisherigen Erfolg, sondern aus blanker Hoffnung auf die Zukunft: »Dragon's Eye ist immer noch work in progress, und ich will alles so gut machen, wie es nur irgendwie geht. Das hat immer noch eine Chance auf Erfolg.«



Vor Dragon's Eye veröffentlichte Rod Moye mit Candlelight einen experimentellen Plattformer, der allerdings von nur wenigen Menschen überhaupt beachtet, geschweige denn gekauft wurde. Davon ließ sich Moye aber nicht entmutigen.



Noch hofft Rod Moye, dass Dragon's Eye an Fahrt aufnimmt und von mehr Menschen entdeckt wird. Wenn das nicht klappt, denkt er über eine Auszeit nach.

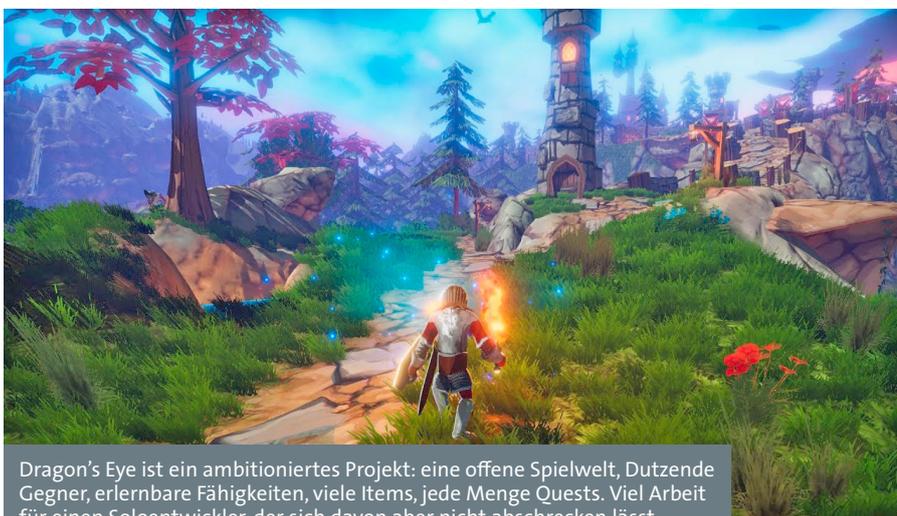
Die Zukunft ist ungewiss

Immerhin bedroht das finanzielle Scheitern seines Spiels nicht die Existenz des Soloentwicklers: Er übernimmt alle Aufgaben, von Grafiken bis zum Balancing, muss also keine Mitarbeiter bezahlen oder Rechnungen für ein Büro begleichen. Seine Familie unterstützt ihn: »Man könnte höchstens sagen, dass ich diese drei Jahre doch auch bei einem gut bezahlten Job in der Spielebranche hätte verbringen können. Klar, so gesehen habe ich über eine Million Dollar Verlust gemacht. Aber das Leben dreht sich nicht nur um Geld. Selbstbestimmung ist mir viel wert.« Und die will er auch nicht aufgeben, um sich zumindest bei einem ganz be-

stimmten Teil der Spieleentwicklung endlich helfen zu lassen: Marketing. Denn da hakt es bei Rod Moye noch am meisten, wie er offen zugibt: »Ich bin einfach nicht der richtige Typ dafür, obwohl ich bei EA und Activision sowas immer wieder übernehmen musste. Damals wie heute eine doofe Aufgabe. Und gerade Marketing ist vielleicht das wichtigste Kriterium für ein erfolgreiches Spiel.«

Moye will dieses fehlende Gespür für Marketing nicht durch einen neuen Mitarbeiter, sondern mit seinem Fleiß und Trotz ausgleichen: Dragon's Eye soll auf jeden Fall die Early-Access-Phase verlassen und fertig werden. Die Art und Weise, wie Moye über die Zeit danach nachdenkt, lässt allerdings vermuten, dass er trotzdem allmählich ans Ende seiner Kräfte gelangt: »Ich weiß nicht, was ich danach machen werde. Selbst wenn man etwas sehr liebt, kann es einen zuweilen fertigmachen. Wenn das passiert, dann trete ich gerne einen Schritt zurück, mache eine Pause und denke erst einmal in Ruhe nach. Wer weiß, vielleicht werde ich erstmal Kajaks am Strand verkaufen.«

Ganz ähnlich wie Julian Laufer und Tan Kang Soon bereut er allerdings nicht, so viel Lebenszeit und Kraft in sein bisher gescheitertes Spiel gesteckt zu haben. Das versichert er uns: »Vielleicht wird Dragon's Eye mein letztes Spiel sein, aber es macht mich immer noch glücklich. Der Erfolg ist da dann doch zweitrangig, ich will nicht wie einige andere Entwickler berühmt werden. Ich will einfach nur etwas Großartiges schaffen.« ★



Dragon's Eye ist ein ambitioniertes Projekt: eine offene Spielwelt, Dutzende Gegner, erlernbare Fähigkeiten, viele Items, jede Menge Quests. Viel Arbeit für einen Soloentwickler, der sich davon aber nicht abschrecken lässt.