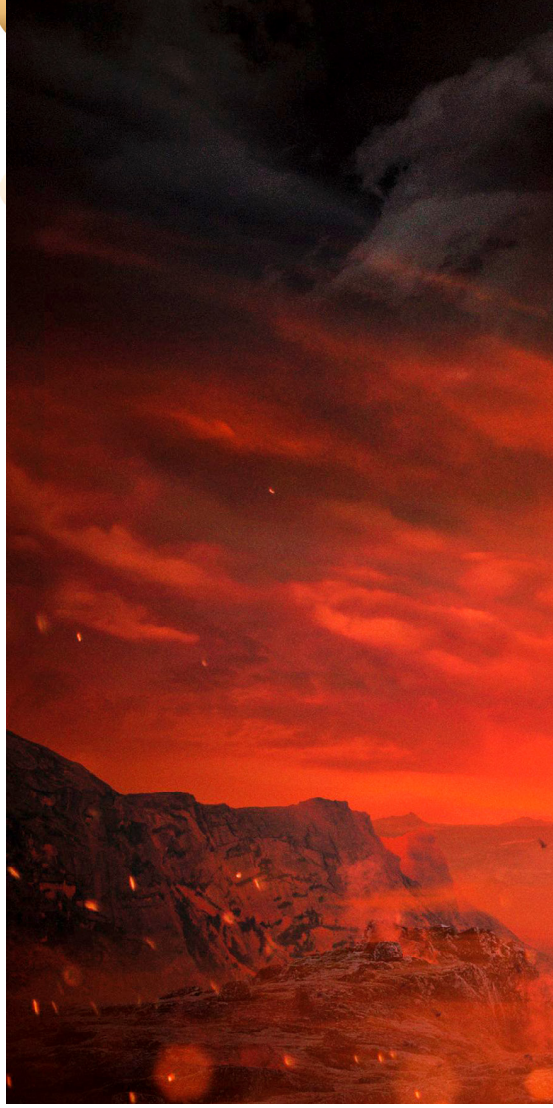
Nach dem Gollum-Desaster

DER ZUSTAND DER DEUTSCHEN SPIELEBRANCHE



Wird Deutschland irgendwann seinen Platz unter den Big Playern im Gaming-Bereich finden? Viele Entwickler sind mit dem aktuellen System der Förderung nicht zufrieden und fordern mehr Zuverlässigkeit und Fairness. Von Michael Sonntag

Videospiele zu produzieren, ist nicht nur zeitintensiv, sondern auch teuer. Eine mehrjährige Entwicklung ohne finanzielle Förderung ist für kleine Entwickler daher undenkbar. Die wichtigste Säule für die deutsche Games-Förderung bildet der Fördertopf des Bundes, der seit September 2020 Entwickler unterstützt. Doch aktuell kann dieser Topf die enorme Nachfrage und das Wachstum der Branche nicht mehr stemmen. Als im November 2022 bereits ein Antragsstopp der Bundesförderung erfolgte, konnte der Bundestag dies noch abwenden, indem er 20 Millionen Euro dazugab. Im Mai 2023, ein halbes Jahr später, waren allerdings auch diese Gelder aufgebraucht, womit es zum zweiten Antragsstopp kam. Wann es weitergeht, ist derzeit nicht bekannt.

Viele deutsche Entwickler sind nun verunsichert und verlieren das Vertrauen in den deutschen Standort. Vor allem unabhängige Studios fürchten um ihre Existenz. Wie steht es generell um das Potenzial der deutschen Spielebranche? Wo liegen die größten Probleme und Herausforderungen?

Das haben wir für unseren Report Wirtschaftsexperten und Verbände, große sowie kleine Entwickler und zuletzt auch das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz (BMWK) gefragt.

Games-Förderung: Wer kommt wie ans Geld?

Im September 2020 startete die deutsche Politik ihr groß angelegtes Games-Förderungsprogramm. Der ursprüngliche Plan: 250 Millionen Euro über fünf Jahre, 50 Millionen pro Jahr, um die Entwicklung deutscher Videospiele voranzutreiben. Der Geldgeber ist das BMWK, der Antragsprüfer der DLR Projektträger. Die Unterstützung übernimmt bis zu 50 Prozent der Produktionskosten, bei größeren Projekten sind es 25 Prozent. Die Voraussetzung: Die anderen 50 Prozent müssen über einen Publisher oder andere Wege

Gollum ist das aktuelle Negativbeispiel für deutsche Spieleentwicklung: schlechte Technik trifft auf langweiliges Gameplay.

getragen werden. Die Förderung basiert auf einem »nicht rückzahlbaren Zuschuss«, was bedeutet: Selbst beim größten Erfolg muss das Geld nicht zurückgezahlt werden. Bewerben kann sich jeder, entschieden wird nach dem Windhundverfahren – der Schnellste bekommt den Zuschlag. Der Haken: Der Antrag für die Games-Förderung des Bundes ist mit einem hohen bürokratischen Aufwand verbunden. Die Entwickler müssen die Finanzierung des Spiels im Detail darlegen, die Notwendigkeit der Förderung nachweisen und zusätzlich einen (nicht allzu schwierigen) Kulturtest bestehen.

Der Marktanteil deutscher Spiele taucht seit 2020 im Bericht des game-Verbandes nicht mehr auf. 2019 betrug er 4,3 Prozent, ein Jahr später 4,2. (Bild: GamesWirtschaft)

Stephan Beier, Managing Director bei Fishlabs (Chorus), gibt uns einen Einblick in die Prozedur des Antrags. Das Hamburger Studio bekommt für sein kommendes Spiel Project Black die aktuell höchste Fördersumme mit 5,5 Millionen Euro. Der damit zusammenhängende Antrag wird ebenfalls Rekordhalter sein und umfasst etwa 80 Seiten (30 Seiten Antrag, 30 Seiten Vorhabensbeschreibung, 20 Seiten Projektplanung). Hierfür benötigten mehrere Büros mehrere Monate an Arbeit und Absprachen. Der Aufwand bei Indie-Projekten ist selbstverständlich deutlich kleiner, aber immer noch abschreckend groß, wie Yannik Jansen meint, Mitbegründer des Studios Poly Pirates.

Ein paar Zahlen für den allgemeinen Überblick: Im Jahr 2022 sind insgesamt 117 Projekte mit 50 Millionen Euro gefördert worden. Hierzu gehörte ursprünglich auch das mit zwei Millionen Euro geförderte It's Magic, das neue Spiel von Daedalic Entertainment, welches nach Gollum erneut im Herr-der-Ringe-Universum spielen sollte. Gollum wiederum, das noch nicht von der Games-Förderung profitieren konnte, machte jüngst Schlagzeilen mit der schlechten Qualität von Gollum und wurde von der Kritik völlig zerrissen. Was das Studio nun zu einer harten Entscheidung bewegte: Die Entwicklungs-

Der Gollum-Fehlschlag hatte Konsequenzen: Daedalic Entertainment konzentriert sich nunmehr komplett aufs Publishing, 25 Mitarbeitern wurde gekündigt.

Felix Falk ist Geschäftsführer des deutschen game-Verbandes.

abteilung wurde geschlossen, It's Magic ist Geschichte, das BMWK wurde informiert, ein anderes Studio könnte nachrücken.

Für 2023 wiederum stehen aufgestockte 70 Millionen Euro zur Verfügung, 35 Projekte erhielten bereits 26 Millionen davon. 70 weitere Anträge stecken noch in der Pipeline und werden so lange abgearbeitet, bis das Geld verbraucht ist. Zu diesen 70 gehört unter anderem auch Piranha Bytes' nächstes Spiel Elex 3, das mehr als drei Millionen Euro Förderung erhält. Die bittere Erkenntnis: Wie das BMWK vor Kurzem mitteilte, sind die Fördergelder sowohl für 2023 als auch für 2024 bereits erschöpft. Der Grund dafür ist simpel: Die Studios mit einer Zusage erhalten für ihre mehrjährige Entwicklung auch Geld für mehrere Jahre und greifen damit auch auf Förderungen der Folgejahre zu.

Der game-Verband will mehr Wachstum

Felix Falk, Geschäftsführer des deutschen game-Verbandes, sprach beim Förderstart 2020 von einem »Quantensprung« für die Branche, die seitdem in großer Aufbruchstimmung sei. »Mit der Einführung der bundesweiten Games-Förderung hat Deutschland eine Aufholjagd zu den internationalen Top-Standorten der Games-Branche gestartet«, sagt Falk heute im Interview und verweist auf erste sichtbare Effekte. Die Anzahl der Spieleunternehmen ist in den letzten zwei Jahren um 26 Prozent gewachsen. Ein guter Anfang, der nun durch den zweiten Antragsstopp jedoch eine »Vollbremsung« erlebt habe. »Der erneute Antragsstopp führt bei Games-Unternehmen weltweit zu großer Verunsicherung, denn er zeigt: Bisher ist die Games-Förderung in Deutschland nicht berechen- und planbar. Das wirft uns weit hinter andere Standorte zurück.«

Die Abhängigkeit vom Bundesfördertopf bleibe weiterhin groß, da die Programme auf Länderebene wegen ihres kleinen Budgets nur als Ergänzungen anzusehen seien. Viele Programme seien noch nicht ideal auf das Medium zugeschnitten, das mit Gestaltung und Technik zwei verschiedene Bereiche vereine. »Die Spieleentwicklung passt dadurch häufig weder in Förderprogramme im Kulturbereich noch zu denen für den Technologiesektor.« Der Aufruf lautet: Wenn die Politik die Branche wachsen lassen will, sollte sie diese auch wachsen lassen. »Wir können nicht für anderthalb Jahre keine Möglichkeit in Deutschland haben, zu international konkurrenzfähigen Rahmenbedingungen zu entwickeln. Daher müssen die Fördermittel kurzfristig auf 125 Millionen Euro jährlich angehoben werden«, so Felix Falk. »Mittelfristig brauchen wir jedoch vor allem eine zusätzliche steuerliche Games-Förderung. Diese ist zusammen mit einem dann kleineren Games-Fonds der internationale Standard und findet sich bei vielen erfolgreichen Games-Standorten weltweit. Das schafft die Planbarkeit, die wir auch in Deutschland dringend benötigen.«

Die Wirtschaftsexpertin denkt eher pragmatisch

Petra Fröhlich, Chefredakteurin von Games-Wirtschaft, findet, dass das Problem des aktuellen Fördersystems absolut vorherseh-

Elex 3 erhält im Zuge der Games-Förderung 2023 eine Summe von über drei Millionen Euro.

Zahlen zur Games-Branche

58 Prozent
der Deutschen zwischen 6 und 69 Jahren spielen Computer- und Videospiele (2021)

9,8 Milliarden Euro
wurden 2021 in Deutschland mit Games und Games-Hardware umgesetzt

17 Prozent
Umsatzwachstum 2021 im Vergleich zum Vorjahr

4,2 Prozent
Anteil deutscher Games-Produktionen am Umsatz für Computer- und Videospiele in Deutschland (2020)

Eine Untersuchung von PwC Deutschland soll bis Herbst 2023 prüfen, inwiefern die Games-Förderung dem Standort hilft und wo sie verbessert werden muss.

Stephan Beier ist Managing Director beim Hamburger Studio Fishlabs.

bar gewesen sei. »Der Antragsstopp ist eine zwangsläufige Konsequenz aus der Konstruktion, die damals alle gut fanden: Analog zu anderen Förderprogrammen gibt es eben nur Förderung, solange das Geld reicht.« Sie kann die Empörung daher nur zum Teil nachvollziehen, »denn das Windhundverfahren war ›part of the deal‹«. So tragisch es für den Einzelfall auch sei, sollte man realistisch bleiben: »Niemand wird hoffentlich erwarten, dass der Bund quasi unlimitiert fördert und ungedeckte Schecks ausstellt.« Das Problem sei die aktuelle One-size-fits-all-Regelung. Für neue und kleinere Entwickler kommt die beliebte Bundesförderung nicht in Frage, da diese Unternehmen oft die restlichen 50 Prozent nicht stemmen könnten. Deren Anlaufadressen bleiben weiterhin die Länderförderungen, bei denen Petra Fröhlich allerdings »noch deutlich Luft nach oben« sieht, »sowohl qualitativ als auch mit Blick auf die Fördertöpfe«. Ihr Änderungsvorschlag lautet: »Wichtig wäre mindestens eine Zweiteilung – direkte Zuschüsse für kleine und mittelgroße Studios, Steuerrabatte für große Projekte.«

Deutschland müsse nicht unbedingt nach Vorbildern in anderen Ländern suchen, sondern sein eigenes System finden und auf seine Stärken setzen. Zum einen: »Es ist nicht so, dass in Frankreich, Schweden, Großbritannien oder Polen nur Milch und Honig fließen.« Zum anderen: »Die Förderkonstruktionen anderer Länder sind nur bedingt übertragbar, da es etwa in Kanada oder Großbritannien ein ganz anderes Ökosystem gibt, das aus einer ganz anderen Tradition kommt.« Gleichzeitig sei Ungeduld die falscheste Reaktion, Ehrgeiz viel wichtiger. »Der Ruf nach immer mehr Steuergeld ist meines Erachtens nicht hilfreich. Stattdessen sind Besonnenheit und Ruhe gefragt – und natürlich gute Produkte. Wir können und dürfen uns als Branche nicht allzu viele Gollums leisten. Es ist immens wichtig, dass die Studios jetzt auch liefern, nachdem die Politik in finanzielle Vorleistung gegangen ist. Die Branche muss zeigen, dass sich die staatlichen Investments buchstäblich auszahlen.«

Große Entwickler: In Wettbewerbsmodus umschalten

Nachdem Fishlabs mit seinem letzten Spiel Chorus die Qualitätsziele (Metacritic Score 76; 85 Prozent positive Reviews auf Steam) erreichen konnte, soll Project Black nun stärker den Massenmarkt anvisieren, um sich einer größeren internationalen Konkurrenz zu stellen. »Dazu setzen wir auf einen weiteren Ausbau unserer Qualität«, sagt Stephan Beier, Managing Director bei Fishlabs. »Dies ist natürlich mit entsprechenden Entwicklungskosten verbunden. Wir sind sehr froh, dass diese Aufstockung des Entwicklungsbudgets teilweise durch die 5,5 Millionen Euro Fördermittel kompensiert wird.« Insgesamt spiegeln die Fördermittel knapp 25 Prozent der Kosten wider. Förderung sei wichtig, Verlässlichkeit noch wichtiger. »Um Deutschland als attraktiven Standort für Spieleentwicklungen zu positionieren, ist es immens wichtig, dass wir langfristig und verlässlich planen können«, so der Managing Director. Er beobachtet vor allem, dass die deutsche Gaming-Branche im Gegensatz zu anderen Ländern sehr speziell aufgestellt sei. »So gibt es in Deutschland sehr wenige Studios, die ›klassische‹ Spieleprojekte für den Massenmarkt entwickeln, sondern wir haben zunächst mit Micromanagement-Spielen (etwa Anno, Fußballmanager oder Die Siedler, Anm. d. Red.) internationale Aufmerksamkeit errungen.«

Die Förderung müsse die Eigenheiten und die speziellen Wachstumsbedürfnisse der Branche berücksichtigen: Indie-Studios brauchen Starthilfe, größere Studios benötigen Unterstützung, um wettbewerbsfähig zu sein. Neben der Förderung gibt es noch viele weitere Stellschrauben: »Die größten Hürden, die wir in Deutschland sehen, sind die relativ hohen Lohnkosten im internationalen Vergleich sowie die Knappheit an Experten in klassischer Spieleentwicklung. Lösungsansätze sind hier die Förderung von Produktionskosten und eine Vereinfachung

Petra Fröhlich ist Chefredakteurin bei GamesWirtschaft und war lange Jahre in gleicher Position für PC Games verantwortlich.

Das Weltraumspiel Chorus war für das Studio Fishlabs ein voller Erfolg und gewann auch den Deutschen Computerspielpreis für 2022. Als Nächstes arbeiten die Entwickler an Project Black, für das sie eine Fördersumme von 5,5 Millionen Euro erhalten haben.

der Einstellung internationaler (Fach-)-Kräfte. Weiterhin wünschen wir uns eine Ausweitung von Kooperationsprogrammen zwischen Wirtschaft und Lehre, damit Studierende und Auszubildende relevanten Content lernen.«

Mehr Expertise für bessere Spiele

Nach dem Strategiespiel Iron Harvest betritt das Indie-Studio King Art Games mit seinem kommenden Spiel Schießeisen ein Genre, in dem es zuvor noch nicht entwickelt hat. Ein riskanter Schritt, bei dem ihm die Förderung sehr zugutekommt. »Das Risiko für alle Beteiligten sinkt, die Chance steigt, dass solche größeren Projekte, die den Standort und die Entwicklerszene in Deutschland international voranbringen, angegangen werden«, sagt CEO und Creative Director Jan Theysen. Mit mehr Geld dank Förderung in die Publisher-Verhandlungen zu gehen, bringe am Ende auch dank größerer Gewinnbeteiligung mehr Geld für den Entwickler ein. »Das heißt, dass die Förderung nachwirkt und Entwickler über das aktuelle Projekt hinaus unterstützen kann.« Deutschland habe förderungstechnisch endlich ein »Level Playing Field« mit vielen positiven Impulsen erreicht, so Theysen. Nichtsdestotrotz: »Dass der Fördertopf für 2023, 2024 und vielleicht darüber hinaus jetzt bereits zum zweiten Mal leergelaufen ist, ist andererseits aber eine Katastrophe für Entwickler, die mit der Förderung gerechnet haben. Hier muss dringend mehr Planbarkeit hergestellt werden.«

Deutschland sei immer noch dabei, eine wettbewerbsfähige Gaming-Branche aufzubauen. Theysen: »Deutschland hat kaum große Entwickler und Publisher. Es ist schwierig, AAA-Produktionen auf internationalem Top-Niveau aufzuziehen, wenn der Großteil der Entwickler in Deutschland in Teams mit weniger als 30 Leuten arbeitet. Die Ausbildung in Deutschland ist besser geworden, und mehr gute Leute bleiben für länger in der Games-Branche.«

Auf lange Sicht werde sich das rentieren. Mehr Leute bedeuteten mehr Expertise, mehr Expertise bedeute bessere Spiele. »Das Problem ist, dass sich das nicht beschleunigen lässt. Erfahrung lässt sich nicht kaufen. Wir bezahlen heute dafür, dass wir Ende der 90er nicht losgelaufen sind, als die internationale Games-Industrie aufgebaut wurde.«

Indie-Entwickler: Förderung muss Realität entsprechen

Das seit 2020 bestehende Drei-Frau-Studio Twisted Remble Games aus Berlin vermark-

Jan Theysen ist CEO und Creative Director bei King Art Games.

Nach Iron Harvest wagt sich King Art Games mit seinem neuen Spiel Schießeisen in ein neues Genre. Ein riskanter Schritt, der aber durch die Games-Förderung abgefedert wird.

tet zurzeit sein Debüt Duru: Über Mulle und Depressionen und beschafft parallel Mittel für sein Folgeprojekt, eine Murder-Mystery-Dating-Sim über toxische Beziehungen. »Nachdem die Förderung des Bundes nicht nur für 2023, sondern auch für 2024 einen Antragsstopp ausgerufen hat, fällt es natürlich schwer, optimistisch in die Zukunft zu schauen«, sagt Kerstin Schütt, Mitbegründerin, Programmiererin und Narrative Designerin bei Twisted Remble Games.

Der Alltag von Indie-Entwicklern bestehe eben nicht nur aus Entwicklung, sondern zu einem großen Teil aus Organisation und Akquise. Es gehe darum, Förderungen anzufragen und einen Plan aufzustellen, wie was miteinander kombiniert werden muss, um den Eigenanteil gering zu halten. Nicht selten würden auch großzügige Verwandte und Eltern aushelfen.

Der Antragsstopp zerstöre diese Pläne und zwinge zum schnellen Umdenken: Anträge müssten neu gestellt werden, Projekte im schlimmsten Fall extrem verkleinert werden. Kerstin Schütt: »Bei befreundeten Devs sind Projekte dadurch geplatzt, und dadurch sind auch Existenzen der Studios bedroht. Die Deadline für den Förderzeitraum der Regionalförderung lag kurz vor dem Antragsstopp des Bundes.« Als Indie-Entwickler funktioniere nichts ohne eine antrainierte Gelassenheit in Krisen, aber trotzdem bestehe der Wunsch nach Sicherheit.

»Wir haben in den letzten Jahren so viel gelernt, über Unternehmensführung, Spieleentwicklung, Kommunikation nach außen, Umgang mit Stress – das kann uns keiner nehmen. Wir müssen aber auch genauso sehen, dass wir nach fünf Jahren Turbulenz und finanzieller Unsicherheit nicht fünf weitere dieser Jahre folgen lassen können. Vielleicht sind zu einem späteren Zeitpunkt die Förderbedingungen besser.«

Kerstin Schütt fordert mehr Strategie als Schnelligkeit bei der Bundesförderung: »Eine Lösung dafür wäre, dass man einen Teil der Fördersummen für junge oder kleine Unternehmen reserviert, die Probleme haben, den

VON DER BUNDESFÖRDERUNG UNTERSTÜTZTE PROJEKTE

1. HALBJAHR 2023

Claymore Game Studios / Kalypso Media: Commandos: Origins – 1.532.519 Euro

Gamigo Publishing: Splitrealm – 1.304.303 Euro

Mimimi Games: Shadow Gambit (AT Süßkartoffel / Release: 17.8.) – 2.025.942 Euro

Nukklear / Jumpgate: Dune Awakening (AT Seabass) – 1.349.533 Euro

Promotion Software / Phoenix Games: Emergency One – 913.204 Euro

Realmforge Studios / Kalypso Media: Dungeons 4 – 1.844.167 Euro

Seal Media: Northmen – 913.267 Euro

Stratosphere Games: Project MiniCiv 2020 – 1.020.028 Euro

2. HALBJAHR 2023

Bytro Labs / Stillfront Group: Projekt 10 – 1.864.442 Euro

Chimera Entertainment: Songs of Silence (AT Realms at War) – 1.492.238 Euro

Envision Entertainment: Pioneers of Pagonia (AT Prometheus) – 1.073.555 Euro

Keen Games: Enshrouded (AT Game38) – 2.022.752 Euro

Nine World Studios / Kalypso Media: Tropico 7 – 1.971.826 Euro

Z-Software: Pflaumenmus (AT) – 998.923 Euro

1. HALBJAHR 2024

Aesir Interactive: Police Simulator / Boston District – 1.031.377 Euro

Cipsoft: Persist Online – 1.017.488 Euro

Deck13 Interactive: Atlas Fallen: The Wielderer of Gods – 1.086.417 Euro

Egosoft: X24 – 799.698 Euro

Grimlore Games / Embracer: Project Minerva – 2.594.565 Euro

Legendary Play: Esports Heroes – 974.020 Euro

Limbic Entertainment / Bandai Namco Entertainment: COVE – 1.756.876 Euro

Playa Games / Stillfront Group: Mobile Dungeon – 1.352.722 Euro

Rockfish Games: Everspace 2: The Companions – 1.649.196 Euro

Stratosphere Games: Project Shade 2022 – 1.099.141 Euro

Travian Games: Travian: Legends Mobile – 1.042.054 Euro

2. HALBJAHR 2024

Daedalic Entertainment / Nacon: It's Magic – 2.036.663 Euro (eingestellt)

Don vs Dodo GmbH / Toplitz Productions: Industry Giant 4.0 – 917.765 Euro

Elysium Game Studio: Neo Berlin 2087 (AT Shadow of Conspiracy) – 1.420.472 Euro

Maschinen-Mensch: Curious Caves – DLC – 999.576 Euro

Massive Miniteam / Embracer: Project LOC – 1.430.863 Euro

Megagon Industries: LMSR – 1.118.236 Euro

Overhype Studios: Menace – 1.073.555 Euro

Realmforge Studios / Kalypso Media: Tropico 6 Season Pass – 932.218 Euro

Studio Fizbin / Thunderful Games: Project Kokidon – 1.310.160 Euro

Xyrality: Big Boss – 997.368 Euro

2025

2tainment: Goal 2025 – 996.891 Euro

Bildundtonfabrik (BTF): The Apartment – 1.247.816 Euro

Black Forest Games: Super Shotgun – 3.168.513 Euro

FDG Entertainment: Battlemons – 976.990 Euro

Flying Sheep Studios / iCandy Interactive: Life 3.0 – 1.081.315 Euro

Gentlymad Studios / Assemble Entertainment: Sonnenblume – 1.729.652 Euro

King Art: Schießeisen – 2.244.028 Euro

Mad About Pandas: Yerba Buena – 1.649.471 Euro

Monokel: Mathilde: The Last Timewalker – 1.279.870 Euro

Tamschick Exhibition Ventures: Holodeck – 956.120 Euro

Weltenbauer Software: Project Habanero – 1.939.023 Euro

2026

Egosoft: X26 – 1.967.188 Euro

Fishlabs / Embracer: Project Black – 5.527.514 Euro

Handygames: Codename Eisenfaust – 1.789.292 Euro

Neurodactics GmbH: Mambio Lernapp – 1.172.360 Euro

Piranha Bytes / Embracer: WIKI6 – 3.168.513 Euro

Welevel: SolidLake – 1.678.084 Euro

Quelle: gameswirtschaft.de

2022 kamen etwa 20 Prozent der in Nordamerika meistverkauften Spiele aus Kanada.

Twisted Remble Games veröffentlichte 2023 sein Puzzle-Adventure Duru: Über Mulle und Depressionen.

Eigenanteil für größere Produktionen zu stemmen. So ermöglicht man ihnen, größere Produktionen und auch mehr Leute einzustellen. Allein, zu zweit oder zu dritt kann man Spiele erschaffen, aber der Workload und der Druck sind einfach sehr groß.«

Weniger Papierkram wäre hilfreich

Das Düsseldorfer Studio Poly Pirates veröffentlichte bisher ein Spiel namens Snackhunter und arbeitet nun an Kind Nature, einem Rogue-like-Deckbuilder mit Basenbauelementen. »Wenn man Deutschland im Ganzen betrachtet, ist die Fördersituation eher schlecht«, erzählt Gründer Yannik Jansen. »Es ist stark von den Bundesländern abhängig, ob es überhaupt Förderungen gibt und in welcher Höhe diese ausfallen. Gerade jetzt, wo die Bundesförderung zum zweiten Mal in kurzer Zeit leer gegangen ist und wir nicht wissen, ob es in Zukunft eine neue Bundesförderung für Spiele geben wird.« Das Studio ist direkt vom Antragsstopp betroffen, da auch Poly Pirates auf eine Kombination von Förderungen gesetzt hat. »Gerade die Produktionsförderungen sind, ohne einen größeren Geldhahn, nicht zu bekommen, und ohne die Förderung des Bundes kann kaum jemand sich auf eigene Faust, also ohne einen Investor/Publisher, darauf bewerben.« Dank einer weiteren Förderungszusage sei das Studio aber erstmal abgesichert und könne sich über Wasser halten, »was viele andere Studios nicht behaupten können, daher schätzen wir uns sehr glücklich«.

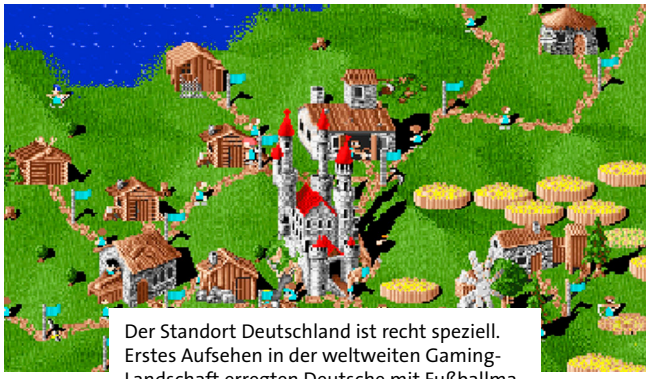
Deutschland sei als Standort nicht der schlechteste, besonders wegen seiner gut vernetzten Indie-Szene. »Aber gerade steuerlich ist es ein sehr schlechter Standort, gerade für Games«, sagt Yannik Jansen. »Games brauchen meist eine lange Phase, wo viel investiert beziehungsweise aus eigener Tasche gezahlt wird, und falls dann mal der Fall eintritt, dass ein Spiel Geld abwirft, wird man dafür ›bestraft‹, das Geld in der Firma zu lassen und sich damit über die nächste Zeit hinweg zu finanzieren.«

Eine Steuererleichterung für die Spieleentwicklung und eine Förderung in diese Richtung sei etwas, das gerade mittelgroße Unternehmen unterstützen würde. »Ich finde, die Bundesförderung ging schon in die richtige Richtung vom Prinzip her. Jeder, der sich dafür anmeldet und die Bedingungen auf dem Papier erfüllt, bekommt die Förderung. Jedoch ist der Papierkram sehr unübersichtlich und hat schon viele von uns im Vorfeld abgeschreckt. Da muss auf jeden Fall noch entlastet werden!«

Die Politik: Mehr Strategie statt mehr Geld

Wir haben auch mit Michael Kellner über die deutsche Games-Förderung gesprochen, er ist Parlamentarischer Staatssekretär beim Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz und gleichzeitig offizieller Ansprechpartner der Bundesregierung für die Kultur- und Kreativwirtschaft.

Survival mit Karten: Der Release von Kind Nature von Poly Pirates ist für 2024 geplant.



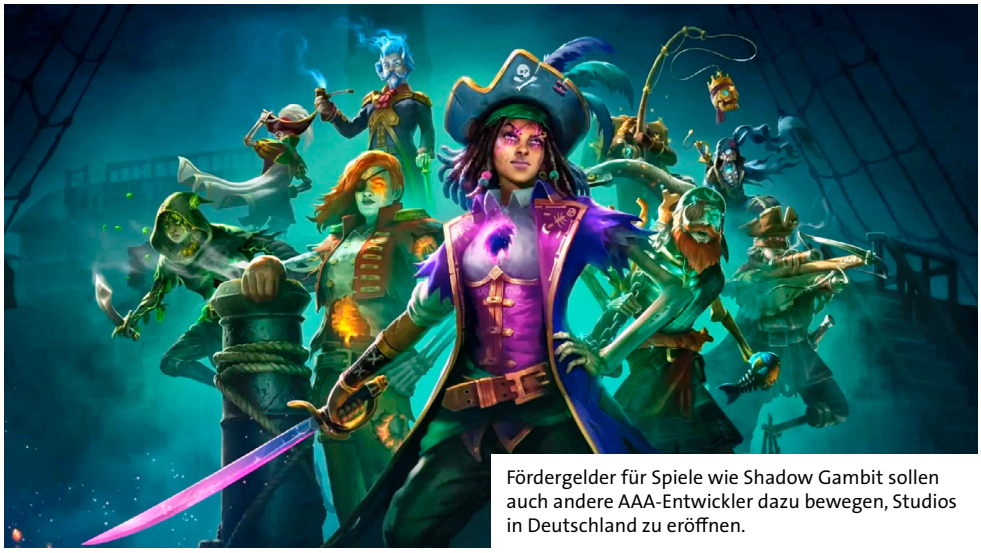
Der Standort Deutschland ist recht speziell. Erstes Aufsehen in der weltweiten Gaming-Landschaft erregten Deutsche mit Fußballmanagern und Strategiespielen wie Die Siedler.

Allgemein blickt Michael Kellner positiv auf die Branche: »Die Nachfrage nach der Förderung hatte sich in den letzten Monaten sehr positiv entwickelt. Zudem konnten wir feststellen, dass die beantragten Projekte größer werden. Das ist erfreulich und zeigt, dass die Förderung wirkt – die Unternehmen nehmen dank der Förderung größere Projekte in Angriff als zuvor. Aktuell wird jetzt die Computerspieleförderung systematisch evaluiert, belastbare Ergebnisse über die Wirkung der Förderung erwarten wir im Herbst.« Die Wirtschaftsprüfungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers führt die besagte Untersuchung seit Februar 2023 durch und analysiert im Zuge dessen die Bereiche Zielerreichung, Wirkung und Wirtschaftlichkeit. »Die in den letzten Monaten stark gestiegene Nachfrage hat dazu geführt, dass das Geld trotz Erhöhung durch den Bundestag nicht mehr ausgereicht hat, um den Bedarf vollständig zu decken – daher mussten wir leider einen Antragsstopp verhängen. Im Rahmen der Evaluation wird nun auch untersucht, wie die Branche als Ganzes am besten von den leider begrenzten Fördergeldern profitieren kann, falls es uns nicht gelingt, den weiterhin steigenden Bedarf zu adressieren.«

Neben einer stabilen Förderung verfolge das BMWK zwei weitere Strategien: »Zum einen hoffen wir natürlich, dass dank der Förderung die schon in Deutschland ansässigen Entwicklerstudios noch bessere Games entwickeln, die dann auch über unsere Grenzen hinweg stärker wahrgenommen werden. Zum anderen wollen wir mit der Förderung auch die großen internationalen Player dazu bewegen, AAA-Studios in Deutschland zu gründen. Aktuell bauen wir das Standortmarketing aus, um international für Deutschland als einen attraktiven Standort für die Entwicklung von Computerspielen zu werben – und um zu zeigen, was schon jetzt alles aus Deutschland kommt. Dazu zählt auch Games-Technologie, die in ganz anderen Wirtschafts- und Gesellschaftsbereichen Nutzung findet.«

Michael Kellner ist Parlamentarischer Staatssekretär beim BMWK sowie Ansprechpartner der Bundesregierung für die Kultur- und Kreativwirtschaft.

Spoonful aus Köln arbeitete vor Kurzem noch an Adventures' Advocate, in dem ihr als magischer Shop die Abenteuerpfade von Fantasy-Helden plant.



Fördergelder für Spiele wie Shadow Gambit sollen auch andere AAA-Entwickler dazu bewegen, Studios in Deutschland zu eröffnen.

Im Gespräch fragten wir Michael Kellner nach dem oft kritisieren Windhundsystem. Wie steht er zu einer Alternative, die sowohl große Studios als auch kleinere gleichermaßen unterstützen kann (Steuererleichterungen plus Förderfonds)? Hält er ein solches System in Deutschland für realisierbar?

»Ich persönlich setze mich dafür ein, dass wir in Deutschland beide Systeme nebeneinander anbieten können – Tax Break für die großen Unternehmen und ein Förderfonds für kleine Entwicklerstudios. Das wird nicht einfach durchzusetzen sein, denn auch dann muss für den Förderfonds geregelt werden, nach welcher Priorisierung die Fördermittel verteilt werden. Alle Verfahren – Windhund eingeschlossen – haben natürlich Vor- und Nachteile. Daher untersuchen wir im Rahmen der Evaluation der Förderung auch, wie wir zukünftig die Fördermittel priorisieren, damit die Branche insgesamt den größtmöglichen Nutzen hat. Spielen ist Teil unserer Kultur – und im Zeitalter derVideospiele ein Massenphänomen und ein zunehmender Wirtschaftsfaktor. Die Mehrheit der Menschen spielt, gerade die Zahl der älteren Zocker steigt immer weiter an. Deshalb unterstützen wir den Sektor«, sagt Michael Kellner.

»Die Bundesregierung hat im Koalitionsvertrag vereinbart, die Games-Förderung zu verstetigen. Es gibt auch einen parteiübergreifenden Konsens über die aktuellen Regierungsparteien hinaus, vor allem bei jüngeren Politikerinnen und Politikern, dass Games für unsere Zukunft wichtig sind und eine Förderung sinnvoll ist. Ich bin persönlich überzeugt, dass es uns gelingen wird, die Games-Förderung in Deutschland zu verbessern, weiter auszubauen – für eine vielfältige Games-Landschaft und für einen international wettbewerbsfähigen Standort.« ★