

Das Wort zum Monat – Februar 2024

SO VIEL KUH, SO WENIG WEIDE

Lebe deinen Traum und Carpe Diem. Kann man versuchen, man kann aber auch einfach nicht Spieleentwickler oder Spieleentwicklerin werden.



Petra Schmitz

Petra denkt öfter mal darüber nach, ob man Spiele nicht lieber anders nennen sollte, denn der Begriff gaukelt eine Leichtigkeit vor, die zumindest der Business-Seite der Branche schon vor Jahrzehnten abhanden gekommen ist. Spiele sind dort schon lange keine Abenteuer für junge Menschen mehr, sondern einfach nur harte Arbeit. Die aktuelle Zeit zeigt das mehr als eindrücklich.



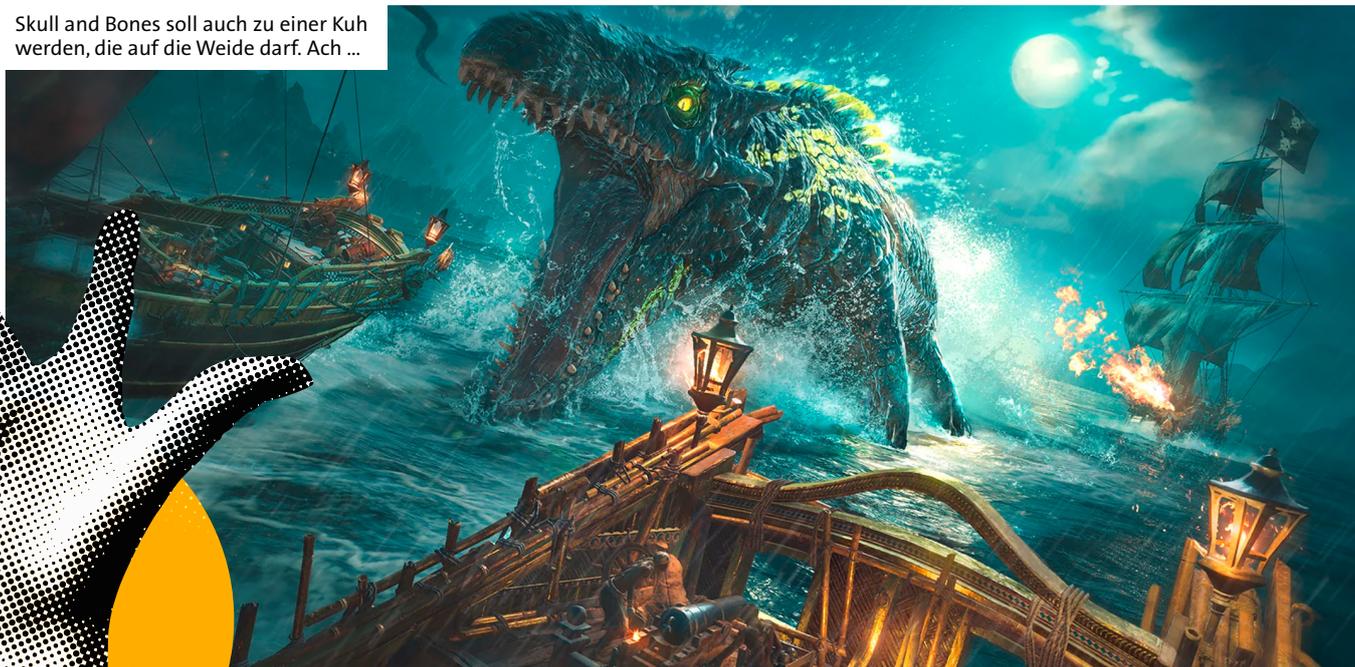
Soeben nachgedacht und ich komme zu meinem Erstaunen auf ziemlich viele schöne Momente im Februar 2024: die innigen Stunden mit dem bald elfmonatigen Hund auf dem Feld oder im Wald (wir wachsen nach einer vergleichsweise schwierigen Phase gerade wieder zusammen). Das entspannte Abgammeln mit Freund und Hund auf dem Sofa nach langen Arbeitstagen. Als mir meine Autoversicherungs-App mitteilte, dass ich dank meiner besonnenen Fahrweise mit einem Beitragsrabatt von 25 Prozent rechnen kann (Maximum sind 30 Prozent). Die drei Siege im Solo-Resurgence von Warzone 3 (bedenkt bitte, dass ich bald 50 werde, da darf ich mich sogar über zweite und dritte Plätze freuen). Und das fantastische Interview zum Elden-Ring-Addon Shadow of the Erdtree (ab Seite 16) mit Hidetaka Miyazaki, der vermutlich der einzige japanische Entwickler ist und für immer bleiben wird, dessen Namen ich ohne großes Nachdenken einfach runtertippen kann. Ja, der Februar war abseits der Welt- und Wetterlage gar nicht so verkehrt für mich.

Für die Menschen, die an Skull and Bones (ab Seite 56) oder am Suicide-Squad-Spiel (ab Seite 82 mit zwei angedockten Kolumnen) gearbeitet haben und noch immer arbeiten, für viele Menschen, die eine Seite vorher unter die erwähnten 6.400 Beschäftigten fallen (Spielebranche-News), dürfte der Februar allerdings nicht so das Gelbe vom Ei gewesen sein.

Wer braucht das alles?

Ich will nicht all das wiederholen, was die Kollegen längst geschrieben haben, ich will eure Augen nur kurz auf einen speziellen Satz in der bereits erwähnten News lenken. Auf diesen: »Da inzwischen im Schnitt mehr als 40 Spiele pro Tag allein auf Steam erscheinen, sei es schwieriger geworden, aus der Masse hervorzustechen.« Und ich stelle die Frage: Wieso ist das eigentlich so? Also nicht das mit der Masse und dem Hervorste-

Skull and Bones soll auch zu einer Kuh werden, die auf die Weide darf. Ach ...





Blöderweise nur neun Kills, aber Sieg ist Sieg.

chen, sondern das mit den mehr als 40 Spielen. Nun, die Antwort auf meine Frage ist gar nicht so kompliziert: Spiele zu entwickeln war nie einfacher als heutzutage. Man benötigt nicht mehr zwingend eine tiefe Ahnung von Programmierung. Tools und Dokumentationen, und die Engines selbst geben viele Hilfen an die Hand. Wenn man sich dann ordentlich rein kniet, kann man auch mit einem kleinen Team oder sogar alleine ein Spiel stemmen und es auf Steam veröffentlichen. Und mal ehrlich: Wer von euch hat noch nie einen gedanklichen Halbsatz wie »... wenn ich mal ein Spiel entwickeln würde, wäre das ...« formuliert? Manche Menschen belassen es nicht bei dem gedanklichen Halbsatz, sondern machen es dann auch einfach. Dazu gesellen sich Quatschtitel, schnell rausgeklopfte Serienspiele aus dem Casual-Kosmos, ambitionierte Indies, AA- und AAA-Spiele und – zack – klingt »mehr als 40« fast schon untertrieben.

Wer sich das mal ganz genau vor Augen führt, der sollte sich zweimal überlegen, ernsthaft einen Job als Spieleentwickler oder Spieleentwicklerin anzustreben. Die Chance, dass man

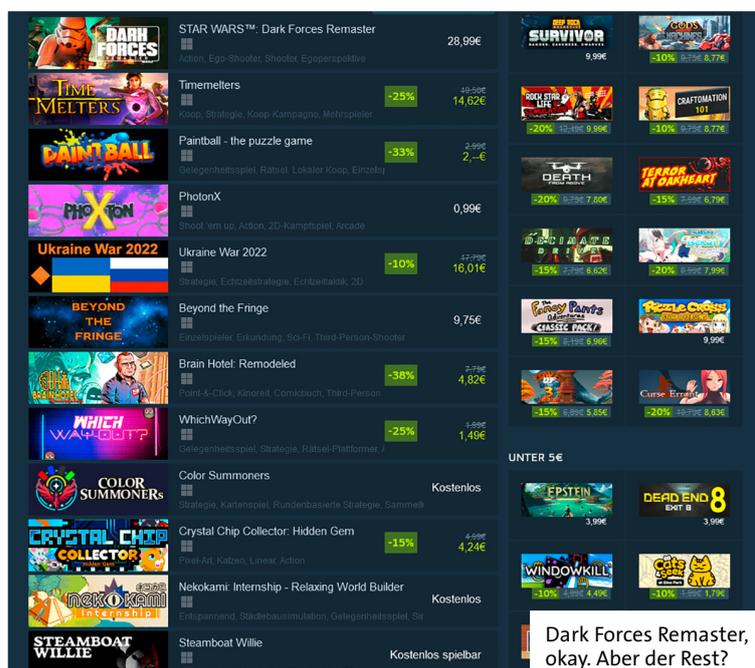
irgendwo ungesehen auf Steam verschimmelt, ist gigantisch. Und selbst große Studios und bekannte Namen machen inzwischen nicht mehr glücklich, siehe die schon erwähnten Skull and Bones und Suicide Squad. Das ist frustrierend für die Macher, denn Erfolglosigkeit ist Erfolglosigkeit, egal wie groß das Budget auf der Route dahin war. Was ich sagen möchte: Traumjobs sind schön und gut, solange sie Träume wahr werden lassen. Wenn sie sich aber als etwas herausstellen, das weder für die Seele noch für das Konto erfüllend ist, dann nimmt man besser Abstand davon. Und gerade ist eine Zeit, in der man von der Spieleentwicklung Abstand nehmen sollte, glaube ich.

Macht was anderes

Ich schreibe das hier nicht nur aus Sorge um junge Menschen, die Träume haben. Ich schreibe das auch, weil die Spielelandschaft inzwischen kaum noch zu Atem kommt. Jede minimale Abweichung von Genrekonventionen wird als Innovation abgefeiert, Retro ist der geile neue alte Scheiß, weil niemand mehr Zeit zum Nachdenken hat. Weil alle zwei Tage eine neue Kuh (eigentlich ja Sau, aber damit funktioniert die Weidenmetapher nicht) durchs Dorf getrieben werden will – die meisten davon landen schnell beim Schlachter. Nur wenige dürfen auf die Weide, Gras fressen, zufrieden werden.

Ich bin alt, ich sehe diese Auswüchse an mir vorbeiflitzen, kopflos, planlos, und eben oft genug erfolglos. Weil von allem zu viel da ist, in jeder Qualitätsausprägung. Früher stand bei uns auf dem Heft »Die ganze Welt der PC-Spiele«. Das war damals schon nicht wahr, aber heute wäre es ein Witz. Wie gut, dass der Satz schon lange weggefallen ist.

Lasst die Spieleentwicklung Spieleentwicklung sein. Wenn es unbedingt was mit Computern sein muss, dann sucht euch einen Job in der IT (die bezahlt im Regelfall auch besser), genießt eure Hobbys, schafft euch zum Beispiel einen Hund an, geht mit dem in den Wald und gewinnt vielleicht drei Mal im Monat eine Partie in einem Multiplayer-Shooter. Damit muss man echt nicht warten, bis man fast 50 ist. ★



Dark Forces Remaster, okay. Aber der Rest?