

Indiespiele, voll im Mainstream

Indiespiele sind keine Nischenprodukte mehr, sie sind längst zum Mainstream geworden. Wir erklären, wo sie herkommen, was sie auszeichnet und wieso die Spieler entscheiden, wie es mit ihnen weiter geht. Von Sebastian Stange

Schon seit einigen Jahren sind Indiespiele nicht mehr aus der Spieleszene wegzudenken. Jeder kennt die großen Beispiele wie Minecraft oder Super Meat Boy. Und jeder hat seine eigene Vorstellung, was sich hinter dem Begriff Indiespiel eigentlich genau verbirgt. Der englische Wortstamm ist immerhin schnell erklärt. Er kommt von »independent«, was zu Deutsch unabhängig bedeutet, eigenständig oder auch individuell. Indiespiele, so die gern herbeigeommene Erklärung, stammen also von kleinen, unabhängigen Entwicklern ohne Einflussnahme eines Publishers. Allerdings setzen mittlerweile auch viele große Studios eigene Ideen um, ohne dass ihnen ein klassischer Publisher die Marschrichtung vorgibt. Man denke an Double Fine Productions mit ihren vielen kleinen Projekten oder an Obsidian Entertainment mit dem Rollenspiel Pillars of Eternity. Sind das auch Indiespiele? Gilt der Begriff nur für kleine Teams und ebenso kleine Titel? Oder liegt es an der Art und Weise, wie Spieler und Entwickler miteinander kommunizieren? Ist es der offene Dialog in Foren, via Twitter oder die freimütige Veröffentlichung von Technikdemos und Alpha-versionen, die einen Indie-Entwickler auszeichnen? Eine klare Antwort gibt es nicht. Dem Begriff fehlt eine eindeutige Definition, und wichtiger noch: Er verändert sich stän-

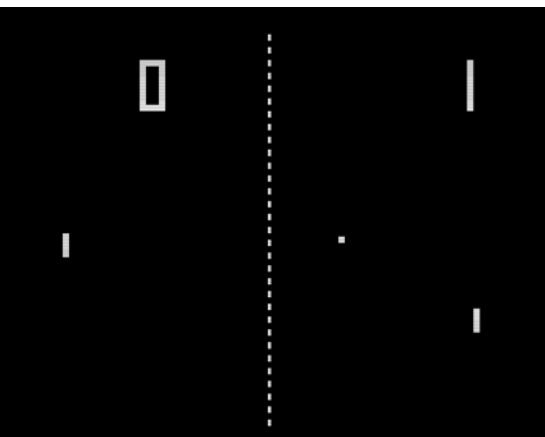
dig. Während Indiespiele früher vielleicht noch Außenseiter waren, sind sie inzwischen längst im Mainstream angekommen. Dabei begann alles sehr unschuldig, ging in den letzten Jahren aber plötzlich sehr schnell.

Am Anfang waren alle Spiele Indie

Die ersten Computer- und Videospiele waren gewissermaßen per Definition Indies, eben weil es noch keine etablierten Publisher oder großen Studios gab. Richtig los ging es mit den Indiespielen jedoch erst nach der Jahrtausendwende. Zuvor gab es schon allerlei Hobby-Projekte, die als Share- oder Freeware verteilt wurden, und bereits 1999 wurde der Designwettbewerb »Independent Game Festival« ins Leben gerufen. Damals war den Spielern also klar, dass kleine und unabhängige Studios einen gemeinsamen Oberbegriff verdienten. Doch erst 2005 begann der Indie-Boom. In diesem Jahr ereigneten sich zwei wichtige Dinge: Zum einen bezeichneten sich plötzlich

immer mehr Teams selbst als Indie-Entwickler. Zum anderen erlebte die Branche ihren ersten großen Indiehit: Cave Story. Der Japaner Daisuke Amaya schuf über fünf Jahre hinweg in seiner Freizeit ein grandioses Freeware-Abenteuer, das erst dank einer Fanübersetzung den westlichen Markt erreichte. Dort wurde es rasch zum millionenfach gespielten Publikumsfavorite und schaffte es später sogar als Verkaufsversion auf Steam und diverse Nintendo-Konsolen.

Seitdem haben derartige Spiele immer mehr an Bedeutung und Präsenz in der Branche gewonnen. Die zunehmende Vernetzung der Spielergemeinde, Online-Vertriebsplattformen wie Steam oder GOG und auch simple Browserspiele eröffneten Entwicklern aus aller Welt die Möglichkeit, sich auch abseits der bis dato üblichen, traditionellen Spielprojekte zu entfalten und damit tatsächlich Geld zu verdienen. Rasch wurden Indiespiele auch in die Digitalmarktplätze von Xbox 360, PlayStation 3 und Wii aufgenommen. In den letzten Jahren erhielt die Indie-Bewegung dann richtig Schwung, denn die Szene entdeckte das Crowdfun-



Pong, einer der ersten Computerspielhits von 1972, war per Definition ein Indiespiel.



Der erste große Indie-Erfolg war das Action-Adventure Cave Story des japanischen Hobby-Entwicklers Daisuke Amaya. Das Ein-Mann-Projekt ist als Freeware erhältlich.



Minecraft entstand als simples Indiespiel, ist aber längst eine der weltweit größten Spielmarken geworden.



Valves Free2Play-Renner Dota 2 würde nicht existieren, hätten findige Modder nicht anno dazumal an Starcraft und Warcraft 3 herumgebastelt.

ding-Prinzip für sich. Für den großen Auftakt sorgte Double Fine mit dem Adventureprojekt Broken Age, das im März 2012 sagenhafte 3,3 Millionen US-Dollar auf Kickstarter einbrachte. Seitdem sichern sich immer mehr Indiespiele derartige Starthilfe. Und wenn die nicht reicht, gibt es immer noch das Early-Access-Geschäftsmodell: Spieler erwerben eine unvollständige Version zusammen mit dem Versprechen, dass alle fehlenden Inhalte als Gratis-Patch nachgeliefert werden. Was in der Theorie sehr dreist klingt, erweist sich in der Praxis als beliebtes und erfolgreiches Werkzeug für kleinere Studios. Während die Spielergemeinde wohl nicht mal im Traum daran denken würde, das neue Call of Duty bewusst als unfertige Fassung zu erwerben, genießen Indiespiele einen großen Sympathie- und Vertrauensbonus. Spieler mögen Indies. Und Spieler haben gute Gründe dafür.

Unabhängige Entwickler genießen Freiheiten, die den großen Studios mit ihren Publisherverträgen oft verwehrt bleiben. Die Budgets der Blockbusterspiele steigen beständig an. Insbesondere jetzt, wo die neuen Spielkonsolen auf dem Markt sind, wird es immer teurer, komplexe und umfangreiche Titel zu produzieren. Tom Sweeney, Mitbegründer von Epic Games, beschreibt die aktuelle Lage so: »Die Industrie wandelt sich. Aktuell sieht es so aus, als ob branchenweit nur etwa ein Drittel so viele Triple-A-Spiele in der Entwicklung sind wie während der vergangenen Konsolengeneration. Und jedes von denen scheint etwa das dreifache Budget zu haben.« Große Spiele kosten mehr Geld als je zuvor, und die Publisher müssen alles tun, um finanzielle Risiken zu vermeiden. So werden DLC-Inhalte, Premium-Abos, Vorbesteller-Boni und Mikrotransaktionen von Anfang an fest eingeplant. Statt einfach »nur« Spiele zu produzieren, müssen die großen Konzerne die oft zitierten »Franchises« schaffen, Marken also, die sich jahrelang melken lassen. Könnte es sich etwa Infinity Ward erlauben, mehrere Jahre Entwicklungszeit in eine riskante und unerprobte Spielidee zu stecken? Nein, sicherlich nicht, für den börsennotierten Mutterkonzern Activision Blizzard wäre das eine törichte Investition. Aber Indiestudios kön-

nen das. Und sie verzichten in der Regel auf Vorbestell- und DLC-Irrsinn.

Was den kleineren Produktionen an Budget fehlt, machen sie mit gewagten Designs wett. Viele Indie-Entwickler haben den Mut und die Freiheit, auf sonst übliche Spielelemente zu verzichten und sich stattdessen auf einzelne Kernelemente wie beispielsweise ein bestimmtes Kampfsystem oder einen skurrilen Grafikstil zu konzentrieren. Sie können Experimente wagen, radikale Entscheidungen treffen und unbequeme Themen aufgreifen. Und wichtiger noch: Die einzelnen Mitarbeiter können sich in solchen Spielen selbst verwirklichen. Bemerkenswert ist dabei, wie öffentlich manche Indieprojekte entwickelt werden. Sie finden dann im Bestfall schon lange vor ihrer Fertigstellung ein Publikum und entstehen fortan im Dialog mit den potenziellen Käufern. Nicht zuletzt brütet die Indie-Szene munter neue Genres aus. Tower-Defense-, MOBA- oder Survivalspiele würde es heute

wohl nie in ihrer prominenten Form geben, hätten nicht kleine Teams und Modder bewiesen, dass solche Konzepte funktionieren.

Doch Indiespiele orientieren sich genauso in Richtung Vergangenheit, wie sie die Zukunft der Branche beeinflussen. Sie nutzen etwa gern den Pixellook der 8- und 16-Bit-Ära, der trotz begrenzten Mittel für eine stimmige Grafik sorgt. Oder sie bedienen Nostalgiker, indem sie fast vergessenen Genres, Mechaniken oder Spielereihen neues

Volle Freiheit, volles Risiko

Leben einhauchen. Ein Spiel wie Legend of Grimrock mit seinen Schachbrett-Dungeons mag heute so zeitgemäß wie ein Röhrenmonitor sein, es findet dennoch sein Publikum, vielleicht gerade deswegen. Viele Retroklassiker wie Shadowrun oder Elite werden gar nur deshalb wiederbelebt, weil die Spieler



Der Sony-Boss zur Spiele-Zukunft

Auf der Spielemesse E3 befragten wir Jim Ryan, CEO und Präsident von Sony Computer Entertainment Europe, zur Zukunft der Spielebranche. Er beschreibt, wie sie sich in den kommenden Jahren verändern wird und welche Rolle Indies dabei spielen.

Jim Ryan Online wird immer wichtiger werden. Wir werden mehr dieser richtig großen Spiele erleben, die nur dann funktionieren können und deren Entwicklungs- und Finanzierungsaufwand nur dann lohnt, wenn die Spieler langfristig damit beschäftigt sind. Ein Spiel wie Destiny wird von einigen Leuten für Monate oder gar Jahre gespielt werden. Ich denke dieser Trend muss sich fortsetzen, damit diese Sorte Spiel finanziell überhaupt Sinn ergibt.

Es [...] gibt einen Trend in der Spieleindustrie, der sich bereits im Filmgeschäft vor vielen Jahren vollzogen hat: die Bildung weniger, großer und global operierender Studios. Genau das erleben wir gerade bei Spielen. EA, Activision, Ubisoft, Take 2, Sony, Microsoft und Nintendo – das sind die bestimmenden, globalen Wirtschaftsmächte. Mittlere Publisher haben es hingegen derzeit etwas schwerer. Die Entwicklungs-

budgets werden höher und höher, man braucht gutes Personal, eine gute Finanzierung, und diese beiden Ressourcen sind begrenzt. Uns ist klar, dass es für manche Unternehmen in dieser Zwischenliga sehr schwierig wird. Hier möchte ich den Vergleich mit der Filmindustrie weiterführen, wo es tolle Arthouse-Streifen gibt, die mit einem relativ überschaubaren Budget an Orten wie Frankreich oder Spanien gedreht werden, in Ländern mit reicher Kinogeschichte und Kinokultur. Dasselbe passiert nun bei Videospielen mit diesen kleinen Teams und ihren wirklich innovativen Ideen. [...] Sie sind nicht nur die neueste Variante einer bekannten Spielereihe, die seit 20 Jahren existiert. In vielerlei Hinsicht ist das die Zukunft der Branche. Entwickler, die in diesem Jahr noch an Indiespielen arbeiten, werden in den kommenden fünf bis zehn vielleicht zu einem großen Studio wachsen und Spiele für die wichtigsten Publisher kreieren.

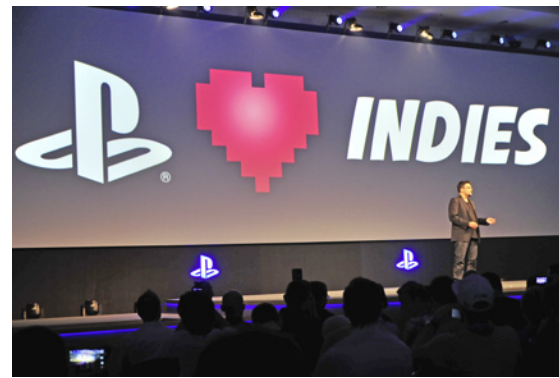
Game Jams - die Indie-Wettbewerbe

Immer wieder verwirklichen Indiespiele ganz neue, originelle Spielideen oder clevere Varianten bekannter Mechaniken: Puzzlespiele mit vier Dimensionen, asymmetrische Mehrspieler-Titel oder zufallsgenerierte Textadventures. Viele dieser schrägen Konzepte entstehen im Rahmen von Game Jams. Das sind kleine Wettbewerbe mit dem Ziel, binnen kurzer Zeit aus einer guten Idee einen überzeugenden Prototyp zu machen. Solche Wettbewerbe gibt es häufig innerhalb von Entwicklerstudios. So entstand der schräge Goat Simulator im Rahmen eines einmonatigen Game Jams beim Entwickler Coffee Stain Studios. Überall auf der Welt finden regelmäßig solche Game Jams für die breite Öffentlichkeit statt. Populärster Vertreter ist der Online-Wettbewerb Ludum Dare, bei dem Entwickler gerade mal zwei Tage lang Zeit haben, um ein funktionierendes Spiel zu programmieren. Diese Form des Kreativwettstreits

ist derart populär, dass derzeit kaum ein Tag vergeht, an dem nicht irgendwo unter Zeitdruck an neuen Spielideen gearbeitet wird. Die Webseite www.globalgamejam.org gibt einen guten Überblick über kommende und laufende Game Jams. Es lohnt sich übrigens auch für Spieler, auf den Webseiten der einzelnen Veranstaltungen vorbeizuschauen. Denn meist werden die kreativen Ergebnisse der Teams dort gratis veröffentlicht.



Der schräge Goat Simulator entstand nur deshalb, weil sich die Entwickler nach der Fertigstellung von Sanctum 2 einige Wochen Zeit für Experimente nahmen.



Mittlerweile sind Indiespiele eine begehrte Ware. Besonders Sony wirbt um kleine Studios, um das PlayStation-Lineup zu verbessern.

Auch die Konsolenhersteller sind emsig bemüht, ihr Spieleportfolio mit Indietiteln aufzufüllen. Vor allem Sony sicherte sich das Konsolen-Erstverkaufsrecht zahlreicher zukünftiger Indie-Hits und widmete ihnen viel Zeit bei den großen Pressekonferenzen. Indies sind zum wichtigen Bestandteil der Spielewelt geworden. Sie erscheinen in dramatisch größerer Zahl als die klassischen Blockbuster. Gleichzeitig stirbt die Spiele-Mittelklasse aus. Diese von Publishern produzierten, aber nur mit begrenztem Budget und bescheidenen Erfolgsprognosen entwickelten Filmumsetzungen oder 08/15-Titel werden immer seltener. Gleichzeitig verschwinden aber auch solide Nischenspiele und kleinere Publisher. Der neue Mainstream besteht aus Indies, Free2Play und Triple-A. Für die Indie-Teams bedeutet das alles andere als ein Zuckerschlecken.

In diesem Jahr werden Hunderte, wenn nicht sogar Tausende Indiespiele für den PC erscheinen. Mitte Mai wurden auf Steam bereits mehr Spiele veröffentlicht als im gan-

Täglich wächst die Konkurrenz

zen Jahr 2013. Plötzlich sind Themen wie Marketing, Pressearbeit und Exklusivdeals auch für kleine Entwickler hochbrisant, wenn sie eine Chance haben wollen, aus dem ►

danach verlangen und weil Indie-Entwickler bereit sind, derartige Projekte zu riskieren. Die Flexibilität und der Wagemut solcher Studios ist bemerkenswert.

Es ist keine Seltenheit, dass sich kleine Teams ausschließlich zur Entwicklung eines einzigen Indiespiels zusammentun. Das funktioniert deshalb so gut, weil die Spielebranche oft in bestimmten Regionen konzentriert ist. In den USA ist etwa die Mehrheit der Entwicklerstudios in Kalifornien zuhause, konkret rings um San Francisco und Los Angeles. Da fällt es leicht, Gleichgesinnte für ein Projekt zu finden. Es ist allerdings nicht einmal nötig, sich an einem physischen Ort zu treffen. Virtuelle Studios sind mittlerweile genauso gängig wie das Crowdsourcing, wo einzelne Aspekte der Entwicklung von Fans oder Hobbyisten erledigt werden. Die ambitionierte Rennsimulation Project Cars entsteht etwa als internationale Gemeinschaftsarbeit von Fans und den britischen Slightly Mad Studios. Das läuft so gut, dass inzwischen Bandai Namco an Bord ist. Der

japanische Publisher wird das Spiel vertreiben. Und siehe da: So schnell ist ein Indieprojekt zum Mainstreamspiel geworden. Heutzutage werben sowohl die großen Spielehersteller als auch spezialisierte Indie-Publisher um die Vertriebsrechte viel versprechender Indiespiele. Die Grenzen zwischen Indie und Nicht-Indie verwischen mehr und mehr.

Die Branche richtet sich mit zunehmendem Eifer nach den Indie-Entwicklern aus. Ubisoft gibt etwa neuerdings kleinen, internen Teams im Rahmen von »UbiArt« alle Freiheiten, ihre Wunschspiele umzusetzen. Das Rollenspiel Child of Light sowie das Weltkriegs-Adventure Valiant Hearts sind aktuelle Ergebnisse dieser Indie-Initiative innerhalb des Megakonzerns. Auch die Hersteller aktueller Grafikengines passen ihr Geschäftsmodell den neuen Verhältnissen an und verschleudern ihre Software neuerdings zum Schnäppchenpreis an jeden Interessierten, nur um im Falle seines Erfolgs einen finanziellen Anteil einzustreichen.



Viele Indiespiele, wie etwa das erfolgreiche Legend of Grimrock, bilden die Klassiker der Spielegeschichte mit moderner Technik nach.

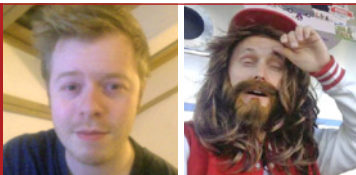


Längst folgen große Publisher dem Indie-Vorbild. Das Rollenspiel Child of Light entstand durch eine Indie-Initiative innerhalb von Ubisoft.

schier unendlichen Angebot hervorstechen. Am Ende entscheidet oftmals reines Glück, ob ein Indiespiel zum großen Erfolg wird oder mit einem kleinen Nischenpublikum versauert. Willkommen im Mainstream, liebe Indies! Und willkommen in einer bemerkenswerten Zeit, liebe Spieler! Nie zuvor konnten wir derart bequem und direkt an der Entstehung neuer Titel teilhaben. Und nie zuvor waren wir derart in der Pflicht, mit unserem Handeln die Zukunft der Spielebranche zu formen. Jetzt kommt es auf uns an!

Wir bestimmen, wie die Spielelandschaft in den kommenden Jahren aussieht. Das tun wir nicht mit Forendiskussionen oder Mails an Entwickler – so wertvoll diese Interaktion auch ist. Am Ende stimmen wir einzig und allein mit jedem Euro ab, den wir in unser Hobby investieren. Nur die Spiele, Ideen und Konzepte, die wir mit harter Währung unterstützen, haben eine Zukunft. Jedes gekaufte Spiel ist ein Stimmzettel, der sagt: »Bitte mehr davon.« Wollen wir also mehr Vorbesteller-Boni, DLC-Abos und Blockbus-

ter-Shooter? Oder wollen wir mehr Nischentitel, die genau unserem Geschmack entsprechen? Jeder von uns ist verpflichtet, seine Spiele mit Bedacht zu kaufen. Wir können die cleveren Indie-Entwickler bejubeln, wie wir wollen – so lange wir einen Großteil unseres Spielbudgets bei den großen Herstellern lassen, bleibt alles, wie es ist. So spannend und wichtig die Indieszene auch erscheint – am Ende ist auch sie nur Teil eines Marktes. Und Märkte verstehen nur eine Sprache: Umsätze. **SST**



Mark Foster

Simon Bennett

Das sagen die Indie-Entwickler

Wir konnten gleich zwei unabhängige Entwickler dazu überreden, uns ein paar Fragen zu beantworten. Mark Foster ist Lead Designer von Titan Souls, das beim Entwickler Acidnerv entsteht. Simon Bennett hat das Indie-Studio Roll7 gegründet und arbeitet derzeit am »2¼D-Shooter« Not a Hero. Beide Teams sind beim Indiepublisher Devolver unter Vertrag.

GameStar Bitte definiert mit euren Worten den Begriff »Indiespiel«.

Foster Ich mag diese Frage echt nicht. Es gibt keine gute Antwort: Ob Triple-A oder Indie – so lange Leute spannende Sachen machen, ist es doch egal, wie man sie einordnet!

Bennett Ein Spiel, das nicht von der Marktforschungsabteilung der bösen Triple-A-Publisher ausgekotzt wurde. Oh, und beschissene Pixel. Jede Menge davon!

► **Wie kommt es, dass ihr an euren aktuellen Spielen arbeitet? Wie wurden sie erfunden?**

Foster Das ergab sich, nachdem wir eine Rohversion von Titan Souls bei einem dreitägigen Game Jam gebaut haben. Wir haben untereinander drüber diskutiert, ob wir es nicht in ein vollwertiges Spiel ausbauen wollen, hatten aber weder die Zeit noch die Mittel. Dann kam Devolver auf uns zu und bot uns an, dabei zu helfen.

Bennett Not A Hero war mal Teil eines Hobbyprojekts unseres Kreativdirektors John. Er hatte diesen coolen Prototypen gebaut und auf seine Seite gestellt. Monate später hat dann eine Spiele-Webseite drüber berichtet und plötzlich haben massenhaft Leute auf der ganzen Welt ihr Gameplay davon auf Youtube gestellt. Wir haben eine dumme Mail an Devolver geschickt und haben die nun an der Backe ...

► **Ihr macht Indiespiele, seid aber trotzdem bei einem Publisher unter Vertrag. Wie passt das denn zusammen?**

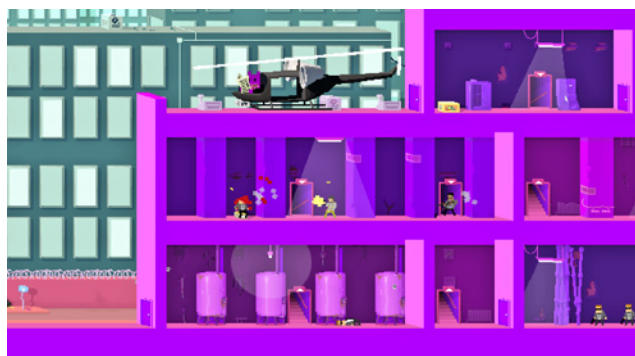
Foster Ich glaube, kleine Teams können definitiv von einem Publisher profitieren. Devolver hat für uns viele Sachen übernommen, von denen wir keine Ahnung haben. Sie haben unser Spiel an die Presse getragen oder Interviews organisiert. Devolver ist aber auch ein etwas ungewöhnlicher Publisher. Sie wollen vor allem dabei helfen, dass möglichst cooles Zeug entsteht und dann auch erfolgreich ist. Devolver und alle Entwickler unter ihrem Banner sind wie eine große Familie. Wir hängen zusammen auf Events rum, helfen einander und geben Feedback zu allen Spielen ab.

Bennett Abgesehen davon, dass die Devolver-Typen schick, gewitzt und schlau sind, haben sie uns hinterhältig betrunken gemacht. Irgendwann waren wir an der Reihe, zu zahlen. Wir dachten, dass wir eine Kreditkartenrechnung unterschreiben, aber in Wirklichkeit war es ein Publisher-Vertrag. Schweine!

► **Was ist heutzutage die größte Herausforderung für Indies?**



Das Actionspiel Titan Souls hat ein extrem minimalistisches Design: Wir haben einen Lebenspunkt, einen Pfeil und 20 Bossgegner.



Not a Hero ist ein wildes 2D-Ballerspiel mit Deckungssystem, vielen coolen Actionhelden und grobem Pixellook.

Foster Sichtbarkeit ist das Hauptproblem, würde ich sagen. Als Entwickler ist es am allerwichtigsten, ein gutes Spiel zu machen. Aber das garantiert nicht, dass es irgendjemand sehen oder gar kaufen wird. Publisher können Spiele bekanntmachen, deine Arbeit an Spieler herantragen. Denn in der aktuellen Flut von Spielen, die täglich auf Steam und Co. erscheinen, kann es echt schwer sein, überhaupt beachtet zu werden.

Bennett Alle Elemente eines Spiels müssen perfekt sein. Kein einziges darf einfach nur okay sein. Menüs, HUD, Spielerfahrung, Sound, Ranglisten, Mehrspieler und so weiter – die Leute erwarten immer mehr Qualität. Einfach nur das Kerngameplay perfekt hinzubekommen, wird in Zukunft einfach nicht mehr reichen.

► **Wie seht ihr denn die Zukunft für kleine Studios wie eure? Könnt ihr abschätzen, wie sich die Indie-Szene entwickelt?**

Foster Die Spielelandschaft verändert sich beständig. Kleine Teams können verdammt effizient sein und cooles Zeug herstellen, aber es wird auch immer Bedarf für große Titel mit Millionenbudgets geben. Weil die Entwicklerwerkzeuge aber immer besser und erschwinglicher werden, denke ich, dass kleinere Teams in Zukunft potenziell mehr in Sachen Umfang und Grafik erreichen können. Man denke nur an No Man's Sky von Hello Games!

Bennett Es wird immer ein überfüllter Markt sein, doch Qualität setzt sich durch. Teams, die flexibel sind und ein gutes Auge für wirtschaftliche und auch die künstlerische Dinge haben, werden es leichter haben. Es wird allerdings IMMER beschissene Pixel geben!

► **Was ist eigentlich eurer Meinung nach die größte Fehleinschätzung gegenüber der Indie-Szene?**

Foster Das Einzige, was mir da einfällt ist Pixel-Kunst. Manche Leute scheinen zu glauben, dass ein Spiel auf grobe Pixel setzt, weil die Entwickler faul sind oder den Nostalgiebonus ausspielen wollen. Aber in Wirklichkeit kann dieser Look einfach richtig gut aussehen, ohne teuer zu sein. Wenn wir Titan Souls etwa in schickem 3D machen wollten, bräuchten wir dazu viel mehr Leute und noch viel mehr Geld.

Bennett Der Anteil an Arbeitszeit, in der man tatsächlich am Spiel arbeitet. Wir haben mal eine kleine Umfrage unter ein paar befreundeten Indies gemacht. 45 Prozent unserer Arbeitszeit geht für langweilige Geschäfts- und Organisationssachen drauf!