Indie-Entwickler in Deutschland

Brotlose Rebellen?

Fast jeder spielt heutzutage Indie-Spiele. Doch wie steht's eigentlich um unsere einheimische Indie-Szene, wie geht es den Studios, wo liegen die Herausforderungen? Ein Blick auf die Wirklichkeit der unabhängigen Entwickler in Deutschland. Von Jan Bojaryn

Deutsche Indie-Entwickler sind erfolgreich. Oder? Es gibt zumindest eine Reihe von Titeln, die auch international gut ankommen, die Fans und Kritikern gefallen. Nehmen wir etwa Beatbuddy von 2013: ein 2D-Action-Adventure mit einem unablässig wippenden Helden. Der knubbelige Buddy hat allen Grund zum Wippen, schließlich pulsiert pausenlos Musik; und der ganze Level wippt mit. Das Hamburger Studio Threaks hat klassische 2D-Action und Musikspiel gelungen miteinander verbunden. Ein Erfolg! Sollte man zumindest denken. Doch Wolf Lang, der Mitgründer des Entwicklerstudios Threaks, muss korrigieren: »Wir konnten Erfolge bei Kritikern feiern, unser finanzieller Erfolg war aber gering.« Und das sei in der deutschen Indie-Szene normal, behauptet Lang: »Es gibt leider nur einen kleinen Prozentsatz von Indie-Entwicklern, der davon leben kann.« Auch die Geschichte von Beatbuddy lässt sich auf zwei Arten lesen. Nach außen sieht das Spiel kommerziell erfolgreich aus. Es hat fast 350.000 Einheiten verkauft. Es strich Fördergelder ein, gewann beim Deutschen Computerspielpreis in der mit 75.000 Euro dotierten Kategorie »Bestes Jugendspiel«. Eine Portierung für iOS ist erschienen, demnächst wird sogar die Wii U bedient. Klingt doch gut.

Aber zuerst kam die Talfahrt: Beatbuddy war das Erstlingswerk von insgesamt zehn Hamburger Studenten. Sie »crunchten«, schoben also unzählige Überstunden, um es fertig zu bekommen. Mit voller Kraft arbeiteten sie auf die Veröffentlichung hin. Doch die wurde zum absoluten Flop. »Nach ein paar Monaten hatten wir 5.000 oder 6.000 Spiele verkauft. Trotz mehrerer Rabattaktionen«, erinnert sich Lang. »Da war eigentlich schon Schluss. Wir mussten das Büro aufgeben, Gehälter einfrieren, irgendwie durchhalten. Im Dezember waren wir wieder auf dem Dachboden meiner Eltern.« Zur Hilfe kamen überraschend die Heiligen Drei Könige. »Anfang Januar gab es einen Flash Sale auf Steam, der hat uns das Leben gerettet. Innerhalb von acht Stunden haben wir dreimal so viele Einheiten verkauft wie in den ersten sechs Monaten zusammen.« In die Freude mischte sich auch eine gewisse Ernüchterung. Jahrelang hatte man Werbung in eigener Sache gemacht, ein Netzwerk aufgebaut, um Sichtbarkeit gekämpft. »Und am Ende ist das Einzige, was zählt, dass jemand in der Steam-Redaktion dein Spiel mag.«

> **»Nur ein kleiner Prozentsatz kann davon leben«**
> - Wolf Lang, Threaks

Ohne die von Valve initiierte »Spiel des Tages«-Verkaufsaktion bei Steam würde Beatbuddy wohl noch heute ein Schattendasein führen. Und Threaks nicht mehr existieren. Derzeit erlebt das Musikspiel immerhin einen zweiten Frühling, Apple hat die iOS-Version von Beatbuddy jüngst in sechs Ländern unter die besten Spiele-Apps des Jahres 2014 gewählt, unter anderem in Deutschland und Finnland. Das dürfte die Verkäufe nochmals anschieben, auch die Wahl der richtigen Plattform spielt für Indie-Studios eine immer größere Rolle.

Wenn der Hit kein Geld bringt

Gut gefüllt sind die Threaks-Kassen trotzdem nicht, das Studio kocht bis heute auf kleiner Flamme. Nur noch fünf Mitglieder arbeiten in einer Bürogemeinschaft, die monatlichen Kosten (also Miete und Gehälter) liegen zwischen 5.000 und 10.000 Euro. Dass das Entwicklerquintett nicht gerade üppige Löhne verdient, kann jeder nachrechnen. Aber ist das normal? »Wir sind einer der wenigen Indies, bei dem alle Mitglieder verheiratet sind«, erzählt Lang. Wer also eine Familie ernähren will, ein sicheres Einkommen braucht, der muss zweimal nachrechnen, ob er sich das als unabhängiger Entwickler überhaupt leisten kann. So gibt es selbst in den USA immer mal wieder Indie-Horrorgeschichten, selbst von prominenten Designern. Der Super-Meat-Boy-Macher Edmund McMillen etwa hat einmal erzählt, er habe während der Entwicklungszeit monatelang ohne Krankenversicherung gearbeitet, weil er sie sich nicht mehr leisten konnte. So leben bis heute viele unabhängige Entwickler auf Sparflamme – und das, obwohl Indie-Spiele inzwischen ein Millionengeschäft sind.

»Indie« ist kein klar definierter Begriff. Wir meinen damit unabhängige Studios mit wenigen Mitarbeitern und ohne festen Publisher.

Wolf Lang (Mitte) hat mit Threaks und seinem Spiel Beatbuddy Tiefen und Höhen erlebt.

Denn die Szene wächst, immer mehr kleine, talentierte Studios drängen auf den Markt. Indie ist längst kein Randphänomen mehr, sondern dank Steam, dem PlayStation Network und Xbox Live mittendrin in der Spielerschaft. Jeder kennt Indie-Spiele, jeder liebt sie, jeder spielt sie – oder einige davon. Eines der bedeutsamsten Spiele der letzten zehn Jahre – Minecraft – entstand bei einem Indie-Team. Dank dititaler Verkaufsplattformen können kleine Teams ihre Spiele inzwischen selbst einem – weltweiten – Publikum zugänglich machen. Auf Steam, Desura & Co. gibt es hunderte Indie-Titel, wenn nicht tausende. Selbst Microsoft und Sony stellen bei ihren Xbox- und PlayStation-Pressekonferenzen immer häufiger die Indie-Spiele in den Vordergrund – weil es immer weniger zugkräftige Exklusivtitel gibt, mit denen sie ihre Konsolen bewerben können, und weil die kleineren Projekte noch kreative Risiken eingehen. Das muss man sich auf der Zunge zergehen lassen: Milliardenschwere Konzerne setzen bei ihren Produktpräsentationen auf kleine, unabhängige Studios! Indie liegt voll im Trend, das klingt nach einem goldenen Zeitalter. Doch wie steht's denn nun um die deutsche Szene? Kratzen unabhängige Entwickler wie Threaks hierzulande am Existenzminimum? Wir wagen einen ausschnitthaften Blick auf die einheimischen Indies – und die Menschen hinter den Pixeln.

»Urlaub wäre mal schön«
Leonard Ritter, Duangle

Was das alles kostet

Threaks muss sparen – wie kann das sein bei so vielen Beatbuddy-Verkäufen? »Zum Vollpreis wurden weniger als 10.000 Spiele verkauft. Alles andere war runtergesetzt«, erklärt Lang. Den Löwenanteil machen radikale Sales aus. Lang selbst hat das German Humble Bundle organisiert, ein Steam-Paket mit zahlreichen deutschen Spielen. Er weiß, wie wichtig es ist, international sichtbar zu sein. Doch Rabattaktionen fressen viel vom Verdienst auf, im Durchschnitt verdienen Threaks weniger als 50 Cent pro verkauftem Spiel. Plötzlich geht die Rechnung nicht mehr auf, der Beatkumpel entpuppt sich als unrentabel. Auf 350.000 Euro schätzt Lang das Entwicklungsbudget, und das sei noch geschönt. Schließlich ging das Spiel aus der Uni hervor; ein faires Gehalt haben sich die Entwickler nie gezahlt. »Am Ende hätte das Spiel regulär 500.000 bis 700.000 Euro gekostet«, schätzt Lang. Eingebracht hat Beatbuddy bisher etwas mehr als 200.000. Lang mag trotzdem nicht meckern. »Man darf nicht vergessen, die bisherigen Umsätze sind auch Glück gewesen.« Das sagt er heute. Aber er erinnert sich auch an seinen ursprünglichen Businessplan: »Wir haben alles recherchiert, mit Leuten auf der ganzen Welt geredet. Trotzdem war unser Worst-Case-Szenario noch 50 Prozent zu optimistisch.«

Genau dieses verschärfte Worst-Case-Szenario wollte Johannes Roth für sein eigenes Studio verhindern. Er ist Chef und Gründer von Mimimi Productions. Der kleine Münchener Entwickler ging ebenfalls aus der Uni hervor. Nach ersten Achtungserfolgen mit Mobile Games hatten Roth und seine Kollegen einen guten Namen in der Branche, aber nicht viel Geld. Dann überraschten sie alle – mit dem ambitionierten Action-Adventure The Last Tinker: City of Colors. Roth nennt das Projekt selbst »Möchtegern-Triple-A«; es sieht eigentlich zu groß aus für sein zehnköpfiges Team. Das fand zuerst auch Roth: »Unser Plan war, einen Prototypen zu machen, den alle geil finden, der aber nie fertig wird.« Das klingt unsinnig, ist in der Branche aber nicht selten. Die Demo sollte den damaligen Studenten

Laut dem Indie Advisor André Bernhardt fehlt der deutschen Indie-Szene noch ein Leuchtturm wie das polnische McPixel, das 2012 mit seinen popkulturellen Anspielungen (etwa auf MacGyver) durch die internationale Presse ging.

vor allem bei Bewerbungen nach dem Abschluss helfen, sollte also Arbeitgebern zeigen, dass Mimimi mehr kann als zweidimensionale Mobile Games.

Aber die Demo kam zu gut an. Beim Anspieltermin auf der Gamescom waren Spieler und Publisher begeistert. Also wollten Mimimi das größenwahnsinnige Projekt doch angehen und ein richtiges Studio gründen. Aber woher das Geld nehmen? In Bayern ist der FilmFernsehFonds für Förderung zuständig und stellte dem Studio stolze 80.000 Euro zur Verfügung. Auf den ersten Blick viel Geld. Aber ein zehnköpfiges Team kann davon nicht lange überleben. Roth beschwert sich im Gespräch über die »hohen Arbeitgeberanteile« in Deutschland. Das klingt kompliziert, heißt aber ganz einfach, dass eine Firma oft fast das Doppelte von dem zahlen muss, was netto beim Angestellten landet. Andere Faktoren sind dagegen zweitrangig: »Wenn das Büro doppelt so teuer wäre, wäre das egal«, sagt Roth, Münchener Mieten hin oder her. Auch das Arbeitsgerät ist gemessen an solchen laufenden Kosten keine große Investition.

Von null auf Daedalic

Mimimi wollten ein volles Jahr Entwicklungsarbeit finanzieren. Sie nahmen Aufträge an, um Geld auf die Seite zu schaffen. Das machen viele Studios – sie basteln nebenher Browserspiele oder Webseiten oder Werbebroschüren, um sich über Wasser zu halten. Aber das kann auch nach hinten losgehen. Roth hat schon im Studium gesehen, wie talentierte Kommilitonen ein Studio gründeten und »mit irgendwelchen Auftragsarbeiten vor sich hin krepierten«, ohne je genug Geld für das große eigene Spiel einzusammeln. »Wir wollten vermeiden, uns für ein anderes Projekt kaputtzumachen«, sagt Roth. Aber sein Studio, gegründet an einem Freitag, dem 13., hatte Glück. Erst gab es mit Brettspiel-Versoftungen für Ravensburger einen Auftrag, der Spaß machte. Mimimi konnte überleben, obwohl eine Crowdfunding-Kampagne für The Last Tinker ertraglos blieb. Während das Spendensammeln für amerikanische Indies längst selbstverständlich ist, bildet es für deutsche immer noch die Ausnahme. Nicht zuletzt, weil die wichtigste Plattform Kickstarter noch nicht in Deutschland gestartet ist. Aber dann angelten Mimimi mit Unity Games doch tatsächlich einen Publisher.

> **»The Last Tinker sollte nie fertig werden«**
> Johannes Roth, Mimimi

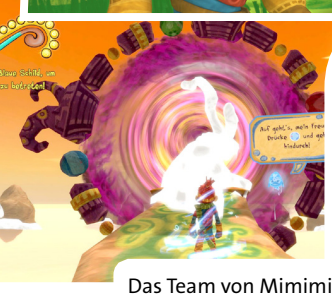
Und Ende 2013 passierte schließlich etwas schier Unerhörtes: The Last Tinker war fertig, pünktlich zum vereinbarten Abgabetermin. Wie ungewöhnlich das war, bekamen Mimimi zu spüren, als sie beim Publisher Bescheid sagten. »Die haben noch nicht damit gerechnet.« So ergaben sich einige Monate Verspätung, die Roth allein auf den Publisher schiebt. Und die natürlich eine finanzielle Durststrecke bedeuteten. Denn Einnahmen flossen erst nach der Veröffentlichung. Aber Mimimi haben überlebt. Sie können das Studio halten und wollen auf 13 feste Mitarbeiter aufstocken. Inzwischen arbeiten sie sogar mit Daedalic zusammen. Aber reich sind sie noch lange nicht.

Qualitäts- und Achtungserfolge

Klugerweise gar nicht erst mit Geld gerechnet haben Slash Games. Das Entwicklerduo teilt sich das Büro mit den Beatbuddy-Machern Threaks. Zusammen mit freiberuflichen Projektpartnern haben sie das Mobile Game Freudbot entwickelt. Der respektlose Psychologiecoach aus Blech erfreut sich guter Spielerwertungen, doch kaum jemand kennt ihn. »Finanziell war es kein Erfolg, das war uns aber von vornherein klar«, sagt Christian Oeing. Er ist eine Hälfte von Slash Games. Die andere ist Nick Prühs. Beide sind Programmierer, beide haben Studioerfahrung. Oeing hat bei Spellbound an Arcania: Gothic 4 mitgearbeitet, Prühs hat extra für Slash Games bei Daedalic gekündigt. Bei einem der bekanntesten deutschen Studios aussteigen? Um an einem Spiel mitzuarbeiten, das niemand kauft? »Freudbot war ein Qualitätserfolg«, findet Prühs. Gute Bewertungen im Store helfen, weitere Spiele zu verkaufen. Dazu kommt eine Nominierung beim Deutschen Entwicklerpreis. »Allein dafür hat es sich schon gelohnt.«

Aber wie wollen Slash Games Geld verdienen? Mittelfristig soll das schon mit Spielen klappen. Aber bis jetzt haben Auftragsarbeiten die Spiele finanziert. Nicht, dass Slash Games es nicht auch mit Förderung probiert hätten. Aber selbst Oeing muss schmunzeln, wenn er die »klare Meinung« seines Kollegen dazu ankündigt. Denn schon sprudelt die ganze Litanei aus Nick Prühs heraus: »Wir haben ein 30-seitiges Ideenpapier geschrieben, haben daran monatelang in Nacht- und Wochenendar-

On Rusty Trails ist der kommende Plattformer des Black Pants Studio.



Das Team von Mimimi (Mimimimitte) war selbst überrascht, wie gut The Last Tinker ankam.

Timo Ullmann

War es früher besser?

Timo Ullmann ist Mitgründer des Berliner Studios Yager Development, das bisher Yager und Spec Ops: The Line veröffentlicht hat. 1999 umfasste das Studio nur die fünf Gründer und einen externen Programmierer, heute beschäftigt es über 140 Mitarbeiter und entwickelt mit Dead Island 2 und Dreadnought zwei prominente Titel. Es ist also sehr wohl möglich, als Indie in Deutschland zu wachsen.

Das Erstlingswerk von Yager war das gleichnamige Actionspiel von 2003. Mit seinem Antikriegsspiel Spec Ops: The Line setzte Yager dann 2012 ein Ausrufezeichen, auch wenn der Publisher 2K Games mit den Verkäufen nicht zufrieden war.

GameStar 1999 habt ihr Yager gegründet. Wart ihr jung und unerfahren?
Timo Ullmann Jung waren wir nicht mehr (lacht). Wir Gründer kennen uns schon aus den Achtzigern, aus den Computerklubs, die es damals in der DDR gab. Aber wir hatten kein Budget. Wenn wir eine Messe besucht haben, dann haben wir zusammengelegt. Und wenn wir einen Publisher empfangen haben, dann bei demjenigen von uns mit der schönsten Wohnung. Die Computer waren größtenteils von unseren Eltern gesponsert.

▶ **Und ihr wolltet reich werden?**
◀ Nee. Roman Golka und ich waren Werkstudenten bei Siemens. Das wurde für uns so ein Sinnbild für den sicheren Job. Aber bevor wir den Weg einschlugen, wollten wir sehen, ob wir uns stattdessen selbst verwirklichen und davon leben könnten. Was dann eine Weile gedauert hat.

▶ **Heute könnt ihr aber davon leben?**
◀ Ja, die schlechten Zeiten sind vorbei. Tatsächlich haben wir uns anfangs gar kein Geld gezahlt. Da waren wir zu fünft. Ende 1999 hatten wir dann unsere ersten Mitarbeiter, die wurden auch bezahlt. Also, wir hatten Phasen, in denen wir uns nichts ausgezahlt haben, um das Budget für etwas anderes zu verwenden. Mittlerweile müssen wir das nicht mehr machen und zahlen uns Gehälter. Und unseren Mitarbeitern auch (lacht). Aber in den ersten anderthalb Jahren war das knapp.

▶ **Habt ihr euch auch dumm angestellt?**
◀ Na klar, wir hatten ja überhaupt keine Ahnung, wie das funktioniert. Ich hab einfach bei den deutschen Dependancen der Publisher angerufen, damals gab es ja noch mehr als heute. Unser Budget war nicht so dramatisch hoch. Trotzdem war ich schon sehr aufgeregt, wenn ich da eine sechsstellige Zahl nennen sollte. Aber das muss man lernen. Und es kommt darauf an, mit wem du vernetzt wirst. Wir hatten Glück, das gehört dazu. Wir hatten mit Yager einen coolen Prototypen, eine coole Idee. Aber du musst auch die richtigen Leute finden, die dir glauben, dass du aus deiner Vision ein Spiel machen kannst.

▶ **Sind Indies heute zu oft unerfahren und gehen dennoch innovative Titel an?**
◀ Das stimmt. Aber wichtig ist ja, dass du eine Vision hast. Du musst für das brennen, was du machst. Ich würde nicht sagen, macht alle erst mal eine Marktanalyse. Ich würde sagen, macht euer Ding, aber mit hundert Prozent Einsatz. Unser Fehler war damals eher, gleich ein Triple-A-Spiel zu entwickeln. Besser ist es, wenn du das Spiel aus eigener Kraft stemmen kannst und volle Kontrolle hast.

▶ **Vielen Dank für das Gespräch**

Derzeit arbeitet Yager am Open-World-Zombiespiel Dead Island 2 und am Free2Play-Actiontitel Dreadnought, in dem riesige Schlachtschiffe zu Multiplayer-Gefechten antreten.

beit gefeilt, haben Prototypen gebaut, haben mit den Leuten von der Gründerwerkstatt der Hamburger Hochschule gesprochen, haben immer wieder daran gefeilt und nach Monaten dann als Förderkandidaten eingereicht. Es hat ein halbes Jahr gedauert, bis die Antwort kam, und es war eine Ablehnung ohne Empfehlung auf Wiedereinreichung. Da habe ich persönlich gesagt, das mach ich nie wieder.« Prühs hat viel bessere Erfahrungen mit Auftragsarbeiten gemacht: »Da haben wir ein Portfolio bekommen, da haben wir Erfahrung gesammelt, da haben wir Kontakte geknüpft, da haben wir Geld aufs Konto gekriegt.« Gemessen daran ist Förderung für ihn eine »Lose-lose-lose-lose-Situation«.

Wahnsinnige Arbeit

Threaks und Mimimi wurden gefördert, Slash Games nicht. Andere haben sich nicht einmal darum beworben. Das Entwicklerduo Duangle hätte allerdings auch Probleme, einem skeptischen Geldgeber sein Spiel zu erklären. Das Ehepaar Leonard und Sylvia Ritter nennt das Projekt selbst »wahnsinnig«. Sie entwickeln Nowhere, ein »psychedelisches Rollenspiel«. Spieler werden in eine Schwarzlichtwelt voller unförmiger Gebilde hineingeboren. Diese fremdartigen Wesen besitzen eine eigene Sprache, eine eigene Gesellschaft, und die neugeborenen Spieler müssen lernen, sich in dieser Welt zurechtzufinden. Kann sein, dass Nowhere damit zu exotisch für klassische Förderung gewesen wäre. Aber die Ritters wollen auch gar keine. Sylvia weist darauf hin, dass eher Studenten gefördert werden, und dass die Zeit für einen Businessplan anderswo besser investiert sei. Leonard will kein Geld haben, das auch wieder zurückgezahlt werden muss. Er will nicht nach dem Projekt gerade so seine Schulden bezahlen können und dann wieder bei null stehen.

»Der Markt wird sich zurechtschrumpfen«
Christian Niemand, Black Pants

Die Ritters brauchen eigentlich nicht viel Geld. Sie entwickeln das Spiel wirklich zu zweit. Dass das überhaupt denkbar ist, liegt an dem massiven Einsatz von prozeduraler Generierung. Das Verfahren ist im Trend. Algorithmen und Zufallsgeneratoren haben Wälder in Rollenspielen à la Skyrim geschaffen und sollen in dem viel diskutierten Indie-Spiel No Man's Sky eine komplette Galaxie auswürfeln. Immerhin 37.500 Dollar haben Duangle mit einer laufenden Crowdfunding-Kampagne eingenommen. Die beiden wohnen und arbeiten zu Hause, in ihrer Wohnung in der erschwinglichen Stadt Dresden. »Seit September 2013 arbeiten wir an Nowhere in Vollzeit. Fertig sein wollen wir Ende 2015«, erklärt Leonard. Da sind auch 37.500 Dollar nicht mehr viel Geld. Immerhin können die beiden vor lauter Arbeit kaum etwas ausgeben. »Wenn wir rausgehen, dann eigentlich nur zum Einkaufen«, sagt Leonard. »Oder mal ins Kino«, ergänzt Sylvia. Trotzdem kam es zur Krise. Die neue Alphaversion verspätet sich seit Monaten. Der Wahnsinn lässt sich nicht so leicht festnageln. Auch Nebenverkäufe von Illustrationen und elektronischer Musik bringen den beiden nicht ihr Monatssoll. Nun leiht die Familie den beiden das fehlende Geld.

Für die Ritters sieht so der Traum vom unabhängigen Studio aus. »Die Frage ist, würden wir lieber etwas anderes machen? Und die Antwort lautet nein«, bringt Leonard es auf den Punkt. So bleiben die beiden in ihrer selbst gewählten Entwicklungsklausur

»Those Germans!« (»Diese Deutschen!«) kommentierte angeblich der Publisher, als Mimimi The Last Tinker fristgerecht ablieferte.

Christian Niemand und Sebastian Stamm von Black Pants (Mitte) strahlen aus gutem Grund –Tiny & Big hat beim Deutschen Computerspielpreis eine Trophäe gewonnen.

und hoffen, dass die nächste Alphaversion einen neuen Schub Aufmerksamkeit und Geld bringt. Sie wirken abgekämpft, aber überzeugt. Und sie sind dankbar für die 1.270 Crowdfunding-Unterstützer ihres Projekts, die auch nach Leonards Einschätzung »wahnsinnig viel Geduld mit uns haben. Die haben verstanden, wie verrückt das ist, was wir hier versuchen. Das ist großartig.« Aber Leonard gibt auch zu: »Urlaub wäre mal schön.«

Das Kugelfisch-Prinzip

Das Ehepaar Ritter steckt mitten im Entwicklungsdschungel. Falls sie da heil wieder herauskommen, haben sie aber ein ungewöhnliches, eigenes Spiel auf dem Markt. Ob sich das auch finanziell lohnt, darüber kann Christian Niemand etwas erzählen. Er ist Mitgründer des Black Pants Game Studio. Schon im Studium ab 2001 lernten sich die ersten Teammitglieder kennen, kurz darauf begann die Arbeit an der eigenen Engine. 2012 feierten sie mit Tiny & Big einen Achtungserfolg. Das Puzzle-Actionspiel lebte von der kauzigen Comicoptik aus der Feder von Illustrator Sebastian Stamm und von dem ungewöhnlichen Allzwecklaser, mit dem man statt Gegnern die Levels zerschnitt. Tiny & Big strich gute Reviews ein, gewann gleich zweimal beim Deutschen Computerspielpreis, wurde beim international renommierten Independent Game Festival in der Studentenrubrik ausgezeichnet. Finanziell war das Spiel kein Flop, aber auch nicht mehr. Dass viele Raubkopien kursierten, erwähnt Niemand, mag sich aber nicht darüber aufregen. Das siebenköpfige Studio lebt nach dem »Kugelfisch-Prinzip«, wie Niemand erklärt: »Wenn wir Kohle haben, dann schütten wir Kohle aus. Und wenn wir keine haben, dann geben wir keine aus.« Aber der Kugelfisch konnte bisher noch kein Wasser in seinen Magensack pumpen, um sich aufzublähen: »Viel Kohle haben wir uns noch nie ausgeschüttet.« Die insgesamt drei Spiele im Portfolio halten das Studio am Laufen. Aber die Mitarbeiter verdienen aktuell gerade mal knappe 1.000 Euro netto. Und es war auch schon weniger.

Von 1.000 Euro kann man überleben, und für die ehemaligen Studenten mag das einmal gereicht haben. Aber Niemand und seine Kollegen sind keine Studenten mehr. Sie denken über Familienplanung nach und brauchen eine gewisse Stabilität, um weiterzumachen. Was diese Stabilität in Euro bedeutet, rechnet uns Niemand vor: »Wenn du netto bei anderthalb- bis zweitausend Euro landest, dann wäre das schon cool. Aber wenn man das durchrechnet, dann bist du bei 350.000 Euro im Jahr, die das Studio braucht.« 2.000 Euro Nettogehalt kosten den Arbeitgeber brutto und mit Sozialabgaben ungefähr 4.000 Euro. Auf sieben Leute und zwölf Monate hochgerechnet sind das 336.000 Euro, alleine für das Personal. Alles Weitere, von der Büromiete über die Softwarelizenzen bis zur Hardware, wird laut Niemand von den übrigen 14.000 Euro abgedeckt. Im nächsten Jahr werden Black Pants versuchen, in diese Dimension vorzustoßen. Sie bringen gleich drei Titel auf den Markt. Scheitern alle drei, wäre das laut Christian Niemand »das Aus für das Studio«. Ganz unwahrscheinlich klingt das nicht. Denn er ist überzeugt: »Der Markt wird sich zurechtschrumpfen. Weil so viele da sind, werden viele Game over gehen.«

> **»Freudbot war ein Qualitätserfolg«**
> Nick Prühs, Slash Games

Keine Angst vorm Scheitern

Das Game over wäre nicht nur für Black Pants schade. Der deutschen Indie-Szene würde auch ein profiliertes Studio verloren gehen. Für Björn Bartholdy ist das keine Überraschung. Der Professor für Media Design und Co-Direktor des Cologne Game Lab bildet mit der Fachhochschule Köln werdende Spielemacher aus. Auf die Armut muss er sie nicht vorbereiten. Allerdings stellt er klar: »Leidenschaft ist für viele Menschen im Bereich der digitalen Spiele die entscheidende Motivation.« Keiner kann damit rechnen, mit Indie-Spielen reich zu werden – stellare Erfolge à la Minecraft bleiben selten. Den idealistischen Indies von morgen empfiehlt Bartholdy Realismus. Wer Spiele mache, der könne sich darüber freuen, dass die Branche wächst und immer mehr Arbeitsplätze bietet – aber nicht jeder werde gleich zum

Das Fullbright-Team um Steve Gaynor (Mitte, oben) hat den stimmungsvollen »Walking Simulator« Gone Home entwickelt.

Agustín Cordes arbeitet in Argentinien am düsteren Horror-Adventure Asylum.

»Träger der künstlerischen Vision«, zum Vater eines eigenen Erfolgsspiels. Das sei in anderen Medien auch nicht anders, betont Bartholdy: »Wie viele Absolventen der Filmhochschule machen überhaupt einen eigenen Film? Man muss in diesem Feld einen gewissen Grad an Idealismus mitbringen.« Überhaupt Projekte umzusetzen und davon zu leben, gilt schon als Erfolg.

Auch andere Insider der Branche warnen vor zu hohen Erwartungen. André Bernhardt etwa ist »Indie Advisor« – er vermittelt gegen Provision zwischen Entwicklern und Publishern. Und er wünscht sich, dass schwierige Geldfragen früher gestellt würden. Viele Indies in Deutschland hat er scheitern sehen. Zu häufig beobachtet er Entwickler, die sich selbst ausbeuten, um ihr Traumspiel irgendwie zu entwickeln, und die romantisch auf Hits hoffen. »Es gibt Hobbyentwickler, die eigentlich einen anderen Job haben und das Spiel in ihrer Freizeit machen. Das ist wunderbar, dann ist man finanziert und kann riskante kreative Entscheidungen fällen. Wenn ich aber versuche, zwei Jahre lang davon zu leben, dann kann ich nicht damit kalkulieren, dass ich die ganze Zeit wie ein Student lebe, sondern ich brauche eine Perspektive. Und was ist, wenn ich krank werde? Welche Kosten muss ich fürs Marketing einplanen?« Nach Bernhardts Erfahrung haben viele Entwickler darauf keine gute Antwort. Deswegen ist er auch ein großer Freund von Teams, die sich um eine Förderung bewerben. Nicht des Geldes wegen – die Bewerbung ist für viele angehende Entwickler ein erster Realitäts-Check. »Da übt man schon mal, einen Businessplan aufzustellen, und den checkt dann auch jemand und gibt Feedback.«

Wer fördert die Förderung?

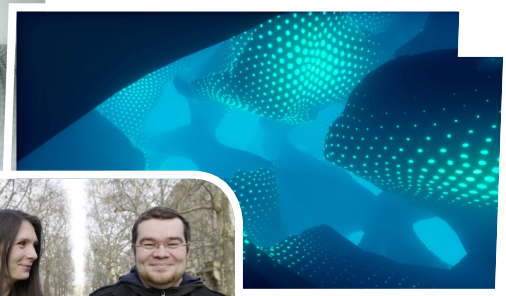
Eine Person, die das tut, ist Michaela Haberlander vom FilmFernsehFonds Bayern. Sie legt leidenschaftlich dar, wie man die deutsche Förderlandschaft verbessern könnte. Denn sie ist selbst nicht zufrieden mit den Fördersummen, die zur Verfügung stehen. Grundsätzlich kann der FFF die Produktion von Spielen mit bis zu 200.000 Euro unterstützen. Das klingt nicht schlecht, aber da muss Haberlander schon einschränken: »Dem steht leider entgegen, dass unser Jahresbudget nur 450.000 Euro beträgt. Wenn also einer 200.000 aus dem Topf bekommt, dann bleibt nicht mehr viel für andere, zum Teil sehr gute Projektideen übrig.« Für Film und Fernsehen ist sehr viel mehr Geld zur Förderung da – insgesamt 28 Millionen schüttet der FFF über alle Bereiche jährlich aus. Was kann man tun, damit es für Spiele mehr wird? Haberlander hat vor allem an die Spielefirmen eine Bitte: sich lauter bei der Politik bemerkbar zu machen. »Der Druck ist ein ganz anderer, wenn er von der Branche ausgeht. Das ist knallharte Lobbyarbeit, da kann sich die Games-Branche von den Filmproduzenten ruhig eine Scheibe abschneiden«, findet sie. Und sie stört sich daran, dass es in Deutschland so wenige Publisher gibt, die Aufträge an kleine Studios vergeben. »Umso wichtiger ist es für die Studios, sich auch als Dienstleister mit ihrem Know-how zu etablieren«, sagt sie mit Blick auf andere Medien. Mit größeren Spielen aus Deutschland werde sich auch der Markt ändern. Und die gesellschaftliche Wahrnehmung.

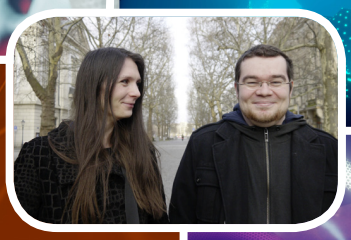
Zugleich munkelt man in der Branche jedoch, dass mit Fördergeldern teils Schindluder getrieben wird. Weil staatliche Vorschüsse nur dann zurückgezahlt werden müssen, wenn das finanzierte Spiel tatsächlich erscheint, soll es Entwickler geben, die bewusst unrealistische Projekte einreichen. Die dafür eingesammelten Gelder leiten sie dann unter der Hand an andere, aussichtsreichere Projekte weiter, um nichts zurückzahlen zu müssen. Beweisen lässt sich das zwar nicht, es sind nur Gerüchte. Doch ob die nun stimmen oder nicht – sie zeigen, dass der Wettbewerb um die zu kleinen Fördertöpfe auch zu viel Missgunst führen kann. So kann die deutsche Indie-Szene nicht zusammenwachsen. Weil Fördergelder nur regional (also nach Bundesland) vergeben werden und nicht landesweit, kennen die Entwickler ihre Mitbewerber oft persönlich. Da spielen dann auch schnell mal unsachliche Abneigungen eine Rolle, etwa nach dem Motto »Dem gönne ich das nicht«, oder »War ja klar, dass der das Geld bekommt«. Und zu guter Letzt bleibt die staatliche Förderung in Deutschland auf gewaltfreie Titel beschränkt, was die Vielfalt des hiesigen Marktes und damit seine internationalen Erfolgschancen nicht gerade erhöht.

»In den USA undenkbar«
Agustín Cordes, Senscape

Gelobte Länder

Ist die Situation anderswo besser? Das müsste Steve Gaynor wissen, denn er hat als Indie-Entwickler eine der größten Erfolgsgeschichten der letzten Jahre geschrieben: Gone Home. Gaynor konnte bei 2K Games an Bioshock 2 mitarbeiten, war mit der Download-Erweiterung Minerva's Den erfolgreich und gehörte zum Team von Bioshock Infinite, als er gemeinsam mit zwei Kollegen beschloss, auszusteigen. Die





Bei Duangle (Mitte) geht's psychedelisch zu, das Ehepaar arbeitet am Rollenspiel Nowhere, das man keinem Investor erklären kann.

Schampus für Kultur-Indies?

Hendrik Lesser

Hendrik Lesser ist seit 15 Jahren in der deutschen Spielebranche unterwegs. Seine Firma Remote Control Productions unterstützt und vernetzt kleine und mittlere Unternehmen vom Indie-Studio bis zum eSports-Betrieb. Außerdem fungiert er als Executive Producer bei Chimera Entertainment, lehrt an Hochschulen, ist Vorstandsmitglied in den Branchenverbänden GAME sowie EGDF und Geschäftsführer des Münchner Vereins für Videospielkultur.

GameStar Geht es Indie-Entwicklern heute schlechter als früher?

Hendrik Lesser Nein, früher war das Verhältnis zwischen Publisher und Entwickler noch viel extremer. In den Zeiten des Ladenhandels war der Publisher Gott, und der Entwickler nur die verlängerte Werkbank. Das grenzte manchmal an Sklaverei. Heute hat sich eine Indie-Szene etabliert und differenziert. Wir haben auf der einen Seite Mobile-Entwickler, die eher den Weg eines Startups gehen und auf Investments hoffen. Dann gibt es die »Kultur-Indies«, neun Zehntel davon sind junge Leute, die direkt aus der Uni kommen. Das restliche Zehntel kommt aus der alten Industrie. Das sind Veteranen, die nach zehn, zwanzig Jahren in einem normalen Studio etwas ändern wollen. Das klassische Indie-Studio besteht aus maximal zehn Leuten, ist selbstfinanziert, hat keine Kohle. Deswegen ist die Diskussion über Förderung entscheidend. Ich schätze, die Hälfte der deutschen Entwickler würde es ohne öffentliche Förderung nicht geben.

▶ Brauchen wir dann mehr Förderung in Deutschland?

◀ Wenn wir mehr Entwickler haben wollen und auch mehr auf kulturell bedeutende Spiele oder internationale Anerkennung hoffen, dann auf jeden Fall ja.

▶ Und wo müsste man ansetzen, damit sich die Förderung erhöht?

◀ Klassische Lobbyarbeit in der Politik ist gut. Auf der anderen Seite müssen die geförderten Unternehmen auch Erfolg haben. Hier in Bayern ist wichtig, dass Mimimi 2014 beim Deutschen Entwicklerpreis gewonnen hat; und noch wichtiger ist, dass die in Zukunft auch wirtschaftlich erfolgreich sind.

▶ Wo fängt wirtschaftlicher Erfolg an?

◀ Letzten Endes müsstest du deine Arbeitszeit nach professionellen Maßstäben berechnen; also ein Budget aufstellen, das deine Qualifikation und Erfahrung berücksichtigt, und dir drei- bis fünftausend Euro Gehalt bezahlen. Das machen viele natürlich nicht. Die drücken die Kosten und berechnen wirklich nur, was sie zum Leben brauchen.

▶ Und mit der Arbeitszeit gehen sie nach oben?

◀ Genau. Die crunchen, arbeiten auch Weihnachten. Und selbst dann ist es manchmal nicht profitabel. Bis zu einem gewissen Grad ist das okay. Wir brauchen diese Startup-Mentalität, diese selbstfinanzierten Studios, weil wir als Entwickler nun mal erst einen guten Ruf erarbeiten müssen. Wir müssen zeigen, dass wir es draufhaben. Erst dann sind wir entweder in der Lage, Publisher-Kohle zu akquirieren, auf Kickstarter oder anderen Crowdfunding-Plattformen Geld einzusammeln oder Investoren zu überzeugen.

▶ Haben denn deutsche Entwickler ein besonderes Problem, gesehen zu werden?

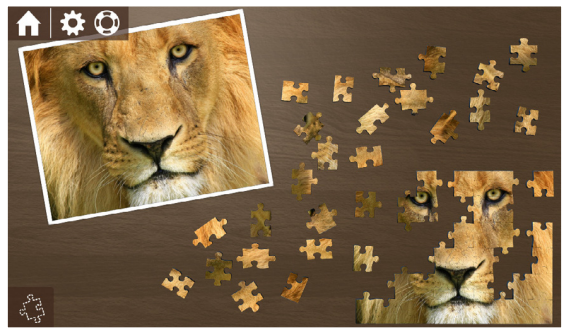
◀ Ja, und das hat viele Gründe. Wir Deutschen könnten untereinander solidarischer sein. Und Internationalisierung bedeutet auch, dass man auf internationale Events fährt. Das machen nur ein paar Firmen. Klar, das ist teuer, aber man kann das irgendwie zusammenkratzen. Außerdem muss man sich selbst kritisch hinterfragen. Viele Indie-Spiele sind Artsy-Grafik mit langweiligem Gameplay; nicht nur in Deutschland. Aber wenn man den Anspruch hat, ein Kultur-Indie zu sein, dann muss man sich auch hohe Ansprüche gefallen lassen. Ist meine Arbeit relevant? Trifft sie einen Zeitgeist? Ist sie von der audiovisuellen Qualität her wertvoll?

▶ Welche Tipps hast du für angehende Indie-Entwickler?

◀ Vorsicht vor dem »Second Project«-Problem: sich zu stark auf das erste Spiel konzentrieren, und keinen Plan für danach haben. Früh Leute mit Spieleverstand um ehrliches, schonungsloses Feedback bitten. International denken, auch verstehen, dass Marketing relevant ist. Schon vor Jahrhunderten gab es Kulturschaffende, die sich schlecht vermarktet haben und erst irgendwann nach ihrem Tod berühmt wurden. Andere waren clever und konnten sich schon zu Lebzeiten den Schampus leisten.

▶ Vielen Dank für das Gespräch

Das größte Studio, das Lesser betreut, ist Chimera Entertainment. Das kleine Studententeam ist inzwischen auf rund 40 Mitarbeiter angewachsen, sein Erstlingswerk war das Strategiespiel Windchaser (oben). Inzwischen arbeiten die Designer vor allem an Browser- und Mobile-Spielen, ihr letztes Projekt war das Rollenspiel Angry Birds Epic.



Zu den weiteren Projekten, die Lesser mit Remote Corntrol Productions betreut hat, zählen das Porsche-Werbespiel GTS Driver (links oben), die Ravensburger-Puzzle-App für iOS, das John-Woo-Handyspiel Bloodstroke und das Mobile-Delfinspiel My Dolphin Show.

drei entwickelten Gone Home auf eigene Faust. Das Erzählspiel wurde kontrovers diskutiert, mancherorts als »Walking Simulator« verspottet, gewann aber mehrere Spiel-des-Jahres-Auszeichnungen.

Gaynor konnte sein Studio Fullbright dadurch erst richtig gründen. Denn die Anfänge von Fullbright hatten mit einem Studio wenig zu tun. »Wir hatten von unserer Zeit bei 2K etwas Geld zur Seite gelegt. Das erlaubte uns, anderthalb Jahre lang nur an dem Spiel zu arbeiten.« Die drei mieteten ein Haus. Oben wurde gelebt, im Keller das Spiel entwickelt. Auch Gaynors Freundin lebte mit im Haus; Verhältnisse wie bei Duangle. »Gehalt haben wir uns nicht bezahlt«, gibt Gaynor zu. Aber dann war das Spiel fertig und verkaufte sich 700.000 Mal. Dafür ist Gaynor sehr dankbar. »So konnten wir ein großzügiges Budget ansetzen, mit dem wir unser nächstes Spiel Tacoma erweitern können. Und wir können ein Büro mieten.« Eine kontroverse Entscheidung hat ihm besonders geholfen – der Preis. Gone Home kostete 20 Dollar. Vielen Spielern war das zu viel für eine Erzählung, die nach einem Abend vorbei ist. Aber es war auch ein Schlüsselfaktor, um den unweigerlichen, tiefen Preissturz abzufedern. »Wenn wir den Preis um 75 Prozent reduzieren, verdienen wir immer noch eine vernünftige Summe. Das hat uns erlaubt, laufende Kosten zu tragen und etwas nachhaltiger zu arbeiten.«

Gaynor macht sich keine großen Illusionen, dass er vor allem Glück hatte. Und ihm ist sehr bewusst, dass nur bestimmte Menschen solche Risiken überhaupt eingehen können. »Wir haben alle noch keine Kinder, also dachten wir, warum nicht? Wenn es floppt, können wir ja wieder unseren alten Jobs nachgehen.« Gaynor entschied sich also bewusst für studentische Verhältnisse, um eine kreative Vision zu verwirklichen. Für Mütter und Väter ist das keine Option, räumt er ein. Und für seine eigene Zukunft ebenfalls nicht – er hat geheiratet. Klare finanzielle Vorteile hat die Entwicklung in den USA ihm nicht gebracht; ohne Publisher, Crowdfunding oder Förderung hat er das Spiel mit seinen Ersparnissen entwickelt. Und Gaynor hat sich nicht mal in die Hotspots der Entwicklerszene gesetzt. Im Gegenteil – Gone Home entstand in Portland, drei Autostunden von Seattle entfernt. »Hier zu sein, war ein Riesenfaktor, um das Spiel überhaupt möglich zu machen. Alles ist hier viel billiger als in San Francisco oder Boston«, sagt Gaynor über die Provinz.

Gut leben im Krisenstaat

Sind gesenkte Entwicklungskosten der Schlüssel zu einer blühenden Spielelandschaft? Wie man Metropolen und niedrige Kosten verbindet, weiß Agustín Cordes. Sein Studio steht in Buenos Aires, Argentinien. »Unsere Realität ist weit weg von den USA«, stellt er klar. Cordes hat das Horror-Adventure Scratches entwickelt und stellt mit seinem Studio Senscape gerade das per Kickstarter finanzierte Asylum fertig. Dem Genre bleibt er treu. Zuletzt ist er mit einem Kickstarter zu The Case of Charles Dexter Ward gescheitert; auch das sollte ein Horror-Adventure werden. Cordes geht es genauso wie dem deutschen Mittelstand, wenn der mal wieder über den sinkenden Eurokurs jubelt. Er bezahlt seine Entwickler in Argentinischen Pesos, sein Markt ist international. »Für Asylum war das Budget etwa 100.000 US-Dollar. Das reicht, um die zweite Hälfte des Spiels fertigzustellen. Aber dieses Budget wäre in den USA völlig undenkbar.« Er arbeitet in einem relativ günstigen Land und verkauft in teuren.

Von allen Interviewpartnern ist Cordes am zufriedensten mit seiner Situation. »Du kannst hier als Indie-Entwickler gut deinen Lebensunterhalt verdienen«, sagt er. Vor diesem Hintergrund kann er auch den letzten Kickstarter-Flop verkraften. »Die komplette Vorbereitung der Kampagne hat zwei bis drei Monate gedauert, das ist nicht viel Geld gewesen.« Als Ermunterung zur Einwanderung sollte man das nicht verstehen. Argentinien leidet seit Jahren unter einer Wirtschaftskrise, die Inflation galoppiert. »Wir haben hier wenig Stabilität. Wir müssen die Löhne monatlich erhöhen. Es wird schwieriger, die Mitarbeiter zu bezahlen.« Aber er kann sich immer noch eine positive Einstellung leisten. Die größte Herausforderung im Indie-Business ist für ihn kein leeres Konto, sondern die völlige kreative Freiheit. »Wenn du den heißen Atem des Publishers im Nacken spürst, dann hilft das manchmal, fertig zu werden.« Auch das kann Indie-Entwicklern schaden, denen ohne Druck manchmal die Konzentration aufs Wesentliche fehlt: ihr Spiel fertigzubekommen. Cordes ist aber der Einzige, der das offen zugibt, unsere anderen Gesprächspartner behaupten, die Freiheit sei ihnen wichtiger. Und der Druck entstehe durch die Geldsorgen schon von alleine.

> **»Wir haben alle noch keine Kinder«**
> Steve Gaynor, Fullbright Company

Geht's auch anders?

Im Vergleich zum Krisenland Argentinien herrschen in Deutschland dennoch – zumindest wirtschaftlich – paradiesische Zustände, Entwickler können in Ruhe arbeiten, ohne einer katastrophalen Inflation hinterher zu hecheln. Geht es hiesigen Indie-Studios also gar nicht so schlecht? Im internationalen Vergleich sicherlich nicht. Aber man findet auch in Deutschland kaum einen fachkundigen Gesprächspartner, der sich nicht wünscht, die Situation wäre besser. Und jeder hat Vorschläge. »Wir haben die Förderung, aber die Verzahnung zwischen Politik und Gamesbranche kann noch einen Tick zulegen«, sagt Michaela Haberlander vom FFF. Sie hofft auf bessere Lobbyarbeit. »Leider zeigen nur die Leute ihre Zahlen, die erfolgreich waren«, beschwert sich Wolf Lang von Threaks. Er wünscht sich einen offeneren Dialog in der Szene. »Indie ist noch nicht angekommen in Deutschland«, glaubt Christian Niemand von Black Pants. Er wünscht sich mehr Aufmerksamkeit in der Presse. »Was in Deutschland noch fehlt, ist ein prominenter Indie-Hit, wie ein McPixel in Polen«, konstatiert der Indie Advisor André Bernhardt. Er ist überzeugt, dass sich die deutsche Indie-Szene noch formiert. Bleibt zu hoffen, dass sie das tut. Denn wenn hiesige Entwickler sich erfolgreich vernetzen, von ihrem Job auf Dauer leben können und ein internationales Publikum finden, dann kann das für deutsche Indie-Spiele nur gut sein. Jan Bojaryn / GR

Michaela Haberlander vom FilmFernsehFonds Bayern wünscht sich mehr Lobbyarbeit von Entwicklern, darf laut Gesetzgeber aber nur »hochwertige und gewaltfreie« Spiele fördern. Für das Adventure Bernd das Brot und die Unmöglichen schüttete der FFF 156.000 Euro aus.

Christian Oeing und Nick Prühs (Mitte) sind Slash Games, gemeinsam haben sie das kurzweilige Kartenspiel Freudbot entwickelt, in dem Weichei Steve eine harte Woche überstehen muss.

Viele Briefe des Psychologen Siegmund Freud hält die amerikanische Library of Congress geheim – aus unbekannten Gründen.

Deutscher Indie-Atlas

Unsere Karte verzeichnet eine Auswahl deutscher Indie-Studios.

Scherbenwerk (Osmotic Studios)

Submerge (Icebird Studios)

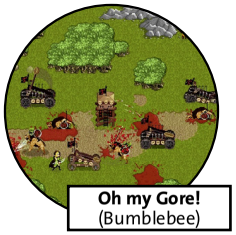
Mooneye Studios
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **5**
Projekt: **Super Carl** (veröffentlicht, Mobile)
Puzzlespiel mit selbstmörderischem Schaf

Osmotic Studios
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Scherbenwerk** (in Arbeit, PC)
3D-Open-World-Adventure

Aeon of Sands (Two Bits Kid)

Tristoy (Uniworlds Game Studios)

Canupa
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Omicron** (veröffentlicht, Mobile)
Farbreaktionsspiel für bis zu zwei Spieler



Oh my Gore! (Bumblebee)

Beardshaker Games
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Nonocraft** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Japanischer Puzzleklassiker, neu inszeniert

Behind The Stone
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Sir Eatsalot** (in Arbeit, iOS)
Gemütliches Jump'n'Walk

CrazyBunch
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Break-A-Brick** (in Arbeit, PC, Mobile)
Action-Puzzler zwischen Tetris und Breakout

Polynauten
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: 2
Projekt: **Triple Trouble** (veröffentlicht, iOS)
Match-3-Puzzlespiel mit Wischgesten

Threaks
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **5**
Projekt: **Beatbuddy** (fertig, PC, iOS, Wii U)
Musikalisches Action-Adventure

Sandbox Interactive
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **15**
Projekt: **Albion Online** (in Arbeit, PC, Mobile)
Ambitioniertes Sandbox-MMO inklusive Häuserbau

Frixels
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **PixelBOT Extreme!** (veröffentlicht, Mobile)
Endless Runner in 16-Bit-Optik

Overhype Studios
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Battle Brothers** (in Arbeit, PC)
Rollenspiel-Taktik mit dynamischer Welt

Slash Games
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **FreudBot** (veröffentlicht, Mobile)
Psychotherapie als Kartenspiel

Shelly Alon
Standort: **Hamburg**
Mitarbeiter: **1**
Projekt: **Partyrs** (veröffentlicht, Mobile)
Party-Platzanweisung als Puzzlespiel

monoid
Standort: **Berlin, Hamburg**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Pwnie Yard** (in Arbeit, PC)
Hindernisparcours für Freunde designen.

Brightside Games
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Zeit²** (veröffentlicht, PC)
Shoot'em Up mit Rückspulfunktion

Megagon Industries
Standort: **Berlin, Kanada**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **... and then it rained** (veröffentlicht, iOS)
Minimalistische Puzzles

Tinytouchtales
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Zukis Quest** (veröffentlicht, Mobile)
Rundenbasierter Puzzle-Plattformer

Das Tal (Fairytale Distillery)

King Art
Standort: **Bremen**
Mitarbeiter: **11**
Projekt: **The Book of Unwritten Tales 2** (in Arbeit, PC)
Klassisches Adventure – mit rosa Vieh!

TG Nord
Standort: **Hannover**
Mitarbeiter: **7**
Projekt: **Weewai** (veröffentlicht, PC)
Hotelmanagement im Browser

ExDream
Standort: **Hannover**
Mitarbeiter: **21**
Projekt: **Soulcraft** (veröffentlicht, Mobile)
Kostenloses Action-Rollenspiel

Rebusmind
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **1**
Projekt: **SwapQuest** (in Arbeit, Mobile)
Rollenspiel-Puzzle-Mix

Spaces of Play
Standort: **Berlin, Stockholm**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Spirits** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Verträumter Tetris-Ableger.

Two Bits Kid
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Aeon of Sands** (in Arbeit, PC)
Retro-Rollenspiel im Stil der frühen 1990er

Maschinen-Mensch
Standort: **Berlin**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **The Curious Expedition** (in Arbeit, PC)
Charmante Welterkundung in pixeligen Zufallswelten

Albion Online (Sandbox Interactive)

Rat King
Standort: **Halle**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **TRI** (veröffentlicht, PC)
Ego-Puzzle-Explorationsspiel

TRI (Rat Kings)

Hammer Labs
Standort: **Tönisvorst**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **Farm for your Life** (veröffentlicht PC)
Ackerbau trifft Zombies

Secret Item Games
Standort: **Lünen**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Super Paperman** (in Arbeit, PC)
Jump'n'Wettrennen für bis zu vier Spieler

Black Pants Game Studio
Standort: **Kassel, Berlin**
Mitarbeiter: **7**
Projekt: **Tiny & Big** (veröffentlicht, PC)
Puzzle-Action mit Schneidelaser

Jumpsuit Entertainment
Standort: **Kassel**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Perlinoid** (in Arbeit, PC)
Puzzles mit Bezug zur Farbenlehre

Animation Arts
Standort: **Halle**
Mitarbeiter: **7**
Projekt: **Geheimakte Tunguska** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Klassisches Mystery-Adventure

Lightrock Entertainment
Standort: **Leipzig**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Fahr-Simulator-Serie** (veröffentlicht, PC)
Fahrsimulationen für Busse etc.

Tiny Worlds
Standort: **Leipzig**
Mitarbeiter: **1**
Projekt: **Create Clouds** (in Arbeit, PC)
Wolken erschaffen, dann wächst die Welt

Frame6
Standort: **Düsseldorf**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Crysis Analogue Edition** (in Arbeit, Brettspiel)
Crysis als Brettspiel

Z-Software
Standort: **Dortmund**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **Rettungswagen Simulator 2014** (veröffentlicht, PC)
Simulierte Ambulanzen

Bumblebee
Standort: **Wiehl**
Mitarbeiter: **8**
Projekt: **Oh My Gore!** (in Arbeit, PC, Mobile)
Blutige Fantasy-Echtzeitstragie

Egosoft
Standort: **Würselen**
Mitarbeiter: **20**
Projekt: **X-Serie** (veröffentlicht, PC)
Bekannte Weltraumserie

Deck 13
Standort: **Frankfurt, Hamburg**
Mitarbeiter: **45**
Projekt: **Lords of the Fallen** (veröffentlicht, PC, Konsolen)
Action-Kämpfe à la Dark Souls.

Keen Games
Standort: **Frankfurt**
Mitarbeiter: **>60**
Projekt: **Sacred 3** (fertig, PC, Konsolen)
Schnetzelei für bis zu vier Helden

Dreamworld
Standort: **Dresden**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Splatter** (veröffentlicht, PC)
Blutiger Topdown-Shooter

Duangle
Standort: **Dresden**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Nowhere** (in Arbeit, PC)
Psychedelisches Rollenspiel

PixelPub
Standort: **Trier**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **KittyJumpr** (veröffentlicht, Mobile)
Puzzle-Actionspiel mit Kätzchen

Gentlymad
Standort: **Trier**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **In Between** (in Arbeit, PC)
Metaphorischer Puzzle-Plattformer

Uniworlds Game Studios
Standort: **Darmstadt, Pfungstadt**
Mitarbeiter: **5**
Projekt: **Tristoy** (veröffentlicht, PC, One)
Puzzle-Plattformer für zwei Spieler

Gentle Troll Entert.
Standort: **Würzburg**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Sensigame** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Reinige-deinen-Bus-Lernspiel

VR Bits
Standort: **Dresden, Canberra**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Stranded** (veröffentlicht, PC)
Survival-Abenteuer auf einsamer Insel

Hipster Zombies (Sharkbomb Studios)

The Inner World (Studio Fizbin)

Picroma
Standort: **Saarlouis**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Cubeworld** (in Arbeit, PC)
Zufallswelt-Erkundung mit viel Rollenspiel

Crowbox
Standort: **Waghäusel**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **EndCiv** (in Arbeit, PC)
Postapokalyptische Aufbaustrategie

Navel
Standort: **Ludwigsburg**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Globosome** (veröffentlicht, iOS)
Erkundungs-Action-Adventure

Studio Fizbin
Standort: **Ludwigsburg**
Mitarbeiter: **5**
Projekt: **The Inner World** (fertig, PC, Mobile)
Klassisches Point-&-Click-Adventure

Mimimi Productions
Standort: **München**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **The Last Tinker: City of Colors** (veröffentlicht, PC, PS4)
Buntes 3D-Action-Adventure.

Game Loop Labs
Standort: **München, Köln, Budapest**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Blockadillo** (veröffentlicht, Android)
Puzzlespiel; Gürteltier zerschmettert Blöcke

The Curious Expedition (Maschinen-Mensch)

MADE
Standort: **Karlsruhe**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Yay! Zombies** (veröffentlicht, Mac, Mobile)
Fruit Ninja mit Zombies

Sharkbomb Studios
Standort: **Karlsruhe**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Hipster Zombies** (veröffentlicht, Mobile)
Ironischer Zombiekampf

Zeitland
Standort: **Ludwigsburg**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **Rust Raiders** (in Arbeit, PC)
Browserbasiertes Endzeit-MMO

Chasing Carrots
Standort: **Stuttgart**
Mitarbeiter: **6**
Projekt: **Cosmonautica** (fertig, PC, Mobile)
Crew-Management und Handel im Weltraum

Wolpertinger Games
Standort: **München**
Mitarbeiter: **4**
Projekt: **Phobos** (veröffentlicht, PC)
Puzzle-Plattformer aus der Ego-Perspektive

Icebird Studios
Standort: **München**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Submerge** (in Arbeit, PC)
Schnelle Echtzeit-Strategie unter Wasser.

Mercury Shift 3D (Klonk Games)

Black Forest Games
Standort: **Offenburg**
Mitarbeiter: **40**
Projekt: **Dieselstörmers** (in Arbeit, PC)
Knallige Koop-Action mit Eigenbau-Waffen

Grandé Games
Standort: **Stuttgart**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Commander Cherry's Puzzled Journey** (in Arbeit, PS4, One)
Yoga-Action-Plattformer

Fluffy Tigers in the Sky
Standort: **verschiedene/ online**
Mitarbeiter: **9**
Projekt: **Spaaaaaaaaace** (in Arbeit, PC)
Topdown-Arena-Shooter im All

Bit2Good
Standort: **München**
Mitarbeiter: **6**
Projekt: **Goggles** (in Arbeit, PC)
Steampunk-Beat'em'Up

Bit Barons
Standort: **München**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Astroslugs** (veröffentlicht, PC, iOS)
Puzzlespiel mit leichten Tetrisanleihen

Chimera Entertainment
Standort: **München**
Mitarbeiter: **40**
Projekt: **Angry Birds Epic** (veröffentlicht, Mobile)
Angry Birds als Taktik-Rollenspiel

Aesir Interactive
Standort: **München**
Mitarbeiter: **8**
Projekt: **Race.a.bit** (veröffentlicht, PC, Mobile)
Top-Down-Rennen auf Eigenbau-Strecken

Pixeltastic
Standort: **Immenstadt**
Mitarbeiter: **3**
Projekt: **Gold Diver** (veröffentlicht, PC)
Goldsammeln am Meeresgrund

Fairytale Distillery
Standort: **München**
Mitarbeiter: **8**
Projekt: **Das Tal** (in Arbeit, PC)
PvP-Sandbox-MMO mit Belagerungen

vidiludi games
Standort: **München**
Mitarbeiter: **2**
Projekt: **Highway Run** (veröffentlicht, Mobile)
Autobahn-Verfolgungsjagd mit der Polizei.

Klonk Games
Standort: **München**
Mitarbeiter: **10**
Projekt: **Mercury Shift 3D** (in Arbeit, PC, Konsolen)
Plattformer für zwei Spieler

Vollständig ist diese Liste der Indie-Entwickler nicht, in Deutschland gibt es zahlreiche kleine Teams. Unsere Auswahl beruht auf einer mehrwöchigen Sammelaktion im Szeneforum Indie Arena. Größere Studios wie Crytek und Yager haben wir zudem ausgespart, um mehr Platz für kleinere zu haben.