

Spieleentwicklung im Alleingang

# DAS GROSSE SOLO

Die Erfolgsgeschichten von Ein-Mann-Spieleprojekten klingen oft wie Märchen. Dabei wird meist übersehen, wie viel wirklich hinter so einem Projekt steckt. Von Daniel Ziegner

»Im Grunde war es bloß ein Hobby. Ich hatte keine Erwartungen ... ich dachte, ich stelle es auf meine Webseite und niemand würde es spielen.« So erinnert sich Tom Happ an die bescheidenen Anfänge von Axiom Verge. Das war, bevor sein im Alleingang entwickeltes Metroidvania zum Überraschungserfolg des Jahres 2015 wurde. »Als es anfang, Aufmerksamkeit zu erregen, war das ein riesiger Schock«, gesteht Happ. Bis heute hat sich die PC-Version Axiom Verge laut Steamspy rund 150.000 Mal verkauft – und ist nur ein Beispiel von vielen. In den letzten Jahren erschienen mehrere Indiespiele, deren Entwicklerteam nur aus einer einzigen Person bestand. Und ihre Macher ernten zu Recht viel Bewunderung für ihr großes Solo.

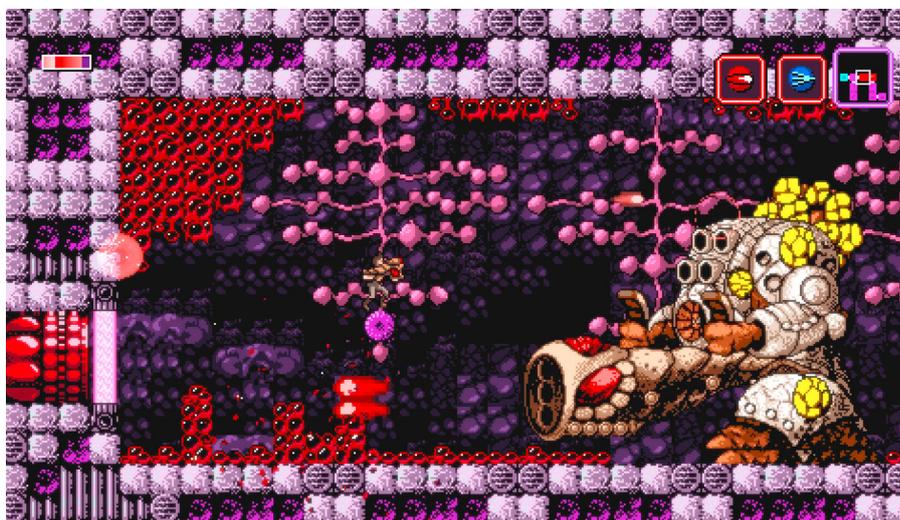
Mehr als 2,9 Millionen Mal hat sich Stardew Valley bereits verkauft und gehört auf Steam damit zu den erfolgreichsten Indie-Titeln der letzten Jahre. Ein Erfolg, dem vier Jahre Entwicklung vorausgingen: Seit 2012 arbeitete Eric Barone an seiner Variante des Konsolenklassikers Harvest Moon. Was später zum Hit werden sollte, begann als Hobbyprojekt eines Informatikstudenten, der mit einem kleinen Spiel seine Programmierkenntnisse auffrischen wollte. Diese anfängliche Fingerübung wuchs immer weiter, bis Barone das Potenzial von Stardew Valley erkannte und sich ganz seiner Entwicklung widmete. Er ist bei Weitem nicht der einzige, dem so ein Erfolg gelungen ist. Papers, Ple-

ase machte Lucas Pope zum Star der Indieszene, Banished von Luke Hodorowicz verkaufte sich hervorragend, und Toby Fox' Undertale wurde binnen kürzester Zeit zum Kult. Die Bandbreite dieser Ein-Mann-Hits reicht von Aufbausimulationen bis zu dialoglastigen Retro-Rollenspielen. Und ihre Existenz ist ein Beleg dafür, wie viel Entwickler immer noch erreichen können.

## Der Weg zum Multitalent

Dabei ist die Entstehung eines Videospieles üblicherweise nicht ohne Grund eine Grup-

penanstrengung. Ein Spiel besteht aus mehr als nur Programmcode. Grafiken wollen entworfen, eingebunden und animiert, Dialoge geschrieben, Musik komponiert und Soundeffekte aufgenommen werden. Daneben müssen Entwickler auch Projekt- und Budgetplanung sowie Marketing und Vertriebsstemmen. Wer alleine die komplette Arbeit übernimmt, muss ein wahres Multitalent sein – oder im Verlauf der Entwicklung zu einem werden. »Als ich mit der Arbeit am Spiel begann, erschien mir die ganze Sache mehr als furchteinflößend«, gesteht Eric Ba-



Tom Happs Axiom Verge weckte Erinnerungen an Super Metroid und Castlevania.



Das Survival-Aufbauspiel Banished begeisterte enttäuschte SimCity-Spieler.



Stephan Hövelbrinks arbeitet am postapokalyptischen Death Trash.

rone über die Anfänge von Stardew Valley. Die Grafik seiner Bauernhof-Simulation gestaltete er mehrmals von Grund auf neu, weil er mit dem bisherigen Ergebnis unzufrieden war. Dem fertigen Spiel ist das nicht anzumerken. Stardew Valley steckt voller liebevoller Pixelgrafiken und Animationen, angesichts derer wohl niemand Barones Fähigkeiten infrage stellen würde. Wie aus den einzelnen Komponenten ein Ganzes wird, lernte er allerdings erst während der Entwicklung: »Ich habe quasi alle Bauteile gemacht, die man für ein Spiel braucht. Zu diesem Zeitpunkt wusste ich nur noch nicht, dass ich es zusammenfügen konnte.«

Der Berliner Indie-Entwickler Stephan Hövelbrinks ist noch dabei, die Puzzlestücke zusammenzusetzen. Sein ambitionierter, postapokalyptischer Action-Rollenspielmix Death Trash soll 2018 erscheinen. Die vielen Rollen, die er selbst übernimmt, vergleicht er mit einer gespaltenen Persönlichkeit: »Ich bin Projektleiter, Programmierer, Künstler, Designer, Autor und eine komplette Marketingabteilung. Das sind mehrere Personen auf einmal.« Diese Rollen zu balancieren, ohne dass eine zu kurz kommt, gehört zu den großen Herausforderungen. Dass viele sie meistern, zeigt aber auch, dass selbst kreative Fähigkeiten nicht unbedingt etwas mit angeborenem Talent zu tun haben, sondern sich erlernen lassen. In dieser Herausforderung steckt für angehende Alleskönner wie Barone und Hövelbrinks auch die Motivation, besser zu werden: »Ich habe als Amateur angefangen und immer noch das Gefühl, dass ich viel lernen muss. Ich arbeite in jedem Bereich, also muss ich auch in jedem Bereich mit anderen konkurrieren.« Für Tom Happ ist das aber keine Bürde, er genießt vielmehr die Freiheit: »Man schafft enorm viel, weil man nicht ständig Meetings abhalten oder anderen Leuten sagen muss, was sie zu tun haben. Man weiß genau, was man zu tun hat, und verschwendet keine Zeit mit nachträglichen Änderungen. Jeder Programmierer kennt das: Die Designer oder Grafiker wollen irgendein Feature, das den Aufwand nie und nimmer wert ist – falls man es überhaupt umsetzen kann.« Für Solo-Entwickler fallen solche Diskussionen

weg. Planung ist dafür das A und O: Wer einfach vor sich hinwerkelt oder sich gar in immer ambitioniertere und unrealistischere Ideen versteigt, wird niemals fertig. Das vielversprechendste Soloprojekt ist eines, dessen Umfang und Ziele von vornherein feststehen – zumindest weitgehend.

#### Historische Alleingänge

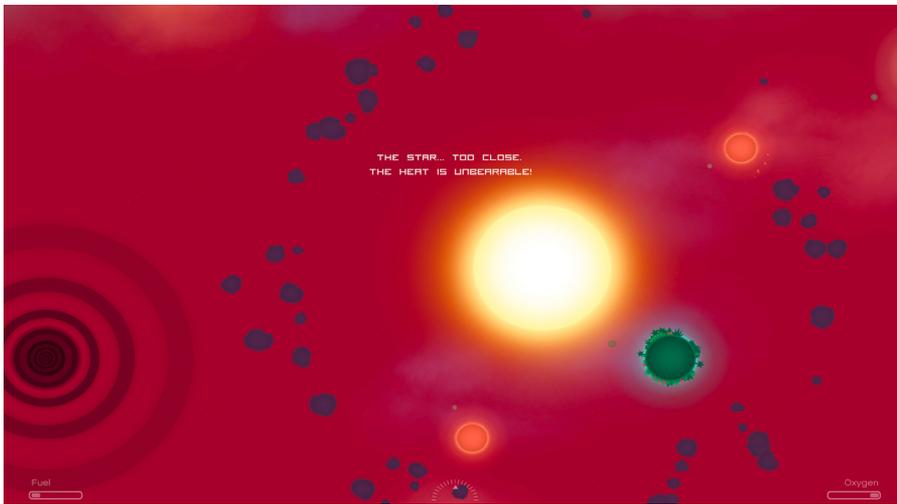
Soloprojekte waren in den Anfangszeiten kommerzieller Videospiele nicht unüblich. Space Invaders etwa wurde allein von Tomohiro Nishikado geplant und programmiert, der sogar die Hardware zusammenlötete, auf der er arbeitete. Technische Limitierungen begrenzten in den 70ern die Möglichkeiten, sodass ein Solo-Programmierer ohne Weiteres ein gesamtes Projekt mitsamt rudimentärer Grafik, minimalistischem Sound und simplen Spielprinzipien bewältigen konnte. Seit Spiele zunehmend multimedial und komplexer wurden, erfordert ihre Entstehung auch eine höhere Bandbreite an Fähigkeiten – und größere Teams. Viele Designer spezialisieren sich auf einzelne Aspekte eines Projekts: Texturen, Modellieren, Level-design oder Animation sind getrennte Disziplinen, genau wie die Programmierung der KI, die Benutzeroberfläche oder die Netzwerkinfrastruktur. Die Hunderte Namen im Abspann eines GTA 5 oder Assassin's Creed

spiegeln wider, wie viel Arbeit dahintersteckt. Jeder dieser Namen hat seinen Teil zur Fertigstellung beigetragen.

»Wenn mich früher jemand gefragt hat, was sie als Game Designer studieren sollten, antwortete ich Literatur, Kunst oder Programmierung. Heute empfehle ich einen Abschluss in Betriebswirtschaft und ein Managementstudium«, sagte der LucasArts-Veteran Brian Moriarty einmal und versinnbildlicht damit die Branchenentwicklung von einfach zu bewältigenden Programmieraufgaben zu aufwändigen Produktionen, die vor allem eine gute Planung erfordern. Jeffrey Nielson, der alleinige Entwickler des Weltraumspiels Last Horizon, rät angehenden Nachahmern in einem Artikel auf der Website Gamasutra, zunächst einige Jahre als festangestellte Designer zu arbeiten. So könne man aus den Erfolgen und Fehlern anderer lernen, die eigenen Stärken und Schwächen besser einschätzen sowie Kontakte zu Kollegen knüpfen, die später beim Lösen von Problemen und beim Bewerben des Spiels helfen. Außerdem erlaube ein regelmäßiges Gehalt, Rücklagen anzusparen, mit denen man das Soloprojekt finanzieren könne. Dann, so Nielson, sei man nicht »auf Bettelei, Leihgaben oder auf Crowdfunding angewiesen, das bestenfalls unzuverlässig ist.« Tom Happ führt aus: »Das Lernen hört



Stardew Valley war ein »richtiger« Ersatz für Bauernhof-Simpelspiele à la Farmville.



Jeffrey Nielson entwarf im Alleingang das minimalistische Weltraum-Erkundungsspiel Last Horizon.

nie auf, vor allem, wenn es um Finanzielles und Marketing geht. Am wichtigsten ist, sich erfahrene Berater zu suchen, ich etwa habe mit [dem ehemaligen Nintendo-Manager] Dan Adelman zusammengearbeitet. Ich glaube, dass viele Entwickler wissen, wie man Spiele macht. Aber sie haben keine Ahnung von den geschäftlichen Aspekten.«

#### Das richtige Werkzeug

Dass es in den letzten Jahren so viele Entwickler geschafft haben, ganze Projekte im Alleingang zu stemmen, ist auch dem technischen Fortschritt zu verdanken. Es ist heute viel einfacher, Videospiele zu entwerfen, als noch vor zehn Jahren. Kostenlose Engines wie Unity und Programme wie das auf Steam erhältliche GameMaker Studio bieten recht leicht zu bedienende Entwicklungsumgebungen. Von Cities: Skylines bis Hotline Miami stecken sie unsichtbar hinter unzähligen Spielen und können gerade kleineren Teams viel Grundlagenarbeit ersparen. Werkzeuge wie Flixel oder die webbasierte Textadventure-Engine Twine, die durch Zoe Quinns Depression Quest einige Bekanntheit erlangte, vereinfachen den Prozess sogar noch weiter. Mit ihnen können sogar Menschen ohne jeglichen technischen Hintergrund interaktive Geschichten erzählen.

Die Zugänglichkeit dieser Tools eröffnet die Möglichkeiten für eine ganz neue Art von Spielen und ein neues Publikum von Spielern. In der alternativen Spieleszene ist es kaum erwähnenswert, wenn Künstlerinnen oder Künstler ihre Ideen eigenständig umsetzen. Hier entstehen intime Titel wie Curtain von Llaura Dreamfeel, – die in abstrakter Grafik erzählte Geschichte einer gewalttätigen Beziehung – das 2015 auf dem A-Maze-Festival in Berlin den Hauptpreis gewann. Dass sie das Spiel ganz alleine entwickelt hat, fand in der Laudatio jedoch keine gesonderte Beachtung. Solche kurzen, vignettenartigen Titel finden ihre Anknüpfungspunkte eher beim klassischen Kunstbetrieb als der Spieleindustrie und werden unter Vernachlässigung der technischen Hintergründe sehr viel selbstverständlicher als Gesamtwerk eines einzelnen Autors betrachtet.

#### Selbstaufgelegter Crunch

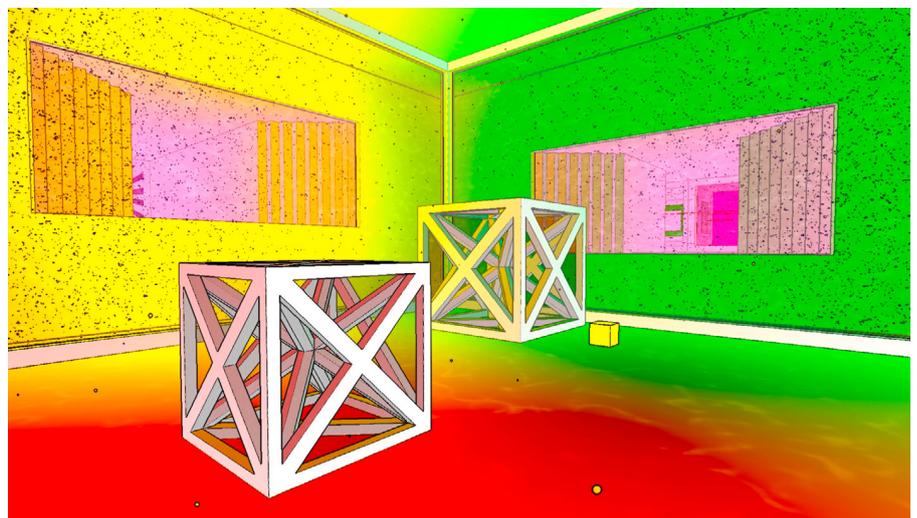
Die Überraschungserfolge der Indieszene sind oft kommerzieller ausgerichtet als diese alternativen Spiele, besitzen mehr Schliff und ein aufwändigeres Gameplay. Sobald so ein Hobbyprojekt zu etwas Größerem heranwächst, steigt selbstverständlich auch der Arbeitsaufwand. Spieler können Hunderte Stunden in Banished oder Stardew Valley investieren und immer noch neue Inhalte entdecken, sich in den unzähligen Details von Undertale verlieren oder endlos Highscores in Downwell jagen, einem Höhlenforscher-Spiel des Japaners Ojiro Fumoto. Doch nicht jeder Schritt auf dem Weg zum Spiel kann von der Freude am eigenen Schaffen geprägt sein. Unliebsame Aufgaben lassen sich nicht weiterreichen, sondern müssen selbst abgearbeitet werden. Und Zeit ist Geld. Erst mit der Fertigstellung des Spiels zahlt sich diese Investition aus. Bis dahin müssen sich die Entwickler mit ihren Ersparnissen, Nebenjobs oder mithilfe ihrer Lebensgefährten finanziell über Wasser halten. Selbst in Erfolgsgeschichten wie der von Tom Happ und Axiom Verge stellte die Finanzierung die größte Hürde dar: »Bis ich die Förderung von Sony bekam, konnte ich nur in Teilzeit an Axiom Verge arbeiten. Für eine Weile arbeitete ich dann Vollzeit, muss-

te mich aber dennoch zusätzlich mit einem Teilzeitjob stützen.«

Spätestens wenn das eigene Projekt zum Vollzeitjob wird, sind Arbeitstage mit zehn Stunden und Sieben-Tage-Wochen nichts Ungewöhnliches mehr. Crunch Time, also das regelmäßige Leisten von Überstunden, ist in der Videospieleindustrie nach wie vor weit verbreitet. 2016 sorgte der DirectX-Mitfinder Alex St. John für Aufregung, indem er Entwicklern Faulheit vorwarf, wenn sie nicht bereit seien, eine 80-Stunden-Arbeitswoche herunterzureißen. Gerade von Veteranen wie ihm werden solche extremen Arbeitsbedingungen oft romantisiert. Inzwischen wird der von knappen Deadlines getriebene Leistungsdruck zwar größtenteils als problematische Arbeitspraxis angesehen, die Bemühung der International Game Developers Association (IGDA), die Crunch Time ganz abzuschaffen, kann bei einem Solo-Team jedoch nicht greifen. Wie die Beispiele zeigen, sind es vor allem junge Männer, die sich diesem in der gesamten Technologiebranche verbreiteten Leistungsdruck ergeben. Sie treibt zwar kein Vorgesetzter in die Überarbeitung, dafür aber ein wie von St. John propagiertes, ungesundes Arbeitsethos. Dieses Phänomen erleben selbst Entwickler vermeintlich kleiner Projekte wie Stephan Hövelbrinks. »Ich mache dann genau das Falsche. Aus einem Gefühl der Verpflichtung heraus, dass Death Trash fertig werden muss und noch so viel zu tun ist, arbeite ich weiter, wenn ich eigentlich Urlaub bräuchte.« Auch selbstaufgelegter Crunch wirft die vielbeschworene Work-Life-Balance aus dem Gleichgewicht – und das bleibt nicht ohne Folgen. Nicht umsonst ging die Geschichte des Super-Meat-Boy-Machers Edmund McMillen um die Welt, der monatelang ohne Krankenversicherung arbeitete. Und das, obwohl er mit Tommy Refenes sogar einen tatkräftigen Mitstreiter hatte.

#### »Ich konnte nicht aufhören«

Lässt sich diese Belastung nicht auf mehrere Schultern verteilen, führt sie schnell zum Burnout. Diese dunkle Seite der Spieleent-



Antichamber stürzte seinen Solo-Entwickler Alexander Bruce in eine Depression.

wicklung findet deutlich seltener Beachtung als das Happy End einer Erfolgsgeschichte. Alexander Bruce brach 2014 in einem eindringlichen Vortrag auf der Game Developers Conference mit dem Schweigen. Kurz vor der Fertigstellung seines gefeierten 3D-Puzzles Antichamber stürzte der Neuseeländer in eine depressive Phase. »Du bekommst auf der öffentlichen Seite der Leute davon nicht viel mit. Wollen Konsumenten etwas über die psychischen Probleme hören, die ein Entwickler durchmacht?« Trotz mehrerer Auszeichnungen, wachsender Aufmerksamkeit und erfolgreicher Finanzierung plagten ihn Selbstzweifel, ob er Antichamber jemals fertigstellen könnte. »An diesem Punkt konnte ich nicht mehr aufhören, weil ich dann sieben Jahre meines Lebens verschwendet hätte, aber ich konnte auch kein unfertiges Spiel veröffentlichen, das nicht meinen eigenen Ansprüchen genüge.«

Auch nach der Veröffentlichung eines Spiels lastet der gesamte Druck weiter auf einem einzigen Paar Schultern. The Stanley Parable machte Davey Wreden weltbekannt, das bissige Satirespiel verkaufte sich gut und wurde mit unzähligen Spiel-des-Jahres-Preisen ausgezeichnet. Genießen konnte der Mittzwanziger seinen Erfolg nicht. »Mit jeder Meinung von jemand anderem zum Spiel wurde ich unsicherer in meiner eigenen. Ich fing an zu vergessen, warum ich das Spiel mochte. Ich verlor das, was ich geschaffen hatte.« Diese Erfahrungen verarbeitete Wreden in seinem Folgeprojekt The Beginner's Guide: In einer Szene muss der Spieler versuchen, den kreativen Motor neu zu starten, während er auf allen Seiten von Reportern bedrängt wird.

### Unsichtbare Hintergründarbeit

Den Ausweg aus einem solchen Loch – sei es der Umgang mit der Öffentlichkeit, Überarbeitung oder das Aufrechterhalten der Motivation – kann kein Entwickler alleine schaffen. Ob Freunde und Familie, Kollegen oder die Community, sie alle kommen in den Erfolgsgeschichten der einsamen Helden nur selten vor und verschwinden im Hintergrund. So ist Stardew Valley neben Eric Barone mindestens noch einer weiteren Person zu verdanken: seiner Freundin. Erst durch ihre Unterstützung konnte sich der gerade erst mit dem Studium fertig gewordene Programmierer die nötige Zeit nehmen, um in Vollzeit an seinem Spiel zu arbeiten. Jeffrey Nielson betont auf Gamasutra zudem, wie wichtig es ist, günstig zu leben – eventuell sogar im Ausland. Nielson zog zeitweilig von den USA ins günstigere Thailand, was ihm aber auch leicht fiel, weil seine Ehefrau für internationale Schulen arbeitet und regelmäßig in andere Länder reist. Wer einen festen Wohnsitz samt Familie hat, kann hier zu auf Probleme stoßen.

Wer sich die Beispiele für Solo-Entwickler genauer anschaut, wird zudem feststellen, wie unpräzise die ganze Vorstellung eigentlich ist. Zählt es noch, wenn vorgefertigte



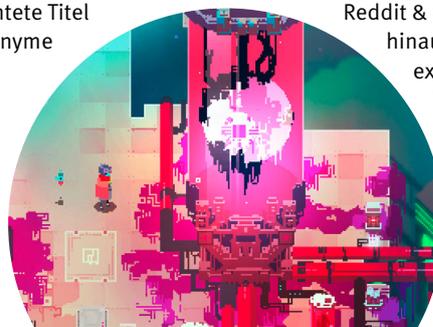
In Ojiro Fumotos Downwell fallen wir in eine Höhle hinab – simples Prinzip, sehr gut umgesetzt.

Grafiken und Sounds eingesetzt werden? Wird der Arbeitsaufwand weniger beeindruckend, wenn man den Soundtrack an einen professionellen Musiker auslagert? Ist die alleinige Autorenschaft verwässert, wenn spät im Entwicklungsprozess noch externe Hilfe gesucht wird? Sind etwa die bahnbrechenden Puzzlespiele Fez und Braid weniger von den Visionen ihrer Schöpfer Phil Fish und Jonathan Blow geprägt, nur weil sie sich Unterstützung bei der Programmierung und den Illustrationen dazu holten? Jeffrey Nielson rät: »Wenn du es selbst gut kannst – dann mach es selbst. Sei jedoch bereit, großzügig für alles zu bezahlen, das du selbst nicht gut kannst.«

### Gegenentwurf zu anonymen Produkten

Videospiele – insbesondere auf ein Massenpublikum ausgerichtete Titel – sind letztendlich anonyme Produkte. Dass große Spiele auch große Teams brauchen, ist nichts Schlechtes. Aber wer kann schon den Art Director des letzten Assassin's Creed beim Namen nennen, geschweige denn die vielen Grafikerinnen und Grafiker, die das viktorianische London zum Leben erweckt haben? Kaum jemand kann die Spielwelten, in denen wir so gerne Zeit verbringen, noch mit ihren Machern in Verbindung bringen. Wir hören diese Ein-Mann-Märchen so gerne, weil sie einen Gegenentwurf zu dieser undurchschaubaren Maschinerie, dieser gesichtslosen Industrie darstellen. Luke Hodorowicz sagte in einem Interview über sein Aufbauspiel Banished, dass er anfänglich ein ganz anderes Spiel entwickeln wollte, bis er feststellte, dass es ihm selbst nicht gefiel: »Wenn du alleine ein Spiel entwickelt, aber diese Art von Spiel nicht liebst, dann gibt es nicht viel Hoffnung, dass es jemals fertig wird.«

Der Erfolg dieser Spiele ist keineswegs vorprogrammiert – Barone, Hodorowicz, Happ & Co hatten auch einfach Glück. Etwa, dass ihre Spiele den Zeitgeist trafen. Banished begeisterte jene Spieler, die vom letzten SimCity und seiner Schummelsimulation enttäuscht waren; Stardew Valley brachte das Spielprinzip des bis dahin konsolenexklusiven Harvest Moon auf den PC und war endlich ein »richtiger« Ersatz für Bauernhof-Simpelspiele à la Farmville. Und Axiom Verge weckte wundervolle Kindheitserinnerungen an Castlevania und Super Metroid, zwei absolute Klassiker der 2D-Ära. Jeffrey Nielson rät Entwicklern daher, möglichst viel über ihre Arbeit und ihre Ideen zu sprechen, damit die Spieler auf sie aufmerksam werden. Das trägt dazu bei, eine Community aufzubauen, die den Ruhm des Spiels via



Mit Programmen wie dem GameMaker Studio 2 lassen sich recht komfortabel Spiele entwickeln, beispielsweise das fantastische Rollenspiel Hyper Light Drifter.

Reddit & Co. letztlich in die Welt hinausträgt. Außerdem hilft externes Feedback, wie Tom Happ erzählt: »Du verlierst die Objektivität. Manchmal merkst du ewig nicht, dass deine eigenen Ideen schlecht waren. Du musst deine verrückte, kleine Welt für andere Leute öffnen, um auf dem richtigen Weg zu bleiben.«

Und davon profitieren letztlich wir alle. Denn diese Spiele er-

innern uns daran, dass hinter den Kulissen der virtuellen Welten immer noch Menschen stecken, die Schweiß, Blut und Tränen investieren. Es sind oft die Geschichten von Underdogs, die sich ein ambitioniertes Ziel setzen und es auch erreichen – vom Tellerwäscher zum Millionär, vom Programmieranfänger zum Spieleentwickler. Aber so schön die Geschichten auch klingen, darf man nicht vergessen, dass auf dem Weg zum Spiel vor allem eins wartet: viel harte Arbeit. Und diese alleine zu bewältigen, ist nicht immer das Märchen vom einsamen Helden, das im Nachhinein erzählt wird. ★