

Freitag, 19.11.2010

## Game-Entwicklung in der Schweiz ein Zukunftsmarkt?



*An einer Veranstaltung in Zürich präsentierte sich ein oft wenig beachteter Zweig der Schweizer Softwarebranche.*

Die Schweizer Kulturstiftung [Pro Helvetia](#) lud gestern zusammen mit der Wirtschaftsförderung der Stadt Zürich ein zu einer Informationsveranstaltung über ihr neues Programm "GAME CULTURE - Vom Spiel zur

Kunst". Die Gastautoren Susann Wach (Text) und Klaus Rózsa (Foto) berichten.

Die Game-Industrie habe noch immer einen schlechten Ruf, stellt Pius Knüsel, Direktor der Pro Helvetia, einleitend fest. Einerseits, wegen der Killer-Games und andererseits, weil sich in diesem Geschäftsfeld viel Geld verdient lässt. Das stimme vor allem Kulturinteressierte skeptisch.

### **Braucht es Förderprogramme?**

Die Computerspiel-Industrie ist global gesehen zum umsatzstärksten Zweig der Kulturwirtschaft aufgestiegen. 2009 wurde hierzulande ein Umsatz von 380 Millionen Franken erwirtschaftet. Spieleentwickler gibt es in der Schweiz aber nur wenige. Damit dieses Geschäft nicht vollends an der Schweiz vorbeizieht hat Pro Helvetia frühzeitig Akteure im Bereich Game-Entwicklung kontaktiert und vernetzt. Auf dem Podium erzählen zwei Schweizer Jungunternehmer ihre Erfolgsgeschichten.

Das erfolgreichste Schweizer Game, "Der Landwirtschaftssimulator" von [Giants Software](#), wurde 700`000 Mal verkauft. Das Spiel ist seit seiner Lancierung 2008 in neun Sprachen übersetzt worden und lässt sich heute weltweit vermarkten. Thomas Frey, Art Director bei Giants Software, nennt als Erfolgsgeheimnis die universelle Thematik Landwirtschaft. Zudem spiele sich das Game in einer heilen Welt und sei deshalb kinderfreundlich, was eine unbeschränkte Altersfreigabe bedeutet. Faktoren, welche die Zielgruppe erweitern, sind die einfache Bedienung, die Möglichkeit für Spieler, eigene Inhalte, sogenannte "Mods"



beizusteuern (der User kann seinen Lieblingstraktor entwickeln und ins Spiel einbauen) sowie die Weiterentwicklung vom Singleplayer zum Multiplayer. Ergänzend brachte Giants eine eigene Engine sowie ein eigenes Tool-Set auf den Markt. Verkaufsfördernd ist auch die Internet-Community, welche mit betreuten Online-Foren und einer Facebook-Gruppe bedient wird. Das Unternehmen stützte sich bisher auf die klassische Vertriebsart per Download und Retail, hat jedoch bereits eine App-Version des Landwirtschaftssimulators im Visier.

**bitforge**, vorgestellt von COO Reto Senn, hat von Anfang an auf die Mobile-Anwendung von Spielen gesetzt. Das zweite Vorzeigeprojekt der Schweizer Gameentwicklerszene heisst "Orbital". Fürs iPhone konzipiert, wurde es innert Kürze zum internationalen Hit: 150`000 Demoversionen sind heruntergeladen, 70`000 Einheiten verkauft worden. Das Game ist inzwischen auch auf allen iPads vorinstalliert. Im Jahr 2004 gelang bitforge mit 250`000 Verkäufen des Spiels "Dart" der kommerzielle Durchbruch. Für alle ihre bisherigen Produkte gilt, dass sie kurze Spielzyklen ermöglichen, dadurch "pendlergerecht" sind, ein einfaches Scoring bieten und wegen der hohen Kontraste für die Anwendung auf Mobile-Phones mit Farbdisplay optimiert sind. "Orbit" ist so zum Türöffner für Nicht-Gamer geworden, zu denen sich übrigens auch Pius Knüsel bekennt.

In die Zukunft blickend gibt Senn preis, dass bitforge das Grafikdesign outsourcen wird und auch nicht mehr selber als Publisher auftreten will. (Allein mit den 250`000 Angeboten im App-Store ist der Wettbewerb hart.) Dafür steht bitforge heute in Vertragsverhandlung mit Microsoft.

Auf die Frage, was die beiden Jungunternehmer vom ebenfalls präsentierten Wirtschaftsförderprogramm einer MFG (Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg) halten, kam die Antwort: "Wir haben's ohne geschafft!" - Wie sich später herausstellt, profitierte bitforge von Büroräumlichkeiten in Rapperswil, welche den kreativen Leuten von der Stiftung Futur gratis zur Verfügung gestellt wurden. Das ist wohl die einfachste aber effektivste Art von Standortförderung.

Die letzte Frage aus dem interessierten Publikum, wie sich Kulturförderung gegenüber gewaltverherrlichenden Inhalten abgrenzen wolle, wird vom Moderator als "moralisch" abgetan und bleibt somit unbeantwortet im Raum des Cabaret Voltaire stehen. (Susann Wach)

(Bildlegende:

(v.l.n.r.) Pius Knüsel, Martina Groeschel, Stephen Walz, Reto Senn, Thomas Frey

© Foto: Klaus Rózsa / photoscene.ch )