

5 Indie Games

Die weitestgehend endgültige Industrialisierung der Branche, das Entstehen großer Publisher und Aufkommen teurer Triple-A-Produktionen (dem digitalen Spieldendant zu Hollywoods Blockbuster-Film) sowie der Einzug bestimmter Produktions- sowie Designschemata, die besonders die hochbudgetierten Spieltitel seit den 2000er Jahren prägen stößt sowohl bei der Spielerschaft als auch bei Produzierenden zuweilen auf Kritik. Dabei wird vorrangig ein Verlust von Kreativität zugunsten standardisierter, formelhafter Spieletitel moniert, die weniger die inhaltliche Weiterentwicklung des Mediums vorantreiben und mehr den Absatz auf dem Spielemarkt vor die Qualität des Spiels stellen. So schreibt Oliver Pérez Latorre:

»Mainstream commercial videogames are published by major ›publishers‹, eg Electronic Arts or Activision/Blizzard, which are usually associated with a capitalist ethos: the pursuit of economic benefits over artistic or cultural purposes.«¹

Tristan Donovan konstatiert eine Machtkonzentration, bei der

»two to three dozen publishers who dominated the games business controlled the funding of almost all game development in the early 2000s [...] with millions at stake, publishers shied away from funding experimental and untested game ideas. Instead they bankrolled games that followed tried-and-tested styles of play and scenarios that market data suggested players were already comfortable with.«²

1 Pérez Latorre, Óliver: »Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games«, in: *Anàlisi o. J.* (2016), S. 15-30, hier S. 17

2 T. Donovan: *Replay*, S. 357.

Dies ließe zunächst den Schluss zu, dass Innovation und Experimentierfreude als Entwicklungsmotoren des gesamten Mediums zwar in den Hintergrund treten, die Qualitätssicherung aufgrund von »tried-and-tested styles of play and scenarios«³ aber doch zumindest gegeben sein sollte und Spielende dadurch auf ihre Kosten kämen. Bei genauerer Betrachtung ist jedoch festzustellen, dass die von Donovan konstatierten Einschränkungen neuer Ideen und Konzepte noch nicht einmal zum vermeintlich gewünschten Ergebnis hochwertiger Spieltitel führen, im Gegenteil: Auf verschiedensten Plattformen machen Spielschaft und Spieljournalismus ihrem Unmut darüber Luft, dass einzelne große Spieltitel sich ›nicht ganz fertig anfühlen‹.⁴ Auch beklagen sich Produzierende immer wieder über zu wenig Zeit beim Produktionsprozess ihrer Spiele. Die Qualität leide unter dem immensen Zeitdruck, der in Verbindung mit dem Ziel stehe, schnell auf Spieldaten zu reagieren und Absatz zu generieren.⁵ Zwar lässt sich diese stark profitorientierte Herangehensweise auch schon zu früheren Zeitpunkten, spätestens seit der Kommerzialisierung der digitalen Spiele während der zweiten Phase des Game Designs beobachten⁶ – jedoch ist das technologische, ökonomische

3 Ebd.

- 4 Vgl. u. a. Holtman, Matthias: »Assassin's Creed Unity – Entwickler wussten, dass es unfertig war« 2015, <https://www.gamestar.de/artikel/assassins-creed-unity-entwickler-wussten-dass-es-unfertig-war,3085696.html>; Kreitlow, Sandro: »Mass Effect – Andromeda im Test: Ein unfertiges Sci-Fi-Abenteuer« 2017, <https://www.giga.de/spiele/mass-effect-4-andromeda/tests/mass-effect-andromeda-im-test-ein-unfertiges-sci-fi-abenteuer/page/2/>; Hohenwarter, Stefan: »Street Fighter V: Spielerinnen strafen unfertiges Spiel ab – zu Recht?« 2016, <https://www.beyondpixels.de/street-fighter-v-spieler-innen-strafen-unfertiges-spiel-ab-zu-recht/>, für eine Übersicht über weitere Titel siehe WatchMojo.com: »Top 10 Unfinished Games That Came Out Anyway« 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=mYspTBfby3w>; WhatCulture Gaming: »7 Unfinished Video Games That Got Released Anyway« 2017, https://www.youtube.com/watch?v=C3pwR_YS_aA, alle Aufrufe vom 04.04.2024.
- 5 Vgl. Doll, Max: »Aliens: Colonial Marines« unfertig aufgrund von Zeitmangel« 2013, <https://www.computerbase.de/2013-02/aliens-colonial-marines-unfertig-aufgrund-von-zeitmangel/> vom 08.07.2020.
- 6 Man denke an die Arcade-Automaten, die dazu animieren sollten, immer mehr Münzen für eine neue Spielpartie einzuwerfen oder an die gescheiterte Spieldownloadtion E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (Atari 1982, O: Atari), die den Beginn der zweiten Krise der Videospielbranche mit einlautete, vgl. hierzu S. L. Kent: *The ultimate history of video games*, Kapitel 14; T. Donovan: *Replay*, Kapitel 8; Kötzsch, Tobias: »E.T. wurde endlich gefunden« 2014, <https://www.golem.de/news/atari-2600-et-wurde-endlich-funden-1404-106094.html> vom 24.03.2024.

und kulturelle Potenzial, kreative Ideen zu verwirklichen und immer neue Konzepte auszuprobieren, die Grenzen des Mediums auszuloten und komplexe, interessante und qualitativ hochwertige Spiele zu entwickeln heute ungleich größer als noch vor 30 oder 40 Jahren. Das soll gleichwohl nicht implizieren, frühe Spieltitel seien nicht kreativ, innovativ, interessant oder hochwertig gewesen, ganz im Gegenteil: Oftmals führten die vielen Limitationen zu jenen bemerkenswerten Kreativleistungen seitens der Entwickler und den Meilensteinen, die die Entwicklung des Mediums auf vielen Ebenen vorangetrieben haben. Nicht umsonst spricht man aus heutiger Sicht von *Spieleklassikern*, die über einen Kultfaktor verfügen. Viele Limitationen und Hürden, mit denen die Game Designer von damals noch zu kämpfen hatten, sind heute jedoch verschwunden. Dies gibt, zumindest theoretisch, noch mehr Raum für Ideen, Konzepte und immer bessere Spielrealisationen. Trotzdem orientieren sich viele der großen Publisher ausschließlich an den vermeintlich sicheren Absatzgaranten in Form der formelhaften und trendfokussierenden Triple-A-Produktionen. Auch Andreas Rosenfelder bestätigt unumwunden, dass ein Großteil der, von der Spieleindustrie auf den Markt geworfenen Titel von minderer Qualität ist.

»Aber die Belanglosigkeit der meisten Videospiele belegt nur ein weiteres Mal die vom 1985 verstorbenen Science-Fiction-Autor Theodore Sturgeon formulierte Regel, dass ›90 Prozent von allem‹ Trash ist – ganz gleich ob es sich um Romane, Kinofilme oder Fernsehsendungen handelt.«⁷

Ein Gesamtbild also, das viele kulturelle Artefakte und Unterhaltungsmedien betrifft. Neben zeitlosen literarischen Werken und Filmklassikern verfügt auch jedes andere, in einer breiten Gesellschaft verankerte Vorgängermedium über unruhmliche und qualitativ minderwertige Werke. Warum sollte für Computerspiele, spätestens seit ihrer Kommerzialisierung in den 1970er Jahren, etwas anderes gelten? Auch Thomas Bissell stellt fest:

»Big, dumb, loud action games can be highly sophisticated as games, though their stories – the thing they are trying to use as vehicles for meaning – probably will not be. The so-called art game [...] has risen up in response to this.«⁸

Die narrativ eindimensionalen und ›großen, dämlichen, lauten action games‹ sowie die Industrialisierung der Branche während der dritten Phase des Game Designs, die damit einhergegangene Entwicklung und Etablierung von Industrie-

7 A. Rosenfelder: *Digitale Paradiese*, S. 12.

8 T. C. Bissell: *Extra Lives*, S. 96.

standards, Produktionspraktiken und Konventionen der Branche führen immer mehr zu einem ansteigenden Erfolg einer (vermeintlichen) Gegenbewegung, wie auch Pérez-Latorre bestätigt:

»[I]ndie games have never been as popular as they are now since 2008, after the international success of games like BRAID (J. Blow, 2008), CASTLE CRASHERS (The Behemoth, 2008) and WORLD OF GOO (2D Boy, 2008).«⁹

Dabei handelt es sich um Spieltitel, die meist von sehr kleinen und (noch) unbekannten, vor allen Dingen aber unabhängig von großen Publishern arbeitenden Entwicklerteams oder Einzelpersonen produziert werden.¹⁰ Das Entwickler-Duo 2D Boy besteht beispielsweise aus zwei ehemaligen Electronic Arts-Angestellten, die das Unternehmen 2006 verließen und sich unabhängig machten.¹¹ Produktionsteams wie diese und ihre Spiele stehen in einem Kontrast zu den industriellen, arbeitsteiligen, hoch-budgetierten Triple-A-Produktionen und auch zur Arbeitsweise der großen Studios und Publisher.

»Damit allerdings verharren die Indies aller Popularität ihrer Spiele zum Trotz bislang wesentlich in einem vorindustriell anmutenden Kleinunternehmertum, wie es etwa in der Literatur, der Bildenden Kunst oder der Musik üblich ist.«¹²

Passend dazu beschreibt Donovan das angeführte Beispiel 2D Boy als »a two-man indie game studio that used San Francisco coffee shops with wi-fi internet access as their offices.«¹³ Einen Ausweg aus diesem Dilemma sieht Freyermuth in der Annäherung seitens der Indie-Szene an die Open-Source-Praxis. Dadurch ließen sich auch Großprojekte realisieren, die sonst nicht umsetzbar wären.¹⁴

9 Ó. Pérez Latorre: *Indie or Mainstream?*, S. 16.

10 Vgl. Keijser, Robin: *Popularity of Indie Games*. Hausarbeit, Gävle 2012, S. 1.

11 Vgl. T. Donovan: *Replay*, S. 359.

12 G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, S. 85.

13 T. Donovan: *Replay*, S. 359.

14 Vgl. G. S. Freyermuth: *Game Studies und Game Design*, S. 85.