

Das Wissen

Games Made in Germany - Wie Computerspiele entstehen

Von Tobias Nowak

Sendung vom: Mittwoch, 8. Oktober 2025, 08.30 Uhr

Redaktion: Luca Sumfleth

Regie: Autorenproduktion

Produktion: SWR 2025

Die globale Games-Branche kriselt. Das beeinflusst auch deutsche Studios, die bei Top-Spielen bereits hinterherhinken. Finanzierung und Programmierung stellen sie vor weitere Herausforderungen.

Das Wissen können Sie auch im **Webradio** unter [swrkultur.de](https://www.swr.de/swrkultur.de) und auf Mobilgeräten in der **SWR Kultur App** hören – oder als **Podcast** nachhören:

<https://www.swr.de/swrkultur/programm/podcast-swr-das-wissen-102.html>

Bitte beachten Sie:

Das Manuskript ist ausschließlich zum persönlichen, privaten Gebrauch bestimmt. Jede weitere Vervielfältigung und Verbreitung bedarf der ausdrücklichen Genehmigung des Urhebers bzw. des SWR.

Die SWR Kultur App für Android und iOS

Hören Sie das Programm von SWR Kultur, wann und wo Sie wollen. Jederzeit live oder zeitversetzt, online oder offline. Alle Sendung stehen mindestens sieben Tage lang zum Nachhören bereit. Nutzen Sie die neuen Funktionen der SWR Kultur App: abonnieren, offline hören, stöbern, meistgehört, Themenbereiche, Empfehlungen, Entdeckungen ...

Kostenlos herunterladen: <https://www.swr.de/swrkultur/swrkultur-radioapp-100.html>

MANUSKRIFT

Musik

Autor:

Digitale Spiele auf Handys, Computern und Konsolen sind in den letzten 20 Jahren zum erfolgreichsten Kulturmedium der Welt geworden. Aus Deutschland kommt aber höchstens mal ein unerwarteter Indie-Hit. Bei der Spielentwicklung hinken hiesige Studios hinterher.

O-Ton 01 Petra Fröhlich:

Während unsere europäischen Nachbarn in Frankreich, in Polen, England und so weiter, Schweden, da unglaublich erfolgreiche Produkte haben.

Autor:

Den Vorsprung aufzuholen: gar nicht so leicht. Ein Computerspiel zu entwickeln ist nämlich komplex und kostspielig. Außerdem ist die globale Games-Branche zurzeit stark im Wandel. Internationale Strategieentscheidungen und Investmentströme beeinflussen auch deutsche Spieleentwickler.

O-Ton 02 Jenny Pankratz:

Ende Oktober kam dann jemand, der gesagt hat: „So, wir werden dieses Projekt nicht weiter mitmachen und nicht tragen. Das ist nicht mehr finanzierbar“ und dann war Schicht im Schacht.

Ansage:

„Games Made in Germany – Wie Computerspiele entstehen“. Von Tobias Nowak.

Musik

O-Ton 03 Jenny Pankratz:

Wir haben jetzt endlich eine Steuernummer. Juhu!

Autor:

November 2024: Startschuss für eine neue Spieleentwicklerfirma. Der Name: Pithead Studio. Pithead heißt übersetzt Grubeneingang. Für die beiden Bochumer Gründer Jenny und Björn Pankratz, soll das aber nicht nur für deren Ruhrpott-Einfluss stehen:

O-Ton 04 Björn Pankratz:

Pithead ist im Englischen der Schachtausgang. Er bedeutet für uns beides: Das Licht am Ende des Tunnels als Symbol für einen Neuanfang, als auch die Liebe zu unserer Wahlheimat, das Ruhrgebiet.

O-Ton 05 Jenny Pankratz:

Und mit dieser Steuernummer können wir uns jetzt auf den verschiedenen Plattformen anmelden. Also, Steam, Epic haben wir schon, GoG, setze ich mich gerade mit auseinander.

Autor:

Eigentlich gehört das Entwickler-Duo damals längst zu den alten Hasen im Geschäft. Jahrzehntlang arbeiteten sie für das Bochumer Spielentwicklungsstudio Piranha Bytes.

Musik: „Gothic“**O-Ton 06 „Gothic“:**

Das Königreich Myrtana, wieder vereint durch die Hand König Rhobars II. In den langen Jahren seiner Herrschaft war es ihm gelungen, alle Widersacher des Reiches zu bezwingen, bis auf einen.

Autor:

Piranha Bytes verdankte seinen außergewöhnlichen Ruf vor allem den „Gothic“-Spielen. Der erste Teil dieser Fantasy-Rollenspiel-Reihe erschien 2001 und war, erst Recht nach Veröffentlichung von Teil 2, ein Riesenerfolg. „Gothic“ hatte eine große Fanbase und wurde Kult, nicht zuletzt wegen des erfrischend rauen Tons der Spiele.

O-Ton 07 „Gothic“:

Ich wollte zuerst was über deine dürren Ärmchen sagen, aber dann fiel mir deine hässliche Fresse auf.

Autor:

Über 25 Jahre entwickelte Piranha Bytes erfolgreiche Titel. Diese Spiele waren relativ aufwändig gestaltet und zogen Gamer in riesige Spielwelten hinein. Das Unternehmen selbst? Mittelständisch.

O-Ton 08 Jenny Pankratz:

Wir haben maßgeblich in dieser Doppelhaushälfte gearbeitet, mit zuletzt 35 Leuten. [...] Und das war ein umgebautes Einfamilienhaus, das als Büro benutzt worden ist [...]. Das war mit alten Holzbohlen und die knarzten, und das war irgendwie so ein bisschen urig.

Autor:

Jenny und Björn Pankratz hatten im Lauf der Jahre verschiedene Funktionen in der Firma und übernahmen auch immer mehr Verantwortung für die entwickelten Spiele.

O-Ton 09 „Elex“:

Ein neues, bisher völlig unbekanntes Element kam auf unsere Welt: Elex. Es verlieh den Menschen unglaubliche Macht und die Fähigkeit, übermächtige Technik zu entwickeln.

Autor:

Nach den Fantasy-Reihen „Gothic“ und „Risen“ gewannen sie mit dem postapokalyptischen SciFi-Adventure „Elex“ sogar den Deutschen Computerspielpreis. Die Finanzierung der mehr als dreijährigen Entwicklung von „Elex“ hatte seit 2019 der österreichische Verlag THQ Nordic übernommen. Und nach dem großen Erfolg des Spiels machte THQ Nordic den Inhabern von Piranha

Bytes ein unwiderstehliches Übernahmeangebot. Björn und Jenny Pankratz verdienten dadurch viel Geld. Und ihre Geschichte war damals kein Einzelfall.

Musik: „Elex“: [Ende]

Autor:

Denn 2019 begann in der Gamesbranche die heiße Phase der „merger & acquisitions“: Große Verlage und Konzerne kauften Spielentwicklungsstudios, kleinere Verlage und Marken. Der Höhepunkt war der Kauf des Verlags ActivisionBlizzardKing, der Welterfolge wie „Call of Duty“, „World of Warcraft“ oder „Overwatch“ im Programm hatte, durch Microsoft: 2022 angekündigt und fast zwei Jahre später besiegelt, für knapp 70 Milliarden Dollar. Die Bochumer waren im Vergleich zu solchen Mega-Deals vermeintlich nur ein winziger Fisch. Und die Arbeit von Piranha Bytes sollte von der Übernahme durch THQ Nordic auch unberührt bleiben. Einzige Änderung: Jenny und Björn Pankratz waren jetzt Angestellte eines internationalen Verlages.

O-Ton 10 Jenny Pankratz:

Wir sind weiter Angestellte, das waren wir sowieso. Wir machen weiterhin dieselben Spiele wie vorher. Und das fühlte sich damals gut und richtig an und dann haben wir gesagt: Das machen wir.

Autor:

Kurze Zeit später stellte THQ Nordic sich neu auf: Eine Holding wurde gegründet: die Embracer Group mit Sitz in Schweden. Und diese kaufte bis 2022 weiter in großem Stil Spiel-Verlage, -Studios und -Marken auf, weltweit. Derweil arbeiteten Björn und Jenny Pankratz bereits an einem Nachfolgeprojekt zu „Elex“. Deshalb kam das plötzliche Aus für Piranha Bytes für sie überraschend.

Musik: „Elex 2“: Schlussakkord

O-Ton 11 Jenny Pankratz:

Dann war in der Mitte des Jahres 2023 der Börsencrash. Also im Grunde genommen ist die Embracer Group, der wir ja angehörten, – wir waren eine Tochtergesellschaft von THQ Nordic und damit gehörten wir der Embracer Group an – die haben sich verzockt und es gab einen sehr, sehr starken Börsencrash.

Autor:

Aber Embracer, der Mutterkonzern von Piranha Bytes, war nur eine Firma von vielen, die die Gamesbranche in die Krise manövierten. Wie es dazu kam, kann kaum jemand so gut erklären wie Christopher Dring: Der britische Games-Journalist analysiert seit Langem die internationale Spieleindustrie. Der ging es wirtschaftlich über Jahre hinweg blendend:

O-Ton 12 Chris Dring:

The video games industry has just continued to grow and grow and grow. It was getting more and more investment. [...] Then COVID-19 hit, and that caused a huge rocket under the video games industry. There was a massive surge in people wanting

to play video games, and that caused the games industry to grow even faster. In some cases, 20% growth was being reported around the video games market. Suddenly, companies had lots and lots of money, [...] and they were using that money to buy new teams, expand their existing teams, buy new studios.

Voice-over:

Die Gamesbranche wuchs seit Jahren, zog immer mehr Investitionen an. Covid beschleunigte diese Entwicklung dann nochmal massiv, denn im Lockdown wollten alle Computerspiele spielen. Während der Pandemie wuchs der Spiele-Markt um 20%. Und die Firmen, die plötzlich sehr viel Geld hatten, expandierten, bauten neue Teams und neue Studios auf.

Autor:

Diese Expansion führte zu Fachkräftemangel und die Kosten für Spielentwicklungen waren bereits davor aus technischen Gründen immer weiter gestiegen. Und auch ein struktureller Aspekt der Games machte es immer schwieriger, mit ihnen Geld zu verdienen – nämlich die wachsende Dominanz der live service games, der Spiele, die kein Ende haben. Wer „Fortnite“ oder „Call of Duty“, „Roblox“ oder „Grand Theft Auto“ spielt, hat gar keine Zeit mehr, andere Spiele zu zocken, geschweige denn, Geld dafür auszugeben. Irgendwann waren die Pandemie-Lockdowns dann auch vorbei und die Menschen wollten lieber wieder draußen spielen als drinnen.

O-Ton 13 Chris Dring:

Everyone expected things to go down a little bit, but what they didn't expect was there to be no growth, no growth whatsoever. And that is what's happened now for the last five years. The games industry has not really grown at all. There's maybe 1 or 2%, but even when you factor in for inflation, that growth is not really growth at all.

Voice-over:

Dass das Wachstum sich etwas abschwächen würde, davon war man ausgegangen. Aber tatsächlich wächst überhaupt nichts mehr, seit fünf Jahren! Vielleicht ein oder zwei Prozent, aber inflationsbereinigt ist das nichts.

Autor:

2022 endete außerdem die Phase der Nullzinspolitik, aufgrund derer viele Investoren statt traditioneller Anlageformen, die kaum noch etwas abwarfen, sich in den Jahren davor der Gamesindustrie zugewandt hatten.

O-Ton 14 Chris Dring:

Investors were starting to put their money in the bank, which was far safer than it was necessarily investing in video game companies.

Voice-over:

Investoren brachten ihr Geld jetzt lieber wieder zur Bank, wo es endlich wieder Zinsen gab. Eine viel sicherere Anlage als Computerspielfirmen.

Autor:

Plötzlich konnten die Spielfirmen kaum noch Geld einsammeln, im Gegenteil: Die vielen neuen Titel, mit deren Entwicklung man begonnen hatte, und die noch Jahre vor der Veröffentlichung standen, kosteten Geld, viel Geld. Auch bei Embracer, dem Unternehmen, das das Bochumer Studio Piranha Bytes gekauft hatte, trockneten die Investitionen gerade aus:

O-Ton 15 Chris Dring:

Ultimately, as we know, it had a big deal on the on the table with the Saudis, and then that deal never came to pass.

Voice-over:

Der Saudische Staatsfond sollte im großen Stil bei Embracer einsteigen. Aber als die Zinsen wieder stiegen, platzte der Deal.

Autor:

Plötzlich musste sich Embracer selbst sanieren. Spätestens 2023 begann dann der Absturz der Games-Branche global. Es kamen zwar weiterhin sehr viele Spiele raus, sodass die Gamer von dieser Krise erstmal kaum etwas merkten. Doch viele Studios wurden geschlossen und Spielentwickler entlassen, Firmen gingen bankrott. Diese Entwicklung hält bis heute an.

O-Ton 16 „Gothic“:

Der Krieg mit den Orks forderte seinen Tribut und die Gefangenen des Reiches sollten ihn bezahlen.

O-Ton 17 Chris Dring:

The estimate is around 35,000 jobs have been lost.

Autor:

Um die 35.000 Spielentwickler-Jobs gingen weltweit verloren. Auch die Firma, in der Jenny und Björn Pankratz gearbeitet hatten, war geschlossen worden. Aber:

O-Ton 18 Jenny Pankratz:

Irgendwie kristallisierte sich dann in den Wochen des Schocks so heraus, dass wir das einfach weitermachen wollen. Dass wir trotzdem Spiele machen wollen.

Autor:

So kam es zur Gründung ihres neuen Studios: Pithead. Und zu einer neuen Spielidee für ein ziemlich altes Genre:

Musik: „Ultima Underworld“**O-Ton 19 Jenny Pankratz:**

Wir wollten unbedingt – das war so ein persönlicher Wunsch von uns – einen Dungeon Crawler machen. Da hatten wir sowieso schon immer Bock drauf, weil wir so Spiele wie „Ultima Underworld“ oder „Arx Fatalis“ lieben.

Autor:

Kurzer Einschub für alle nicht-Gamer: Das Sub-Genre der Dungeon Crawler gehört zu den Rollenspielen. Es gibt Dungeon Crawler als Brett- und Computerspiele. Die Kernidee ist, dass die Spieler einen Kerker, eben den Dungeon, erkunden und dabei gegen Monster kämpfen und Aufgaben lösen, um zum Schatz im Herz des Dungeons zu kommen. Oder um aus diesem zu entfliehen. Der Dungeon Crawler von Pithead Studio soll „Cralon“ heißen. Und so aussehen:

Musik: „Ultima Underworld“ Ende

Musik: „Cralon“

O-Ton 20 Björn Pankratz:

Also, ich bin ein Held und soll die Menschen beschützen. Menschen verschwinden irgendwo in einer Fantasiewelt und werden von einem Dämon sozusagen verschleppt. Und ich stelle mich diesem Dämon. Ich verliere den Kampf und werde von ihm in seinen Schlund geschmissen, in seinen Schacht. Und dann bist du unten im Orkus. Das ist der Ort, an dem man Menschen hinbringt, um sie zu vergessen. Und Du versuchst dich dann sozusagen da wieder rauszukämpfen. Du hast nichts. Du hast keine Waffe. Du hast nur dich selber und musst dich erst einmal zurechtfinden da unten im Schacht.

Autor:

Nachdem die Spielidee stand, musste ein Businessplan her. Denn eine Spielentwicklung, selbst eines kleinen Spiels, verlangt hohe Investitionen: Bis das erste Spiel verkauft wird, müssen alle Beteiligten aus zurückgelegtem Kapital bezahlt werden. Diese Personalkosten machen in der Regel 80-90 Prozent des Entwicklungsbudgets aus. Später, zur Veröffentlichung, verschlingt das Marketing noch einmal ähnlich große Summen. Um diese enormen Kosten zu stemmen, holen kleine Studios gerne einen Verlag mit ins Boot. Aber erneut an einen größeren Partner gebunden zu sein, kam für Jenny und Björn Pankratz diesmal nicht in Frage.

O-Ton 21 Jenny Pankratz:

...weil wir denken, „Na gut, es gibt unglaublich viel, was wir aus eigener Kraft schaffen. Und vielleicht reicht das ja am Ende auch.“

Autor:

Was auf jeden Fall für den Anfang reicht, ist das Eigenkapital, das die beiden einsetzen können:

O-Ton 22 Jenny Pankratz:

Das Gute an unserer aktuellen Situation ist, dass wir Geld, das wir 2019 aus dem Verkauf der Markenrechte von Piranha Bytes damals an THQ Nordic erhalten haben, reinvestieren können, jetzt in unsere aktuelle Firma, in Pithead Studio.

O-Ton 23 Chris Dring:

What we are seeing is people who can afford it, who might have the money to do it, they are setting up their own studios now. You are getting a rise of a number of

independent studios. It's worth noting that people who don't have the money, finding the investment to do this is really, really hard. But you have people who can afford to set up their own studio, and they're being really, really lean.

Voice-over:

Man kann zur Zeit häufig beobachten, dass Leute, die das dafür nötige Geld haben, ihre eigenen Studios gründen, unabhängige Studios. Für Leute, die diese Mittel nicht haben, ist das aber außerordentlich schwer. Und die, die es sich leisten können, arbeiten sparsam und bauen schlanke Strukturen auf.

Autor:

Für Spielwirtschafts-Analysten Chris Dring ist die Geschichte des Bochumer Spielentwickler-Paares also nicht untypisch:

O-Ton 24 Chris Dring:

Pithead, obviously, it's a much smaller team, two people trying to do lots of things. But some Some of the games that you see on stages, even at the Game Awards and Summer Game Fest and all those events, you'll find that, Oh, this is made by a single developer or just a handfull of developers.

Voice-over:

Das Team von Pithead Studio besteht zwar nur aus zwei Personen, die alle möglichen Jobs übernehmen. Aber auf den Bühnen der wichtigen Spielpreise, bei den Game Awards oder dem Summer Game Fest, werden in letzter Zeit regelmäßig Spiele ausgezeichnet, die nur von einer Person oder einem sehr kleinen Team entwickelt wurden.

Autor:

Dass Pithead Studio mit einem sehr schlanken Team antritt, folgt also einem globalen Trend. In der deutschen Entwicklungsszene ist das aber schon lange üblich.

O-Ton 25 Petra Fröhlich:

Es ist eine vergleichsweise kleine Branche, die sehr, sehr stark mittelständisch geprägt ist mit sehr, sehr vielen kleinen und mittelgroßen Betrieben.

Autor:

Petra Fröhlich, Chefredakteurin der Website gameswirtschaft.de.

O-Ton 26 Petra Fröhlich:

Was wir in Deutschland natürlich auch noch haben, sind die Niederlassungen der großen internationalen Konzerne, Microsoft, Nintendo, Sony, Electronic Arts, Ubisoft und so weiter. Die vermarkten aber in erster Linie ihre Produkte in Deutschland und entwickeln hier faktisch gar nicht.

Autor:

Das unterscheidet Deutschland nicht nur von den großen Spielindustrie-Nationen der Welt, allen voran Japan und die USA, sondern auch von europäischen Nachbarn wie Frankreich oder Polen. Es gibt hierzulande zwar kleine Studios, die in Nischen sehr

erfolgreich sind. Aber die umsatzstärksten Spielentwickler in Deutschland sind im Bereich der Mobile Games für Handies unterwegs. Für die Entwicklung der großen, renommierten, oft hunderte Millionen kostenden AAA-Spiele, der Blockbuster unter den Games, gibt es in Deutschland keine Studios, die dazu überhaupt in der Lage wären. Und da der Weg in die AAA-Liga sehr lang ist, haben sich Bundesregierung und Verbände vorgenommen, vorerst lieber den mittelständischen Bereich zu fördern.

O-Ton 27 Petra Fröhlich:

In Deutschland [...] gibt es eben das Instrument der klassischen Games-Förderung, dass ich einen Zuschuss bekomme bis zu 50% zu Entwicklungskosten. Aber eben erst seit 2019. Und davor war eben fast gar nichts.

Autor:

Dafür sind im Bundeshaushalt für 2025 nun 88 Millionen Euro vorgesehen, ab 2026 sogar 125 Millionen. Aber zum Vergleich: Die jüngeren Ausgaben der erfolgreichen „Call of Duty“-Reihe kosteten zwischen 450 und 700 Millionen Dollar – für jeweils ein Spiel!

Sound „Call of Duty: Black Ops 6“: [Schuß]

Autor:

Die Förderung der deutschen Games-Branche hängt seit Jahrzehnten und bis heute international hinterher, findet Petra Fröhlich. Und das habe hausgemachte Gründe.

O-Ton 28 Petra Fröhlich:

Wir hatten ja in Deutschland diese sehr unselige Killerspieldiskussion in der Politik. [...] Noch vor 15 Jahren, selbst vor zehn Jahren, gab es noch immer diese Debatte, wo sich die Politik sehr, sehr schwergetan hat, quasi Computerspiele zum einen als Kulturgut in erster Linie und in der zweiten Linie dann auch als wirtschaftlich relevant anzuerkennen und in gleicher Weise zu fördern wie den Film-, TV-Bereich, wo es ja seit Jahrzehnten eine Förderung gibt.

Autor:

Die Killerspiel- und Suchtdebatten verstellten den Blick nicht nur auf die kulturellen Möglichkeiten von Computerspielen, sondern auch auf ihre wirtschaftlichen Potenziale. Erst als die Spielindustrien in anderen Ländern durch die Decke gingen, wachte man in der deutschen Politik langsam auf. Denn obwohl der hiesige Games-Markt mit 10 Milliarden Euro Umfang der größte in Europa und sogar der fünftgrößte der Welt ist, beläuft sich der Anteil deutscher Spiele an diesem Umsatz auf nur vier Prozent. Das heißt 96 Prozent der hierzulande gekauften Spiele werden im Ausland entwickelt. Um aufzuholen, steuerte die Politik um: Der Bundestag definierte Games als Kulturgut, der Deutsche Computerspielpreis wurde eingerichtet und seit einigen Jahren nimmt die Wirtschaftsförderung durch den Bund an Fahrt auf. Allerdings wird es noch eine Weile brauchen, bis diese wirkt. Denn Spielentwicklungen sind sehr dynamische und flexible Prozesse. Förderauswahlverfahren nicht.

O-Ton 29 Jenny Pankratz:

Eine Förderung in Anspruch zu nehmen, erfordert immer unglaublich viel Vorarbeit, auch an Dokumentationen, die wir vorab leisten müssen, um daranzukommen. Und meistens ist es so, dass wir uns dann in der Zeit selbst überholen.

Autor:

Sagt Jenny Pankratz. Ihre neue Firma Pithead Studio entschied sich deshalb für die klassische Unterstützung durch die Agentur für Arbeit.

O-Ton 30 Jenny Pankratz:

Da hatten wir jetzt tatsächlich Glück, weil wir einen Gründerzuschuss gekriegt haben und damit jetzt auf jeden Fall erst mal ein halbes Jahr weiterkommen.

Autor:

Damit waren die strukturellen Voraussetzungen erfüllt, damit Pithead Studio mit der Spielentwicklung richtig loslegen kann: Die Arbeitsadresse von Pithead Studio ist das Wohnzimmer der Familie Pankratz. Darüber hinaus braucht es potente Computer und einen Server. Aber um mit der tatsächlichen Programmierung des Spiels beginnen zu können, fehlt noch eins: Die „Engine“.

Musik/Sound: [jüngster Unreal Engine 5 Trailer, Intro]**Autor:**

„Game Engines“ sind im letzten Jahrzehnt zur Grundlage aller Spielentwicklungen geworden. Eine Analogie macht auch Nicht-Programmierern deutlich, warum: Wenn man etwa ein Theaterstück auf die Bühne bringen möchte, reicht es nicht, eine Idee oder ein Skript zu haben. Es braucht auch eine Bühne, viel Technik und Logistik. Und was für Spiele eine Game Engine ist, ist für Theaterstücke ein Schauspielhaus, das eine Bühne hat, eine Lichtanlage, einen Kostümfundus und vieles mehr. „Game Engines“ liefern die Werkzeuge, die man für die Spielentwicklung braucht.

O-Ton 31 Stefan Werning:

Also zum einen grafische Darstellung natürlich, heutzutage in erster Linie 3D-Umgebungen beispielsweise. Aber Game Engines haben auch Funktionen, um bestimmte Formen von Gameplay zu ermöglichen. Konversationen mit Nichtspielercharakteren beispielsweise, KI-Routinen, all diese Dinge sind Teil der bestehenden sogenannten Libraries oder Funktionsbibliotheken, die eben diese Game-Engines bereitstellen.

Autor:

Stefan Werning ist Associate Professor for Digital Media and Game Studies an der Universität Utrecht. In seinem 2021 erschienenen Buch „Making Games: The Poetics and Politics of Game Creation Tools“ beschreibt er auch die Rolle von Game Engines.

O-Ton 32 Stefan Werning:

Davor war wirklich im Wesentlichen die Spieleentwicklung viel personalisierter, also vielmehr auf die Expertise einzelner Entwickler abgestellt, die sich über die Zeit

natürlich auch ein gewisses Know-how, gewisse Codebibliotheken aufgebaut haben, die sie dann in weiteren Spielen wieder nutzen und erweitern konnten, aber die eigentlich nicht geteilt wurden. Und durch Game Engines wurde eben dieses Wissen externalisiert, sodass es eben anderen Teams viel leichter zugänglich gemacht werden konnte. Und das hat natürlich auch politische Konsequenzen heutzutage, weil es gibt eigentlich nur einige wenige große Game Engines und die Firmen dahinter haben dadurch natürlich einen recht großen Einfluss.

Autor:

Ein Vorteil von Game Engines ist, dass sie viele „Assets“ direkt bereitstellen, die man aus dem gut bestückten Kostüm- und Requisitenfundus des virtuellen Schauspielhauses holen kann. „Assets“ sind Digitale Gegenstände oder Abläufe, die früher jeweils individuell programmiert werden mussten, bei jedem Spiel aufs Neue. Heutzutage kann man sie fertig aus den Asset-Bibliotheken der Engines herunterladen, die besseren für eine kleine Extra-Gebühr. Und selbst programmierte Spielelemente können Entwickler hier sogar zum Kauf anbieten.

O-Ton 33 Stefan Werning:

Das heißt also, wenn ich beispielsweise ein System entwickelt habe, um meinetwegen einen Tag-Nacht-Zyklus im Spiel zu simulieren, dann kann ich den als Modul für die Unreal Engine, sagen wir mal, verkaufen an andere für ein paar Euro [...] und dann haben die diese Funktion auch zur Verfügung. Also das ist eigentlich wirklich die besondere Kraft dieser Engines, dass sie wirklich beliebig ausbaubar sind.

Autor:

Indie-Entwicklern wie Pithead Studio kommen auch die Finanzierungsmodelle der meisten Game Engines entgegen:

O-Ton 34 Jenny Pankratz:

Die wollen ja erst dann Geld von einem haben, wenn man, glaube ich, mehr als eine Million Dollar erwirtschaftet. Und wenn wir die erwirtschaften, dann sollen sie ihre 5% ruhig haben. Insofern ist das überhaupt gar kein Problem und für uns macht das gar keinen Unterschied. Wir benutzen die einfach kostenfrei.

Autor:

Diese Demokratisierung der Spielentwicklung führt aber auch dazu, dass eine wachsende Flut an Games den Markt überschwemmt: Allein auf der führenden PC-Spieleplattform, Steam, kamen 2024 jeden Tag 50 neue Games heraus. Und dieser Trend wird wachsen, da KI-Tools – Stichwort „Vibe Coding“ – heutzutage auch totalen Laien erlauben, Spiele zu entwickeln, ohne komplexe Programmiersprachen beherrschen zu müssen. Und Stefan Werning sieht noch ein weiteres Problem:

O-Ton 35 Stefan Werning:

Es gibt ja da dieses geflügelte Wort: „If you have a hammer, everything looks like a nail“. Und da steckt eine Menge Wahrheit drin, eben auch wenn man sich digitale Tools anschaut: Dann sind die eben häufig auch nicht neutral gestaltet, sondern haben wirklich einen teilweise bewussten, teilweise unbewussten Einfluss darauf, wie sie eingesetzt werden und dadurch auch eine Menge Macht.

Autor:

Sprich: Die spielmechanischen Angebote, die Game Engines machen, geben schon einen bestimmten Korridor an Gestaltungen und Spielgenres vor. Einerseits fördern sie also Kreativität, indem sie technische Hürden abbauen. Andererseits besteht die Befürchtung, dass Game Engines diese Kreativität immer wieder in alte Bahnen lenken, also immer wieder zu ähnlichen Spielideen führen.

Musik/Sound: [jüngster Unreal Trailer, Schluss]**Autor:**

Während also auf der einen Seite Investmentströme und Firmenfusionen die globale Gamesbranche immer mehr zu einem Spielfeld großer Konzerne machen, stehen auf der anderen Seite digitale Werkzeuge parat, die es auch kleinen Teams, sogar Einzelpersonen ermöglichen, auf technisch hohem Niveau Spiele zu entwickeln. Aber selbst mit diesen Hilfsmitteln bleibt die Spieleentwicklung ein extrem komplexer Vorgang: Als allererstes müssen die Level gestaltet werden, also die Räume, durch die man sich im Spiel bewegt. Auch für die unterirdische Spielwelt von „Cralon“ braucht es erst einmal ein Grundgerüst aus Böden, Decken und Wänden, alles „Assets“ aus der Game Engine.

O-Ton 36 Jenny Pankratz:

Es kann auch total hässlich sein. Ist egal, Hauptsache der Boden ist vorhanden. Und dann mache ich die Form, wie der Boden auszusehen hat, da rein. Meine Wände, meine Decken, meine Räume. Und dann habe ich zumindest schon mal die Grundstruktur von den Leveln da.

Autor:

Diese Gänge, Stollen und Höhlen sind allerdings noch nackt, ohne Objekte, ohne Funktionalitäten. Trotzdem erhält man durch dieses sogenannte „Ausblocken“ erstmals ein Gefühl für die Größe des Spiels. Nun müssen die Spielentwickler diese Räume gestalten, quasi als Innenarchitekten arbeiten, und sie mit Story füllen. Vor allem muss aber klar sein, welche „Features“ das Spiel anbieten soll, also welche interaktiven Elemente.

O-Ton 37 Jenny Pankratz:

Kann die Figur sich so bewegen? Kann sie springen? Kann sie sich ducken? Kann sie schleichen? Kann sie Fernkampf benutzen? Welche Assets braucht sie dafür? Ist das was Modernes? Ist das was Altes?

Autor:

Weitere wichtige Features sind das Questsystem – das Buch darüber führt, welche Aufträge, „Quests“, die Spielenden angenommen haben – oder das Dialogsystem – über das man mit den NPCs spricht, den „non player characters“, also den vom Computer gesteuerten Spielfiguren.

O-Ton 38 Jenny Pankratz:

Und dann gab es so etwas wie das absolute Moloch des Todes. Jeder, der das macht, wird mir bestimmt zustimmen. Ein Inventar mit Items.

Autor:

Items sind Gegenstände, die sich aufnehmen und benutzen lassen. Anders als Objekte, wie z.B. ein Schrank, sind Items dynamisch. Die Regeln für ihre Benutzung im Spiel festzulegen ist für Spielentwickler enorm aufwendig und entsprechend fehleranfällig. Deshalb gibt es immer wieder Bugs in Spielen, Fehler, die dazu führen, dass Items plötzlich aus dem Inventar verschwinden, sich verdoppeln oder nicht benutzbar sind, wenn man sie wirklich braucht. Nachdem Björn Pankratz das ganze Spiel grob „objektiert“ hat, die Level also schon ziemlich klar strukturiert sind, geht es an die feine Ausgestaltung der Spielwelt, von vorne bis hinten.

O-Ton 39 „Cralon“:

Ah, so ist das also. Du armes Schwein bist gerade erst angekommen, was?

Autor:

Alles Akustische, etwa die Stimmen der Figuren, übernimmt Björn Pankratz dabei selbst – zumindest vorerst:

O-Ton 40 „Cralon“:

Aber was rede ich. Du wirst das alles noch alleine herausfinden.

Musik „Cralon“: Ambientmusik**Autor:**

Und auch die Musik ist hausgemacht: Dafür benutzen kleinere Entwickler wie Björn Pankratz Instrumenten- und Klang-Bibliotheken sowie Musik-Editoren, oft als Teil der Game Engine.

O-Ton 41 Björn Pankratz:

Gruselig muss es sein. Es muss etwas traurig sein, ein bisschen melancholisch.

Autor:

Was Game-Musik etwa von Filmmusik unterscheidet, ist das adaptive Element: Die Musik im Spiel muss sich den Handlungen der spielenden Person anpassen.

O-Ton 42 Björn Pankratz:

Ich habe ein Musiksystem gebaut, in dem ein Musikstück in ein anderes überblendet wird und dann auch im Takt bleibt. Du hast eine Ambientmusik. [...] Und wenn man dann angegriffen wird, dann geht die über in eine Kampfmusik.

Musik „Cralon“: Übergang zu Kampfmusik**Autor:**

Neben den Bauarbeiten am Spiel müssen Entwickler parallel immer testen, ob das, was sie gerade neu gebaut haben, auch funktioniert. „QA“ oder „Quality Assurance“ – auf gut deutsch: das Testspielen – ist ein extrem komplexer, aber oft nicht adäquat bezahlter und geschätzter Teil der Spielentwicklung. Und während noch nicht mal klar ist, ob das Spiel letzten Endes funktioniert und Spaß macht, muss schon die Bewerbung vorbereitet werden. Bei einem Computerspiel bedeutet das: Projekt

ankündigen, Trailer produzieren, Demoversion veröffentlichen, und natürlich: Messen besuchen und sich mit den Fans austauschen...

Atmo: Gamescom

Autor:

Die Gamescom 2025. Wie jedes Jahr laufen weit über 300.000 Computerspiel-Fans durch die Kölner Messe. Auch Pithead Studio haben dort einen kleinen, stimmungsvollen Stand:

O-Ton 43 Björn Pankratz:

Wir sind seit Dienstag hier und haben jetzt Mittwoch und Donnerstag bestritten und jetzt ist Freitag und es ist immer gut besucht. Wir haben eine Schlange hier, die Leute sind sehr geduldig und haben auch Spaß. Wir haben immer eine Viertelstunde Anspielzeit.

Autor:

Unter einer gruseligen Figur des Dämons aus „Cralon“ stehen vier PCs, an denen das Publikum die Demo-Version des Spiels ausprobieren kann. Die Plätze sind immer besetzt. Das Feedback positiv:

O-Ton 44 Umfrage Test-Spieler:

Also weil besonders die Spiele von Piranha Bytes damals waren ja alle immer sehr atmosphärisch und ich denke mal, dass das auch ein großer Punkt bei dem Spiel sein wird. Und ich lieb Spiele, die tolle Atmosphäre transportieren, wo man richtig in die Welt eintaucht, immersiv drinsteckt.

O-Ton 45 Umfrage Test-Spieler:

Es hat sehr viel Spaß gemacht. Ja, es hat sich auch schön wie ein Horror-Spiel so ein bisschen angefühlt. Ich spiele noch die Demo auf jeden Fall und dann gucke ich, ob ich es mir dann auch kaufe.

Autor:

Etwas müssen sich die Gamer aber noch gedulden. Die Veröffentlichung von „Cralon“ haben Jenny und Björn Pankratz erst für 2026 geplant. Und dann warten viele Unwägbarkeiten: Vielleicht gibt es unerwartete Konkurrenz im gleichen Genre? Vielleicht wollen alle nur „Grand Theft Auto VI“ spielen? Vielleicht macht „Cralon“ auch einfach nicht genug Spaß, um einen breiten Erfolg und damit die Refinanzierung der Entwicklung zu gewährleisten? Ob die Geschichte von Pithead Studio ein Happy End haben wird, bleibt vorerst offen.

Atmo: Gamescom Ende

Musikeinsatz

Autor:

Die Krise der Computerspiel-Branche wird jedenfalls anhalten. Niemand weiß momentan so richtig, wie man mit Spielen nachhaltig Geld verdienen kann, die keine

krachenden Mega-Erfolge sind oder zu den *live service game*-Platzhirschen gehören. Vielleicht ist die Abkehr von millionenschweren Spielentwicklungen und milliardenschweren Verlagen, die Hinwendung zu kleinen Games und Studios eine Lösung. So oder so: Menschen werden auch künftig Lust aufs Spielen haben, aufs Zocken, und das Medium wird Wege finden, diese Lust zu befriedigen.

Musik Ende

Abspann:

Jingle SWR Das Wissen

Autor:

„Games Made in Germany – Wie Computerspiele entstehen“. Autor & Sprecher: Tobias Nowak. Redaktion: Luca Sumfleth.

Autor:

Und jetzt noch ein kurzer Hör Tipp: „Games und Geschichte – Historisch korrekte Computerspiele“: In dieser Folge von Das Wissen habe ich recherchiert, wie faktengetreu historische Settings in Computerspielen wie „Assassin’s Creed“ oder „Call of Duty“ tatsächlich sind und welches Geschichtsbild sie vermitteln. Ihr findet die Folge wie immer in der ARD-Audiothek und überall, wo es Podcasts gibt.

* * * * *