

Swiss Game Design Studie 2010

Zusammenfassung

Dr. Beat Suter, Dozent Game Design an der Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK), hat im Mai 2009 im Auftrag der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia eine erste Bestandesaufnahme des hiesigen Game-Designs verfasst. In der «Swiss Game Design Studie 2009» hat er festgestellt, dass die Voraussetzungen für eine prosperierende Game-Industrie in unserem Land vorhanden sind und dass sich hierzuland bereits eine ansehnliche Game-Design-Szene etablieren konnte. Nach wie vor ist keiner der grossen Vertreter der Branche mit einem Entwicklungsstudio in der Schweiz ansässig, doch kleinere und spezialisierte Betriebe sowie unabhängige Entwickler schaffen es, sich mit innovativen Produkten auf dem Markt durchzusetzen und auch international für Aufsehen zu sorgen.

Mit der «Swiss Game Design Studie 2010» aktualisiert Dr. Suter die quantitativ ausgerichtete Version der Studie von 2009 und erweitert sie um eine qualitative Bewertung. Was hat sich in einem Jahr geändert? In relativ kurzer Zeit ist viel geschehen. Insbesondere die Initiative von Pro Helvetia sowie das Engagement einiger Protagonisten in der West- und der Deutschschweiz haben eindrucksvolle Resultate erbracht.

Stark verbessertes Netzwerk

Wurde vor einem Jahr noch die Uneinheitlichkeit und schlechte Vernetzung der Schweizer Game-Design-Szene bemängelt, so ist inzwischen ein reaktives und funktionierendes Netzwerk vorhanden, das rege genutzt wird. Die Grundlage dazu lieferte die Wiederbelebung des IGDA-Chapters Schweiz, das einige Jahre lang inaktiv war und seit Sommer 2009 wieder regelmässige Treffen an unterschiedlichen Orten (Genf, Bern, Zürich, Baden etc.) veranstaltet, als Verband der Schweizer Spielentwickler fungiert und so den Informationsaustausch zwischen wichtigen Exponenten unterschiedlicher Regionen gewährleistet. Die Veranstaltungen der IGDA Switzerland Chapter bieten insbesondere auch jungen, unabhängigen Game-Designern und kleinen Start-Ups die Möglichkeiten, am Dialog teilzunehmen und wichtige Kontakte zu knüpfen.

Veranstaltungen, Ausstellungen, Präsentationen, Demonstrationen und «Offene Tage» werden gezielt im Online-Netzwerk der LinkedIn Gruppe «Game Culture Switzerland» veröffentlicht, welche anfangs 2009 von Pro Helvetia ins Leben gerufen wurde. Die Gruppe «Game Culture Switzerland» ist mit ihren aktuell 450 Mitgliedern (Stand Oktober 2010), wovon über 250 Game-Designer aus der Schweiz, zum eigentlichen Herzstück der Szene geworden.

Die Schweizer Game-Designer sind keine diffuse, anonyme Masse mehr. Die Szene ist klarer umrissen. Die Veranstaltungen haben sich vermehrt und ihre Ankündigung verbessert. Dadurch hat sich der Informationsaustausch zwischen West- und Deutschschweiz stark verbessert. Dieses Netzwerk muss nun dazu genutzt werden, Projekte zu entwickeln, Firmen einzubinden und Kooperationen einzugehen, damit aus den vielen engagierten und kreativen Personen und Start-Ups eine richtungsweisende und durchsetzungskräftige Schweizer Game-Industrie entstehen kann.

Einstellungswechsel zum Thema Game Design

Im Jahr 2009 wurde Game-Design weder von der Bevölkerung, noch von Wirtschaftskreisen oder den Medien als Betätigungsfeld mit Zukunftspotential wahrgenommen. Ein Jahr später ist hier eine Veränderung der Einstellung spürbar. Die Medien berichten verstärkt über die positiven Aspekte von Computerspielen und über

prohelvetia

Game-Design als kreative, produktive und zukunftsweisende Disziplin (z.B. «Game Designer: neuer Beruf, neue Industrie», Magazin Hochparterre, Juli 2010; Reportage des Schweizer Radios DRS 1 vom 14. Juni 2010).

Insbesondere die Ankündigung von Pro Helvetia in einem eigenen Programm mit dem Namen «GameCulture» die hiesige Szene zu fördern, fand nachhaltige Beachtung in der Schweizer Medienlandschaft.

Schweizer Forschung weltweit führend

Die Forschung im Umfeld des Game-Designs hat in der Schweiz ein wichtiges Standbein gefunden. So sind es neben international bekannten Technologiefirmen insbesondere Forschungslabors an der ETH und an der EPFL, die immer wieder von sich reden machen und in Spezialbereichen wie Visual Graphics, 3D-Animation und Physik-Engines weltweit eine führende Rolle einnehmen.

Im April 2010 wurde in Zürich das Disney Research Lab als Kooperation des Visual Graphics Labs der ETH Zürich und der US-amerikanischen Firma Walt Disney eröffnet. Einige der Forschungsergebnisse sind bereits in die Produktion von Games eingeflossen oder stehen unmittelbar davor.

Ausserdem entstehen immer wieder neue Firmen, die daran arbeiten, Forschungsergebnisse zur Marktreife zu bringen. Ein exzellentes Beispiel ist die Firma Procedural, ein Spin-Off der ETH Zürich, die ihre City-Engine, die ganze 3D-Städte generieren kann, erfolgreich auf den Markt gebracht hat und mit Blizzard, Rockstar North, Square Enix und THQ das Who is Who der internationalen Gamebranche zu ihren Kunden zählt.

Schlüsselstellung in der Konvergenz zwischen Film und Computerspielen

Die Genfer Firma Pixelux entwickelt mit der DMM-Technologie (Digital Molecular Matter) eine Game-Engine, die der Film- und Computerspielproduzent Lucas Arts bereits für grosse Spieletitel wie «Star Wars: Force Unleashed» (2008) und «Indiana Jones» (2008) eingesetzt hat. Auch im Spielfilm «Avatar» (2009) von James Cameron wurde DMM verwendet. Diese Schweizer Technologie wird von Insidern als das gegenwärtige Non-plus-Ultra bezeichnet. Vanity Fair Magazine meinte dazu euphorisch: «*A technological breakthrough, nearly as revolutionary as sound in film*». Auf der Basis dieser Technologie entwickelt die Genfer Firma den ersten Schweizer Spieletitel für Konsole: Das Spiel «Vandal» soll noch im Winter 2010-2011 für die Plattformen PC, Xbox 360 (Kinect), PS3 (Move) und iPhone/iPad erscheinen.

Nvidia Switzerland, die Forschungsabteilung der international tätigen Firma Nvidia, hat eine «accelerated physics simulation library» für Computerspiele entwickelt. Die Physikbeschleuniger-Karten von Nvidia ermöglichen in den Computerspielen mehr Realismus. Die NVIDIA PhysX Technologie und die GeForce Prozessoren sind bereits seit 2006 weltweit verbreitet und in allen gängigen Spielkonsolen von Sony, Microsoft und Nintendo sowie in PCs integriert.

Die in der Schweiz entwickelten Technologien von Firmen wie Pixelux, Procedural, Nvidia und dem Disney-Lab können auch in Zukunft eine wichtige Funktion bei der Konvergenz von Film und Computerspielen einnehmen.

Game Design Ausbildung aufgewertet

Es gibt mehrere Ausbildungsstätten in der Schweiz, die meisten davon in Zürich. Der Game-Design-Studiengang an der Zürcher Hochschule der Künste ist die einzig umfassende Ausbildung auf diesem Gebiet, die mit einem Bachelor und seit Herbst 2010 mit einem Master abgeschlossen werden kann. Seit Frühjahr 2010 ist das Game-Design ein unabhängiger Studiengang des Departements für Design, was die Wichtigkeit innerhalb des Portfolios der grössten Kunsthochschule der Schweiz unterstreicht. Die bis dato rund 50

prohelvetia

Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs finden ihre eigenen Wege in die Industrie. Gleiches gilt für die Absolventinnen und Absolventen des Programms am Qantm Institut in Zürich. Dieses bildet in kürzeren Perioden (12 Monate) Studierende in den Bereichen der visuellen Umsetzung und des Programmierens aus.

Spezialisierte Ausbildungen in einzelnen Bereichen bieten ferner das Computer Graphics Laboratory der ETH Zürich an sowie einzelne Institute an anderen Hochschulen wie die Computer Graphics Group an der Universität Bern unter Leitung von Prof. Dr. Matthias Zwicker. Die Hochschule der Künste Luzern führt seit vielen Jahren den etablierten Studiengang Animation, der sich ebenfalls schrittweise dem Game-Design annähert. Dazu kommen vereinzelt Institute an Fachhochschulen, die Kurse anbieten, die teilweise auch für Game-Designer relevant sind.

Ausserdem sind in der Romandie zwei neue Projekte (2010) am Anlaufen: Die Fachhochschule Westschweiz (Haute Ecole Spécialisée de Suisse Occidentale) in Yverdon bietet neu ab Herbst 2010 einen Nachdiplomstudiengang zu Serious Games für Flash und iPhone an («Certificate of Advanced Studies en production d'applications interactives Serious Games flash ou Iphone (CAS PAI)»). Auch die Ecole Professionnelle des Arts Contemporains (EPAC) in Saxon, Wallis, plant für den Herbst 2010 ein neues Angebot auf dem Gebiet des Game-Designs. Daneben existieren in St. Imier und Neuchâtel (HE Arc) spezialisierte Ausbildungskurse sowie in Lausanne (ECAL - Media & Interaction Design) und Fribourg (Forschungsgruppe DIVA an der Universität Fribourg).

Die Romandie zählt mit dem MIRALab an der Universität Genf und mit dem Virtual Reality Lab an der Ecole Polytechnique Fédéral Lausanne (EPFL) zwei herausragende Institute im Bereiche der Forschung von Computeranimation und Virtual Reality.

«Serious Games»

«Serious Games» könnten eine zentrale Position in der Entwicklung des Game-Designs in der Schweiz einnehmen. In diesem Bereich haben sich bereits einige Institute und Unternehmen positioniert. Die ZHDK hat in Zusammenarbeit mit verschiedenen Partnern (Universität Zürich, die Firma Hocoma, Institut für Neuroinformatik der Universität Zürich sowie dem Kinderspital der Universität Zürich) neue Therapiespiele entwickelt. Darunter «Gabareello», das im Herbst 2010 in Frankfurt a. M. mit dem European Innovative Games Award (EIGA) ausgezeichnet wurde. In Zusammenarbeit mit der ETH und dem Kinderspital hat die ZHDK ein weiteres therapeutisches Spiel mit dem Namen «Starshine» entwickelt.

In der Romandie haben Forscher des MIRALab in Genf für die mit dem Europäischen Museumspreis ausgezeichnete Ausstellung im Museum der Reformation in Genf in 3D die vertraute Umgebung des Reformators Jean Calvin simuliert. MIRALab hat den ersten Eurographics 2009 «Medical Prize Award» mit der Forschungsarbeit: «Virtual Hip Joint: from Computer-Graphics to Computer-Assisted Diagnosis» in Zusammenarbeit mit den Hôpitaux Universitaires de Genève gewonnen.

Es sind auch einige private Unternehmen aktiv: LerNetz in Bern (Entwickler des Low-Budget-Games für PostFinance) und ITycom in Genf, die im Bereich Human Resources Simulationen anbieten.

Entwicklung für mobile Geräte

Die Entwicklung von Spielen für mobile Geräte nimmt in der Schweiz eine Sonderstellung ein. Der Aufwand hält sich im Vergleich zu kommerziellen Spielen für PC und Spielkonsolen in einem erträglichen Mass und die digitalen Distributionskanäle (App-Store, Androidmarket) ermöglichen trotz einem äusserst geringen Marketingaufwand ein weltweites Erscheinen der Spiele.

prohelvetia

Unter den Schweizer Entwicklern von mobilen Spielen geben zurzeit die Leute von Bitforge in Rapperswil den Ton an. Ihr iPhone-Spiel ORBITAL hatte sich schnell in den Bestenlisten der iPhone-Spiele festgekrallt und es gar in die Präsentation von Apple CEO Steve Jobs geschafft, als dieser der Weltöffentlichkeit Ende Januar 2010 die neueste Entwicklung von Apple, das iPad, vorstellte. International Beachtung gefunden haben auch der Ostschweizer Rolf Fleischmann mit seinem iPhone/iPad Game «No, Human - The game with the universe», Bureau Destruct mit «Gravity Lander», die in Australien und Neuseeland einen Hit gelandet haben oder Everdream Soft aus Genf, die mit «Moonga» in den AppStores Japans gar auf Platz eins der «Role Playing Games» hochschossen.

Markus Jost hat unter dem Firmennamen «Gango Games» das altbekannte Schweizer Kartenspiel Tschau Sepp neu für iPhone und iPad programmiert und dabei möglichst viele regionale Varianten berücksichtigt und damit wochenlang die Topplätze im Schweizer Appstore belegt.

Sehr gelungen sind die beiden Puzzle-Spiele von Nonverbal «Monospace» (2009) und «Colorbind»(2010), das vor kurzem den Unity Award 2010 in der Kategorie «Best Gameplay» gewonnen hat. Überzeugend sind auch die Spiele «Ynth» und «Beyond Ynth» des kleinen Zürcher Teams Krabl sowie das Browserspiel «Spoin» der jungen Firma games2be, das kostenlos auf Facebook spielbar ist.

Einen anderen Ansatz verfolgt das Zürcher Start-Up Millform, welche hat mit ihrem innovativen Spielsystem «gbanga» bereits mehrfach für Preise nominiert wurde und von der Förderagentur für Innovation KTI unterstützt wird.

Fazit 2010

Das Game-Design scheint immer mehr auch in der Designkultur der Schweiz anzukommen. Davon zeugen die Berichte, die dieses Jahr in verschiedenen Schweizer Pressetiteln erschienen sind. Dies zeigt sich auch an den internationalen Preise, die ihren Weg in die Schweiz gefunden haben - für «Feist» von Florian Faller und Adrian Stutz an der GDC 2009, «Colorbind» von Nonverbal in 2010 sowie an «Doppelscope» von Tobias Baumann, welches 2009 einen Unity Award erhielt. Einige Firmen vermochten auch international für Aufsehen zu sorgen: Neben Bitforge gelang dies auch der Spielschmiede von GIANTS Software in Zürich, die ihren Debüttitle, den «Landwirtschaftssimulator», weltweit mehr als eine halbe Million Mal verkaufen konnten. Das Spiel wurde inzwischen in 13 Sprachen übersetzt.

«Ist die Schweiz ein Land mit Zukunft bei den Computerspielen?», fragt sich Dr. Beat Suter im Ausblick der Studie. Unser Land ist marktwirtschaftlich orientiert, sprachneutral und zentral gelegen. Die klassischen Retailverteilkkanäle (3-15 Prozent) werden immer stärker von Online-Distributionskanälen (60-70 Prozent) verdrängt. Diese erlauben ganz neue Arten von Geschäftsmodellen. Mit dieser neuen Art digitaler Vertriebswege entstehen neue Strukturen nicht nur für die Veröffentlichung und den Vertrieb, sondern auch für die Produktion. Eine gute Ausbildung zum Game-Designer ist dabei zentral. Anders als in anderen Branchen sind neue Ideen und Spielkonzepte einer der wichtigsten «Kauffaktoren» für Games.