

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Indies und ihre Suche nach dem heiligen Gral

Dominik Hermann am Donnerstag, dem 3. September 2020

**Ich liebe Indie-Games. Für mich muss es eben nicht immer Triple-A sein. Es gibt diverse kleine Titel, die mir die besten Videospiele-Erlebnisse meines Lebens beschert haben!**

Natürlich konnte ein Red Dead Redemption oder ein Halo ebenso schöne Momente schaffen. Nur bei diesen Spielen erwarte ich einen gewissen Standard! Der Entwickler rührt ordentlich die Werbetrommel und will mir weismachen, dass ich das Spiel unbedingt haben muss. Für stolze 70 Euro verlange ich auch dementsprechend Content! Pures Entertainment, inklusive Plottwist, eine Gefühlsexplosion und Fassungslosigkeit nach dem Durchspielen sind dabei wünschenswert. Ich muss dir nicht erzählen, dass Triple-A-Titel keine Garantie dafür aussprechen und die Realität – oftmals Frust – anders aussieht.

Aber kommen wir doch zu meinen geliebten Indie-Games. Ich persönlich denke bei Indie-Entwicklern immer an den bekanntesten Archäologen der Filmgeschichte: Indiana Jones. Es kann kein Zufall sein, dass diese Assoziation in meinem Kopf entsteht. Denn auch die unabhängigen Entwickler bahnen sich ebenso abenteuerlustig wie frech ihren Weg durch den dichten Dschungel. Auf der Suche nach dem heiligen Gral trotzen sie den skrupellosen Raubtieren der Videospiele-Branche, die ihren Platz an der Spitze um jeden Preis verteidigen möchten. Am Ende der Reise stehen innovative Spielmechaniken, der

ultimate Plot oder das nächste süchtig machende Party-Game.

Ich kann nur den Hut ziehen vor diesen Entwicklern! Teilweise programmiert eine Hand voll Leute wahre Schätze im Alleingang. Währenddessen klage ich bei meinem kürzlich erworbenen Vollpreistitel über Abstürze und Verbindungsabbrüche – uncool, liebe Entwickler, uncool!

Ich hätte nie gedacht, dass es meine Bestimmung ist, als Gans Angst und Schrecken in einem beschaulichen Örtchen zu verbreiten! Doch bei der ersten Präsentation von *Untitled Goose Game* wusste ich: House House – der Entwickler des Spiels – hatte mich schon beim „Quack!“

Das ist aber nur eines meiner Lieblingsbeispiele. Der Indie-Markt hat so viel skuriles und witziges zu bieten. Die großen Player der Videospiele-Branche müssen sich davon nicht bedroht fühlen – solange kein Battle Royale oder Lootboxen im Raum stehen. Im Gegenteil: Trotz der eher bescheidenen Attitüde, bekommen Indie-Studios immer mehr Beachtung und Support. Die Verkaufszahlen steigen und die größeren Studios nehmen die Indies in ihren Kreis auf. Stell dir mal vor wie episch ein *Untitled Goose Game* wäre, wenn es aus dem Hause UbiSoft oder Rockstar Games käme!

Ich rede hier natürlich nur von den gelungenen Titeln. Noch nie war die Möglichkeit ein Spiel zu entwickeln und es zu vertreiben so unkompliziert wie heute. Logisch, dass dadurch viel Mist in Umlauf kommt. Aber auch diesen Müll kann man verwerten. Mit dem riesigen Angebot von „unbrauchbaren“ Spielen lässt sich sehr gut ein Trash-Format produzieren.

Und für die Perlen der Indie-Szene gilt: Liebe geht raus an euch!

Dieser Beitrag wurde publiziert am Donnerstag, dem 3. September 2020 um 12:37 Uhr in der Kategorie: [Indie-Games](#), [Kolumne](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>