

Verrückte Maschinen aus der Wohnzimmerfirma

In Zwickau entwickeln 16 junge Leute Computerspiele – „Crazy Machines“ ist ihr größter Erfolg – Vor lauter Arbeit fehlt ihnen sogar Zeit für Umzug

Auch in diesem Jahr werden wieder unzählige Computer- und Videospiele auf den Gabeln liegen. Deutschland ist der zweitwichtigste Markt für Unterhaltungssoftware in Europa. Etwa 5000 Menschen arbeiten in der Branche, die sich vor allem an Standorten wie Hamburg, München und dem Rhein-Main-Gebiet konzentriert. Doch auch eine ostdeutsche Firma mischt in dem Geschäft mit: In Sachsen ist die Fakt Software GmbH damit bislang ohne Konkurrenz.

VON JAN-DIRK FRANKE

Zwickau. Im Flur hinter der Eingangstür stapeln sich die Schuhe, die Tür nebenan führt ins Bad, und schräg gegenüber hocken ein Dutzend junger Leute hinter ihren Rechnern – in einem geräumigen Zimmer, das zuvor wohl ein Wohn- und Essraum gewesen sein muss. Es geht ruhig zu in dieser 116 Quadratmeter großen Altbauwohnung in einem Zwickauer Mehrfamilienhaus, denn jeder hat zu tun. Hier residieren die drei Geschäftsführer und 13 Mitarbeiter der Fakt Software GmbH.

Eigentlich wollten die drei jungen Chefs den Status „Wohnzimmerfirma“ schon längst abgelegt und in „richtige“ Büroräume umgezogen sein. Doch dafür fehlte ihnen vorläufiger Projekten ganz einfach die Zeit, wie Geschäftsführer Falk Möckel erzählt. „Wir hoffen, dass wir es im nächsten Jahr schaffen“, blickt er vor-



Die drei Gründer der Fakt Software GmbH: Thomas Heinschke, Falk Möckel, Andreas Lenk (von li.). – Foto: Wolfgang Schmidt

sichtig voraus. Gerade erst ist „Crazy Machines II“ erschienen – ein Spiel, bei dem es darum geht, einen verrückten Professor auf seiner außergewöhnlichen Weltreise zu begleiten. Dabei müssen ausgefallene Maschinen konstruiert und knifflige Experimente angestellt werden. „CM 2“ ist das bislang größte Projekt der Zwickauer Spieleschmiede. 200 Level erwarten den Spieler, der zudem über einen Editor noch eigene Runden hinzufügen kann. Über ein Jahr hat die Entwicklung gedauert, zwölf Leute waren in Spitzenzeiten damit beschäftigt, erklärt Möckel. Schon der Vorgänger war für die Muldestädter ein Erfolg: Rund

400.000 Mal verkaufte sich „Crazy Machines“, und zwar weltweit bis in die USA, nach China oder Korea. „Für so ein kleines Spielchen aus Deutschland ist es ganz schön herumgekommen“, meint Möckel. Im vorigen Jahr erhielten die Jungunternehmer dafür den Deutschen Entwicklerpreis – in der Kategorie „bestes deutsches Casual-Game“. „Wahrscheinlich haben wir mit der Idee den Nerv der Spieler getroffen“, sagt sein Geschäftsführerkollege Andreas Lenk, der wie Möckel und Thomas Heinschke an der Westsächsischen Hochschule in Zwickau Informatik studiert hat.

Aus dieser Zeit kennen sie sich. Noch in ihrer Studienzeit entwickel-

ten sie 1999 ihr erstes Spiel „Bernie Boulder“. Dafür schrieben sie deutschlandweit Publisher – so werden in der Branche die Firmen genannt, die die Titel veröffentlichen – an. „Beim nächsten Projekt sind wir dann durch ganz Deutschland gefahren und haben unser Produkt vorgestellt“, erinnert sich Möckel. So sei man von einem zum nächsten Projekt gekommen, meint Lenk. Mehr als 60 Handy-, Online- und PC-Spiele haben die Zwickauer seitdem produziert, ein Großteil davon sind Auftragsarbeiten. Denn inzwischen ist die Fakt Software in der Branche bekannt. Möckel: „Jetzt kommen Publis-

her auch auf uns zu.“

Auf eine halbe Million Euro Jahresumsatz kommt die junge Firma – das Alter der Belegschaft liegt zwischen 20 und 33 Jahren – derzeit. Auch wenn das Geschäft angesichts steigender Anforderungen an Grafik und Inhalte zunehmend schwerer werde, wie Möckel betont. Leerlauf haben die sächsischen Spieleschreiber jedoch keinen. Bis Oktober 2008 sei genügend Arbeit da, denn es werde in der Regel an mehreren Produkten gearbeitet. Dabei wird streng auf die Zahlen geschaut: Spaß müsse die Arbeit machen, aber ins Blaue hinein könne man nicht arbeiten. „So gibt es für alles Projektpläne, die „mit der gleichen Ernsthaftigkeit aufgestellt sind wie bei Bauprojekten“.

STICHWORT

Spielebranche

1,12 Milliarden Euro Umsatz erzielte die Branche im Vorjahr mit Unterhaltungssoftware in Deutschland. Laut dem Branchenverband BIU ist im Gegensatz zu den USA oder England der PC als Spieleplattform nach wie vor beliebt, wenn auch die Nutzer Konsolen zunehmend für sich entdecken. Die Unternehmen teilen sich auf in Publisher und Entwickler. Während erstere die Finanzierung, das Marketing und den Vertrieb der Spiele übernehmen, sind letztere für die Entwicklung – vom Konzept bis zum fertigen Produkt – zuständig. Den größten Umsatz macht die Branche traditionell im Dezember – 2006 standen 230 Millionen Euro zu Buche.