

Tatort: Gamescom 2022 mit dem SWR X Lab



FKTG im Gespräch mit Sebastian Demuth, Innovation Manager im [SWR X Lab](#), über seine Eindrücke von der Gamescom und darüber, was ihn in Sachen Games beim SWR umtreibt.

Sebastian, für Dich war es die erste Gamescom überhaupt. Wie hast Du die Messe allgemein erlebt?

Der erste Eindruck war sehr beeindruckend und auch ein bisschen überwältigend - man ist nach der Pandemie gar nicht mehr an solche Menschenmassen gewohnt. Die Gamescom war wohl im Vergleich zu früheren Jahren kleiner, aber es waren trotzdem noch tausende Besucher in den Hallen unterwegs. Wenn man wie ich normalerweise auf Fachmessen und kleineren Konferenzen unterwegs ist, ist das schon ein starker Kontrast.

Wir waren mit dem SWR X Lab in der Business Area etwas abgekoppelt von den Hauptbesucherströmen - das meiste Gedränge gab es in den großen Hallen. Die Leute in den Warteschlangen waren dort teils mit Campingstühlen und Pausenspielen ausgerüstet, um sich die Zeit zu vertreiben, bis sie endlich die neuen Games selbst ausprobieren konnten.

Das SWR X Lab war Gemeinschaftsstand Baden-Württemberg als eines von acht Games-Unternehmen aus dem Südwesten vertreten. Was habt Ihr auf der Gamescom präsentiert?

Wir sind schon lange mit der MFG Baden-Württemberg in Kontakt, weil wir immer mal wieder für unsere Gaming-Projekte nach Studios oder neuen Talenten suchen. Die MFG hat uns daher an ihren Gemeinschaftsstand eingeladen. Für uns war das eine Motivation zu zeigen, was wir selbst im Bereich Gaming machen, aber auch um unser Netzwerk auszubauen und aktiv nach möglichen Kooperationen für die Zukunft zu schauen.

Im Fokus unserer Präsentation stand das Tatort-Game, für das wir jetzt den Prototypen entwickelt haben. Das kam auf Gamescom sehr gut an. Es ist eine Art chatbasiertes Krimi-Rätsel-Game, das entweder vor Ort, aktuell in Stuttgart, oder auch zuhause gespielt werden kann.

Die Spieler*innen bekommen dabei eine Nachricht von dem Kommissar oder der Kommissarin und verschiedene Aufgaben gestellt, die sie lösen müssen. Wenn man also in der Stadt unterwegs ist, muss man zum Beispiel Fotos von bestimmten Orten machen, sich von Überwachungskameras erfassen lassen usw. Wird von zuhause aus gespielt, ist der Kommissar oder die Kommissarin sozusagen in der Stadt unterwegs.

Wir haben uns dazu im Vorfeld mit der Tatort-Redaktion zusammengesetzt und geschaut, wie wir das Thema Tatort als Game anders erzählen können, um damit auch neue Zielgruppen zu begeistern. Danach folgten Interviews mit den verschiedenen Zielgruppen und ganz viele Testläufe, zunächst, ohne auch nur eine Zeile Code geschrieben haben. Wir wollten einfach die Idee testen. Wir haben dann die Test-Spieler*innen per WhatsApp durch die Stadt gelotst. Ein Kollege und ich waren sozusagen die „Chatbots“, die mit ca. 150 unterschiedlichen Mediendateien zuhause saßen und die entsprechenden Hinweise an die Spieler*innen geliefert haben.

Wie wollt Ihr Euch mit dem Tatort-Game am Markt positionieren? Wie soll es nach der Messe weitergehen?

Ich muss sagen, ich war vor der Gamescom schon etwas nervös, weil wir dort auf so eine gamingaffine Zielgruppe getroffen sind. Wir hatten zwar schon auf der Republica einen ersten Testlauf, der sehr gut verlief, aber die Gruppe der Teilnehmenden war auch ganz anders. Sehr gefreut haben wir uns daher, dass das Tatort-Game so gut ankam und als innovativ wahrgenommen wurde.

Viele waren überrascht, dass der SWR sich an Dingen wie Gaming ausprobiert - wir werden noch sehr stark nur in die TV- und Radio-Ecke gestellt. Aber genau das ist ja auch unsere Mission als SWR X Lab: Zu zeigen, dass es ganz viel Innovation im System gibt und wir auch „Digital“ können.

Das Spiel wird also auf jeden Fall kommen. Es wird voraussichtlich im Mai nächsten Jahres den ersten Fall geben - aus Stuttgart natürlich.

Wie siehst Du insgesamt die Nachfrage nach Games „made in Germany“, können deutsche Game-Entwickler mit den internationalen Größen mithalten?

Wir haben in Deutschland einige sehr gute Entwicklerstudios - Berlin, Hamburg, München oder auch Frankfurt überall gibt es Gaming-Hubs. Aber auch im Südwesten gibt es viele Studios, die sehr coole Sachen entwickeln. Alle Unternehmen, die mit uns am Gemeinschaftsstand vertreten waren, hatten sehr innovative Projekte dabei.

Natürlich ist es für alle schwierig, sich mit den ganz großen Titeln der Branche zu messen. Da stehen einfach wahnsinnige Budgets dahinter. Aber verstecken müssen wir uns auch nicht.

Gibt es noch weitere Entwicklungen aus dem SWR X Lab, auf die wir uns in den nächsten Monaten freuen dürfen?

Wir arbeiten aktuell an insgesamt drei Gaming-Projekten. Gaming ist grundsätzlich ein Thema, was wir aktiv vorantreiben wollen. Zum einen glaube ich, dass Games als Medium ganz neue Möglichkeiten der Erzählung bieten. Die Spieler*innen können mit den Geschichten interagieren. Bildung kann in Games

verpackt werden. So wird aus der reinen Information die Emotion.

Gaming und Digitalbranche verflechten sich seit Jahren immer mehr - Stichwort: Gamification. Auch der Film- und TV-Bereich verändert sich rasant, die Medienbranche insgesamt wird durch das Gaming maßgeblich beeinflusst. Wenn man sich zum Beispiel die Produktion von „The Mandalorian“ anschaut. Hier wurde eine digitale Welt im Games Engine erschaffen und die Schauspieler*innen haben praktisch konstant vor digitalen Bildern agiert.

Für uns im SWR Lab ist es daher eine innere Motivation, diese Verknüpfungen mit eigenen Entwicklungen voranzutreiben und zu zeigen, dass die Öffentlich-Rechtlichen mehr als nur klassischen Broadcast können.

-AB

Bild: Sebastian Demuth (links) mit seinem Kollegen Daniel Stolz am Stand des SWR XLab auf der Gamescom 2022 (© SWR)

[PDF anzeigen](#)