

Wahnsinnsjob Community Manager, Teil 2

SHITSTORM, MESSE TERROR UND DAS ENDE

Kundenservice, Conventions, Crunchtime – von Mai 2017 bis September 2018 habe ich mich als Community Manager in einem kleinen Entwicklerstudio halb totgearbeitet. Im zweiten Teil meines* Erfahrungsberichts wird mir schließlich alles zu viel.

Überstunden in der Games-Branche – dieser Crunch ist keine Ausnahme, sondern der Regelfall, selbst bei Studios wie Rockstar (Red Dead Redemption 2). Im Kleinen hat das auch unser Autor erlebt: Als Community Manager bei einem Rollenspiel-Entwickler war er erst nur für die Kommunikation verantwortlich – doch schon bald mutierte er zum Mädchen für alles. Er übernahm die Aufgaben eines PR-Mitarbeiters und Übersetzers, reiste auf Messen, organisierte Kickstarter-Rewards für Unterstützer – und beantwortete nebenbei auch noch Tausende von E-Mails und Social-Media-Nachrichten. Was die damit einhergehenden Überstunden und der ständige Stress für Folgen auf seine Psyche und Gesundheit hatten, davon berichtete er bereits in Teil 1 des Reports. Jetzt folgt der Abschluss des Artikels.

Der erste Shitstorm

Ein paar Monate vor Release hat unser Studio einen Vertrag mit einem Publisher abgeschlossen, der uns helfen sollte, das Spiel zu vertreiben. An und für sich war der Laden super. Auf einmal hatten wir ein Budget für coole Trailer, jemand vom Publisher sollte

mir mit der Arbeit auf Twitter und Facebook helfen, und wir bekamen sogar ein Team, das sich um unsere Steam-Präsenz kümmerte, damit ich dort nicht auch noch rund um die Uhr solo moderieren musste. Und dann kam die Ankündigung zum Season Pass.

Klassische Rollenspiele kann man im Prinzip beliebig erweitern. Neue spielbare Rassen, Klassen, neue Quests oder ganze Kampagnen – wir haben von Fans haufenweise Anfragen für zusätzliche Inhalte bekommen, die wir doch bitte nach Veröffentlichung des Spiels nachreichen sollten.

Ursprünglich war die offizielle Antwort zu DLC ein klares Nein. Wir wollten direkt ein vollständiges Spiel liefern. Aus Nein wurde »mal sehen«. Erst mal machen wir das Spiel fertig und liefern ausnahmslos alles, was im Kickstarter versprochen wurde. Aber falls dann immer noch Bedarf an neuen Klassen, Quests oder anderen Inhalten besteht, machen wir uns gerne Gedanken darüber, was wir nach dem Release noch liefern können. Das war für alle Seiten ein guter Kompromiss. Damit war es jetzt Essig. Ein Publisher ist kein karitativer Verein. Da möchten Leute für ihre Unterstützung Geld sehen, also kam

die Ankündigung zum Season Pass. Den gibt's im Vorbestellerpaket, in der exorbitant teuren Variante, die mehr als doppelt so viel wie das einfache Basisspiel kostet und ein paar relativ nutzlose digitale Goodies zusätzlich enthält.

Was steckt im Pass drin? Drei DLC-Pakete ohne Beschreibung oder Erscheinungsdatum. »Beschreibung folgt zu einem späteren Zeitpunkt.« Wir forderten User dazu auf, vorab Geld für Inhalte zu bezahlen, die noch gar nicht existierten oder wenigstens ein Erscheinungsdatum hatten. Für einen abartig hohen Preis. Als Community Manager war ich dagegen. »Das nehmen uns die Leute nicht ab. Hey, gebt uns euer Geld für etwas, von dem ihr nicht wisst, was drinsteckt, was es wert ist oder wann es kommt. Aber das sind garantiert keine Inhalte, die wir zurückhalten oder absichtlich aus dem Spiel entfernen, um sie später gegen Aufpreis zu verticken. Versprochen!« Die Antwort war wenig überraschend. »Das ist heutzutage aber normal. Das machen andere auch so.« Ja dann ist ja gut! »Das macht es aber nicht weniger abscheulich« war meine Antwort. Schweigen. Die Diskussion war damit beendet, ich wurde überstimmt. Nächstes Thema.

Wir hätten Larian sein können. Oder CD Projekt Red. Stattdessen waren wir lieber EA. Das Thema war gegessen und die Ankündigung ging raus, trotz meiner Einwände und entgegen meiner Bitte, wenigstens eine Beschreibung und geplante Erscheinungsdaten für die im Season Pass enthaltenen Inhalte zu geben. Ich sollte bitte dem Publisher vertrauen, die haben schließlich Erfahrung und wissen, was sie tun. Die Reaktionen auf unsere Ankündigung muss ich sicherlich nicht beschreiben oder erklären. Und natürlich wurde uns auch unterstellt, gezielt Inhalte aus dem fertigen Spiel zu entfernen, um doppelt zu kassieren. Das war absolut nicht der Fall, doch wie sollten die User das ohne jegliche Beschreibung der Download-Inhalte nachvollziehen? Zudem waren Backer wütend darüber, einen Haufen



Auch für andere Rollenspiele wie Pillars of Eternity 2 erscheinen nach Release DLCs, diese liefern oft neue Gebiete und Quests. Bei uns waren sie im Season Pass enthalten.

Geld in die Entwicklung des Spiels zu investieren, nur um anschließend noch mal für einen Season Pass zur Kasse gebeten zu werden. Auf meine Bitte hin haben wir zumindest Unterstützern ab einem gewissen Betrag kostenlos den Season Pass zukommen lassen. Dass der Pass später auch separat und ohne viel zu teure Vorbestellung verkauft wird, durfte ich nicht sagen. Der Plan war, User gezielt zu verunsichern, in der Hoffnung, dass einige von ihnen vielleicht doch noch vorbestellen. Das habe ich selbstverständlich nicht getan!

Mein Gehalt kam immer noch vom Studio und nicht vom Publisher und letztendlich war mein Job, mich für die Interessen der Community und nicht fürs Marketing einzusetzen. Ich habe Usern aktiv vom Season Pass abgeraten und ihnen gesagt, dass sie abwarten sollen, bis offiziell angekündigt wird, was drinsteckt. Wenn sie das Teil einfach blind kaufen und es anschließend bereuen, ist niemandem geholfen.

Messepanik

August 2018. Noch ein paar Wochen bis zum Release unseres Spiels. Previews und Beta-Feedback waren positiv. Wir hatten noch einige Bugs und die Zeit würde verdammt knapp werden, aber die größten Macken würden wir bis zum Release sicher noch entfernen und für den Rest gibt es Patches.

Die Übersetzung der Spieltexte war noch in Arbeit und ich sollte bei der deutschen Lokalisierung helfen. Ich erhielt haufenweise Excel-Tabellen mit den englischen Dialogen und Begriffen aus dem Spiel und der Übersetzung unseres Teams. Die war zum Glück richtig gut, aber hier und da schlichen sich immer wieder mal Vertipper oder sonderbare Fehler ein, beispielsweise wenn ein im Original schluchzender Charakter in der deutschen Version plötzlich rülpste. Es war mein Job, das zu korrigieren – neben Foren, Social Media, Steam, Kickstarter, E-Mails und was sonst noch so anfiel.

Nebenher sollte ich auf die Gamescom, um dort zu helfen, unser Spiel zu präsentieren. Allein der Gedanke war für mich der absolute Horror! Seit zehn Jahren arbeite ich von zu Hause aus. Niemand meiner Auftraggeber und Kollegen hat mich je zu Gesicht bekommen, mein gesamter Freundeskreis existiert nur im Internet, ich gehe nicht unter Menschen, wenn es sich irgendwie vermeiden lässt ... ich bin ein sozialer Krüppel. Ich beherrsche keinen Smalltalk, vermeide Augenkontakt, kann mir keine Namen merken und leide an akuter Gesichtsbildheit. Ich habe Probleme damit, die Mimik und Gestik meines Gegenübers korrekt zu deuten. Für jeden normalen Menschen mag das völlig bescheuert klingen, aber nach jedem Telefonat oder einem Gespräch auf Skype wiederhole ich im Kopf jede gescheiterte Interaktion, bei der ich wie ein Idiot reagiert habe. Schlimmstenfalls liege ich deswegen nachts wach. Und jetzt sollte ich auf die Gamescom und dort mit fremden Menschen über unser Spiel sprechen. Fantastisch!



Beim Ego-Shooter Aliens: Colonial Marines gab es vorab ebenfalls einen Season Pass zu kaufen, dessen Inhalte zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt waren.

Ich war dem Team treu verbunden. Mein Gehalt war hervorragend, bezahlte meine Rechnungen und brachte Tabletten auf den Tisch. Ich wollte mich nicht davor drücken. Wie auch? Was hätte ich dem Chef sagen sollen? »Ich fühle mich unter Menschen unwohl und habe keine Ahnung, wie normale Leute ein Gespräch führen?« Ja klar!

Wahrscheinlich hätte mir sowieso keiner zugehört, wenn ich es versucht hätte. Die Kommunikation war lausig. »Wer kümmert sich um E-Mails und Social Media, wenn ich weg bin? Wir brauchen jemanden, der das in meiner Abwesenheit beantwortet!« Wieder und wieder habe ich daran erinnert.

»Muss ich mich selbst um ein Hotelzimmer kümmern oder hat jemand was gebucht?« Da kam dann entweder gar keine Antwort oder: »Ich melde mich noch mal, das besprechen wir alles direkt, bevor es losgeht.« Drei Tage vor der Messe hatte ich immer noch keine Info, wo ich übernachten würde. Die Antwort auf meine Anfrage war großartig! »Hat jemand ein Zimmer für unseren Community Manager gebucht? Wir haben es ehrlich gesagt vergessen und wissen es gerade selbst nicht.« Hurra!

Die Messe selbst war großartig, aber auch extrem anstrengend. 375.000 Besucher, von denen gefühlt jeder bei uns am Stand war. Jeden Tag von 8:00 Uhr bis 20:00 Uhr anwesend sein, Fragen beantworten, alle 20 Minuten die Tester auswechseln, zwischendrin mit Feuchttüchern die Tastaturen, Headsets und überhaupt alles reinigen, so gut es eben ging. Weil Community Manager das anscheinend so machen. Für Schiss vor den Fans blieb gar keine Zeit, dafür war der Adrenalinpegel zu hoch. Ich habe brav sämtliche Fragen beantwortet. Wann kommt das Spiel raus? Gibt's Multiplayer? Kann ich einen toten Zuhälter spielen? Ein paar Besucher kamen am nächsten Tag wieder und haben mir Geschenke gebracht, andere haben mich gefüttert. Ungelogen – Gummibärchen, Kaubonbons, Pringles. Meine Community verspürte das unstillbare Verlangen, mich mit Lebensmitteln vollzustopfen. Zocken verbindet und Rollenspieler sind die

besseren Menschen. Nebenher habe ich Chris Huelsbeck, Jo Hesse und das Trio von Prepare to Try angestarrt. Ich habe mich nicht getraut, was zu sagen.

Beziehungskiller

Ein Job, bei dem du rund um die Uhr auf Ab-ruf bist und für den du auch mal für eine Woche verreisen musst, ist total super für die Beziehung. Man hat nie Zeit füreinander, ist ständig gestresst und aggressiv und schreit auch schon mal die Katze an, wenn gerade sonst keiner zur Hand ist.

Mein Sohn, der bei seiner Mutter lebt, wollte mich für eine Woche besuchen. Ging nicht, ich musste ja auf Messen. Die Oma meiner Freundin musste ins Krankenhaus. Wahrscheinlich Herzattacke. Konnte ich nicht besuchen, ich musste arbeiten.

Okay, die Gamescom war irgendwann auch wieder vorbei, aber knapp eine Woche später musste ich bereits zur PAX West in Seattle. Daheim warteten über 1.000 E-Mails und unzählige Nachrichten im Social Media, weil sich in meiner Abwesenheit niemand darum gekümmert hat. Ich selbst hatte auch keine Zeit dafür, denn ich sollte rund 1.500 Dialogzeilen gegenlesen und korrigieren. Was ein Community Manager halt so zu tun hat. »Entweder, ich kümmere mich um E-Mails oder um die Übersetzung. Beides geht nicht. Da müsst ihr mehr Leute einstellen.« Darauf reagierte natürlich keiner. Um die 1.000 Zeilen für die Übersetzung hatte ich geschafft, dann ging es nach Amerika.

Drei Stunden Anreise zum Flughafen, dann knapp zehn Stunden Flug. Rückreise 18 Stunden, Wartezeit zwischen den Flügen nicht mitgerechnet. Vor der Abreise erhielt ich ein Schreiben mit Anweisungen für den Fall einer Schießerei.

Kurz vor der PAX West ist jemand bei einer ähnlichen Veranstaltung durchgedreht und hat mehrere Menschen erschossen. Mein Schrieb legte mir ans Herz, doch bitte im Zickzack und nicht in einer geraden Linie zu flüchten. Computer und Messestände sind nicht kugelsicher und als Versteck ungeeignet. Falls es zum Kampf kommt, wird emp-

fohlen, eine Schere, einen PlayStation-Controller oder ähnliche Gegenstände als Waffe einzusetzen, um maximalen (womöglich tödlichen) Schaden zu verursachen. Ganz normale Anweisungen für einen Trip auf eine Spielemesse also. Auch wenn sich das eher las wie das Briefing für einen Irak-Einsatz.

Pressehölle

Auf der PAX sollte ich mit der Fachpresse sprechen. Am ersten Tag hatte ich 30 Minuten Zeit zur Vorbereitung und ein paar Spielstände, die für das Event vorbereitet wurden. Null Erklärung oder irgendwelche Anweisungen. Auf der Gamescom hatte ich mal 20 Minuten Zeit, einem unserer Entwickler bei einer Vorführung zuzuschauen, mehr Erfahrung hatte ich nicht. Dann hatte ich auch schon Kameras vor der Nase und ein Mikrofon im Gesicht, während ich ziellos im Spiel durch die Gegend eierte und versuchte, irgendwelche Informationen zu liefern.

Ich war so nervös, mir fiel nicht mal der verdammte Slogan zu unserem Spiel ein. Dabei hatte ich ihn selbst geschrieben! Unseren Slogan, diverse Trailer-Texte, eben alles, was ein Community Manager so zu tun hat. Der PR-Typ vom Publisher schaute bei jedem Interview zu, machte Notizen und erklärte mir dann, was alles falsch gelaufen war, weil ich ja sonst nie im Leben selbst darauf gekommen wäre. Nach den ersten Gesprächsrunden mit der Presse hatte ich endlich einen Plan, welche Savegames ich in welcher Reihenfolge laden und präsentieren und was ich dazu erzählen würde.

Nebenher lernte ich Twitch-Streamer und YouTuber kennen. Das war tatsächlich aufregend. Eine Streamerin, Ilona, war 55 Jahre alt und spielte überwiegend Rollenspiele und vergleichsweise langsame Titel auf Twitch, während sie den Problemen ihrer Follower zuhörte oder nebenher Pullover

und Mützen häkelte. Sie hat mich zum Abschied lange umarmt. Ich verspürte den Drang, mich von ihr adoptieren zu lassen.

Eine Gruppe Kriegsveteranen hat unseren Stand ebenfalls besucht. Viele Prothesen, ein schwarzes Glasauge, eine mechanische Hand. Total coole Truppe! Spiele helfen ihnen dabei, sich abzulenken, dem Alltag zu entfliehen und einfach mal abzuschalten und zu vergessen. Ein Cop komplett mit Uniform, Abzeichen und Schusswaffe hat sich unser Spiel angeschaut. Ich habe ihn darüber vollgeschwallt, dass amerikanische Polizisten cooler aussehen als deutsche. Er hat derweil total begeistert erzählt, was er auf der PAX in unserem Spiel gemacht hat. Auch coole Polizisten sind Nerds. Hammer!

Nach der PAX hatte ich rund 2.000 E-Mails im Posteingang. Der Posteingang auf Facebook war ebenfalls komplett geflutet. Die Social-Media-Helfer des Publishers posteten zwar fleißig Trailer, Artikel und Previews, aber auf Fragen antwortete niemand. Auf Kickstarter war die Stimmung eher mittelpfächtig. Wir waren kurz vor Release und Tausende von User hatten keine Ahnung, wie sie an ihre Keys kommen. Wir hatten zwar erneut E-Mails, Links und Anweisungen verschickt, die kamen aber nicht überall an, nicht jeder hat die Anweisungen verstanden, manche User hatten technische Probleme. Eben Dinge, für die man normalerweise eine Abteilung für Support hat und keinen einzelnen Communitymanager, der nebenher auf Messen muss und Übersetzungen zu korrigieren hat. Und jeden Tag manuell Forenuser freischaltet, denen beim Versuch zu posten eine dauerhafte Sperre angezeigt wird.

Der letzte Tropfen

Seit Wochen und Monaten wies ich darauf hin, dass sich die Masse an Nachrichten und Anfragen, die wir jeden Tag erhalten,

unmöglich von mir allein bewältigen lassen. Jetzt, ein paar Tage vor Release, hatte mir der Chef einen Helfer zur Seite gestellt. Der Kollege bat per Skype um Anweisungen, also verbrachte ich den gesamten Arbeitstag damit, ihm zu erklären, wie er auf unsere unzähligen E-Mails antworten muss. Reaktionen kamen wenig bis überhaupt keine, er war nämlich AFK - nicht an der Tastatur.

»Sorry, hab hier nebenher noch ein paar andere Sachen zu tun.« Wie sich herausstellte, hatte er täglich ungefähr drei Stunden Zeit, mir zu helfen. Das war nicht nur sinnlos, nach dem ersten Tag wollte er zudem Anweisungen für Social Media. Na klar, wir sind inzwischen bei 2.500 E-Mails angelangt, um die sich kein Schwein kümmert! Lass' mich noch einen Tag damit vergeuden, dir zu erklären, wie du Leuten auf Twitter antwortest! Nebenher setzte die Marketing-Abteilung unseres Publishers alles daran, mich bei unseren Usern verhasst zu machen. Fans wollten wissen, bei welchen Verkäufern und in welchen Ländern wir eine Boxed-Version des Spiels anbieten. Durfte ich aber nicht sagen. Das sieht klasse aus, wenn du offiziell ein Studio repräsentierst und solche Fragen mit »Tut mir leid, dazu habe ich keine Informationen« beantworten musst. Aber hey, wer keine Info zum physischen Release erhält, bekommt womöglich Panik und kauft das Teil vorab digital, um es später im Laden doch noch mal mit Packung zu erwerben. Doppelte Kohle für uns, auch wenn wir dafür gehasst werden.

Der Season Pass, der angeblich noch vor Release ohne überbeuerte Preorder angeboten werden sollte, tauchte nirgends im Shop auf. Die Beschreibung der DLCs ließ weiter auf sich warten. Verunsichern, schweigen, es gibt immer Leute, die verfallen in Panik und kaufen dann blind, weil sie Angst haben, dass ihnen sonst etwas entgeht. Maximale Kundenfeindlichkeit.

Release am Dienstag. Wochenende? Keine Chance! Samstags und sonntags Texte übersetzen und im Spiel selbst nach Lücken in der Übersetzung suchen. Leute im Social Media bespaßen. Launch. Holpriger Start. Beim ersten Spielstart kann es passieren, dass das Spiel für ein paar Minuten nicht reagiert. Da kamen bereits erste negative Bewertungen, weil einige glaubten, das Spiel starte überhaupt nicht. Auf alles antworten. Nebenher moderieren. Feedback sammeln.

»Hast du eigentlich die französischen Untertitel für den Trailer hochgeladen?« Wollt ihr mich verarschen? Ständig will jemand was von mir, rund um die Uhr. Irgendwas auf YouTube klappt nicht? Frag den Community Manager. Forum spinnt? Community Manager! Übersetzung zickt rum? Macht auch der Community Manager! Argh! Am Mittwoch dann eine Nachricht auf Skype. »Hey, hast du vielleicht Bock, am Freitag nach Berlin zu fliegen und dort unser Spiel zu präsentieren?« Habe ich nicht. Seit Monaten bat ich um Hilfe. Wies darauf hin, dass wir eine Kundendienstabteilung brauchen. Erklärte,



So sah es vor unserem Stand aus. Täglich 8 bis 20 Uhr mit den Helfern vom Publisher Spieler bespaßen und auswechseln und zwischendrin putzen war mein Job.

dass wir Tausende unbeantwortete E-Mails haben. Auf Twitter und Facebook erschienen alle paar Sekunden neue Nachrichten. Jedes Mal ein Popup bei mir auf dem Desktop. Und noch eine Anfrage, hier eine Beschwerde, dort ein Problem. Jeder will Hilfe. Und sie wollen mich nach Berlin schicken.

Kündigung

Es war endgültig Schluss. Kein Mensch hörte mir zu, keiner nahm die Probleme zur Kenntnis, die ich wieder und wieder zur Sprache brachte. Niemand bekam mit, wenn ich an manchen Tagen 16 Stunden am Stück durcharbeitete. Wochenenden? Lachhaft!

Das ging nicht nur mir so. Crunch ist immer scheiße. Kollegen im Studio erzählten mir davon, wie sie im Büro schliefen und gar nicht erst nach Hause gingen. Dass sie auch keine Freizeit hätten, ihre Familien nicht sehen, Beziehungsstress. Das machte meine Situation aber nicht besser. Ich schrieb dem Chef eine E-Mail. Es geht so nicht weiter. Zu viel Arbeit für zu wenig Leute, keine Unterstützung, keine Pause, keine Freizeit. Er schrieb sofort zurück, entschuldigte sich, gelobte Besserung. Dass ich künftig nur noch acht Stunden pro Tag arbeiten müsse. Und nur noch Dinge zu tun habe, die in den Aufgabenbereich eines Community Managers fallen. Dass wir noch mal auf Skype drüber sprechen sollten. Ich antwortete nicht. Ich bin bis heute der festen Überzeugung, dass der Chef alles, was er in seiner Antwort schrieb, auch ehrlich meinte. Dass er ehrlich etwas ändern wollte und dass ihm die Situation leidtat. Er war ja selbst ständig auf allen möglichen Messen und Conventions, musste Interviews geben, mit dem Publisher diskutieren, das Drama um den Season Pass ausbaden – ich beneide ihn nicht. Im Prinzip machte er genau das, was ich auch tat – Prioritäten festlegen, Abstriche machen, wo es nicht anders geht. Aber mir im persönlichen Gespräch eine zweite

Chance abringen, mir ein schlechtes Gewissen einreden und mich noch mal zurück in den Job reden lassen wollte ich nicht. Ich bin nicht stolz darauf, aber der Augenblick, in dem ich mich von unserer Facebook-Präsenz abmeldete, die Tabs für Twitter und unseren Posteingang schloss und Skype beendet und auf dem Handy deinstalliert habe, war unbeschreiblich befreiend. Ich habe alles ausgemacht. Ruhe. Keine Popups, keine Nachrichten, keine Anfragen. Ich bin mit meiner Freundin in den Park gegangen.

Ein paar Tage später sah ich auf Kickstarter die Ankündigung, dass ich das Studio verlassen habe. Das las sich beinahe wie ein Nachruf, als sei ich gestorben. Aufgrund gesundheitlicher Probleme hieß es. Viele Glück- und Besserungswünsche im Kommentarbereich. Wieso schreibt man da nicht was über persönliche Gründe? Oder irgendwas mit einer Suche nach neuen Herausforderungen? Oder gar nichts? Ich bin doch kein Invalide, der jetzt halt einfach zu krank ist, um weiter seinen Job zu machen. Ich unterstelle dem Team keine bösen Absichten, aber in dem Moment war ich gekränkt.

Ich bereue nichts

Ich habe in dieser Zeit viel gelernt. Ich habe nicht mehr so viel Angst vor Menschen, kann freier sprechen, fühle mich etwas weniger unwohl in der Öffentlichkeit. Ich habe gelernt, dass es unendlich viel wichtiger ist, der Community zuzuhören, sie ernst zu nehmen. Ein User, der dich mag, kauft deinen DLC immer noch, einfach um dich zu unterstützen. Liebe Publisher und Marketing-Typen – »Das machen aber alle so« kann doch nie im Leben ein Grund sein! Schon gar nicht, wenn das Studio, dem ihr angeblich helft, oder eure Community Manager entsprechende Reaktionen ausbaden müssen, von denen ihr wenig bis überhaupt nichts mitbekommt. Ich habe beileibe nicht alles richtig gemacht und stehe zu meinen Fehl-

ern. Aber noch mal solo den Blitzableiter für einen Entwickler und den Publisher spielen, das mache ich nie wieder, auch wenn es hervorragend bezahlt wird.

Allem Gemecker zum Trotz bin ich sehr dankbar für die Zeit mit dem Team und der Community. Mit Chris Avellone zu arbeiten war ebenso atemberaubend wie surreal. Er hat für Rollenspiele einige der besten Storys und Charaktere aller Zeiten geschrieben. Mit ihm einen Stream zu moderieren, ein AMA auf Reddit zu veranstalten oder Updates zu schreiben, war enorm Spaßig. Mit Adleraugen darauf achten zu müssen, dass Magazine und Webseiten seine Funktion im Studio richtig umschreiben, war merkwürdig – das war sogar alles vertraglich geregelt!

Ich habe mich ewig lange mit unseren Komponisten und Autoren unterhalten. Wie großartig muss das sein, ein wirklich geniales Musikstück oder einen eigenen Charakter zu erschaffen und in einem Spiel zum Leben zu erwecken? Auch wichtig: Wenn man etwas wirklich gut kann und leidenschaftlich gerne macht, dann zahlt sich das irgendwann aus und man wird von seinem Job gefunden. Einer unserer Schreiber kam beispielsweise durch ein versautes Fanfic zu Life is Strange ins Studio. Verrückt!

Auf der PAX hatten wir freiwillige Helfer, die rund um die Uhr unseren Stand betreut und sich um die Spieler gekümmert haben. Alles Backer und Unterstützer, begeisterte Rollenspieler und unglaublich tolle Menschen. Wir haben zusammen zur Musik vom Twitch-Stand getanzt, mit den Testern rumgeblödel und uns gegenseitig motiviert, auch wenn wir tagelang ununterbrochen auf den Beinen waren. Swen Vincke von Larian war bei uns am Stand! Ich werde bis an mein Lebensende bereuen, dass ich kein Foto mit meinem Idol gemacht habe.

Unser Spiel kämpft noch mit einigen Kinderkrankheiten, hat aber schon einige treue Fans gefunden. Ich glaube fest daran, dass das der Start von etwas wirklich Großem ist. Dass hier noch mehr kommt, dass wir irgendwann einen Nachfolger bringen werden, der noch größer, noch besser ist und all die Dinge beinhaltet, die wir schweren Herzens streichen mussten, weil unsere Mittel so begrenzt waren.

Ich liebe dieses Spiel und unsere Community und bin stolz darauf, ein Jahr lang Teil dieser Geschichte gewesen zu sein. Ich habe ein paar unglaublich tolle, liebenswerte Freunde im Studio und in der Community gefunden, die mir sehr am Herzen liegen und mit denen ich auch über den Job hinaus in Kontakt bleiben werde. Und natürlich schmerzt es etwas, nicht mehr dabei zu sein, das Spiel jetzt wieder als Fan und als Teil der Fachpresse zu beobachten. Andererseits – endlich wieder Zeit für meine Freundin und die Familie zu haben und nicht stressbedingt ins Krankenhaus zu müssen, hat auch seine Vorteile. Meinem Nachfolger wünsche ich verdammt viel Kraft, Geduld und starke Nerven. Er wird sie brauchen. ★



Im Hotelzimmer in Köln. Nach 12 Stunden Messe am Stück ist eine gesunde, ausgewogene Ernährung wichtig. Also nicht mir persönlich, aber allgemein halt.