

Wie *The Sinking City* von Steam verschwand

DER HÖLLENRITT VON FROGWARES

Zwei Jahre lang durchlitt der Entwickler von *The Sinking City* und *Sherlock Holmes* die blanke Hölle. Wir zeichnen nach, was zwischen dem Studio in der Ukraine und seinem französischen Publisher geschah. Von Dom Schott

Der 27. Juni 2019 war für das ukrainische Entwicklerstudio Frogwares ein bittersüßer Tag: Einerseits erschien endlich das Thriller-Rollenspiel *The Sinking City*, an dem Frogwares vier Jahre lang hart gearbeitet hatten. Andererseits erreichte den CEO des Studios noch am gleichen Tag eine Mail ihres Publishers BigBen Interactive mit einer schockierenden Nachricht: Frogwares werde keinen Cent der Verkäufe ihres Spiels erhalten. Der komplette Profit wandere einzig und allein in den Geldbeutel des Publishers.

Das Team war am Boden, frustriert, traurig, wütend, aber nicht überrascht. Denn das ukrainische Studio verband zu diesem Zeitpunkt bereits eine dramatische zweijährige Geschichte mit dem französischen Publisher

Nacon und seinem Partner BigBen Interactive. Eine Geschichte, die von zerstörtem Vertrauen, ignorierten Mails, vorenthaltenen Honoraren, immensen Schuldenbergen und Existenzängsten geprägt war – und die im Sommer 2020 schließlich einen dramatischen Höhepunkt erreichen sollte, als *The Sinking City* aus allen Onlinestores verschwand. Wie konnte es so weit kommen?

Spiel auf Risiko

Im Jahr 2000 gründeten sechs französische Aussiedler Frogwares und richteten gleich zwei Firmensitze ein, im irischen Dublin und im ukrainischen Kiew. Der Name des Studios spielt auf das Ursprungsland der ersten Frogwares-Mitarbeiter an, die von englischen Kol-

legen und Freunden wegen ihrer französischen Herkunft »Froggies« gerufen wurden – eigentlich eine diskriminierende Beleidigung, die von den ersten Frogwares augenzwinkernd zum Studionamen erhoben wurde. Und dann machten sie sich an die Arbeit.

Ihr erstes Spiel *Sherlock Holmes: Das Geheimnis der Mumie* erschien 2002 und zementierte eine enge Verbundenheit mit dem *Sherlock-Holmes*-Universum, die bis heute anhält und acht weitere Spiele mit dem Meisterdetektiv in der Hauptrolle hervorgebracht hat. Finanziell stand Frogwares von Anfang an auf sicheren Beinen, wie CEO und Studiogründer Waël Amr im Interview mit GameStar stolz bescheinigt: Die Detektivspiele waren erfolgreich, das Entwicklerteam wuchs kontinuierlich von sechs auf später 80 Mitarbeiter im Jahr 2018.

2015 und sechs *Sherlock-Holmes*-Spiele später wollte sich das Team dann mit einer ganz neuen Lizenz selbst herausfordern: *The Sinking City* ersetzte die Londoner Downing Street durch die bizarr-verstörende Albtraumwelt des berühmten Autors H. P. Lovecraft und schickte den traumatisierten Weltkriegsveteranen Charles W. Reed auf eine düstere Spurensuche. Im Herzen wieder ein Detektivspiel, aber dank des neuen Schauplatzes genau die richtige kreative Herausforderung. Es gab nur einen Haken, wie sich Frogwares CEO Waël Amr erinnert: »Damals war es für unabhängige Entwicklerteams nicht so einfach, Vollpreistitel ohne einen Publisher zu veröffentlichen. Damals verlangten viele Stores noch eine Rückversicherung, damit diese Spiele auch im Einzelhandel vertrieben werden würden. Also



The Sinking City sollte im Portfolio von Frogwares ein Leuchtturmspiel werden. Stattdessen wurde die Arbeit an dem Spiel zu einem quälenden Höllenritt.



Mit den Sherlock-Holmes-Spielen hat sich Frogwares einen Namen gemacht.

mussten wir uns einen Publisher suchen.« Dieser Publisher sollte als Lizenznehmer sein Netzwerk und seine Infrastruktur zur Verfügung stellen, um es Frogwares zu ermöglichen, *The Sinking City* zum Vollpreis in die Läden zu bringen – online wie offline. Während die Produktion des Spiels langsam anließ, nahm der CEO Gespräche mit möglichen Publishern auf. Unter ihnen waren auch das französische Studio Nacon und dessen Partner BigBen Interactive, die sich einige Meetings später als scheinbar optimale Partner für Frogwares herauskristallisierten: »Von allen Leuten, mit denen wir sprachen, war Nacon am ehesten bereit, dem Vertrag zu unseren Bedingungen zuzustimmen.«

Doch es gab auch Menschen, die dem CEO von diesem Deal abrieten: Nacon hatte zu diesem Zeitpunkt nicht den besten Ruf, Gerüchte über verpasste Deadlines und spät gezahlte Honorare umgaben den französischen Publisher. Nach einigem Überlegen entschloss sich Frogwares dazu, das Risiko einzugehen. 2017, zwei Jahre nach Entwicklungsstart von *The Sinking City*, unterzeichneten beide Parteien den Lizenz- und Publishingvertrag. Um sicherzustellen, dass Nacon und ihr Partner BigBen Interactive die Vermarktung des Bizarro-Detektivspiels nicht vernachlässigen würden, vereinbarten beide Parteien, dass der Publisher Mitspracherecht bei der Entwicklung habe und Teile der Marketingkosten übernehmen werde. So wollte Frogwares sichergehen, dass *The Sinking City* für den französischen Publisher durch das zusätzliche Investment höchste Priorität haben würde. Lizenzinhaber von *The Sinking City* sollte aber weiterhin Frogwares bleiben, die Nacon und BigBen Interactive lediglich erlaubten, das Spiel auf der Xbox One, PS4, Steam und später auch im Epic Store zu verkaufen. Das war vertraglich geregelt, wie Amr erzählt – und dann ergänzt: »Leider sind die Dinge dann nicht so gelaufen, wie wir uns es erhofft haben.«

Das Chaos beginnt

Nacon, BigBen Interactive und Frogwares hatten sich für die Finanzierung der weiteren

Arbeit an *The Sinking City* auf ein branchenübliches Modell geeinigt: Gemeinsam legten Publisher und Entwickler Milestones, also Meilensteine fest, die Frogwares mit ihrer Arbeit bis zu einer Deadline erreichen mussten. Dafür erhielten sie dann je abge-

schlossenen Milestone ein Honorar. Sobald das Spiel dann zum Verkauf erschien, würde der Erlös zwischen Publisher und Entwickler aufgeteilt werden. So weit, so gut.

Die Probleme begannen allerdings unmittelbar, nachdem der Vertrag unterschrieben war. In einem offiziellen Statement Ende August 2020 berichtet Frogwares, wie das Verhältnis zwischen Entwickler und Publisher in den kommenden Wochen und Monaten zunehmend angespannter wurde: »Während der Entwicklung war BBI/Nacon hunderte und aberhunderte Tage mit den Zahlungen hinterher. Jede Auszahlung kam durchschnittlich 40 Tage zu spät, während wir unsere Meilensteine immer rechtzeitig und ordnungsgemäß erreichten.« Immer wieder habe das Entwicklerteam Mahnungen an ihren Publisher verschicken müssen, damit sie das geschuldete Geld überhaupt bekommen, heißt es im Statement weiter. Im Interview mit GameStar ergänzt CEO Wael Amr diese Passage in der Stellungnahme um eine eindringliche Beschreibung, wie die Kommunikation mit Nacon typischerweise abgelaufen sei: »Wir fragen sie per Mail we-



Unbeschwerte Zeiten: Das Team von Frogwares feiert 2015 den Start der Produktion von *The Sinking City*. Da sah noch alles rosig aus. (Bild: Paul Milewski)



Sounddesigner des Frogwares-Teams brainstormen Mitte 2017 den passenden Soundtrack für *The Sinking City*, während sie sich das Spiel anschauen. (Bild: Paul Milewski)



Eine Frogwares-Mitarbeiterin begutachtet 2018 einige Figuren von unterschiedlichen Charaktermodellen für *The Sinking City* im Studio in Kiew. (Bild: Paul Milewski)



Frogwares-Teamfoto Ende 2019: Der Stresspegel ist hoch, die Reibereien mit dem Publisher Nacon haben einen Höhepunkt erreicht. Trotzdem bemüht sich jeder einzelne, positiv und optimistisch in diesem Chaos zu bleiben. (Bild: Paul Milewski)

gen irgendwas. Darauf kommt keine Reaktion, also haken wir nach. Daraufhin versichern sie uns, dass sie antworten werden. Dann wieder eine Weile nichts, wir haken erneut nach. Schließlich meldet sich jemand und schreibt, man habe doch längst diese Frage beantwortet. Und so geht es immer weiter.«

Dieses frustrierende Hin und Her habe den Austausch über nahezu jedes wichtige Gesprächsthema geprägt, von Honorarzahlungen über die Koordination neuer Milestones bis hin zum Marketing kurz vor Release des Spiels: »Was sollten wir für die E3 und gamescom vorbereiten? Wer schneidet die Trailer? Wann schicken wir das Spiel an die Journalisten raus? All das und mehr mussten wir irgendwie selber koordinieren, ohne auf die Hilfe von Nacon zählen zu können.« Und dieses Chaos hatte für Frogwares Folgen: finanzielle, aber vor allem auch psychische.

Immerhin: Laut CEO Amr drohte Frogwares nie, dass die Lichter ausgehen, weil BigBen Interactive und Nacon mit ihren Zahlungen im Verzug waren. »Seit 2003 stehen wir finanziell auf sicheren Beinen. Wir brauchten den Publisher ja vor allem wegen seines Vertriebsnetzwerks und nicht wegen des Geldes. Trotzdem stellten die überraschend ausbleibenden oder verspäteten Zahlungen eine große Belastung für uns dar.«

Interne Geschäftspläne und Finanzberichte mussten mit jedem erreichten Milestone und jedem verspäteten Honorar neu aufgestellt werden. Eigentlich hatte das Studio geplant, noch weiter zu wachsen, neue Mitarbeiter einzustellen – nun aber war Frogwares wegen der Unzuverlässigkeit ihres Publishers dazu gezwungen, kurzfristig zu denken und die Zukunftspläne des Studios regelmäßig komplett umzuwerfen. Das kostete viel Zeit, Ressourcen und Nerven. »In solchen Situationen ist es unmöglich zu verhindern, dass die Moral des Teams von so was beeinträchtigt wird. Wir haben nie versucht, die schwierige Beziehung mit dem Publisher vor unserem Entwicklerteam zu verbergen, aber gleichzeitig taten wir auch unser Bestes, das nicht ständig zum Thema zu machen«, führt Amr aus.

Die Unruhe wächst

Trotz der verzweifelten Versuche der Geschäftsführung, das Team aus all diesem Chaos möglichst herauszuhalten, machte sich zunehmend Unruhe und Nervosität im ukrainischen Studio von Frogwares breit. Auf den Gängen tuschelten Mitarbeiter darüber, wie schlimm die Lage wohl wirklich sei und ob *The Sinking City* unter diesen Bedingungen womöglich gar nicht mehr erschei-

nen würde. Der Frogwares-CEO bekam die zunehmend unruhige Stimmung im Team mit: »Für viele Mitarbeiter war das eine schlimme Vorstellung. Da könnten vier Jahre Arbeit plötzlich gefährdet sein und unter Verschwiegenheitserklärungen und Gerichtsprozessen begraben werden.«

Neben der Unsicherheit wuchs aber auch der Frust im Team, wie sich der CEO erinnert – und das spürbar: »Offene Feindseligkeiten, Lügen, gefälschte Berichte und Hinhaltetaktiken belasteten die Leute im Team enorm, die regelmäßig mit dem Publisher zu tun hatten.« Und diese Stimmung Einzelner übertrug sich bald auf den Rest des Teams, das neben seinen eigenen To-Dos mehr und mehr Aufgaben übernehmen musste, für die eigentlich Nacon angeheuert worden war. Dazu gehörten vor allem das Marketing für *The Sinking City* und die Qualitätsprüfung, zwei zeit- und ressourcenhungrige Aufgabenbereiche, die jetzt an Frogwares hängen blieben. Wael Amr erinnert sich: »Sowas zieht dich einfach runter und macht dich fertig, es hört einfach nie auf. Und dann passiert immer etwas noch Schlimmeres.« Damit spielt er auf einen schweren Schlag für Frogwares im Sommer 2019 an, der aus unerwarteter Richtung für das Entwicklerteam kam – und voll ins Schwarze traf.

Kein Glück im Unglück

Ein wichtiger Grund dafür, warum die verspäteten Zahlungen Nacons nicht unmittelbar die Existenz von Frogwares bedrohten, waren die vielen Spiele, die das Entwicklerteam in den Jahren zuvor veröffentlicht hatte – und die nach wie vor Geld einspielten. Diese Geldquelle allerdings drohte im Sommer 2019 überraschend zu versiegen, als der französische Publisher Focus, der in den Jahren zuvor die Vermarktung von neun Frogwares-Spielen übernommen hatte, eben diese Spiele von Steam und Co. entfernte. Grund dafür war ein ausgelaufener Publishing-Vertrag, in dessen Folge eigentlich alle Lizenzrechte vom Publisher wieder zu Frogwares übergehen sollten. Aber Focus sah das anders und stellte sich quer. Es dauerte Monate, bis dieser Konflikt beigelegt war, die Lizenzrechte rechtmäßig auf Frogwares übertragen wurden und die betroffenen Spiele wieder zum Kauf angeboten werden konnten. Monate, in denen die wichtigste Geldquelle des Entwicklerteams trockengelegt war, das sich zeitgleich mit dem zahlungsunfreudigen Publisher Nacon herumschlagen musste. Zu diesem Zeitpunkt schuldete Nacon dem ukrainischen Entwicklerteam bereits über eine Million Euro. »Diese Situation war und ist eine unglaubliche Belastung, es wurde einfach nicht mehr besser. Irgendwann bekommst du das Gefühl, dass die ganze Welt gegen dich steht und dir Schlag um Schlag verpasst. Als wollte dich jemand mit aller Kraft niederringen und zwingen, aufzugeben.« So beschreibt der Frogwares-CEO das Gefühl, das ihn monatelang begleitete und sogar bis heute nicht



Sherlock Holmes: Chapter One wird das erste Spiel in Frogwares Firmengeschichte, das die Ukrainer von Anfang bis zum Release selbst betreuen.

loslässt. Trotz dieser schwierigen Situation habe es seitens der Geschäftsführung keine Stellenkürzungen gegeben. Darauf ist Waël Amr zu Recht ziemlich stolz.

Kündigungen gab es aber trotzdem: »Ich glaube, etwa zehn erfahrene Entwickler haben uns verlassen, weil sie die ganze Situation als extrem unsicher und belastend empfunden haben – und es danach aussah, als würde es jeden Tag nur noch schlimmer werden.« Das verbleibende Entwicklerteam stand dafür umso enger zusammen, wie sich der CEO erinnert. Seit der Gründung des Studios im Jahr 2000 seien Crunch und lange Überstunden immer verboten gewesen. Das habe sich auch nicht während des schweren Ringens mit Nacon und BigBen Interactive geändert, erklärt Waël Amr: »Es gab keinen Burnout, bei niemandem. Auf eine bizarre Art hat uns das alles stattdessen als Team noch stärker gemacht. Wenn man einer gemeinsamen Bedrohung ausgesetzt ist, schweißt das zusammen. Und diese Situation hat uns nur noch mal deutlich vor Augen geführt, dass Self-Publishing in Zukunft unser Weg sein wird.« Diese Erkenntnis habe das Entwicklerteam bereits gehabt, als sie noch Monate vom Release von *The Sinking City* im Juni 2019 entfernt waren. Doch zuerst musste die Situation überstanden werden, in die sich Frogwares manövriert hatte – und die noch weiter eskalierte.

Letzter Marsch durchs Tal der Tränen

Die dann folgenden Ereignisse in den Monaten vor und nach Release von *The Sinking City* lesen sich wie eine Chronologie des Grauens. So engagierte Nacon noch während der Arbeit an *The Sinking City* ein weiteres Entwicklerteam, das ebenfalls an ei-

nem von Lovecraft inspirierten Spiel arbeiten sollte – ohne das mit Frogwares abzusprechen. Als die Ukrainer Einspruch erhoben, stoppte Nacon vier Monate lang jede Auszahlung an das Team.

Je näher der Release rückte, desto mehr Fehler leistete sich der Publisher laut der Frogwares-Mitarbeiter: Verkaufsprognosen seien fehlerhaft und unvollständig gewesen, zu wichtigen Meetings sei Nacon überhaupt nicht mehr erschienen. Kurz nach Release des Spiels dann diese Mail, die Frogwares davon in Kenntnis setzte, dass das Entwicklerteam am Profit der verkauften Spieleinheiten nicht beteiligt werden und alle noch ausstehenden Zahlungen an die Ukrainer gestrichen würden. Damit war das Fass endgültig zum Überlaufen gebracht und Frogwares begann einen Rechtsstreit, der bis heute andauert. Im offiziellen Statement vom August 2020 heißt es, dass daraufhin Nacon wieder die Kommunikation mit Frogwares aufgenommen und Verkaufserlöse geteilt habe. Die Einkommensberichte seien allerdings fehlerhaft und unvollständig gewesen, Frogwares konnte also nicht nachvollziehen, ob der Profit richtig berechnet wurde oder wie viele Einheiten verkauft wurden. Kurz nach Release bemerkten die Ukrainer außerdem, dass die Copyright-Angaben auf den Verkaufsboxen und in den Onlinestores fehlerhaft waren und Frogwares nur als »technical partners« aufgeführt wurde. Doch die schockierenden Entdeckungen gingen noch weiter: So stellte sich heraus, dass der Publisher Dutzende Domains für *Sherlock Holmes* und *The Sinking City* gekauft hatte – ohne darüber zu informieren. Noch dazu wurde ein Tabletop-Rollenspiel zu *The Sinking City* produziert und vertrieben, ebenfalls ohne die

Ukrainer davon in Kenntnis zu setzen, die nach wie vor die Lizenzinhaber waren.

Elf Monate lang nach dem Release versuchte Frogwares, diese Ungereimtheiten zu lösen und aus dem Weg zu räumen, blieb aber erfolglos, wie uns der CEO erklärt. Und so kündigte das Entwicklerteam wegen Vertragsbruch den Deal mit dem Publisher am 20. April 2020 auf. Nach einigen Komplikationen wurde das Vertragsende am 17. Juli rechtskräftig, nachdem Nacon noch einmal versucht hatte, die Entscheidung von Frogwares vor Gericht anzufechten. Zum Zeitpunkt der GameStar-Recherchen sorgt dieses Vertragsende bei den Onlinestores allerdings für Verwirrung, denn Nacon weigert sich offiziell, diese Entscheidung anzuerkennen. Und so entschloss sich Frogwares schließlich dazu, vorübergehend *The Sinking City* aus allen Onlinestores zu entfernen, um zu verhindern, dass der Publisher weiterhin Geld auf Kosten des Entwicklerteams einnehmen kann. Hinter den Kulissen bringen indes beide Parteien erneut ihre Anwälte in Stellung. Ein Ende dieses Rechtsstreits scheint nicht absehbar.

Bei Frogwares bemüht man sich trotz dieses Höllenritts um Optimismus. Das nächste Projekt steht mit *Sherlock Holmes: Chapter One* bereits in den Startlöchern. Zurück zu den Wurzeln des Studios, nur mit einem Unterschied: Dieses Mal ist Frogwares sein eigener Publisher, wie uns CEO Waël Amr stolz erzählt: »Zum ersten Mal liegt alles komplett in unseren eigenen Händen. Jetzt können wir endlich selbst sehen, wozu wir imstande sind, wenn wir alleine die Verantwortung tragen. Das komplette Team hat neuen Mut gefasst – und ist entschlossen, unser nächstes Spiel zu etwas Besonderem zu machen.« ★