Making of Sacred

DAS PRODUKT EINER HASSLIEBE

Misstrauen, Anschuldigungen und doch ein enger Zusammenhalt: Die Action-Rollenspiele Sacred und Sacred 2 entstanden in einer widerspruchsvollen Kooperation zweier Studios im Dauerclinch. Von Martin Dietrich

Mit der größten und verschachteltsten Quest in Sacred 2 hat das Entwicklerteam seinem Arbeitgeber Ascaron nochmal ordentlich eins ausgewischt. Gut versteckt in der riesigen Spielwelt, entlang verschlungener Trampelpfade und vorbei an einer dreiköpfigen Hydra, ist das Bürogebäude von Studio 2 als Dungeon zu finden. Jenem Aachener Spieleentwickler, der in dreieinhalb Jahren das Action-Rollenspiel mit einem aufopferungsvollen Engagement fertigstellte. Begrüßt werden wir dort von einem in feine Gewänder gehüllten Fremden. Er heißt Heiko tom Felde und war zusammen mit Gründer Holger Flöttmann einer der Geschäftsführer von Ascaron, bevor die Firma aus Gütersloh 2009 dichtmachen musste.

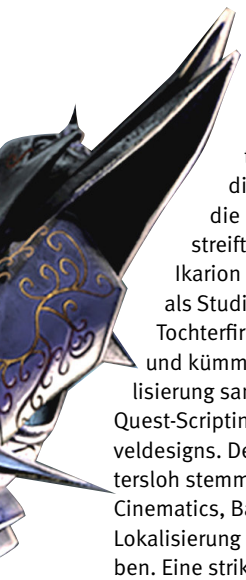
Der digitale tom Felde gibt uns da knapp zu verstehen, dass die Entwicklung von Sacred 3 schon längst hätte beginnen sollen, aber alle 89 Angestellten noch im Urlaub herumlungern würden und man doch bitte nach ihnen suchen solle. Wenn man böse sein will, könnte man darin hineininterpretieren: Selbst nach all der getanen Arbeit steht der unbeliebte Co-Chef wie ein Zigarre rauchender Großindustrieller noch hinter seiner Belegschaft und will sie aus der Pause zurück ans Fließband zerren. Wenn man es positiver sehen will, dann steckt in dem Easter Egg aber auch eine freundschaftliche Geste. Nachdem wir nämlich alle quer über die Welt verteilten Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen gefunden haben, wartet nicht nur eine nette Belohnung auf uns, sondern auch ein vereintes Team. Egal, ob sie dem Gütersloher oder Aachener Firmenzweig entstammten, ob sie mitten in der Entwicklung gegangen sind oder wie Sacred-Miterfinder Franz Stradal abgesägt wurden – sie alle sind im Spiel als NPC verewigt. Als hätte es die Probleme im Hintergrund nie gegeben. So ein bisschen symptomatisch steht diese Quest für die gesamte Entstehung der ersten beiden Sacred-Titel. Die Action-Rollenspiele aus Deutschland konnten sehr erfolgreich die Lücke besetzen, die Blizzard zwischen dem Release von Diablo 2 und 3 anbot.

Sacred wird bei seinem Release 2004 von der deutschen Presse als Diablo-Killer gefeiert, GameStar vergibt im Test 85 Punkte.

Im Gespräch mit zwölf ehemaligen Ascaron-Entwicklern wird aber klar, dass hierfür zwei Studios zusammenarbeiteten, die nie so recht zueinander fanden und sich teils argwöhnisch beäugten. Ein Entwickler sagt rückblickend, dass es immer »so ein Gelästere und Gezeter gab«. Sie als ewige Streithähne zu zeichnen, käme der Wahrheit aber auch nicht besonders nahe. Vielmehr sind Sacred und Sacred 2 Produkte einer Zweckgemeinschaft von komplizierten Persönlichkeiten, die Großes vollbringen konnten, gleichzeitig aber all die Eigentümlichkeiten der Spielebranche unter sich vereinten.

Zwei Studios sollt ihr sein

Das Kapitel Ascaron und Sacred beginnt so, wie es auch enden wird. Mit einer Firma, die in die Insolvenz abrutscht. Das Aachener Entwicklerstudio Ikarion muss nach dem Flop Demonworld 2 Anfang der 2000er die Segel streichen. Intern haben die Mitarbeiter zu diesem Zeitpunkt schon eine Weile an ihrem nächsten Spiel gearbeitet. Armalion war zunächst als Taktikspiel mit RPG-Elementen im Schwarze-Auge-Universum (DSA) angelegt, wurde im Laufe der Entwicklung aber immer actionbetonter. Ascaron ist interessiert am Spiel und kauft 2002 aus der Insolvenzmasse das unfertige Spiel und den Großteil der Ikarion-Truppe. Der sowieso schon eingeschlagene Weg als Action-Rol-



lenspiel kommt bei allen Beteiligten gut an, und so wird dieser Aspekt weiter ausgebaut, die DSA-Wurzeln werden abgestreift. Aus Armalion wird Sacred. Ikarion wird in den nächsten Monaten als Studio 2, eine hundertprozentige Tochterfirma von Ascaron, neu aufgelegt und kümmert sich um die technische Realisierung samt der Programmierung, des Quest-Scriptings, der Charaktere und des Leveldesigns. Der Ascaron-Hauptsitz in Gütersloh stemmt Story, das narrative Design, Cinematics, Balancing, Qualitätssicherung, Lokalisierung und andere Publishingaufgaben. Eine strikte Trennung gibt es nicht.

Aspekte wie das Action-Gameplay entstehen an beiden Standorten. Die Aufteilung auf zwei Teams findet auch deshalb statt, weil sich Aachen mit seinen etwa ein Dutzend Entwicklern viel vorgenommen hat. Sacred soll eine riesige, lebendige Open World bekommen, unzählige Quests und sechs spielbare Charakterklassen. »Wir wussten von Anfang an, Aachen schafft das nicht allein. Sie brauchten noch Unterstützung«, sagt Hans-Arno Wegner, der sich als Projektleiter in Gütersloh um eine reibungslose Kommunikation zwischen beiden Standorten bemüht. Er sagt, dass bei zentralen Fragen immer zuerst Aachen konsultiert worden sei. Trotzdem sei es auch immer wieder zu Kommunikationsproblemen gekommen. »Und zu dieser klassischen negativen Subteam-Bildung.«

Die ist nicht nur bedingt durch die räumliche Entfernung von 240 Kilometern. Ascaron selbst habe sie begünstigt, erinnert sich Lead Game Designer und Autor Prof. Dr. Michael Bhatty, der die Hoheit über die Sacred-Story hat. »Als ich angefangen habe, war Ascaron offen und kreativ, es bestand ein freundschaftlicher Umgang zwischen den Abteilungen. Es war ein total dynamischer, regelmäßiger Austausch untereinander.« Nach der ersten Insolvenz im Jahr 2001 und dem darauffolgenden Wiederaufbau igelt sich das Unternehmen nach Bhattys Empfinden aber ein. »Relativ schnell kam eine verschlossene Haltung auf. Abteilungen waren abgeschlossen. Im Laufe der Jahre zwischen 2002 und 2004 hat sich eine Misstrauenskultur etabliert.«

Zwar gibt es zwischen einzelnen Teammitgliedern regelmäßige Treffen und Telefonate, um Sacred auf Kurs zu halten. Ein richtiges Miteinander ist es aber nie. Gütersloh und Aachen machen halt ihr Ding, und man schaut, was dabei herauskommt. Bhatty erzählt: »Wir reden von einer Zeit, als Leute, die im gleichen Büro sitzen, Emails geschrieben haben, statt einen Kaffee trinken zu gehen. Das war diese Unkultur, die wir in dieser Zeit leider hatten.«

Das Aachener Team im Oktober 2007. Viele ehemalige Angestellte trauern der Auflösung von Studio 2 bis heute nach. Innerhalb von dreieinhalb Jahren entwickeln sie nicht nur eine komplett neue Engine, sondern auch ein eigenes Spiel damit.

Im Gegensatz zum Vorgänger dauert es bei Sacred 2 lange, bis richtige Spielinhalte entstehen können. Das Leveldesign-Team hat dadurch relativ viel Zeit, die riesige Welt zu entwerfen.

Der Schaden bei Sacred berechnet sich erst, nachdem die jeweilige Kampfanimation ausgeführt wird, nicht zuvor im Hintergrund der Spielelogik. Dadurch fühlen sich die Raufereien sehr direkt an. Studio 2 muss aufgrund der vielfältigen Schadensquellen und Itemstärken aber viel Zeit ins Balancing investieren.

Aachen ist anders

Im Gegensatz zur hierarchischen Matrix aus Gütersloh mit verschiedenen Abteilungsleitern und Leads pflegt Aachen schon allein aufgrund des deutlich kleineren Teams eine andere Struktur. Lange Kommunikationswege gibt es nicht. Man kann spontan reagieren, wenn mal ein Feature nicht so gut funktioniert. Jeder kann Ideen einbringen, muss sie aber verteidigen können. Ob die Idee gut genug ist, darüber entscheidet am Ende Franz Stradal. Er ist sowohl administrativer Geschäftsführer als auch kreativer Leiter von Studio 2. Stradals E-Mail-Signatur endet mit seinem Namen und seiner eigens gewählten Jobbeschreibung: »Philanthrop und Visionär«. Er sagt, dass Spieleentwicklung »grundsätzlich ein darwinistischer Prozess« sei und ohne Konflikt gebe es keine Kreativität. Das Produkt kommt für ihn an erster Stelle, danach sofort das Team, das hinter dem Produkt stehen muss: »Für mein Team bin ich bereit, so ziemlich alles zu tun.«

In Aachen ist Stradal hoch angesehen. Gerade der harte Kern mit den Leuten, die schon bei Ikarion dabei waren, halten große Stücke auf ihn. Viele, die sich für diesen Artikel geäußert haben und nicht mehr in der Industrie arbeiten, würden nur unter einer Bedingung wieder einen Spielecode anfas-

Sechs spielbare Charaktere hat das Hauptspiel. Neben klassischen Nah- und Fernkampfklassen gibt es mit der Vampirin auch eine Formwandlerin.

Das Addon Underworld für den ersten Teil beinhaltet neben einer neuen Spielwelt auch zwei neue spielbare Charaktere: die Dämonin und der Zwerg.

sen: wenn Stradal ihr Chef wäre. Es gibt jedoch auch Kritik. Leute, die später dazukommen, erleben eine eingeschworene, aber auch eigenwillige Gemeinschaft. Man will lieber das eigene Ding durchziehen, als sich reinreden zu lassen. Die Alleingänge würden manchmal ins Chaotische abdriften, nicht immer sei alles professionell durchgeplant, heißt es. Die ständigen Auseinandersetzungen sollen besonders die ältere Riege frustriert und verbittert zurückgelassen haben. »Wir verstanden uns als die Nerds, die das Spiel und das Produkt liebten. Und die Gütersloher waren eher das kalte Management, das gar kein Interesse an dem Produkt hatte, außer damit Geld zu verdienen«, sagt Programmierer Raimund Lingen.

Ascaron hat sich einen Hit gekauft

Trotz der Reibungen läuft die Entwicklung von Sacred vergleichsweise rund. Auch die Überstunden halten sich für Branchenverhältnisse in Grenzen. Der mitten in der Entwicklung hineingebohrte Multiplayer-Modus hätte das Projekt mit weniger versierten Entwicklern wohl kippen lassen, hier bleibt der Dampfer aber auf Kurs. Bei anderen Features wird noch rechtzeitig der Rotstift angesetzt, damit der Veröffentlichungstermin Anfang 2004 nach einigen Verschiebungen eingehalten werden kann. Fahrbare Boote fliegen deshalb raus, genauso wie tiefergehende Interaktionen mit der Spielwelt. Stradal erzählt, dass das Verhalten der NPCs zeitweise mehr den Sims geähnelt habe als einem handelsüblichen Action-Rollenspiel.

Die Mühen lohnen sich, und Sacred wird zu einem Überraschungserfolg. »Am Anfang hieß es aus der Vertriebsebene: ›Ach, so ein Fantasy-Mist aus Deutschland. Da verkaufen wir 20.000 Einheiten‹«, erinnert sich Prof. Dr. Michael Bhatty. Pustekuchen. Nach vier Wochen sind es bereits über 100.000 verkaufte Kopien. Die Zahl wird sich bis zum Release der Erweiterung Underworld noch verdoppeln. Die weltweiten Verkaufszahlen durchbrechen sogar die Zwei-Millionen-Marke. Damit hatte niemand gerechnet.

Der Erfolg kommt sogar so überraschend, dass die Online-Server mit dem Ansturm von mehreren Tausend Itemsammlern völlig überfordert sind. In den ersten Tagen nach Release muss Studio 2 ständig die Server neu starten, damit der Online-Betrieb wenigstens für eine kleine Weile immer mal wieder störungsfrei funktioniert.

Fertig ist Sacred aber noch nicht wirklich. Viele Bugs stören das Gesamtbild. Die enorme Spielwelt mit all ihren Variablen hätte noch mehr Zeit benötigt, die Ascaron rein finanziell nicht bereitstellen konnte. In den nächsten zwölf Monaten veröffentlicht das Studio neben einem Addon auch viele Patches, die das Spiel deutlich runder machen. Anfang 2005 kann man sich endlich voll auf Sacred 2 konzentrieren.

Mit Sacred 2 hat Studio 2 die vollständige kreative Kontrolle. Sie orientieren sich stark am Vorgänger, wollen aber technisch ganz weit oben mitspielen.

Diese gezeichnete Karte zeigt nur einen Ausschnitt der gesamten Spielwelt von Sacred 2. Am Anfang des Designprozesses kritzelt Studio 2 viel mit Bleistift und Papier herum, um sich dann nach und nach der finalen Version zu nähern.

Größer, schöner, komplexer

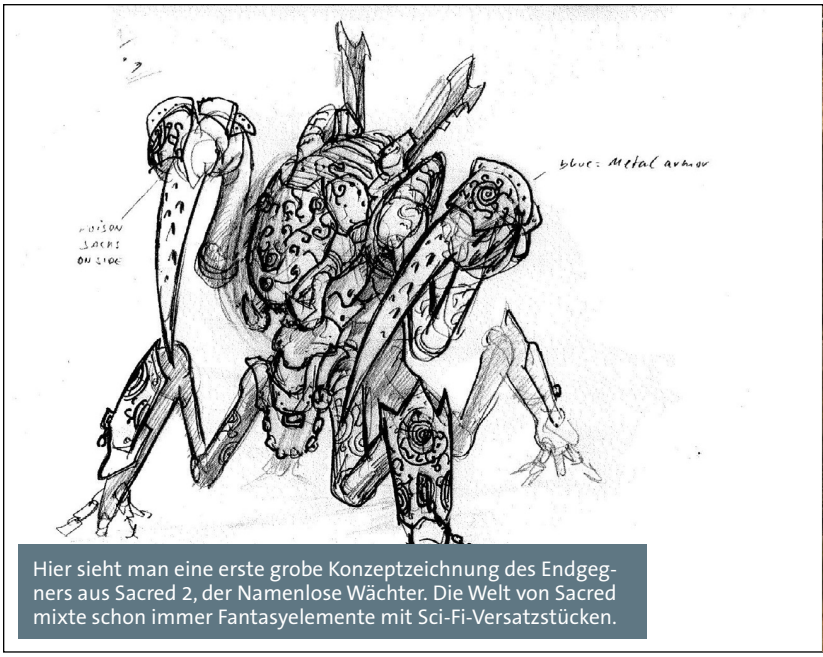
Franz Stradal will mit dem zweiten Teil, der nur noch in Aachen entsteht, die Stärken des Vorgängers beibehalten und sich gleichzeitig modernster Technologie bedienen. Die Spielmechanik soll offener, flexibler und vor allem beherrschbarer werden. Das inoffizielle Motto: »Jeder kann es spielen, und die Fans werden es lieben.« Dazu soll eine neue Engine her, die echtes 3D unterstützt. Externe Technologiegerüste packen die riesige, ladefreie Spielwelt nicht. Also entsteht eine eigene Engine bei Studio 2. Mittlerweile weiß man, dass die neue Technik einer der Gründe für die schwierige Entwicklung von Sacred 2 ist. Es braucht eben seine Zeit, bis eine neue Engine zusammen mit einem neuen Spiel entstehen kann.

Leveldesigner Aarne Jungerberg hätte im Nachhinein betrachtet lieber auf den 2D/3D-Mix von Teil eins zurückgegriffen. Damals jedoch sah man sich als technologische Speerspitze. Grafikkarten wurden jedes Jahr an ihre Grenzen gebracht. Waren in den 90ern erste dreidimensionale Räume möglich, gab es 2004 mit Half-Life 2 schon recht komplexe Physikspielereien und 2007 mit Crysis einen atemberaubenden, aber Hardware fressenden Dschungel. »So war unser Gefühl. Man musste immer dem Trend folgen, sonst hätte man keine Chance gehabt«, resümiert Jungerberg. »Ich glaube, bei Sacred 2 sind wir an den alten Traditionen gescheitert.« Die Vorteile der alten Engine liegen auf der Hand. Schon beim Wechsel von Armalion zu Sacred profitierte Studio 2 enorm davon, dass das Fundament bereits stand. Armalion hatte zwar bis auf eine Taverne im Wald und einen Kampf gegen einen Minotaurus kaum fertiggestellte Spielinhalte, dafür war die Technik weit fortgeschritten. Sehr schnell konnte das Entwicklerteam Gameplay-Mechaniken ausprobieren und ihr Kampfsystem testen.

»Sacred fing an mit: Wir machen das Spiel spielbar so schnell wie möglich. Sacred 2 war schon ein Jahr in Entwicklung, und wir hatten noch nichts Spielbares. Gar nichts«, sagt Hans-Arno Wegner, der zu jener Zeit alle Ascaron-Produkte als Creative Director überwacht. Der zuerst angepeilte Release im Jahr 2006 ist daher vollkommen unrealistisch. Erschwerend kommt hinzu, dass vor allem nach dem Wasserfallmodell gearbeitet wird. Zunächst entstehen Hunderte Seiten lange Designdokumente, die laut einem Entwickler eher an Dissertationen erinnern und die Systemarchitektur und Spiellogik bis ins kleinste Detail beschreiben. Diese Theoriekonstrukte sollen dann abgearbeitet und mit einem Mal implementiert werden. Heutzutage gilt das Wasserfallmodell als veraltet, weil zu starr für die Bedürfnisse einer nicht immer vorhersehbaren Spieleentwicklung. Sacred 2 ist für diese über die Jahre erwachsene Erkenntnis aber zu früh dran.

Um 2006 geht Franz Stradal auch zu den Mitgesellschaftern und Investoren von Ascaron. Er versucht dafür zu werben, Ascaron stärker auf die Marke Sacred auszurichten. Seine Versuche bleiben erfolglos. In Aachen gibt es einige Entwickler, die unzufrieden damit sind, dass Gütersloh mit dem Geld aus den Sacred-Verkäufen andere Projekte querfinanziert, die dann nur einen Bruchteil ihrer Kosten wieder einspielen wie Tortuga: Two Treasures. Warum nicht in die Marke investieren, die erfolgversprechender ist? Noch dazu hat Ascaron immer wieder Probleme, Gehälter pünktlich zu bezahlen – sei es von Angestellten oder externen Partnern. »Du nimmst Millionen ein und hast in der Entwicklung trotzdem kein Geld«, fasst ein Entwickler seine Frustration zusammen. Als

UI-Programmierer Daniel Sawitzki vor einem Ablaufdiagramm. Sacred 2 entsteht vor allem nach dem Prinzip Wasserfall. Eine sehr unbewegliche Arbeitsweise.



Hier sieht man eine erste grobe Konzeptzeichnung des Endgegners aus Sacred 2, der Namenlose Wächter. Die Welt von Sacred mixte schon immer Fantasyelemente mit Sci-Fi-Versatzstücken.

Entwickler in einer Senior-Position verdient er nur etwa 1.800 Euro brutto.

Die drohende Meuterei

Die Games Convention 2007 wird zu einem Wendepunkt für Sacred 2 und Studio 2. Zu diesem Zeitpunkt ist das Team bereits deutlich größer geworden. Um einen Veröffentlichungstermin 2008 irgendwie einzuhalten, wird aus dem kleinen, aber effizienten Verbund eine Mannschaft von erst 40, dann rund 60 Leuten plus Externen.

Dass damit nicht unbedingt eine Produktivitätssteigerung einhergeht, wird in Aachen schnell klar. Die erfahrensten Mitarbeiter werden zu Leads abkommandiert und sind fortan mehr mit Projektplanung beschäftigt und dem Heranführen der Neuankömmlinge als der tatsächlichen Entwicklung. Aachen wird mehr wie Gütersloh. Zudem fädelt Ascaron mit dem Computerhersteller Dell einen Marketing-Deal ein. Sacred 2 soll in Leipzig mit Dell-Hardware und einem Arenamodus für 16 Spieler und Spielerinnen gezeigt werden. Extra für die Games Convention muss dieser angefertigt werden, um danach wieder rauszufliegen. Laut Studioleiter Stradal war der effektive Arbeitsaufwand noch überschaubar, aber: »Es hat für viel Ablenkung, Irritation und dergleichen gesorgt. Es war unnötig.« Trotzdem ist die Stimmung im Team noch immer gut. Alle packen mit an, beladen einen Van mit Werbematerial. Die Frau eines Mitarbeiters habe Kostüme genäht, erinnert sich UI-Programmierer Daniel Sawitzki: »Wie in so einem Familienbetrieb haben alle Hand angelegt, um diese Messeversion zu Stande zu bringen.«

Nach der Messe will Stradal aber den eingeschlagenen Weg korrigieren. Weniger Externe und deutlich mehr Zeit fürs Produkt, so die neue Maxime. Die Spielwelt von Sacred 2 ist schon weit fortgeschritten, dafür brauchen die Charakterklassen noch viel Feinarbeit, und auch beim Kampfsystem fehlt es an allen Ecken und Enden. Beim Ascaron-Geschäftsführer Holger Flöttmann, der für diesen Artikel nicht zu erreichen war, sei der Vorschlag auf wenig Gegenliebe gestoßen, sagt Stradal. Stattdessen soll genauso weitergemacht werden, spätestens Ende 2008 muss Sacred 2 in den Regalen stehen.

Der Schuldenberg bei Ascaron und die wenig erfolgreichen Inhouse-Produktionen Tortuga, Anstoss Action und Darkstar One lassen nicht mehr viele Verschiebungen zu. Sacred 2 soll den Karren aus dem Dreck ziehen. Stradal ist damit nicht einverstanden. Für ihn geht es um etwas Grundsätzliches: »Wenn man gezwungen wird, eine andere Religion anzunehmen, dann gibt es zwei Möglichkeiten: Man kniet sich hin oder lässt sich den Kopf abschlagen.« Er entscheidet sich für Letzteres – im übertragenen Sinne.

Der Abgang des Kreativchefs kommt bei Studio 2 wenig überraschend gar nicht gut an. »Als Franz entlassen wurde, gab es im Team viele, die kurz davor waren, Sacred 2 den Rücken zuzukehren und zu kündigen«, erzählt QA-Leiter Frank Rentmeister. Leveldesigner Jungerberg bewirbt sich nach Bekanntgabe kurzerhand bei Ubisoft, bleibt aber am Ende doch im Team. So wie viele andere. Jetzt das Projekt Sacred 2 zu verlassen, fühlt sich falsch an.

Weil Ascaron in den ersten beiden Jahren keinen externen Partner für die geplante Konsolenumsetzung findet und intern gerade Kapazitäten frei werden, übernimmt Gütersloh die Portierung für die Xbox 360 und PS3. Da die PC-Version noch keine Benutzeroberfläche hat, entwickelt das Konsolen-Team unter Daniel Dumont (Port Royale, Patrizier) ein eigenes Interface.

Je nachdem, wen man fragt, wird die Zusammenarbeit zwischen PC- und Konsolencrew als Knochenjob, schlecht oder eigentlich ganz gut umschrieben. Auf jeden Fall kostet sie allen Beteiligten nochmal zusätzliche Energie. Kurz bevor Franz Stradal geht, prägt er das Unternehmen aber noch ein letztes Mal. Er regt die Gründung eines Betriebsrates bei Studio 2 an. Er sagt, er habe damit das Team vor dem Releasedruck schützen wollen, vor den nicht enden wollenden Überstunden (in der Branche Crunch genannt), die unweigerlich mit einer Veröffentlichung 2008 folgen mussten. »Ein Betriebsrat sorgt dafür, dass das Team eine Mitsprache hat. Nicht am Produkt, aber eine Mitsprache an der Firma und der Firmenkultur.« Eine Schlammschlacht beginnt.

Unterkühltes Verhältnis

Nicht nur bei Studio 2 gibt es zu jenem Zeitpunkt größere Veränderungen. In Gütersloh steigt Heiko tom Felde auf Druck der Investoren und Gesellschafter zum Co-Geschäfts-

Die Konsolenversion von Sacred 2 hat ein eigenes Interface, weil die Benutzeroberfläche für die PC-Version erst sehr spät fertig wird. Auch sonst entsteht die Portierung relativ unabhängig vom Kernteam in Aachen.

Sacred 2 hat einen gigantischen Spielumfang, der den Machern alles abverlangt. Zusätzlich zum normalen Kampfsystem zu Fuß kann man auch zu Ross Schellen verteilen. Jede Klasse kann darüber hinaus ein individuelles Reittier mit eigenen Animationen freischalten.

führer neben Flöttmann auf. Ascaron richtet sich in der Folge voll auf Sacred 2 aus.

Felde, der ebenfalls nicht zu erreichen war, hat somit auch mehr Macht über die Firma. Wenn ehemalige Ascaron-Mitarbeiter über ihn sprechen, wählen sie sehr vorsichtige Worte. Kein Chef, den man sich wünschen würde, heißt es. Jemand, der schnell laut werde, gerne auch vor versammelter Mannschaft. Aus dem Marketing seien auch immer mal wieder Feature-Anweisungen gekommen, die sich nicht umsetzen ließen, wie ein steuerbarer Drache, der über die Karte fliegen kann. Der Betriebsrat ist für Studio 2 nun eine Möglichkeit, ein bisschen Entscheidungsgewalt wieder in Aachen zu haben. Er ist in den Augen der Führungsebene aber auch eine Kampfansage. »Der Betriebsrat hat zu großer Bestürzung geführt in Gütersloh«, sagt einer der damaligen Vorsitzenden des Betriebsrates, der seine Rolle nicht öffentlich machen will, um zukünftige Arbeitgeber nicht zu verschrecken. Er sagt: »Die Geschäftsleitung hat versucht, einen Keil zwischen ihre Mitarbeiter und den Betriebsrat zu treiben.« In Mails an die Belegschaft wettere das Gütersloher Führungspersonal gegen die Arbeitnehmervertretung. Der Großteil von Studio 2 steht aber weiter hinter ihrer Entscheidung, wenn auch nicht einstimmig. »Es gab tatsächlich zwei, drei Leute, wo sich das Verhältnis mit denen massiv abkühlte, nachdem ich im Betriebsrat war und die Geschäftsleitung ihre Mails abfeuerte«, sagt der Entwickler.

Nachdem es sogar zu gerichtlichen Auseinandersetzungen zwischen Betriebsrat und Geschäftsführung kommt, die Studio 2 gewinnt, gibt Gütersloh aber klein bei und arrangiert sich mit der neuen Situation.

Es werden Stempeluhren zur Arbeitszeitmessung eingeführt, Überstunden werden teilweise bezahlt, und es soll am Ende der Entwicklung einen Freizeitausgleich für die geleistete Mehrarbeit geben. Den abschließenden Crunch verhindern konnte der Betriebsrat aber auch nicht.

Die vertragliche Vereinbarung, auch am Samstag zu arbeiten, unterschreiben fast alle. Einige sollen auch freiwillig die Kontrolluhr umgangen haben, indem sie sich nicht ein- und ausstempelten und so die Erfassung umgingen. Als Ende 2007 Ascaron seinen Fokus komplett auf Sacred 2 legt, gehen alle an ihre Grenzen. »Als Sacred 2 raus war, hattest du eine Firma voller Zombies«, berichtet Hans-Arno Wegner, der wie einige andere auch aus Gütersloh nach Aachen kommt, um Studio 2 bei der Fertigstellung von Sacred 2 zu helfen.

Franz Stradal (links) und Marc Oberhäuser (rechts) sind zwei der erfahrensten Entwickler bei Studio 2. Stradal verlässt das Team ein Jahr vor Veröffentlichung von Sacred 2.

Die (Hass-)Liebe zur Arbeit

Da die sechs spielbaren Charakterklassen noch viel Feinschliff benötigen und die Zeit knapp ist, wird eine Klasse pro Monat finalisiert. »Wir haben die Charaktere so durchgezogen in einer wahnsinnigen Geschwindigkeit. Was natürlich auch bedeutet, dass sie null getestet sind. Man hat nur geguckt, das sie grundsätzlich funktionieren«, sagt Wegner. Einmal habe ein Entwickler auch einen Nervenzusammenbruch erlebt. »Der hat geschrien«, erinnert sich Wegner. Man zeigt Verständnis, schickt ihn für ein paar Tage nach Hause und redet nicht mehr darüber. Sacred 2 ist das, was zählt und nichts anderes. »Wir sind regelrecht verheizt worden. Das muss man wirklich schon so sagen«, erzählt QA-Leiter Rentmeister.

Dass diese freiwillige Ausbeutung ohne direkten Druck von oben funktioniert und es ein Betriebsrat schwer hat, liegt auch am Selbstbild vieler Entwickler. Der Philosoph und Gegenwartskritiker Byung-Chul Han brachte es mal auf den Punkt: »Der Ruf nach Motivation, Initiative und Projekt ist wirksamer für die Ausbeutung als Peitsche und Befehle.« Beim Leveldesigner Aarne Jungerberg klingt es so: »Man muss einfach mit einem Enthusiasmus arbeiten an so einem Spiel. Und da ist es einem egal, ob man 20 Stunden am Tag reinsteckt oder acht.« Ende 2007 sammeln sich bei ihm so viele Überstunden an, dass er eine Nachzahlung von fast 10.000 Euro bekommt. Dem Betriebsrat, der ihm das ermöglicht, stehe er trotzdem kritisch gegenüber. Geld sei nie ein Motivator für ihn gewesen, und ein Betriebsrat passe damals schlicht nicht in die vorherrschende Firmenkultur, meint Jungerberg.

Er war schon bei Ikarion dabei und liebt das nächtelange Arbeiten an einem Produkt, auf das er stolz ist. Auch andere Entwickler bestätigen diese Sichtweise. Sie hätten danach nie wieder mit so einer tollen Gruppe von talentierten Gleichgesinnten, die häufig als Quereinsteiger in die Branche kamen, auf ein großes Ziel hingearbeitet. »Es kommt einem häufig gar nicht wie Arbeit vor. Es ist natürlich in der Summe doch Arbeit, wenn man hinterher bestimmte Sachen gar nicht mehr machen kann und alle Freundschaften außerhalb der Firma verliert oder nicht mehr pflegen kann, dann merkt man, irgendwas läuft da falsch. Aber währenddessen merkt man das oft gar nicht«, sagt Programmierer Lingen im Gespräch.

Wie schon der erste Teil erscheint auch Sacred 2 unfertig. Dieses Mal ist jedoch sowohl ein Entwicklerteam am Ende als auch Ascaron selbst. Die Fehlwirtschaft fordert ihren Tribut. Auch die über 750.000 verkauften Sacred-2-Exemplare und ein schnell nachgeschobenes Addon können daran nichts ändern. Ascaron und Studio 2 gibt es seitdem nicht mehr. Mit Sacred 3 versucht Deep Silver 2014 erfolglos, die Marke wiederzubeleben. Dem Spiel fehlt eine Handschrift, die die Vorgänger noch einzigartig machen. Die Handschrift zweier Entwicklerstudios. ★