

Das Wort zum Monat – März 2024

VON SWEN UND FRANZISKA

Petra weiß: Was die Welt im Innersten zusammenhält, sind Geld und die deutsche Bürokratie.



Petra Schmitz

Als Petra anfang, über Spiele zu schreiben, wurden sie noch aus Enthusiasmus heraus entwickelt und auf gar keinen Fall wegen des schönen Mammons. Entwickler und Entwicklerinnen wurden außerdem mit Fan-Liebe bezahlt. Wohnungen und Nahrung brauchte damals sowieso niemand, man war ja das ganze Leben lang im Studio. Und da gab's bestimmt immer kostenlose Kekse.



Ich mochte ihn ja schon, als er mir auf der gamescom 2012 vor der Präsentation von Divinity: Original Sin ein belgisches Starkbier in die Hand drückte, aber spätestens seit seiner kleinen Wutrede auf der GDC in San Francisco sollten alle spieleaffinen Menschen diesen Swen Vincke mögen. Vincke, Chef von Larian, sprach im Rahmen einer Dankesrede (Baldur's Gate 3 staubte auf der Game Developers Conference weitere drei Preise ab: Best Narrative, Best Design und Game of the Year) über die Gier der Publisher: »Gier macht das alles schon viel zu lange kaputt, seitdem ich damit angefangen habe. Ich kämpfe gegen Publisher mein ganzes Leben lang und sehe immer wieder diesel-

ben, selben, selben Fehler, wieder und wieder. Es geht immer um die Quartalsprofite. Alles, was zählt, sind die Zahlen, und dann feuern sie alle, und dann sagen sie im nächsten Jahr: Mist, ich habe keine Entwickler mehr, und dann heuern sie wieder Leute an, und dann werden Akquisen gemacht, und die steckt man dann in den gleichen Kreislauf, es ist einfach kaputt. Das muss so nicht laufen. Man kann Reserven anlegen. Macht einfach ein wenig langsamer. Seid nicht so gierig. Seid widerstandsfähig, kümmert euch um eure Leute, verliert nicht das interne Wissen, das in den Leuten steckt, die ihr jedes Mal verliert, sodass ihr immer wieder denselben Kreislauf durchma-





Rhetorische Frage: Kann Franziska Giffey Activision nach Berlin holen?
(Quelle: SPD Berlin/ Joachim Gern)



Swen Vincke sieht so lieb aus, kann aber echt böse werden.

chen müsst. Es macht mich verdammt wütend.« Und damit ist eigentlich auch schon alles zu diesem überschaubaren Thema gesagt, ich muss das hier nicht weiter vertiefen. Danke, Swen.

Luxussituation

Okay, okay, ich vertiefe das doch mal. Larian befindet sich nämlich im Gegensatz zu ganz vielen (den meisten?) anderen Studios in einer so lächerlichen Luxusposition, dass das Studio sogar auf ein Baldur's Gate 4 verzichten kann – und wird (siehe News). Die Belgier haben einfach keine Lust, nochmal das Gleiche zu machen, nur anders. Oder sie fürchten, dass ein vierter Teil den zweifelsohne turmhohen Erwartungen nicht gerecht werden könnte. Die Gründe sind auch einerlei, sie machen einfach kein weiteres Epos von der Schwertküste. Weil sie es sich mit den Baldur's-Gate-3-Millionen erlauben können.

Wenn Vincke sagt, dass es immer nur um Quartalsprofite gehe, nennt er eines der Kernprobleme: Investoren – beziehungsweise das gesamte Konzept dahinter, sich Kohle für fette Projekte von außen zu holen, um mit den fetten Projekten noch mehr Kohle zu verdienen, die man dann an die Investoren ausschüttet. Und wenn die Projekte eben nicht ganz so fett Kohle wie erwartet machen, müssen Stellen gestrichen werden, um die anvisierten Bilanzen zumindest halbwegs hinbiegen zu können. Da sind wir aber nun mal, es ist ein Kreislauf des Elends, der sich nicht so leicht auflösen lässt, wie Vincke das suggeriert. Denn würde man es tun, würden in Vinckes Ideal auch zu nächst mal ganz schrecklich viele Menschen ihre Jobs verlieren, weil die Publisher und Studios von jetzt auf gleich deutlich kleinere Brötchen backen müssten. Ihr seht schon: Wie man sich dreht und wendet, der Po bleibt immer hinten.

Auf nach Berlin?

Ein bisschen lachen musste ich übrigens, als ich das Bild von Franziska Giffey auf dem Instagram-Account des game Verbands sah. Giffey war zu Gast auf dem »German Evening« in San Francisco anlässlich der bereits erwähnten GDC. Aber geht es eigentlich immer nur mir so, wenn irgendwelche Politiker, die im Grunde gar nichts mit der Materie zu tun haben, bei Branchen-Events auftauchen und bestenfalls irgendwelche Worthülsen von sich geben? Also ich pendle dann immer zwischen amüsiert sein und hartem Cringe. Jetzt muss man Frau Giffey natürlich zugutehalten, dass sie als Berliner Senatorin für Wirtschaft, Energie und Betriebe sehr wohl etwas mit der Materie zu tun hat, zumindest auf der finanziellen Seite. Und die ist, wie schon Swen Vincke ganz richtig anmerkte, selbstredend die wichtigste.

Oh, ich werde zynisch, das wollte ich gar nicht.

Denn es ist schon gut, wenn man zeigt, dass die deutsche Politik auch die Spielebranche ernst nimmt und nicht immer nur ... die Autoindustrie. Mensch Petra, rei ß dich mal zusammen! Franziska Giffey ist ja bei Gott nicht nur in die USA gejetzt, um auf der GDC ein Getränk zu sich zu nehmen, sie hat sich mit Berlin Partner (öffentlich-private Partnerschaft zur Wirtschafts- und Technologieförderung im Land Berlin) zusammengetan, um Werbung bei internationalen Publishern und Studios für den Standort Berlin zu machen. Finde das tatsächlich ziemlich knorke von Frau Giffey, aber allein der ganze Bürokratie-Bumms hierzulande! Und die grässlichen Lohnnebenkosten! Und, und, und! Ich würde als internationaler Publisher oder großes Studio nicht unbedingt Deutschland für eine Niederlassung ins Auge fassen, denn das wird für die Investoren ja dann noch viel teurer. Franziska Giffey hin oder her.

Ah, ich möchte abschließend noch anmerken, dass ich das weiter vorn erwähnte belgische Starkbier nicht getrunken habe. ★