Der Entwickler Piranha Bytes und der Publisher Jowood haben sich zerstritten. Ein neuer Patch für das nach wie vor fehlerhafte Gothic 3 liegt auf Eis; Jowood will Gothic 4 nun alleine machen. Die Zukunft der Serie ist ungewiss.

Szenen einer Ehe

Die Meldung, die am 22. Mai an die Öffentlichkeit ging, sollte ein Befreiungsschlag sein. »Nach dem endgültigen Scheitern der Verhandlungen über eine Fortsetzung der Gothic-Serie«, verkündete Piranha Bytes, sei man »gezwungen, sich anderweitig zu orientieren.« Nach **Gothic 2** und **Gothic 3** beendet der Entwickler die Zusammenarbeit mit dem österreichischen Publisher Jowood. Das gesamte Team hatte sich für die Trennung ausgesprochen. Die Stimmung im Essener Büro war blendend.

»Wir arbeiten bereits an Gothic 4«

In Österreich muss die Stimmung schlechter gewesen sein. Der Piranha-Vorstoß kam für Jowood überraschend. Gemäß der Strategie, schlechte Nachrichten mit einer Knüllermeldung abzulenken, konterte der Publisher wenige Stunden später mit einer eigenen Ankündigung: Man arbeite bereits an **Gothic 4**. Im vier Sätze kurzen Pressetext stand freilich kaum mehr als eine Absichtserklärung, denn noch hat Jowood nicht einmal ein fähiges Entwicklerstudio an der Hand. Der eigentliche Peitschenhieb war die Andeutung, dass die **Gothic**-Väter von Piranha Bytes die Kontrolle über ihr Kind verloren hätten. Die Serienrechte, so legte die Pressemeldung nahe, liegen bei Jowood. Das wiederum sieht Piranha Bytes anders. Seitdem ist die Atmosphäre zwischen den Ex-Partnern giftig.

»Niemanden ärgern die Bugs mehr als uns«

Der öffentlichen Scheidung folgte ein bizarrer Rosenkrieg. Hatten beide Seiten die Fehler in **Gothic 3** bis dato am liebsten unter den Teppich gekehrt, waren sie nun willkommene Munition gegen den jeweils anderen. Bereits in der Pressemitteilung hatte Jowood als unmissverständliche Spitze gegen Piranha Bytes lanciert, bei der Auswahl des neuen Entwicklers für **Gothic 4** »insbesondere auf sehr hohen Qualitätsstandard sowie eine abschließend fehlerfreie Programmierung« zu achten. »Glauben Sie uns«, schrieb die Jowood-Pressekoordinatorin Verena Vlajo nach der Trennung an einen besorgten **Gothic**-Spieler, »niemand ärgert sich über die zahlreichen Bugs mehr als Jowood. Stellen Sie sich vor, Sie investieren Millionen in ein Produkt und erhalten es verspätet und dann auch noch mit Mängeln behaftet!« Der Piranha-Geschäftsführer Michael Rüve konterte mit dem Vorwurf, die Entwicklung von Patches habe Jowood monatelang »nicht sonderlich bzw. gar nicht interessiert«. Zuvor hatte der Art Director Ralf Marczinczik im **Gothic**-Forum wissen lassen, man habe »nicht immer den besten Einfluss darauf, was nach dem Release mit dem Spiel passiert«. Marczinczik: »Die Vereinbarungen, die ein Studio mit einem Publisher eingeht, sind manchmal... nun, sagen wir mal, interessant.«

»Mit Gothic 3 keinen Gewinn gemacht«

Der Ton lässt erahnen: Hier haben sich zwei Partner gründlich satt. Die gescheiterten Verhandlungen dürften nur der letzte Tropfen gewesen sein. Seit November 2006 schwelt zwischen den Firmen der Disput, wer die Verantwortung dafür trägt, dass **Gothic 3** als unfertiges Produkt in die Läden kam – und wer die Verbesserungen bezahlen muss. **Gothic 3** litt bei seinem Erscheinen am 13. Oktober 2006 unter teils schweren Problemen, darunter Abstürze, Grafikfehler, zerstörte Spielstände, chaotische künstliche Intelligenz und Logikbugs. Bereits am Erstverkaufstag war Patch Nummer eins verfügbar, inzwischen sind es vier. Dennoch bleiben weiterhin Probleme ungelöst. Die Spieler warten deshalb seit Monaten auf den fünften Software-Flicken, angekündigt als »Gigabyte-Patch« – so groß, weil er komplette Teile der Spielmechanik umkrempeln sollte, etwa das Kampfsystem. Nach dem Willen Piranha Bytes' wären die Neuerungen gleichzeitig die technische Basis für ein Addon oder gar einen vierten **Gothic**-Teil. Statt nur Fehler auszubügeln, arbeitete man in Essen also bereits am nächsten Projekt. »Es hätte schlichtweg keinen Sinn gemacht, Gothic 3 zu ändern, nur um bei Gothic 4 dieselben Änderungen nochmal zu machen«, so die wackelige Begründung des Piranha-Designers Michael Hoge. Den Plan wollte Jowood nicht finanzieren. Uneinigkeit über das Budget führte letztlich zum Abbruch der Gespräche. Tatsächlich ließen die Österreicher ihre Essener Vertragspartner aber wohl schon seit Monaten auf dem Trockenen sitzen. An den letzten Patches und an geplanten Änderungen habe Piranha Bytes bereits auf eigene Rechnung gearbeitet, erklärte Hoge. Geschäftsführer Michael Rüve setzte noch einen drauf: »Piranha Bytes hat mit Gothic 3 keinen Gewinn gemacht. Im Gegenteil.«

»Eine Kontrolle stand uns nicht zu«

Dem börsennotierten Unternehmen Jowood dürfte **Gothic 3** dagegen den Hals gerettet haben. Rund 250.000 Mal hat sich das Rollenspiel laut GfK in den acht Monaten zwischen Oktober 2006 und Juni 2007 allein in Deutschland verkauft. Weltweit sollen es nach Angaben von Jowood mehr als 500.000 Stück sein. Ende Mai verkündete die Firma für das erste Geschäftsquartal ein Rekordergebnis von 6,2 Millionen Euro Umsatz, ein Plus von 21 Prozent. Den Löwenanteil daran trägt **Gothic 3**. Vor knapp zwei Jahren sah die Lage noch anders aus: Im Sommer 2005 schrammte Jowood hart am Konkurs entlang, die Aktie notierte bei unter 50 Cent. Der australische Entwickler Perception, mit dem sich Jowood zerstritten hatte, stellte Antrag auf Konkursprüfung für den österreichischen Ex-Partner. Schließlich sprang der Münchener Publisher Koch Media (Deep Silver) der angeschlagenen Aktiengesellschaft Ende 2005 als Investor bei und kaufte sich mit Geldspritzen in zweistelliger Millionenhöhe als Co-Publisher in die beiden Jowood-Spiele **Spellforce 2** und **Gothic 3** ein. Zeitweilig hielten die Münchener fast 50 Prozent der Firmenaktien. Seit dem Erscheinen von **Gothic 3** hat Koch den Anteil wieder auf unter 10 Prozent verringert und dabei gut verdient – zusätzlich zu den Erlösen aus den Spielverkäufen.

In den Münchenern fand Jowood einen angenehmen Teilhaber. Denn der hielt sich aus Produktfragen weitgehend heraus. Dass **Gothic 3** bis zuletzt voller Fehler steckte, wusste man auch bei Koch. Mindestens ein Mitarbeiter im Stammhaus prüfte die Master-Version und meldete Dutzende von Problemen. Warum erhob der Co-Publisher keinen Einspruch gegen die Veröffentlichung in diesem Zustand? »Eine Qualitätskontrolle stand uns nicht zu«, heißt es dazu lapidar aus München.

Die Liaison mit Jowood ist wohl vorerst beendet. Für ein mögliches **Gothic 3**-Addon existiert keine bindende Vereinbarung mehr. An den Verhandlungen zwischen den Firmen sei man nicht beteiligt gewesen, sagt Koch Media.

Jowood wurde 1995 gegründet. Der Firmensitz liegt in Liezen, Österreich.

»Piranha hat möglicherweise Rechte«

Die ehemaligen Partner Jowood und Piranha Bytes dürften dagegen nicht so leicht voneinander loskommen. Denn das Vertragswerk rund um die Marke **Gothic** bindet beide aneinander. Zwar beschwichtigte Piranha-Geschäftsführer Rüve aufgebrachte Fans mit der Beteuerung, man habe »die Rechte an der Marke Gothic nicht verkauft, schon gar nicht in den letzten Monaten, um etwa schnell noch Kasse zu machen«. Tatsächlich aber hat Piranha Bytes die Rechte an **Gothic 2**, **Gothic 3** und einem möglichen vierten Teil zumindest temporär an Jowood abgetreten – Gerüchte sprechen vom Zeitraum bis 2012. Von Jowood heißt es denn auch klipp und klar, Piranha Bytes sei »nicht berechtigt, zum gegenwärtigen Zeitpunkt ein Gothic-Spiel zu produzieren und zu veröffentlichen«. Allerdings besitzen die Essener die Erstoption auf die Entwicklung. Weil die Verhandlungen darüber beidseitig gescheitert sind, darf sich Jowood nun nach einem anderen Studio umsehen. Sobald es um ein Addon zu **Gothic 4** geht, sitzt Piranha Bytes wieder am Verhandlungstisch, denn auch hier greift die Erstoption – eine abstruse Konstellation. Sollte es je einen fünften Teil geben, dreht sich die Situation um: An **Gothic 5** habe Piranha Bytes laut Jowood »möglicherweise bestimmte Rechte«, allerdings dürften dann die Österreicher per Erstoption privilegiert darüber verhandeln, ob sie das Spiel finanzieren. Ungeklärt bleibt die Frage, wer ein Addon zu **Gothic 3** produzieren kann. Dazu wollen sich beide Firmen nicht äußern.

»Selbstgefällig und chaotisch«

Die Konsequenz des Trennungszwists ist ein kurioses Bäumchenwechsle-dich: Piranha Bytes steht ohne **Gothic** da, Jowood ohne Entwicklerteam. Die Situation ist für beide unbequem. Jowood müsste **Gothic 3** dringend weiterpflegen (was nur Piranha Bytes problemlos kann), Piranha braucht schleunigst einen neuen Geldgeber (was ohne die **Gothic**-Rechte als Handelspfand schwerer wird). Weil's miteinander nicht mehr klappt, geht man nun hier wie dort getrennt auf Brautschau.

Die dürfte knifflig werden, denn beide Firmen gelten in der Branche als schwierig. Jowood sagt man nach, Entscheidungen eher in Hinblick auf das Überleben an der Börse als auf die Produktqualität zu treffen. Der Publisher hat in der Vergangenheit mehr als einen Entwickler verprellt. Im Januar 2005 schlossen die verlustgeplagten Österreicher mit Wings Simulations, Jowood Ebensee und Massive Developments gleich drei Studios, im Sommer des Jahres folgte der Vertragsabbruch mit dem **Stargate**-Entwickler Perception. Unlängst wanderten die **Gilde**-Macher 4Head zu Dtp ab. Das Jowood-Management gilt als erratisch.

Piranha Bytes wiederum ist als selbstgefällig, chaotisch und weitgehend beratungsresistent verschrien. Dass **Gothic 3** stellenweise unausgegoren wirkt, liegt auch daran, dass sich die Essener Eigenbrötler zuviel zugemutet haben. Bis kurz vor Schluss war das Programm Stückwerk, viel zu spät bemerkte das Studio die Reibungsstellen beim Zusammensetzen. Um den Zeitplan zu retten, hätte man das Projekt wesentlich früher beschneiden müssen, sagt ein Insider. Selbstorganisation, munkeln Branchenstimmen, sei nicht gerade die Stärke des Teams.

Dennoch sind die Essener untergekommen. Kurz vor Redaktionsschluss meldeten uns zuverlässige Quellen, Piranha Bytes habe einen Geldgeber gefunden – und zwar ausgerechnet den Jowood-Partner Koch Media. Pikanterweise wurde der Vertrag wohl schon unterschrieben, als Jowood und Piranha noch verhandelten. So konnte Piranha die Zusammenarbeit mit Jowood leichthin aufkündigen – im Wissen und um den Preis, **Gothic** damit fürs erste aufzugeben. Für Koch soll Piranha Bytes quasi eine Neuauflage des ersten **Gothic** produzieren, freilich unter anderem Titel, wollen Szenequellen wissen. Die erste Finanzspritze sei schon geflossen. Koch Media dementiert.

»Die Schusslinie ist jetzt quasi frei«

Sollten die Gerüchte um den Koch-Deal zutreffen, dann hat Piranha Bytes Jowood eine lange Nase gedreht. Denn für Jowood ist die Trennung problematischer, als man zugeben will. Breit steht die Frage im Raum, wer sich nun um die weitere Pflege des nach wie vor löchrigen **Gothic 3** kümmert. Zuständig ist Jowood. Ausführen kann aber nur Piranha Bytes. Von dort kommt lediglich Achselzucken: »Bezüglich eines Patches würde ich nicht empfehlen, Erwartungen zu haben«, erklärte Ralf Marczinczik bündig. Jowood ließ wissen, man arbeite »mit Hochtouren« (Marketing-Mann Stefan Berger) beziehungsweise geradezu »fieberhaft« (Verena Vlajo) daran, den Support mit einem anderen Team wiederherzustellen. Das Vorhaben hält ein Kenner der deutschen Entwicklerszene für »abenteuerlich«. Sich in ein Projekt dieses Umfangs einzuarbeiten, dauere Monate. So viel Zeit dürfte Jowood nicht haben: Die Stimmung der Käufer hat schon jetzt den Siedepunkt erreicht. »Unser Geld wollt ihr, aber das Reparieren und Fertigstellen eines unfertig verkauften Produktes wollt ihr nicht bezahlen?«, tobt etwa der Spieler Scritty im Jowood-Forum. Auch deshalb prüft Jowood derzeit zwei Optionen. Die eine ist, die Wartungsarbeiten einfach an die Spielergemeinschaft abzutreten. Man denke darüber nach, engagierten Laien Teile des Quellcodes offenzulegen, sagt Jowoods Pressestelle. Auch der Level-Editor und die Modding-Software soll freigegeben werden. Einige Modder haben bereits Einladungs-E-Mails erhalten. Für Jowood wäre dies eine Kapitulation vor der eigenen Verantwortung – für die Entwicklung des Spiels indes wohl die beste Lösung. Die andere Option sieht vor, Piranha Bytes gerichtlich dazu zu zwingen, **Gothic 3** heil zu patchen. Szene-Kenner erwarten sowieso, dass sich die Frustration vor Gericht entlädt: »Nachdem sie nicht mehr zusammenarbeiten, ist quasi die Schusslinie frei.«

»Wir führen Gespräche mit mehreren Studios«

Derweil sucht Jowood einen Entwickler, der das vollmundig angekündigte **Gothic 4** umsetzen kann. Auch das dürfte nicht einfach werden. Nach dem Willen Jowoods soll der nächste Serienteil auch auf der Xbox 360 erscheinen. Teams, die sowohl mit Rollenspielen als auch mit Konsolenprogrammierung Erfahrung haben, gibt es wenige, zumal in Deutschland. In einer eher hilflosen PR-Geste stellte die Firma eine Art Bewerbungsformular ins Internet, das interessierte Entwickler ausfüllen sollten. »Jowood führt gegenwärtig vielversprechende Gespräche mit etablierten Entwicklungsstudios«, sagt der Publisher. Tatsächlich haben die Österreicher praktisch jedes deutsche Studio antelefoniert. Ein Vertragsabschluss steht aus.

Im undurchsichtigen Hickhack um die **Gothic**-Serie gibt es dennoch ein greifbares Resultat: Der Ruf beider Firmen leidet. Die gute Laune bei Piranha Bytes mag sich gelegt, die miese bei Jowood gebessert haben, die Stimmung der **Gothic 3**-Kunden ist dagegen seit Beginn des Hahnenkampfes unverändert: schlecht. CS

Piranha Bytes wurde 1997 gegründet. Nach der Pleite der Mutterfirma Phenomedia entstand 2002 die neue Dachgesellschaft Pluto 13 GmbH.