



Branche in der Krise

Kampf ums Überleben

Eine beispiellose Pleite-Welle verwüstet die deutsche Entwickler-Szene. Wir haben mit Betroffenen gesprochen, um Gründe für und Wege aus der Misere zu finden.

Die deutsche Entwickler-Szene steckt in ihrer bisher schwersten Krise. Eine lange, traurige Liste ist der Beweis: Ascaron, Blackstar, Trinode, Funatics, Terratools, Innonics, Phenomedia, Westka – alles Spielefirmen, die im Verlauf der letzten beiden Jahre Zahlungsunfähigkeit anmelden mussten und sich nur teilweise retten konnten. Dutzende Programmierer, Grafiker, Designer und Producer verloren ihren Job. Wir haben mit den Managern der betroffenen Firmen über Gründe und Lösungsmöglichkeiten gesprochen.

Brutale Einschnitte

Sowohl Westka als auch Ascaron zählen zu den von der Insolvenz betroffenen Unter-

nehmen. Doch während Westka nicht mehr existiert, bringt Ascaron mit *Anstoss 4* ein neues Spiel in die Läden. Die Erklärung: Eine insolvente Firma ist noch lange nicht pleite, sondern »nur« vorübergehend zahlungsunfähig; Produktionskosten und laufende Aufwendungen können nicht mehr beglichen werden. Stimmen jedoch alle Gläubiger einem Sanierungskonzept zu, muss der vom Amtsgericht eingesetzte Insolvenzverwalter die Firma nicht zerschlagen, und der Geschäftsbetrieb kann weitergehen. Selbst wenn die Rettung wie bei Ascaron oder Phenomedia gelingt, bedeutet das trotzdem meist tief greifende personelle Einschnitte. So durften bei den *Moorhuhn*-Machern Phenomedia von 90

Mitarbeitern gerade mal 34 ihren Arbeitsplatz behalten. »Das ist brutal«, bestätigt Tom Putzki, Unternehmenssprecher von Phenomedia, »denn in der aktuellen Branchensituation ist es für Betroffene alles andere als leicht, einen neuen Job zu finden.«

Der Phenomedia-Skandal

Werner Krahe, Geschäftsführer von HeartLine (*Kicker Fußballmanager*), erklärt, wie sich die wirtschaftliche Situation für Entwickler verändert hat: »Noch vor zwei, drei Jahren konnten selbst kleinere Teams Spiele verkaufen, bis der Arzt kommt – diese Goldgräberzeit war auf einen Schlag vorbei.« Deutschlands schwächelnde Gesamtkonjunktur trifft die Branche besonders hart. Nach einer Studie des VUD (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) ging der Umsatz mit PC-Entertainment im

»Die Goldgräberzeit war auf einen Schlag vorbei.«

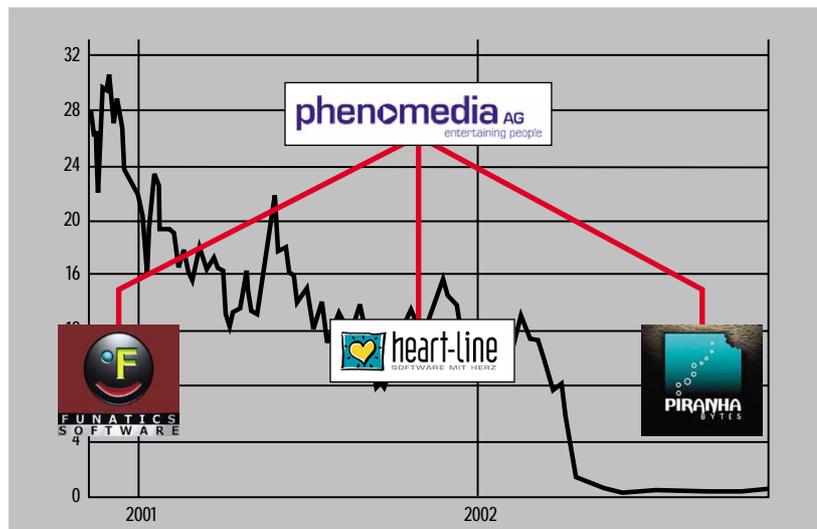
ersten Halbjahr 2002 gegenüber dem gleichen Zeitraum 2001 um über 50 Millionen Euro zurück, das sind mehr als 15 Prozent.

Eigentlich schon genug Probleme, doch für die Angestellten von Phenomedia und Tochterfirmen (siehe Schaubild) kam es im April 2002 noch dicker. Zwei Vorstandsmitglieder hatten die Firmenbilanz manipuliert – das Unternehmen stand urplötzlich vor dem Ruin. Werner Krahe beschreibt die Situation: »Du stehst Knall auf Fall ohne finanzielle Mittel da und weißt nicht, wie es für dich und deine Mitarbeiter weitergeht.« Heart-Line hatte Glück – der **Fußballmanager Fun** war gerade fertig gestellt und konnte schnell neues Geld in die Kassen bringen. Für Funatics Development bedeutete der Phenomedia-Skandal jedoch das Aus, alle Mitarbeiter wurden entlassen. Nur das dreiköpfige Gründerteam wagt mit Funatics Software einen Neuanfang.

Finanzierungs-Fiasko

Computerspiele verschlingen heutzutage Millionen in der Entwicklung. Gewinne fließen jedoch erst, wenn der Titel im Laden steht (siehe Beispielrechnung nächste Seite). Also brauchen die Firmen einen Partner, der das Projekt vorfinanziert. Und das ist ein schier unlösbares Problem für unsere Landsleute. Denn Software in der Entwicklung gilt nach dem deutschen Handelsgesetzbuch als immaterielles Wirtschaftsgut. Im Klartext: Banken akzeptieren unfertige Spiele nicht als Sicherheit für eine Kreditvergabe. In Frankreich, England und den USA ist das anders. »Ein klarer Wettbewerbsnachteil«, findet Ascaron-Geschäftsführer Holger Flöttmann.

Bleiben also noch die Publisher als Finanzier. Aber die sind laut Flöttmann in



Der **Aktienkurs** von Phenomedia befand sich bereits seit Monaten auf Talfahrt. **Bilanzmanipulation** zweier Vorstandsmitglieder trieben das Unternehmen in die Insolvenz. Von drei **Firmenlöchern** blieb nur Piranha Bytes.

der Regel »gar nicht daran interessiert, in Deutschland zu investieren«. Kein Wunder: Der internationale Durchbruch blieb selbst hochklassigen Spielen wie **Anno 1602** oder **Gothic** bisher verwehrt. Damit sich ein großes Spieleprojekt aber lohnt, muss es sich auch im Ausland gut verkaufen. Umgekehrt haben deutsche Spielhierzulande mit der starken amerikanischen und englischen Konkurrenz zu kämpfen, die in der Regel über wesentlich höhere Entwicklungsbudgets verfügt. Bernhard Ewers, Ex-Chef von Trinode Entertainment, verdeutlicht das Problem: »Wir haben nur einen Heimmarkt, aber keinen Heimvorteil.«

Am Markt vorbei

Die immer stärkere Konkurrenz aus Osteuropa (siehe Report GameStar 12/01) macht deutschen Entwicklern ebenfalls schwer zu schaffen. Deutlich geringere Produktionskosten lassen heimische Publisher wie CDV vorwiegend in Osteuropa investieren (**Sudden Strike**, **American Conquest**). Angesichts von internationalen Hits aus dem Osten wie **Operation Flashpoint** oder **Mafia** müssen sich deutsche Entwickler allerdings auch vorwerfen lassen, am Markt vorbei zu programmieren. »Es kann nicht sein, dass man erst am Ende der Produktion merkt, dass das Ding keiner

»Wir haben nur einen Heimmarkt, aber keinen Heimvorteil.«

Ascaron



Den traditionsreichen Spieleentwickler (**Patrizier 2**, **Anstoss**) aus Gütersloh erwischt es bereits im September 2001. Die schlechten Verkaufszahlen von **Anstoss Action** und Absagen von Investoren zwangen zum Insolvenzantrag. Glücklicherweise gelang im Februar 2002 die Rettung, alle Mitarbeiter konnten ihren Job behalten.



Anstoss 4: Ascarons neuestes Spiel erscheint als erster großer Titel nur auf DVD – das soll Raubkopien verhindern.

Westka



Am 31.7.2002 musste das Kölner Entwicklungsstudio einen Insolvenzantrag stellen, Anfang Oktober kam dann das endgültige Aus. 44 Mitarbeiter erhielten ihre Kündigung. Ein Teil des **Y-Project**-Teams hat sich jetzt unter dem Namen Joylabs neu zusammengeschlossen, um den ambitionierten Ego-Shooter doch noch zu veröffentlichen.



Y-Project: Das letzte Überbleibsel von Westka ist halb fertig und soll im Sommer bei einem neuen Publisher erscheinen.

Funatics



Als Ende April 2002 erste Gerüchte über Bilanzmanipulationen bei Phenomedia auftauchten, strich die Hausbank die Kreditlinie. Ausstehende Zahlungen für **Cultures 2** wurden eingefroren – kurze Zeit später folgte die Kündigung für alle Angestellten. Mit der Firma Funatics Software versucht das ehemalige Gründerteam jetzt einen Neuanfang.



Reise nach Nordland: Der allein lauffähige Cultures-Ableger ist das erste Spiel der neu gegründeten Funatics Software.

Das kostet ein Spiel in der Entwicklung

Ascaron-Geschäftsführer Holger Flöttmann veranschaulicht mit einer Beispielrechnung, welche Entwicklungskosten bei einem mittelgroßen Computerspiel-Projekt mit 15 Mitarbeitern (Designer, Programmierer, Grafiker) entstehen, bevor überhaupt der erste Euro verdient wird. Die verwendeten Werte sind vereinfacht, entsprechen jedoch ungefähr den tatsächlichen Gegebenheiten.

Durchschnittliches Angestelltengehalt	2.500 € x 15 = 37500 €
Plus 20 Prozent Sozialleistungen	7.500 €
Plus Infrastruktur (z.B. Arbeitsrechner, Personalverwaltung)	30.000 €
Ergibt einen monatlichen Aufwand von	<u>75.000 €</u>

Das Projekt benötigt realistische 18 Monate vom Konzept bis zur Fertigstellung **75.000 x 18 = 1.350.000 €**

Ergebnis: Selbst dieses noch recht bescheidene Beispiel-Programm verschlingt bereits 1,35 Millionen Euro, bevor durch den Verkauf erstes Geld in die Kassen kommt. Erst bei rund 150.000 verkauften Spielen erreicht der Entwickler die Gewinnzone. Und für diesen Wert muss man in Deutschland normalerweise an der Spitze der Verkaufscharts landen.



Ascaron-Geschäftsführer **Holger Flöttmann** gelang es, die drohende Firmenpleite abzuwenden.

haben will!«, meint auch Marc Moehring, ehemaliger Geschäftsführer von Innonics. Zugleich ein Stück späte Selbsterkenntnis, schließlich vertrieb Innonics das kommerziell erfolglose Aufbauspiel **Wiggles**. In Deutschland scheint es mithin nicht nur ein wirtschaftliches, sondern auch ein Kompetenzproblem zu geben. Holger Flöttmann glaubt, dass »ein Stück weit die Kreativität fehlt, die Leichtigkeit des Seins«. Thomas Friedmann, Ex-Chef von Funatics, will bei einheimischen Entwicklern gar »zu viel Stolz und einen Hang zur

»Deutsche können genauso gute Produkte abliefern wie Blizzard.«

Selbstüberschätzung« erkannt haben, »die eine konstruktive Zusammenarbeit mit den Publishern oft verhindert«.

Warten auf den Durchbruch

Die Situation bleibt für deutsche Entwickler sehr angespannt. Dennoch glauben viele an einen Ausweg aus der Krise. Bernhard Ewers sieht die Insolvenzwelle sogar als »Riesenchance für eine Kehrtwende«. Und Tom Putzki glaubt fest daran, dass »deutsche Entwickler genauso gute Produkte abliefern können wie Blizzard«. Immerhin: Vom Image der Aufbauspiel- und Managerfanatiker haben sich

hiesige Programmierer fast verabschiedet. Ob Action-Simulation (**Aquanox 2**), Echtzeit-Taktik (**Robin Hood**) oder Rollenspiel (**Gothic 2**) – für jedes Genre gibt's mittlerweile gute bis sehr gute Vertreter. Allein: Es fehlt nach wie vor ein internationaler Durchbruch, der große Publisher auf die deutsche Entwicklerszene aufmerksam machen würde.

Erste Anzeichen für eine Trendwende sind jedoch bereits erkennbar: **Robin Hood** schaffte es unlängst auf das Cover eines spanischen Spielmagazins, **Gothic 2** und **Anno 1503** dürfen sich über eine weltweite Marktung freuen. Und Gerald Köhlers **Fußballmanager 2003** schafft es europaweit in die Top 5 der Verkaufscharts. Das Potenzial ist da – höchste Zeit, es auch zu nutzen! **HK**

Heartline



Die Fußballmanager-Urväter Jens Onnen und Werner Krahe hingen mit ihrem Team ebenfalls am Phnomedia-Tropf. Glück im Unglück: Der **Fußballmanager Fun** war bereits fertig. Dank eines Rückkaufs der Firmenanteile steht Heart-Line jetzt wieder auf eigenen Füßen und bastelt bereits am Nachfolger zum **Kicker Fußballmanager 2**.



Fußballmanager Fun: Der spielerisch eher schwache Manager rettete den Fortbestand von Heart-Line.

Innonics



Mit **Thandor**, **Jagged Alliance 2: Unfinished Business** und zuletzt **Wiggles** hatte der deutsche

Publisher zwar überwiegend hochwertige, jedoch kommerziell ausnahmslos erfolglose Spiele im Programm. Probleme mit dem internationalen Vertrieb bedeuteten im März das Ende für Innonics und insgesamt 17 Mitarbeiter.



Sabotage 1943: Der letzte Innonics-Titel befindet sich noch in der Entwicklung und soll im Herbst 2003 erscheinen.

Trinode



Ausbleibende Zahlungseingänge und ein weggefallenes Projekt bedeuteten im Juli 2002 die Insolvenz für Trinode Entertainment (**Rim, 1914 - The Great War**). Nur kurze Zeit später wurde das Unternehmen mit mehr als 20 Angestellten aufgelöst. Firmenchef Bernhard Ewers hat vor kurzem einen neuen Spieleentwickler gegründet: Drei Partner.



1914 - The Great War: Trinodes letzter Titel erschien bei Jowood, die zuvor den eigentlichen Publisher Fishtank aufgekauft hatten.