

Sierra begräbt seine Geburtsstätte

Schwarzer Montag

Todesurteil für

Leisure Suit Larry, Space

Quest & Co.: Am 22.

Februar 1994 wurden die

Sierra-Studios in Oakhurst

geschlossen, rund 150

Spielermacher verloren

über Nacht ihre Jobs.

Die Wiege der Grafik-

Adventures stand kurz vor

ihrem 20. Geburtstag.



Da kommt man am Montagmorgen zur Arbeit und wird von einem Typen in Uniform begrüßt, der zu einem privaten Sicherheitsdienst gehört. Schöne Grüße vom Management: Der Arbeitsplatz wurde soeben dicht gemacht und man hat ein paar Stunden, um seine privaten Habseligkeiten in einen Pappkarton zu räumen und zu verschwinden. In der rau-

»Ich habe Space Quest 7 komplett in meinem Kopf. Dummerweise ist das der einzige Ort, an dem das Spiel existiert.«

Scott Murphy, Schöpfer von Space Quest, über die nicht vorhandene Zukunft der Serie.

hen amerikanischen Arbeitswelt sind solche Über-Nacht-Rauswürfe nichts Ungewöhnliches. Kuschelige Kündigungsschutz-Gesetze gibt es hier nicht. In der boomenden Computerspielebranche wirkt die radikale Schließung eines Entwicklungsstudios mit rund 150 Angestellten freilich etwas merkwürdig. Vor allem, wenn man sich genauer ansieht, welcher Spiele-Standort hier vernichtet wurde: Es ist die Geburtsstätte von Sierra-Online, eine der ruhmreichsten Spieleschmieden, die dieses Jahr ihren 20. Geburtstag gefeiert hätte. Da auch andere »kleinere« Sierra-Entwicklungsstudios geschlossen wurden, sind einige heiß erwartete Spiele

wie **Babylon 5** und das Tolkien-Online-Rollenspiel **Middle Earth** gefährdet.

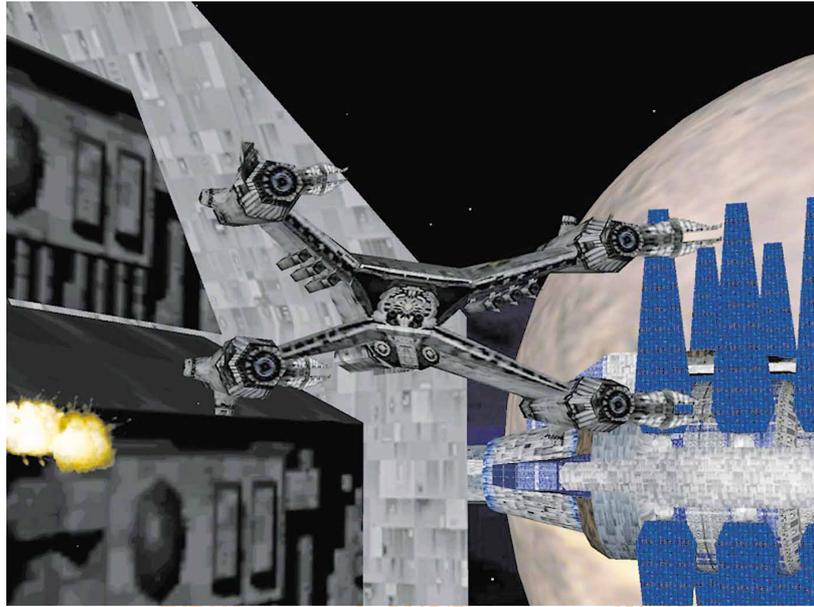
Todesstoß für Oakhurst

Die Wiege für klassische Adventure-Serien wie **Leisure Suit Larry**, **King's Quest** oder **Quest for Glory** lag in Oakhurst, Kalifornien. In diesem idyllischen Städtchen nahe des Yosemite-Nationalparks war Sierra der zweitgrößte Arbeitgeber. Erst letztes Jahr wurden die traditionsreichen Entwicklungsstudios in Yosemite Entertainment umbenannt, um sich von den anderen Sierra-Programmerteams abzugrenzen. Denn aus der Winzfirma von Ken Williams war der Unterhaltungskonzern Sierra geworden.

In den 90er Jahren expandierte Sierra gewaltig und schluckte manche andere Programmiertruppe. Viele Entwicklungsteams hocken inzwischen in Bellevue im US-Bundesstaat Washington, wo auch das Management residiert. Doch mittlerweile ist Sierra nur Teil eines noch größeren Konzerns. Gut vier Wochen nach einem weiteren Eigentümerwechsel haben die Schlipsträger beschlossen, daß sie sich die Kreativ-Enklave in Oakhurst nicht mehr leisten wollen: Deckel drauf nach knapp 20 Jahren. Nur etwa 25 der 150 Angestellten bekamen das Angebot, ihren Job in Bellevue fortzusetzen – allerdings ließ ihnen Sierra-Präsident David Grenewetzki für die schwerwiegende Entscheidung, die unter anderem sofortigen Umzug und Aufgabe vieler Freundschaften bedeutet, nur fünf Tage Zeit.

Ausverkauf in Raten

Der Abstieg begann 1996. In diesem Jahr wurde Sierra von CUC International gekauft. Diese Firma vereinte sich kurz darauf mit HFS zum Dienstleistungsmoloch Cendant. Dieser aber bekam plötzlich ernsthafte Probleme mit Buchhaltungsbetrügereien von CUC-Managern. Der Skandal führte zur Bauchlandung der Cendant-Aktie; das Top-Management mußte mühsam aus der Firma verdrängt werden. Darauf wollte sich Cendant wieder mehr aufs Kerngeschäft wie Autovermietung und Immobilienvermittlung konzentrieren. Also weg mit dem lästigen Spielebusiness und hereinspaziert Havas: Dem französischen Medienkonzern kam der Erwerb von Sierra sehr gelegen, da man bislang nicht auf dem amerikanischen Markt vertreten war. Am 12. Januar gab Cendant den Abschluß des Geschäfts bekannt: Für 800 Millionen Dollar »plus weiterer potentieller zukünftigen Zahlungen« (Insider munkeln von zusätzlichen 200



Noch ist schwer abzusehen, wie sich die Schließung der Entwicklungsstudios auf die Fertigstellung von Spielen wie Middle Earth, Navy Seals und **Babylon 5** (Bild) auswirkt.

»Es wäre eigentlich jetzt meine Aufgabe, etwas Aufbauendes und Motivierendes zu sagen, damit ihr euch besser fühlt. Unglücklicherweise bin ich dazu nicht in der Lage. Es gibt wirklich nichts Gutes, das gesagt werden könnte. Dies ist ein trauriges Ende für Sierras 20jährige Geschichte in Oakhurst.«

Sierra-Gründer **Ken Williams** an seine ehemaligen Angestellten.

Millionen Dollar) wurde die Division Cendant Software an Havas SA, Paris, veräußert. Dieses Paket schließt Sierra, die **StarCraft**-Macher Blizzard sowie Davidson und Knowledge Adventure ein.

Kurzsichtige Überreaktion

Gerade mal sechs Wochen später legte Havas Konsolidierungspläne für ihre Neuerwerbung vor. Kein Wunder: Sierra war jahrelang zu schnell und unkontrolliert gewachsen. Man verzettelte sich mit immer mehr Personal in immer weniger erfolgreichen Projekten. Es bestand also vermutlich durchaus Handlungsbedarf. Trotzdem wirkt die spontane Schließung der Yosemite-Studios in Oakhurst wie eine kurzsichtige Überreaktion.

»Wir haben uns entschieden, eine Reihe von unseren kleineren Niederlassungen aufzulösen und in unsere Hautquartier in Bellevue zu integrieren, um eine kritische Masse an Entwicklungs- und Marketing-Talent an einem Ort zu erreichen.«

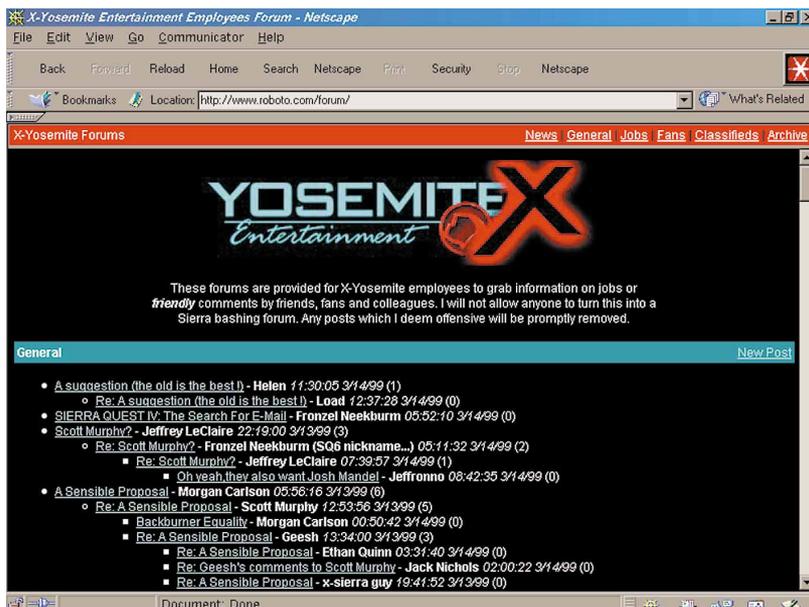
Sierra-Präsident **David Grenewetzki** über die Schließung des traditionsreichen Entwicklungsstudios in Oakhurst.



Ein Sierra-Angestellter dokumentierte den **letzten Arbeitstag** in Oakhurst. Menschenleere Büros und ein letzter Händedruck – trauriges Ende nach 20 Jahren.



Trauer online: Auf www.roboto.com diskutierten ehemalige Sierra-Angestellte über das »Massaker von Oakhurst« und ihre Zukunft.



»Ich hatte vergeblich ein ziemlich cooles Designkonzept für Larry 8 präsentiert, doch Sierra wollte ein 3D-Spiel. Das Problem an der ganzen Sache: Spiele sind teuer in der Herstellung; sie verschlingen Zeit und Geld. Die letzten Abenteuerspiele haben sich aber nicht sonderlich gut verkauft. Es mangelt an Vertrauen ins Adventure-Genre.«

Leisure-Suit-Larry-Vater **Al Lowe** über das Adventure-Desinteresse von Sierra.

Natürlich zählen im harten Business Tradition und vergangene Taten nicht viel. Doch auf der einen Seite hat Havas rund 800 Millionen Dollar hingelegt, um den Sierra-Deal zu finanzieren. Auf der an-

deren Seite fällt den neuen Obermuftis nichts besseres ein, als eine der wichtigsten kreativen Keimzellen der Computerspiel-Geschichte im 20. Jahr ihres Bestehens über Nacht dicht zu machen.

Verpaßte Chancen

Natürlich sind Adventures derzeit nicht sonderlich beliebt, und natürlich hat Sierra in den letzten Jahren viel Mist gebaut. Überhastete Veröffentlichungen von halbfertigen Spielen waren auf dem amerikanischen Markt nichts Ungewöhnliches. Deutschen Kunden blieben die größten Klöße erspart, da die hiesige Niederlassung lokalisierte Versionen meist verspätet, aber zumindest teilweise bugbereinigt veröffentlichte. Ein weit-sichtiges Management hätte den Personalbestand in Oakhurst vielleicht entschlackt, aber bei der Gelegenheit eine hochqualifizierte Entwicklungsabteilung für die nächste Adventure-Generation aufgebaut. Episoden-Abenteuer im Online-Bereich, Mischungen aus Rollenspiel- und Adventure-Elementen: Es gäbe so einiges zu entwickeln außer 3D-Shootern und Echtzeit-Sequels. Dummerweise scheinen den Havas-Bossen kreative Visionen fremd zu sein.

Was aus dem Heer der hochqualifizierten, prominenten Arbeitslosen von Oakhurst (darunter Larry-Papa Al Lowe) wird, ist noch nicht abzusehen. Nahezu jeder Spieleentwickler in den USA ist derzeit auf der Suche nach erfahrener Personal. Wahrscheinlich wird sich die Sierra-Gemeinde allmählich in alle Winde verstreuen, um neue Jobs anzunehmen. Oakhurst ist jedenfalls Geschichte: Der 22. Februar 1999 wird als Schwarzer Montag in die Annalen der Spielehistorie eingehen. **HL**

Sierra-Chronologie

1979: Ken und Roberta Williams gründen On-Line Systems und schreiben Mystery House, das erste Grafik-Adventure.

1980: Umzug von Los Angeles nach Oakhurst, Umbenennung in Sierra-Online. Das neue Logo zeigt den Half-dome des Yosemite-Nationalparks.

1984: Veröffentlichung des ersten King's-Quest-Adventures.

1987: Start der Serien Space Quest und Leisure Suit Larry.

1989: Sierra geht an die Börse. Veröffentlichung von Hero's Quest (Quest for Glory 1).

1990: Sierra kauft Dynamix. Abschied von Texteingaben und Parsern: King's Quest 5 wird über Bildsymbole gesteuert.

1992: Sierra kauft die Pariser Firma Cocktail Vision auf.

1993: Veröffentlichung des ersten Gabriel-Knight-Adventures.

1994: Schwerer Imageschaden durch Veröffentlichung des

halbfertigen Weltraum-Strategiespiels Outpost.

1995: Sierra kauft die Firmen Impressions (Caesar 2), Papyrus (Nascar Racing) und SubLogic (Pro Pilot).

1996: Sierra wird von CUC International geschluckt.

1997: Sierra-Muttergesellschaft CUC International und die Dienstleistungsfirma HFS schließen sich zusammen, der neu entstandene Konzern hört auf den Namen Cendant.

1998: Umbenennung des Oakhurst-Studios in Yosemite Entertainment. Als letztes Spiel vor der Schließung wird Quest for Glory 5 ausgeliefert.

1999: Am 12. Januar gibt Cendant bekannt, daß die Sierra-Familie für 800 Millionen Dollar an den französischen Medienkonzern Havas SA verkauft wurde. Am 22. Februar wird u. a. das Studio in Oakhurst geschlossen. Zu diesem Zeitpunkt waren Babylon 5, Navy Seals und Middle Earth bereits lange in Arbeit.