



Ränkespiele statt Daikatana

Skandal um Ion Storm

Große Sprüche und finstere Intrigen: Hinter den Kulissen der einst hoffnungsvollen Newcomer-Firma aus Dallas brodet es.

Es hätte alles so schön werden können. Als die Spielefirma Ion Storm Ende '96 an den Start ging, hatten alle Beteiligten große Pläne. »Nur das Design zählt«, hieß das Motto der Firmengründer. In erster Linie waren

das John Romero und Tom Hall, beide ehemalige id-Software-Designer und Mitbegründer des 3D-Actiongenres. Dazu gesellten sich der ehemalige 7th Level-Chefentwickler Todd Porter sowie der frühere id-Manager Mike Wilson.

Später kam, allerdings in einer Außenstelle in Austin und weitgehend abgekoppelt von internen Vorgängen, der ehemalige Origin-Produzent Warren Spector dazu. »Nur das Design zählt« – das bedeutete vor allem, daß keine Marketing-Abteilung Einfluß auf die Spiele nehmen und kein Vertrieb halbfertige Produkte bugverseucht auf den Markt werfen sollte. Ion

Storm galt als kommender Stern am Spiele-Himmel. Großkonzerne rissen sich um Kooperationen. Wer die Beteiligungsangebote verschiedener Firmen hochrechnete, kam Anfang '97 auf einen Firmenwert von rund 100 Millionen Dollar. Und das, obwohl außer vagen Infos und bunten Bildern nichts von den angekündigten Meisterwerken zu sehen war. Schließlich ging das britische Unternehmen Eidos aus dem Rennen als Sieger hervor, präsentierte stolz einen Vertrag mit den umtriebigen Texanern. Und darf seitdem kräftig Geld nach Dallas pumpen, ohne bislang einen Dollar zurückzubekommen. Bis heute hat Ion Storm nur ein einziges Spiel veröffentlicht, das zudem schlecht und ein kommerzieller Mißerfolg war: **Dominion**.

Daikatana: Das 3D-Actionspiel macht einen prächtigen Eindruck – es wird nur nicht fertig.



Stürmisches Wetter

Der Stern von Ion Storm scheint zu sinken. Seit Monaten schon brodelt die Gerüchteküche. Scharen von Programmierern und Grafikern haben Romero & Co. mittlerweile den Rücken gekehrt. Interne E-Mails von Ion Storm, offensichtlich von verbitterten Angestellten an die Öffentlichkeit gebracht, sind regelmäßig im Internet zu finden. Den größten Schlag mußte die Firma Mitte Januar '99 einstecken. Ein Artikel in der Zeitung Dallas Observer, angereichert mit Zitaten aus zugespielten elektronischen Briefen und Hausmitteilungen, warf ein bizarres Licht auf die Vorgänge hinter den Kulissen. Einen Tag später veröffentlichte das Blatt eine umfangreiche Sammlung weiterer E-Mails wichtiger Storm-Leute, vor allem von Todd Porter, John Romero und Mike Wilson. In diesen droht etwa ein entrüsteter Porter einer Agentur mit Vertragskündigung, weil in einem Bericht des Musikmagazins Rolling Stone nicht er, sondern ausschließlich Romero abgebildet wurde. Der gleiche Porter nennt in einem anderen Schreiben die Mitarbeiter, die über 15 Monate am wichtigsten Spiel der Firma, **Daikatana**, gearbeitet hatten, nach deren Kündigung schlicht »Shit«. Wild wird mit Zahlen jongliert, von den Kosten einer Romero-Party (11.000 Dollar) über die monatlichen Überweisungen von Eidos (900.000 Dollar) bis hin zu den monatlichen US-Verkaufsmengen von **Dominion** (schlappe 7.000).

Über den Wolken

Der Vertrag zwischen Eidos und Ion Storm sieht vor, daß die Engländer die ersten drei Werke der Texaner weltweit vertreiben und außerdem eine feste Op-

tion auf drei weitere Programme haben. Für Eidos werden diese sechs Spiele zum teuren Spaß. Das britische Unternehmen durfte angeblich sofort die Entwicklungskosten in Höhe von jeweils drei Millionen Dollar für drei Projekte vorstrecken: **Daikatana**, das Rollenspiel **Anachronox** sowie Todd Porters inzwischen eingestelltes **Doppelgänger**. Mit Warren Spectors **Deus Ex** (siehe Preview) gesellte sich bald ein anspruchsvoller und teurer vierter Titel dazu. Eidos stieg für Ion Storm auch ins Immobiliengeschäft ein und erwarb für weitere Millionen ein luxuriöses Penthouse im 54. Stock des zweithöchsten Wolkenkratzers in Dallas. In den Räumlichkeiten des Chase Tower, darunter ein kostspielig ausgestattetes THX-Minikino und verglaste Konferenzräume mit Blick auf Dallas, entwickelt Ion Storm einen Teil der Spiele.

Zurückgezahlt werden diese großen Summen, so jedenfalls die Planung,

durch die Erlöse aus verkauften Spielen. Im besten Falle bekommt die Spielergemeinde erstklassige Programme, Ion Storm und Eidos verdienen Geld. Daß die Rechnung nicht unbedingt aufgehen muß, zeigte das erste von Ion Storm veröffentlichte Programm **Dominion**. Mit der Produktion des Echtzeit-Strategiespiels hatte Todd Porter bereits bei seiner früheren Firma 7th Level begonnen. 7th Level wollte das halb fertige **Dominion** verkaufen, um Bargeld in die leeren Kassen zu bekommen. Porter kam das wohl gerade recht. Seine Kalkulation könnte folgende gewesen sein: Eidos zahlt laut Vertrag 3 Millionen Dollar an Ion Storm für jedes Spiel. Ion Storm zahlt 1,5 Millionen Dollar an 7th Level. Ion Storm heuert ein paar Programmierer an. Die Programmierer stellen **Dominion** in ein paar Wochen fertig. Ion Storm verdient über eine Million Dollar, und liefert gleichzeitig einen der Eidos versprochenen sechs Titel ab.

Doch dann scheint Porter seine Einstellung plötzlich geändert zu haben, wie eine E-Mail an John Romero vom 2. 6. 97 zeigt: »Wir reden über einen Titel, der locker eine halbe Million Einheiten ver-

From: John Romero
Sent: Monday, June 02, 1997 5:08 PM
To: Todd Porter; Mike Wilson; Robert Wright; Tom Hall; Jerry O'Flaherty
Subject: RE: Dominion

I doubt that Dominion will be a 500k+ selling title - there's no killer buzz about it and if it makes it into the top 10, I would be surprised. Also, there hasn't been a game designer on the project for over half a year, so I'm sure it's not in a good state. We will have to invest time and money into the game to get it to a decent quality level and out the door.

The only reason we're thinking about acquiring it is so we can burn an option, simple as that. We don't want to get it because it strongly represents what Ion Storm is all about, because it doesn't - it's being developed by a company that sucks so bad it's going out of business.

John Romero
Game Designer
ION Storm

E-Mail von Romero an Porter: »Wir übernehmen Dominion nur, um eine der [Eidos-] Optionen loszuwerden.«



John Romero:
»Nur das Design zählt.«

From: Mike Wilson [SMTP:mikew@ionstorm.com]
Sent: Tuesday, June 03, 1997 3:46 PM
To: Todd Porter
Subject: RE: Grow up
If you'd read the email, you'd see that that's what I got to. You ask me if I have some sort of problem with you and then you don't want to hear it? That's great communication.

Mike Wilson
Cat Daddy and CEO
evil@ionstorm.com
Ion Storm

E-Mail von Wilson an Porter: »Du fragst, ob ich ein Problem mit dir habe?«



Todd Porter:
»Wir verkaufen
locker eine hal-
be Million Ein-
heiten von
Dominion.«

From: Todd Porter
Sent: Friday, October 23, 1998 11:25 AM
To: The Owners
Cc: 'Bill Underwood'
Subject: The Deal

9. VERY concerned that John's heart is not in Daikatana - and I let them know that the only attendance problem we've had is Warren....
10. VERY VERY VERY concerned about the AI in Daikatana and that there is a TREMENDOUS amount left to do.

E-Mail von Porter nach Treffen mit Eidos: »Unglaublich besorgt über die KI in Daikatana.«

kauft.« Romero's Antwort: »Dominion verkauft niemals so viel. Das Ding verkörpert nichts von dem, was Ion Storm ausmacht. Es kommt von einer Firma, die so mies ist, daß sie pleite gehen wird.« Trotzdem konnte Porter sich durchsetzen. Sein damaliges Projekt **Doppelgänger** schob er aufs Abstellgleis. Er kümmerte sich fortan mit Eifer um sein neues Spielekind, heuerte haufenweise Programmierer an, steckte jede Menge

Porter und Wilson krachte es auch persönlich. Porter wenig vornehm an einen Mitarbeiter: »Sag Wilson: Sei verdammt nochmal dankbar, daß wir dein Auto und dein Haus abgeschrieben haben, du rattengesichtiger Hurensohn.«

Wilson produziert seitdem mit seinem neuen Unternehmen Gathering of Developers die Spiele von unabhängigen, kleinen Spielefirmen. Ein halbes Jahr später folgte freilich seine Rache am alten Arbeitgeber: Er löste am einen Tag noch einen verspäteten Scheck von Ion Storm ein, am nächsten warb er im Handstreich den Großteil des wegen dauernder Querelen genervten **Daikatana**-Teams ab. Das Signal für die nervös wartenden Entwickler, sich mit ihren Kündigungsschreiben auf den Weg zum Personalbüro zu machen, wurde per E-Mail übermittelt: »Der Affe ist gelandet.«

Der Scherbenhaufen

Und dabei ist das 3D-Actionspiel der Dreh- und Angelpunkt der texanischen Softwareschmiede. Was **Star Wars**-Titel für LucasArts sind, sollte **Daikatana** ursprünglich für Ion Storm werden. Dank John Romero (sein Name prangt groß auf der bereits fertigen Packung) ein vermeintlich sicherer Erfolg, mit dem sich langfristig viele Dollar verdienen lassen sollen: Das Addon ist schon in der Mache, der Nachfolger fest eingeplant.

Um mit dem Actionspektakel die gewaltigen Entwicklungskosten sowie laufende Ausgaben bei Ion Storm zu decken, muß **Daikatana**, so las der Dallas Observer in internen Ion-Dokumenten, mindestens 2,5 Millionen mal über die globalen Ladentheken wandern. Ein Ziel, das völlig illusorisch ist. Selbst Best-

seller wie **Unreal** oder **Quake 2** überspringen im heiß umkämpften 3D-Actionmarkt nur knapp die Marke von einer Million verkauften Einheiten.

Was bislang bei Presseveranstaltungen und auf Messen von **Daikatana** zu sehen war, ist beeindruckend – aber noch weit vom Beta-Stadium entfernt. Im Gespräch mit dem Dallas Observer hat Mike Wilson eine Erklärung: »John Romero will in erster Linie Interviews geben und John Romero sein«. Porter in einer E-Mail: »Eidos macht sich sehr große Sorgen, daß John nicht mit ganzem Herzen bei **Daikatana** ist.«

Zuerst sollte das Spiel Ende 1997 erscheinen, dann verschob sich der Veröffentlichungstermin immer weiter nach hinten. Gelegentlich nahm der Rummel um die Entwicklung des Spiels groteske Züge an. So verkündete Romero erst Anfang Januar '99, der Programm-Code sei endlich vollständig von der **Quake 1**-Engine auf die **Quake 2**-Engine portiert. Technisch versierte Branchenkenner schüttelten ob solcher Aussagen nur den Kopf: Erst 15 Monate nach dem ursprünglichen Erscheinungstermin steht das technische Grundgerüst, und das bei einer lizenzierten Engine? Letztlich sind derartige Verlautbarungen wohl eher als Beruhigungsmittel für nervös wartende Eidos-Manager zu verstehen – »seht her, wir tun doch was!«

Nervöser Aktionismus also, während die Gerüchteküche weiterbrodelt. Insider in Dallas schließen schon Wetten ab: Wetten, daß Ion Storm im Sommer pleite ist? Es wäre kein schönes Ende. **PS**

→ www.dallasobserver.com
→ www.ionstorm.com
→ www.gaminginsider.com



Dominion: Das Echtzeit-Strategiespiel wurde zum Mega-Flop.

Geld in Werbung und veröffentlichte **Dominion** mehr als ein halbes Jahr später. Ergebnis: Der technisch und inhaltlich veraltete Titel kassierte eine vernichtende GameStar-Wertung (47%), lag wie Blei in den Regalen und verpaßte dem Image von Ion Storm einen starken Kratzer.

Der Affe ist gelandet

Größtes Opfer der internen Machtkämpfe, so der Dallas Observer, war Mike Wilson. Wilson soll von den Ex-Kollegen, allen voran Todd Porter, ausbootet und um seinen Firmenanteil gebracht worden sein. Abgesehen von geschäftlichen Differenzen zwischen