

Bug-Desaster Götterdämmerung: Selbst nach dem ersten Patch treten noch solche heftigen Grafikfehler auf.



Die Akte Götterdämmerung

Ein verbogtes Addon, ein hilfloser indischer Entwickler, ein Publisher in Erklärungsnot, enttäuschte Fans: Wir haben mit allen Beteiligten gesprochen und decken auf, was bei Gothic 3: Götterdämmerung schief gegangen ist.

gamestar.de
Die kompletten Interviews mit Sangam Gupta, Dr. Albrecht Seidl, Stefan Bollmann und Michael Kairat
► Quicklink: 5834

Am 27. November 2008 veröffentlicht der Publisher Jowood einen offenen Brief an alle Gothic-Fans, die das Addon **Götterdämmerung** gekauft haben. Darin heißt es wörtlich: »Jowood Productions möchte sich hiermit bei allen Fans der Gothic-Serie offen und ehrlich entschuldigen, da die Qualität des Produktes tatsächlich nicht zufriedenstellend ist.« Es ist ein Schuldeingeständnis, das in erster Linie die Wellen der Entrüstung glätten soll, die von vielen enttäuschten Käufern her auf Jowood einrollen. Aber auch ein Schuldeingeständnis, das nur weitere Fragen aufwirft: Wie konnte es passieren, dass eine Erweiterung zu einem zwei Jahre alten Spiel derart verbogt ist? Und warum wurde es trotz der bekannten Fehler in die Läden gestellt? Auf der Suche nach Antworten haben wir sowohl mit den Entwicklern und Testern als auch

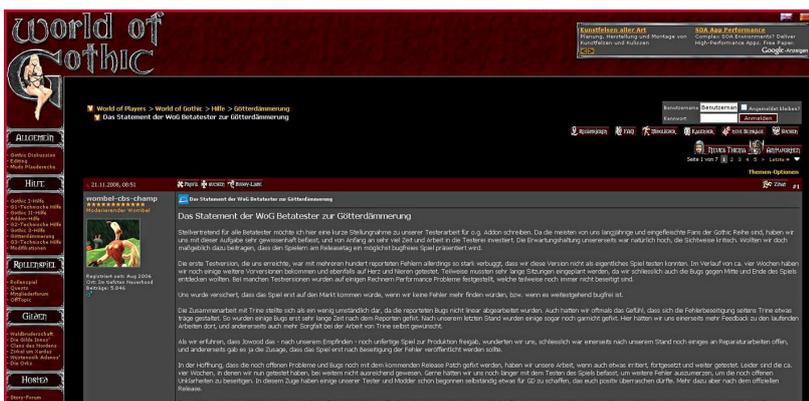
mit den Managern bei Jowood gesprochen. Die Erkenntnisse ergeben ein erschreckendes Bild: Alle haben die Katastrophe kommen sehen. Die einen konnten sie nicht verhindern, die anderen wollten es erst gar nicht.

Der falsche Entwickler

Am 14. April 2008 ist die Welt für Gothic-Fans noch in Ordnung: Überraschend kündigt Jowood eine Erweiterung zum dritten Teil von Deutschlands beliebtester Rollenspiel-Serie an. Überraschend deshalb, weil der Gothic 3-Entwickler Piranha Bytes zu diesem Zeitpunkt bereits an einem neuen Rollenspiel namens **Risen** arbeitet. Bereits im Mai 2007 hatte das Essener Studio die Zusammenarbeit mit Jowood beendet, begleitet von vielen Streitereien und gegenseitigen Schuldzuweisungen wegen der zahlreichen Bugs in **Gothic 3**.

Wer also würde nun **Götterdämmerung** entwickeln? Jowood macht daraus monatelang ein regelrechtes Staatsgeheimnis. Selbst als wir im Juli 2008 für eine Preview ein Mail-Interview mit dem Team führen, verschweigt man uns, mit wem wir da überhaupt reden. Der vermutliche Grund für die Geheimnisträmerie: die Angst vor einem Image-Schaden. Denn im August, also erst drei Monate vor dem Veröffentlichungstermin, präsentiert Jowood schließlich kein erfahrenes deutsches Entwicklerteam, sondern das außerhalb seines Heimatlands völlig unbekannt indische Studio Trine Games. Fans und Medien reagieren mit Skepsis. Dr. Albert Seidl, Vorstandsvorsitzender von Jowood, begründet die damalige Entscheidung: »Trine zählt zu den besten Entwicklerstudios in Indien. Natürlich spielte, wie bei allen anderen Produktionen, das Budget bei der Entwicklersuche eine große Rolle. Generell sind wir allerdings nur dem vorherrschenden Trend in der Branche gefolgt, auswärtige Studios zu beschäftigen, die über das notwendige Know-How verfügen.«

Im Klartext: Die Aufgabe war groß, das Budget begrenzt. Branchen-Gerüchten zufolge hatte das erst 2006 gegründete und international unerfahrene Team rund zwölf Monate Zeit für **Götterdämmerung** – ein knappes Zeitfenster für ein Projekt dieser Größenordnung, Komplexität und problembehafteten Vorgeschichte. Laut dem Trine-Geschäftsführer Sangam Gupta arbeiteten deshalb 45 Leute am Spiel. Ein enormer Personalaufwand vergleichbar mit dem von **Drakensang**, den



Die Fansseite **woldogothic.de** kritisiert in einem offiziellen Statement den Ablauf des Betatests.



Drei Spieleproduktionen des indischen Entwicklerstudios Trine Games: das Rennspiel **Streets of Mumbai**, die Action-Fliegerei **Wings of Control** und das Echtzeit-Strategiespiel **Trash** (von links nach rechts).

Jowood bei einem erfahrenen deutschen Team niemals hätte finanzieren können.

Die falsche Technik

Das Hauptproblem für Trine Games: Sie müssen sich in ein fremdes Spiel einarbeiten, und damit auch in eine fremde Technologie. Wohlgermerkt eine Technologie, mit der selbst deren Urheber Piranha Bytes massive Schwierigkeiten hatte, wie das Studio nach der Veröffentlichung von **Gothic 3** offen zugab. Einen Wissensaustausch, geschweige denn eine Zusammenarbeit zwischen Trine und Piranha Bytes hat es während der gesamten Entwicklung von **Götterdämmerung** nie gegeben. Trine bekam von Jowood lediglich den Programmcode des Hauptspiels sowie separat die zwischenzeitlich von der Community erstellten Patches und Erweiterungen und musste dann zusehen, wie man damit klar kommt.

So verwundert es kaum, dass Sangam Gupta in einem Interview mit einer tschechischen Fan-Seite von vielen Hindernissen und Problemen berichtet, mit denen er und sein Team bei der Entwicklung von **Götterdämmerung** zu kämpfen hatten: »Es war unglaublich schwierig, mit den Editoren zu arbeiten. Die haben allein zehn Minuten gebraucht, um auf unseren Rechnern überhaupt zu starten. Jeder Absturz hat enorm viel Zeit gekostet, weil wir dann das komplette Programm neu hochfahren mussten. Auch die Scripting Engine von Piranha Bytes, mit der wir neue Inhalte erstellt haben, hat viele Bugs verursacht.«

Das falsche Testen

Die Probleme sind offensichtlich, dennoch hält Jowood zunächst am Veröffentlichungstermin fest. Und das, obwohl der Betatest erst am 15. Oktober beginnt, also nur rund einen Monat vor dem Verkaufsstart. Gerade mal 44 Leute, allesamt Mitglieder der engagierten **Gothic**-Community, nehmen daran teil. Zum Vergleich: Der Betatest des ähnlich komplexen **Drakensang** dauerte drei Monate und wurde mit 100 Leuten durchgeführt, bei **Sacred 2** waren es vier Monate und 800 Tester.

Zum Teststart ist **Götterdämmerung** in einem miserablen Zustand. Stefan Bollman, einer der Beta-Tester, erinnert sich: »Was man uns als erste zu testende Version gab, erinnerte eher an eine frühe Alpha-Version als an eine Beta, die nur noch ein wenig nachpoliert werden muss. Offensichtlich haben sich die

Entwickler zu wenig mit der Welt beschäftigt, die sie vorgefunden haben.« Hinzu kommt, dass die Zusammenarbeit mit dem allen Anzeichen nach überforderten indischen Entwicklerstudio nur mäßig funktioniert. In einer offiziellen Stellungnahme schreiben die Beta-Tester der Fanseite worldofgothic.de: »Die Zusammenarbeit mit Trine Games stellte sich als ein wenig umständlich dar, da die berichteten Bugs nicht linear abgearbeitet wurden. Auch hatten wir oft das Gefühl, dass sich die Fehlerbeseitigung seitens Trine etwas träge gestaltet. So wurden einige Bugs erst sehr lange Zeit nach dem Berichten behoben. Nach unserem letzten Stand wurden einige sogar noch gar nicht behoben. Hier hätten wir uns einerseits mehr Feedback zu den laufenden Arbeiten dort und andererseits auch mehr Sorgfalt bei der Arbeit von Trine selbst gewünscht.« Vieles hakt dabei schon bei der Kommunikation: Die Beta-Tester berichten ausschließlich an einen Community Manager von Jowood, der leitet wiederum das Feedback an die kanadische Firmentochter Dreamcatcher weiter. Erst die hat schließlich den direkten Draht nach Indien. Kein Wunder, dass die Fehlerbereinigung dem Zeitplan hinterherhinkt.

Der falsche Plan

Zu diesem Zeitpunkt, einige Wochen vor der geplanten Veröffentlichung, hat Jowood noch die Möglichkeit, auf das Feedback der Community zu hören und die drohende Katastrophe zu verhindern. Doch die Verantwortlichen verschieben den Veröffentlichungstermin lediglich um zwei Wochen nach hinten. Diese Zeit soll, so der Plan, für die Entwicklung eines ersten Updates genutzt werden, das zumindest die größten Fehler behebt. Der Extra-Puffer reicht hinten und vorne nicht, der Patch löst nur einen Bruchteil der Probleme. Laut Stefan Bollmann stecken in der Verkaufsversion noch hunderte Bugs, die schon von den Testern gefunden und gemeldet worden waren. Der **Götterdämmerung**-Producer Michael Kairat gibt gegenüber GameStar zu: »Die Schuld für den derzeitigen Zustand liegt eindeutig bei uns. Wir haben das Produkt in die Regale gestellt und gehofft, mit einem Patch zum Release die Fehler beheben zu können. Dieses Timing ist uns schlichtweg nicht gelungen.« Bleibt die Frage, ob Jowood wirklich ernsthaft daran geglaubt hat, sämtliche Probleme in den Griff zu bekommen. Nach allem,

was wir von der Community und den Entwicklern gehört haben, hätte es für jeden Spielefachmann offensichtlich sein müssen, dass nur eine mehrmonatige Verschiebung das Fiasco noch hätte verhindern können.

Was steckt also wirklich dahinter? »Die Entscheidung, wann ein Produkt veröffentlicht werden soll, fällt nicht kurz vor dem Release eines Spiels, sondern unterliegt einer langfristigen Planung«, rechtfertigt der Jowood-Boss Dr. Albert Seidl die Firmenstrategie. »Es bedarf einer detaillierten Projektplanung, einer ausgefeilten und gut durchdachten Marketingkampagne sowie entsprechenden Vorverkäufen.« Das ist sicherlich ein Teil der Wahrheit. Der andere Teil dürfte in den derzeit schlechten Geschäftszahlen von Jowood liegen. Im Vergleich zum Vorjahr musste das Wiener Aktienunternehmen in den ersten neun Monaten 2008 einen Gewinneinbruch von fast 30 Prozent hinnehmen. Und das in erster Linie deshalb,

weil sie deutlich weniger selbst produzierte Titel veröffentlichten als noch 2007. **Götterdämmerung** war womöglich als Rettungsanker fest eingeplant, eine längere Verschiebung konnte oder wollte man sich nicht leisten. Nun bekommt Jowood die Quittung – allerdings erst mal nicht von den Investoren, sondern vor allem von den verärgerten Fans: **Götterdämmerung** erreichte bislang nicht mal ein Zehntel der Verkaufszahlen von **Gothic 3**. Dagegen helfen weder offene Briefe noch Schuldeingeständnisse.



Sangam Gupta leitet das indische Entwicklerstudio Trine.



Dr. Albert Seidl ist Geschäftsführer der Jowood AG.

HK