

# Die Akte Ascaron

Der Gütersloher Spielehersteller Ascaron hat große Spiele wie *Sacred* hervorgebracht, aber mindestens ebenso groß waren seine Reinfälle. Mit der Pleite im April endet eine Ära – auch eine von Pfusch und Nachlässigkeit. Die Geschichte einer schleichenden Katastrophe.



*Sacred 2* ist Ascarons letztes Projekt. Das Action-Rollenspiel verzögerte sich über Jahre und verschlang zu viel Geld.

Am Tag, an dem es zu Ende geht, ruft Holger Flöttmann seine Projektleiter einzeln zu sich ins Büro. Sie hören seine Mitteilung ohne Überraschung; dann tragen sie sie in ihre Teams. Mitarbeiter werden zusammengerufen. Für einen der Programmierer ist es der erste Arbeitstag, frisch eingestellt hört er die Neuigkeit: Sein Arbeitgeber ist Pleite. Am 31. August 2001 beantragt die Ascaron Software Publishing GmbH beim Amtsgericht Bielefeld die Eröffnung des Insolvenzverfahrens.

Es ist Ascarons erster Konkurs. Acht Jahre später wird eine zweiter folgen, und diesmal ist er endgültig. Die Zeit dazwischen erzählt eine Geschichte, die auf ihre Weise eine Antwort gibt auf die Frage, warum die größten Videospiele-Verlage der Welt aus den USA und Japan und Frankreich und England kommen, aber Deutschland, der viertwichtigste Spielmarkt der Welt, bis heute keinen Publisher von globalem Rang hervorgebracht hat. Es ist eine Parabel über die hiesige

Branche, und sie handelt von einer Firma, die klangvolle Marken aufbaute und dann ruinierte. Die, wenn sie Geld hatte, es verpulverte. Der es nie am Willen zur Größe mangelte, aber an der Kompetenz. Die davon lebte, dass die Spieler in diesem Land Zumutungen ertragen.

Bis es irgendwann nicht mehr ging.



Die Geschichte von Ascaron beginnt mit Holger Flöttmann. Flöttmann ist Westfale, Jahrgang '66, ein robuster Mann, der auch im Anzug leger wirkt; er könnte Fußballtrainer sein. Er raucht Kette, die Stimme ist tief.

Flöttmann ist ein Gewächs der deutschen Spielebranche. Er war bei Rainbow Arts, Ende der 80er der bedeutendste deutsche Spielehersteller. 1988 gründet er seine eigene Firma, Thalion. Da ist er 21. Thalion macht gute Spiele, am bekanntesten wird **Amberstar**, aber der kommerzielle Erfolg bleibt aus. Flöttmann verkauft Thalion an Ariolasoft.

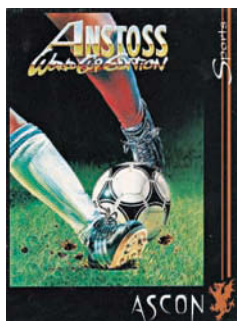
Die Geschichte seiner zweiten Firma beginnt auf dem Bett. An einem Sonntagnachmittag im Jahr 1991 liegt Flöttmann in sei-

## Ascarons Höhen und Tiefen



**Der Patrizier**  
(1992)

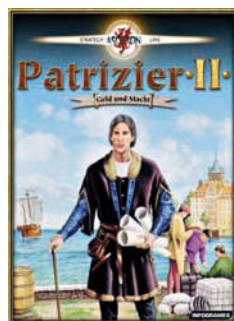
Das erste eigene Werk wird aus dem Stand populär und begründet Ascarons Ruf als Entwickler solider Handelssimulationen.



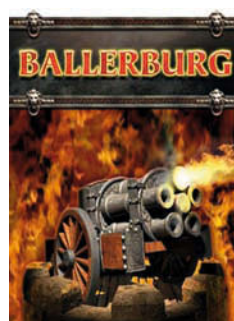
**Anstoss: World Cup Edition** (1993)  
Anstoss legt den Grundstein für eine der populärsten deutschen Fußball-Manager-Serien. Die WM-Edition ist noch besser.



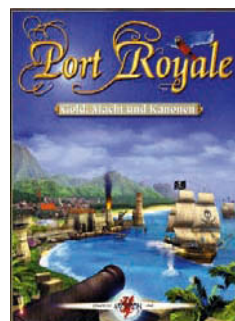
**Anstoss 3** (2000, GS: 87%)  
Zu seinen Spitzenzeiten ist Anstoss unangefochten der beste deutsche Fußball-Manager, vielleicht sogar der beste der Welt.



**Patrizier 2** (2000, GS: 85%)  
Die letzte große Handels-simulation alter Schule, bevor die Anno-Serie das Genre revolutioniert.



**Ballerburg** (2001, GS: 75%)  
Nettes Zwischendurch-Spielchen, viel zu aufwändig produziert und ohne klare Zielgruppe.



**Port Royale** (2002, GS: 72%)  
Das modernisierte Schwes-terspiel von Patrizier leidet unter massiven Bugs. Patches erhöhen die Wertung nachträglich auf 84.

nem Schlafzimmer in Gütersloh und denkt sich Namen aus. Am Ende bleibt er bei Ascon hängen. Die Adresse, so geht die Legende, sollte möglichst weit vorn im Telefonbuch stehen, deshalb das A. Der Rest ist Fantasie. Fünf Jahre später muss er sie umbenennen, weil der Schweizer Telekommunikations-Konzern Ascom die Namensähnlichkeit beklagt hatte. So wird aus Ascon Ascaron.

Holger Flöttmann bleibt bei Ascaron bis zum letzten Tag, 18 Jahre lang. In der deutschen Spielebranche ist das eine Ewigkeit. Er hat das Schicksal der Firma bestimmt, zweifellos. Es ist nur nicht ganz klar, ob das eine gute Sache war oder eine schlechte.

Er sei ein genialer Produzent, sagen die einen. Ein Theoretiker, ein Visionär. Man sagt ihm Überzeugungskraft nach, er kann Leute mitreißen. Ein kreativer Kopf, kein Mann der Praxis. Wenn er sich entspannen will, spielt er im Büro Gitarre. Wenn er planen soll, wird er philosophisch, abstrakt. Details liegen ihm nicht. Er selbst sieht sich als Entwickler; am liebsten, sagt er, hätte er weiter Spiele entworfen, statt sich nur um das Geschäft zu kümmern. Holger Flöttmann trägt die Schuld daran, dass die Dinge bei Ascaron aus dem Ruder liefen, sagen ehemalige Führungskräfte. Holger Flöttmann sei eher Opfer als Täter, sagt sein späterer Geschäftsführer Heiko tom Felde. Zu viele Menschen seien ihm auf der Nase herumgetanzt. 18 Jahre lang.

Den größten Hit verdankt Ascaron einer Pleite. Im Jahr 2001 trudelt der Aachener Entwickler Ikarion (**Demonworld**, **Hattrick**) in die Insolvenz. Ikarions Insolvenzverwalter ist mit der Abwicklung der bankrotten Computerkette Vobis ausgelastet, die kleine Spielefirma läuft unter dem Radar. So kann Holger Flöttmann aus der Konkursmasse günstig einen großen Teil der Ikarion-Mannschaft und eines der Projekte herauskaufen. Das heißt **Armalion**.

**Armalion** sollte ein Rollenspiel mit der Lizenz der Fantasy-Reihe **Das Schwarze Auge (DSA)** werden. Als Ascaron den Titel übernimmt, ist er etwa zur Hälfte fertig. Flöttmann gründet in Aachen eine Tochterfirma von Ascaron, benannt Studio 2. Dort soll **Armalion** fertig gestellt werden, ohne **DSA**-Lizenz, als Action-Rollenspiel. Und unter neuem Namen: **Sacred**.



Das erste eigene Projekt von Ascon heißt **Der Patrizier**. 1991 entdeckt Holger Flöttmann eine Wirtschaftssimulation für den Atari ST, entwickelt von drei Studenten, die ihrem Spiel den Titel »Die Pfeffersäcke« gaben. »Das war vielleicht nicht der beste Name«, erinnert sich Flöttmann. Er kauft das Spiel und lässt es weiterentwickeln. **Der Patrizier** wird Ascons erster Hit, er begründet den Ruf der Firma als Brutstätte für spaßige Historien-Simulationen. **Hanse** (1994) und **Elisabeth I.** (1996) untermauern den Anspruch.

Ascons zweites Spiel ist ein Fußball-Manager: **Anstoss**. Für den Atari ST gibt es damals ein Hobbyprojekt eines jungen BWL-Studenten namens Gerald Köhler, das Spiel hieß **Kicker**. Holger Flöttmann liest das Handbuch in der Badewanne in einem Londoner Hotel. Er überredet Köhler, dauerhaft bei Ascon einzusteigen.

**Anstoss** ist ein durchdachter Fußballmanager, vor allem aber ein witziges Programm, das dem Platzhirsch **Bundesliga Manager** ein Augenzwinkern entgegengesetzt. Das kommt gut an. Durch die **WM-Edition** (1994) und die Nachfolger **Anstoss 2** (1997) und **Anstoss 3** (2000) wird die Serie zu einem strahlenden Sterne am deutschen Spielehimmel.



Als Ascaron 2002 **Armalion** übernimmt, entpuppt es sich als technisch gut, aber inhaltlich unausgegrenzt. In den folgenden zwei Jahren wird es zu **Sacred** umgebaut. Das Programm ent-



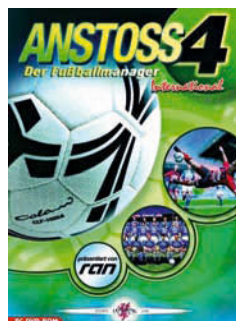
Holger Flöttmann ist der Gründer von Ascaron (Foto von 2003).

steht in Aachen, die kreative Leitung kommt vom Ascaron-Stammsitz in Gütersloh. Die räumliche Trennung ist unpraktisch. »Wenn **Sacred** gut läuft, dann entwickelt ihr den nächsten Titel alleine«, verspricht Flöttmann dem Leiter des Studio 2, Franz Stradal. **Sacred** läuft nicht nur gut, es läuft fantastisch, es wird in Deutschland zum Überraschungshit des Jahres 2004. Innerhalb von vier Wochen verkauft Ascaron 100.000 Stück, im Laufe der Jahre werden es weltweit zwei Millionen. Man plant erst ein Addon, dann eine Fortsetzung. Die Verantwortung verschiebt sich nach Aachen.



Es muss irgendwann Ende der 90er sein, als Holger Flöttmann beschließt, dass Ascaron größer werden muss. Er will nach Europa.

Schon das erste **Patrizier** und die **Anstoss**-Reihe hatte Ascon ins Ausland verkauft, dort hießen sie **The Patrician** und **On the Ball**. Als 2000 **Patrizier 2** erscheint, läuft das Spiel nicht nur in Deutschland blendend, sondern auch international; allein in Spanien gehen 60.000 Stück weg, **Patrizier 2** kommt selbst in Japan in den Handel.



**Anstoss 4**  
(2002, GS: 79%)  
Die Neuentwicklung entpuppt sich als unausgegrenzt und fehlerhaft, die Fans der Serie reagieren ernüchtert bis frustriert.



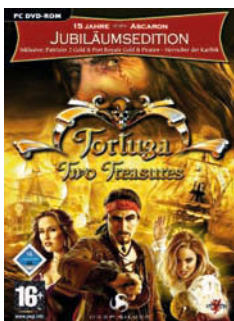
**Anstoss 2005**  
(2004, GS: 64%)  
Die uninspirierte Neuaufgabe des vierten Teils vergault die letzten Fans. Der Ruf der Anstoss-Reihe liegt am Boden.



**Sacred**  
(2004, GS: 87)  
Der Überraschungshit dominiert einige Jahre lang das Genre der Action-Rollenspiele, trotz Bugs und Detailschwächen.



**Darkstar One**  
(2006, GS: 86)  
Durchdacht und tadellos umgesetzt, aber leider am Markt vorbei: Das tolle Weltraumspiel findet viel zu wenige Käufer.



**Tortuga: Two Treasures**  
(2007, GS: 68)  
Drei Jahre lang steckt Ascaron Millionen in ein dürrtiges, erfolgloses Piraten-Abenteuer.



**Sacred 2**  
(2008, GS: 80)  
Man merkt den Zeitdruck: Bugs und Balance-Probleme trüben den Spaß am an sich gelungenen Action-Rollenspiel.

Flöttmann schließt einen Vertriebsvertrag mit den französischen Infogrames, dem heutigen Atari. Ascaraons Spiele sollen in die Welt.

Aber mit der Größe ist das so eine Sache: Wer stark sein will, muss Muskeln haben.

2000 wird mit Gerald Köhler Ascaraons wichtigster Designer von Electronic Arts abgeworben. Die Lücke, das zeigen die kommenden Jahre, wird nie mehr geschlossen.

2001 floppen die Eigenentwicklungen Anstoss Action und Ballerburg. Ascaron hatte aufs völlig falsche Pferd gesetzt, kaum jemand will die Nischentitel kaufen.

2002 verklagt Electronic Arts Ascaron wegen Lizenzverletzung bei **Anstoss 4**, die Spielernamen müssen geändert werden, alle Spiel-CDs werden eingestampft und neu gepresst. Ascaron posaunt eine Gegenklage hinaus, reicht sie aber nie ein. Ein Papiertiger.

Als Ascaron 2001 zum ersten Mal Pleite geht, kursieren zwei Theorien zu den Gründen. Die eine stammt von Holger Flöttmann, und sie deutet auf Infogrames. Der Vertriebspartner kaufte um die Jahrtausendwende Firmen auf, schluckte Hasbro Interactive, Melbourne House, Psygnosis, blähte sich auf. »Als vergleichsweise kleiner deutscher Publisher«, sagt Flöttmann, »kamen wir bei Infogrames unter die Räder.« Als die Franzosen Rückzahlungen von Entwicklungsvorschüssen einforderten, habe das Ascaron das Genick gebrochen.

Die andere Theorie besagt, dass Ascaron sein Kapital in schlecht geführten Projekten verbrannt habe. Angeblich verschlingt **Anstoss Action** zwei Millionen Mark, das simple **Ballerburg** eine Million, beides viel zu teuer.

Es reicht nicht für groß.



In Aachen, im Studio 2, arbeitet Franz Stradal ab 2004 an **Sacred 2**. Stradal hat eine offene Entwicklungsphilosophie: Alle Teammitglieder sollen am Designprozess teilhaben können. Daher durfte nicht zu viel festgelegt sein.

»Franz Stradal hielt nicht viel von präzisen und vollständigen Konzepten«, erinnert sich Daniel Dumont, damals Projektleiter in Gütersloh. »Holger Flöttmann ließ ihn gewähren.« In Aachen baut ein Programmierer den Welt-Editor von **Sacred 2**, ein anderer den Missions-Editor. Am Ende stellt man fest, dass sie nicht miteinander funktionieren.



Ganz am Anfang, bei **Der Patrizier** und **Anstoss**, ist Holger Flöttmann noch Produktionsleiter. Doch seine Rolle verschiebt sich bald auf ein anderes Feld: »Ich hatte nach Anstoss nur noch ein »Hobby«, und das war Geldbeschaffung.«

Es ist in Deutschland nicht leicht, Kapital für die Entwicklung von Unterhaltungssoftware aufzutreiben, man muss überzeugen, oft überreden, manchmal betteln. Das geht den meisten Softwarefirmen so. Bei Ascaron ist es über die Jahre ein Dauerzustand. »Die Geschichte von Ascaron«, fasst der ehemalige Projektleiter Guido Eickmeyer zusammen, »ist die Geschichte finanzieller Nöte.« Manchmal bekommen die Angestellten ihr Gehalt erst mit Verspätung. Rund um die Insolvenz 2001 erhält das Team über Monate gar keinen Lohn. »Zum Teil wusste ich am 20. des Monats nicht, wovon ich am 25. die Gehälter bezahlen sollte«, erinnert sich Holger Flöttmann. »Die Kohle war immer knapp.«

Dass es schwer ist, in Deutschland Investoren zu finden, ist die eine Seite der Medaille. Was man mit dem Geld macht, die andere. »Generell standen bei Ascaron Investments in Entwicklungen und vertriebliche Erwartungen selten in einem gesunden Verhältnis zueinander«, urteilt Eickmeyer. Im Klartext: Ascaron plante schlecht.



Irgendwann 2006 lädt sich Holger Flöttmann eine Testversion von **Sacred 2** vom internen Netzwerk und beginnt zu spielen. Er läuft stundenlang durch leere Gebirge. Als er mit dem Team

spricht, stellt sich heraus: Was er gesehen hat, ist nur ein Bruchteil der ganzen Welt. Irritiert wendet er sich an den Projektleiter Stradal: »Okay Jungs, ihr habt fantastisches Gelände, aber wo ist das Spiel?«



Als der gute Ruf der Firma Ascaron ab 2002 allmählich eine andere Färbung bekommt, geht es wieder um Geld. Der Wendepunkt heißt **Anstoss 4**.

Die vierte Episode der populären Manager-Serie bringt es auf 130.000 Vorbestellungen, nach dem Erscheinen im November 2002 schnellte sie an die Spitze der Verkaufscharts. »Anstoss 4 hat sich in den ersten Wochen stark verkauft, es gab ja viele Fans der Serie«, erzählt Guido Eickmeyer, der Projektleiter. »Danach ist es gnadenlos abgestürzt.«

**Anstoss 4** ist nicht nur in fast jeder Hinsicht ein spielerischer Rückschritt zu Teil 3. Es ist auch von massiven Fehlern geplagt, die es zum Teil unspielbar machen. Nach Gerald Köhlers Weggang hat bei Ascaron niemand mehr echte Erfahrung im Management-Genre, Holger Flöttmann setzt ein Junior-Team ein. Das stellt zuerst fest, dass der Programmcode von **Anstoss 3** so verworren ist, dass ihn kein Mensch mehr entschlüsseln kann. Ascaron kündigt **Anstoss 4** notgedrungen als »komplette Neuprogrammierung« an. »Wir sind da mit viel Enthusiasmus und viel Naivität reingesteuert«, sagt Guido Eickmeyer. Sein 20 Mann starkes Team hat große Pläne, aber keine Erfahrung und nur 12 Monate Zeit. Die Aufgabe ist zu groß, am Ende geht es nur noch darum, irgend etwas Lauffähiges zu produzieren. »Es gab finanzielle Zwänge. So blieb keine Zeit für notwendiges Bugfixing und Polishing.« Ascaron steht wieder einmal am Rand der Zahlungsunfähigkeit, das Spiel muss raus. »Die Marke Anstoss«, sagt Eickmeyer, »hat sich von diesem Schock nie wieder erholt.« Aber Ascaron lernt nicht aus dem Debakel. **Sacred** ist beim Erscheinen 2004 so voll mit Fehlern, dass Ascaron zehn Monate später eine »Neue Auflage« in den Handel stellt, inklusive Patch 1.8. **Anstoss 2007**, erinnert sich Heiko tom Felde, sollte acht Tage vor dem Bundesliga-Start im Handel stehen. »Das Team hat die von der Qualitätssicherung gemeldeten Bugs in der Liste einfach als »erledigt« gekennzeichnet.«

Nach vier Patches stellt Ascaron die Pflege von **Anstoss 2007** ein, ohne dass alle Fehler behoben wären.



Im August 2007 findet in Leipzig die Games Convention statt, und Ascaron hat einen Deal mit dem Computerhersteller Dell vereinbart: Vor Ort soll **Sacred 2** gezeigt werden, lauffähig, mit 16 Spielern im Multiplayer-Modus. Als die Nachricht Studio 2 erreicht, reagiert man dort panisch: So weit sei man noch nicht! Zwei Monate vor der Messe existiert von **Sacred 2** lediglich einer der Hauptcharaktere, die Seraphim, die mit drei Schlaganima-



**Sacred** gefiel 2004 durch den hübschen Mix aus 2D-Hintergründen und 3D-Charakteren.



Mit **Anstoss 3** erreichte die Serie ihren Höhepunkt, auch dank der 3D-Spielszenen.

tionen auf einer grünen Wiese herumhüpft. Zu diesem Zeitpunkt liegt der Erscheinungstermin auf März 2008.

Es gibt wohl kein anderes Projekt, das die Grundprobleme von Ascaron besser sichtbar macht als **Tortuga: Two Treasures**, die Fortsetzung eines kleinen Actionspiels namens **Piraten: Herrscher der Karibik**. Das hatte der Designer Daniel Dumont 2003 als simplen Ableger der Handelssimulation **Port Royale** ausgekoppelt, ein Klon des Klassikers **Pirates!**, der zwischen 50.000 und 100.000 Euro kostete und ein Vielfaches davon einspielte. **Tortuga** soll 2004 genau das Gleiche auf Basis von **Port Royale 2** werden. Es ist kein besonders kompliziertes Konzept.

Irgendwo auf dem Weg muss das vergessen worden sein. **Tortuga: Two Treasures**, wie das Spiel am Ende heißt, ist drei Jahre in der Entwicklung, verschlingt zwei Millionen Euro, verschleißt diverse Projektleiter, beschäftigt zeitweise die profilierten Branchen-veteranen Bob Bates (Legend Entertainment) und Noah Falstein (LucasArts) als Drehbuchautoren, und als Daniel Dumont das Projekt am Ende übernimmt, da »war nichts fertig.« »Es fehlte die Vision, das Handwerkszeug und die Erfahrung«, urteilt Holger Flöttmann rückwirkend. Wie konnte das jahrelang unbemerkt bleiben? Wie kann ein Entwicklerteam so aus dem Ruder laufen?

»Ich habe meinen Leuten relativ viel Freiheit gelassen«, sagt Holger Flöttmann.

»Holger hat sich zuwenig gekümmert. Er hätte das Team entweder auf Vordermann bringen müssen oder das Projekt einstellen«, sagt Daniel Dumont.

»Mir ist es nicht gelungen, immer das richtige Personal zu finden«, sagt Holger Flöttmann. »Man wollte das Tollste vom Tollen«, sagt Torsten Meier, der Ascaron-Pressesprecher. »Es fehlt in Deutschland an fähigen Producenten und an Produktionserfahrung«, sagt Holger Flöttmann.

»Wie oft muss einer in den Misthaufen treten, bis er es lernt?«, fragt Daniel Dumont. »Jedes Mal gab es kein Konzept, jedes Mal große Kosten, jedes Mal sagte Holger: Nächstes Mal machen wir es besser.«

Dumont stellt **Tortuga: Two Treasures** fertig, »wir haben es dann als Casual-Spiel verkauft«, erzählt Torsten Meier. Eingespielt hat das Millionenprojekt, so hört man, 200.000 Euro.

Nach der Games Convention 2007, auf der Ascaron tatsächlich in einem Gewalttakt gebaute **Sacred 2**-Duelle für 16 Spieler vorstellte, kommt der Projektleiter Franz Stradal mit einer Nachricht zu Holger Flöttmann. Der Erscheinungstermin im März 2008 sei utopisch. Stradal schlägt vor, so erinnert sich Flöttmann, die Hälfte des **Sacred**-Teams zu entlassen und ihm drei weitere Jahre Zeit zu geben.

Es ist nicht so, dass Ascaron nie Geld hatte. Vor allem durch den überraschend großen Erfolg von **Sacred** fließt nach 2004 ein Schwung frischen Kapitals in die Kasse. Die Krux, wohl auch die Tragik ist, wie Ascaron sein Kapital wieder und wieder falsch investierte, in Ideen ohne richtige Analysen.

**Darkstar One** zum Beispiel, ein Weltraumspiel von Daniel Dumont, entstand aus dem Gedanken, ein brachliegendes Genre zu besetzen. Das Spiel war sehr gut, wurde mit Kritikerlob überhäuft, doch es blieb in den Regalen liegen. Es hatte, wie sich herausstellte, schon seinen Grund, dass keine Firma mehr Weltraumspiele herstellte. Die Entwicklungskosten von zwei Millionen Euro spielte **Darkstar One** nicht wieder ein, auch wenn es diese Marke nur knapp verfehlte.

**Tortuga: Two Treasures** entsprang der Idee, im Piraten-Genre den Glorienschein des legendären **Pirates!** zu stehlen; ein Wagnis, an dem sogar der offizielle **Pirates!**-Nachfolger 2005 zerschellte.

**Anstoss Action** soll sich als taktische Fußball-Simulation neben der actionlastigen **Fifa**-Serie etablieren, ohne Lizenz und ohne echte Vereine. Es war, so Guido Eickmeyer, »ein utopisches Ziel«.

Man muss den Eindruck bekommen, dass Ascaron eher zufällig Hits produzierte, um sich dann regelmäßig in den Nachfolgern zu verrennen. »Patrizier, Anstoss und Sacred waren für uns Überraschungserfolge«, urteilt selbst Holger Flöttmann, und es wirkt entwaffnend, wenn er das sagt und ein bisschen naiv.

Als sich um die Games Convention 2007 herausstellte, wie es um **Sacred 2** steht, zieht man bei Ascaron personelle Konsequenzen. Die Investoren, die bei Ascaron seit der ersten Insolvenz mit am Tisch sitzen, setzen den bisherigen Marketing-Leiter Heiko tom Felde als neuen Geschäftsführer durch. Von nun an hat dieser in der Firma das Sagen. Franz Stradal, der Projektleiter von **Sacred 2**, wird entlassen.

Ende 2007 laufen bei Ascaron Vergangenheit und Zukunft zusammen, und der Daseinszweck der Firma reduziert sich auf eine einzige Sache: **Sacred 2**. 15 Jahre lang hat Ascaron versucht, sich breit aufzustellen, das Sortiment auszuweiten, zum internationalen Publisher mit universellem Portfolio heranzuwachsen. Nun knüpft die Firma ihr Schicksal auf Ge-  
deih und Verderb an ein einzelnes Produkt.

Von **Sacred 2** sind zu dem Zeitpunkt nur Teile der Welt und der Grafiken fertig, eine hübsche Hülle. »Die ersten zwei Jahre der Entwicklung waren praktisch für die Katz«, sagt ein Insider. Heiko tom Felde hat einen anderen Führungsstil als Holger Flöttmann, er gilt als Mensch, dem schnell der Kragen platzt. Er sagt Dinge wie: »Ich musste mit dem eisernen Besen durchgehen.« Er habe »Ergebnisse erwartet, Druck gemacht, klare Worte gefunden.« Die Entwicklung von **Sacred 2** muss umstrukturiert werden, der Firma läuft jetzt die Zeit davon. In der Entwicklung sitzen zu Hochzeiten 60 Leute, dazu kommen 30 weitere Angestellte, »die Kosten waren immens«, sagt Daniel Du-



In den karibischen Gewässern von **Tortuga: Two Treasures** versenkte Ascaron sehr viel Geld.

mont. Jeden Monat verschlingt Ascaron 500.000 Euro, zum 31.3.2008 weist der Geschäftsbericht einen Fehlbetrag von 8.774.606,93 Euro aus. Innerhalb eines Jahres haben sich die Schulden verdoppelt.

Wie lange kann das gut gehen? Bis wann rechnet sich ein Spiel? »Es gibt eine einfache betriebswirtschaftliche Betrachtungsweise«, sagt Holger Flöttmann: »Solange man mehr Geld rauskriegt, als man hineinsteckt, lohnt es sich.« Das erste Sacred hat sich weltweit zwei Millionen Mal verkauft. Für den zweiten Teil setzt Ascaron 1,2 bis 1,4 Millionen an, allein auf dem PC. Das ist die erste Rechnung, vor der Games Convention, vor den Verschiebungen. Stück für Stück muss die Verkaufsprognose in Folge der steigenden Entwicklungskosten nach oben geschraubt werden, bis sie zur Verkaufsfantasie wird. »Die Verkäufe von Sacred vier Jahre später zu wiederholen war eher unrealistisch«, sagt der Pressesprecher Torsten Meier, »der Markttrend hat sich im Laufe der Zeit verändert.« Aber es gibt für Ascaron kein Zurück. »Irgendwann erreichst du den point of no return«, sagt Holger Flöttmann, »entweder du machst weiter oder die Firma ist am Ende. Und das Ende ist keine Alternative.« **Sacred 2** muss ein Erfolg werden. »Wir haben da alles reingepfeffert«, sagt Torsten Meier. »Wir waren an jedem Punkt der Welt, um Journalisten und Spieler für Sacred 2 zu begeistern. Irgendwann habe ich angefangen, von der Seraphim zu träumen.«

**Nach Tortuga: Two Treasures** wird Daniel Dumont mit seinem Team abgeordnet, um die Konsolenumsetzung von **Sacred 2** vorzubereiten. Das Spiel soll nach dem PC für Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen. Als Dumont den Zustand des Spiels sieht, schlägt er die Hände über dem Kopf zusammen. Zwischen PC- und Konsolenteam kommt es immer wieder zu Verstimmungen, auch weil Dumonts Leute nicht anfangen können: **Sacred 2** ist so fehlerhaft, dass es an der Qualitätskontrolle für Konsolenspiele von Microsoft und Sony scheitert. Dumont muss das Erscheinen der

PC-Version und der ersten zwei Patches abwarten, bevor er überhaupt loslegen kann.



Am Ende kostet **Sacred 2** 20 Millionen Euro. Normal sind für ein Projekt dieser Größenordnung vier bis fünf Millionen. Es hat, so Heiko tom Felde, bis heute weltweit 750.000 Stück verkauft.

Was Ascaron letztendlich zum zweiten Mal über die Klippe schiebt, ist die Konsolenumsetzung, auf der die große Hoffnung ruhte. Die Entwicklung verzögert sich um insgesamt sieben Monate, mehrmals scheitert die Freigabe durch Microsoft und Sony. Zum Schluss geht der Firma einfach das Geld aus. Am 14. April 2009 meldet Ascaron Insolvenz an.

Diesmal gibt es keine zweite Chance. »Für Ascaron ist das das Ende«, sagt Heiko tom Felde. Die Firma wird abgewickelt. Was nicht heißt, dass mit Ascaron auch die Spieleserien sterben. Tatsächlich geht es gleich an zwei Orten weiter.

In Aachen, Ascarons Studio 2, arbeiten noch immer rund 40 Leute am **Sacred 2**-Addon **Ice & Blood**, das im Herbst erscheinen soll. **Ice & Blood** wird auch für die Konsolen umgesetzt werden, eine Gold-Version des Hauptspiels ist geplant. Der Insolvenzverwalter sucht einen Übernahmehinteressen für das Team und die Marke **Sacred**. Die Gespräche laufen, es sieht gut aus.

In Gütersloh haben 13 ehemalige Ascaron-Leute um Daniel Dumont ein neues Studio gegründet, Gaming Minds. Ihr Investor ist der deutsche Publisher Kalypso, der Ascaron alle Serienrechte bis auf **Sacred** abgekauft hat, darunter **Anstoss**, **Patrizier**, **Port Royale** und **Darkstar One**. Zum Deal gehört die Übernahme der 13 Entwickler. Das erste Projekt von Gaming Minds ist **Patrizier 3**, die Fortführung der Handelssimulation. Und **Anstoss**? Der Kalypso-Geschäftsführer Stefan Marcinek wiegelt ab: »Wir denken darüber nach, wie man Anstoss zurückbringen könnte, aber in naher Zukunft sehen wir da keine guten Chancen.«

So verschwindet mit Ascaron einer der letzten traditionsreichen deutschen Entwickler. Was ist sein Vermächtnis?



Ab 2007 übernahm **Heiko tom Felde** die Geschäftsführung von Ascaron und richtete die Firma auf **Sacred 2** aus.

Es gibt Leute, die auf eine Interview-Anfrage antworten, sie möchten sich zu Ascaron nicht äußern; wenn man sie trotzdem anruft, sagen sie, dass sie froh seien, mit dieser Firma nichts mehr zu tun zu haben. Ascaron sei nicht gut für seine Gesundheit gewesen, seufzt Guido Eickmeyer: »Die Firma hat meine Haarpracht arg strapaziert.« »Wir haben für Anstoss 3 sieben Monate lang jedes Wochenende durchgearbeitet«, erinnert sich Gerald Köhler, »teilweise haben wir das Essen telefonisch vorbestellt und sind dann nach 20 Minuten hingefahren, um die Pausen zu minimieren. Am Ende waren wir körperlich fertig.«

Es war womöglich immer zu viel: die Visionen, die Ambitionen, der Anspruch. Und immer zu wenig: das Geld, die Kontrolle, die Planung. Wenn's hart auf hart kam, mussten die Spiele auf Gedeih und Verderb raus.

Es ist aber auch richtig, wenn Holger Flöttmann bilanziert: »So etwas wie Ascaron wirst du nicht mehr finden.« Ascaron hat herausragende Marken geschaffen, **Anstoss 3**, **Patrizier 2**, **Darkstar One** und auch **Sacred** sind Glimmerlichter der deutschen Spielegeschichte. Sie haben unzählige Fans begeistert, die Ascaron ins Herz schlossen. Sie fanden einen Entwickler zum Anfassen: Jährlich richtete Ascaron Fan-Feste aus, man spielte Fußball gegeneinander, grillte, trank Bier und spielte Computerspiele. Es gibt ein eigenes Fan-Wiki, die Ascapedia, es gibt einen Kosenamen für die Mitarbeiter: Ascaroonies. »Das war schon fast ein Kult«, staunt Torsten Meier, aber die Fan-Pflege war ehrlich gemeint: »Man kam bei Ascaron zur Tür rein und spürte: Die Community ist uns am Wichtigsten.« Wenn Holger Flöttmann seine Firma beschreiben soll, sagt er: David gegen Goliath. Wenn man Torsten Meier fragt, antwortet der: »Wir haben alles gegeben, um die Leute gut zu unterhalten.«

Einer seiner Lebensträume sei es immer gewesen, einmal mit einem Spiel einen Nummer-1-Hit in den USA zu landen, sagt Holger Flöttmann. Aber es ist ihm nie gelungen. Bis zum 12. Mai 2009, als beide Konsolenversionen von **Sacred 2** in den USA Platz 1 der Verkaufs-Charts erklimmen.

Da war Ascaron bereits Geschichte. **CS**



Wie alles begann: Die Handelssimulation **Der Patrizier** war Ascarons erste Eigenproduktion.