

Nach dem Schiffbruch

Beim Untergang des Publishers HMH geriet auch der Entwickler King Art in unsicheres Fahrwasser. Der Geschäftsführer Jan Theysen erzählt vom Kampf gegen den Insolvenzverwalter - und der Rettung von *The Book of Unwritten Tales*. Von Jan Theysen



Jan Theysen
Geschäftsführer
von King Art

Wir waren euphorisch. Unser erstes großes eigenes Spiel, das Adventure **The Book of Unwritten**

Tales, erhielt Traumwertungen von der Fachpresse und verkaufte sich noch Wochen nach dem Release hervorragend. Es zeichnete sich ab, dass wir – wenn auch im bescheidenen Rahmen des Point&Click-Genres – einen Hit gelandet hatten. Und nicht nur das: Wir waren Co-Publisher, hatten eigenes

Geld in das Projekt investiert und konnten uns daher auf einen ordentlichen Gewinn freuen. Außerdem gab es bei unserem Publisher HMH optimale Bedingungen für eine weitere Zusammenarbeit. Wir hatten ein sehr engagiertes Team, viel künstlerische Freiheit und den Willen, miteinander zu wachsen. Das nächste gemeinsame Projekt sollte ein Rollenspiel werden – viel größer als ein Adventure, der nächste logische Schritt für uns. Unser Konzept kam gut an, das Projekt sollte starten. Es mussten eigentlich nur noch ein paar Fragen zur Finanzierung geklärt werden. Eigentlich.

Plötzlich tauchten Gerüchte auf. Rechnungen würden unpünktlich bezahlt (selbst für Publisher-Verhältnisse), Aufträge würden nicht erteilt, Zulieferer wollten nur noch per Vorkasse arbeiten. War das möglich? HMH war eine Tochter von Langenscheidt! Ein vertrauenswürdige Unternehmen. »Noch NIE ist eine Langenscheidt-Tochter in Insolvenz gegangen. Wenn es Probleme gibt, wird sie still und leise abgewickelt. Eine Insolvenz würde zu viel Aufmerksamkeit erregen.« Denkste! Wenn bei dir als Entwickler ankommt, dass es bei einem Publisher rauchen könnte, brennt schon längst die Hütte.

Chronik einer Publisher-Insolvenz

Stimmungslage bei King Art

Anfang 2009 *The Book of Unwritten Tales* wird veröffentlicht und avanciert zum bestverkauften Adventure des Jahres. HMH und King Art planen die Entwicklung eines gemeinsamen Rollenspiels. Als »Überbrückungsprojekt« soll mit *Die Vieh Chroniken* ein selbstlaufendes Addon für *The Book of Unwritten Tales* produziert werden.



Verlauf 2010 Wir bemühen uns darum, die Produktion von *Die Vieh Chroniken* mit HMH fortzusetzen. Wir haben die Entwicklung auf kleiner Flamme und auf eigene Kosten fortgeführt und verlangen entsprechende Anpassungen am Vertrag. Zunächst scheint ein Kompromiss gefunden, doch dann wird die Sache über Wochen schleifen gelassen. Für uns wichtige HMH-Mitarbeiter verlassen die Firma, das Klima wird rauer. Der Insolvenzverwalter kommt vertraglichen Pflichten nicht nach, schickt verschiedene Abrechnungen verspätet und auch noch allesamt fehlerhaft. Uns dämmert, dass der Insolvenzverwalter gar nicht erst an einer schnellen Lösung interessiert ist.

Anfang 2010 HMH und der Insolvenzverwalter machen gutes Wetter. Alles nicht so schlimm, das Unternehmen wird fortgeführt und natürlich wird man auch *Die Vieh Chroniken* fertigstellen. Bei der Gläubigerversammlung wird auf Anraten des Insolvenzverwalters auf die Ernennung eines Gläubigerausschusses verzichtet. Merke: Tu genau das Gegenteil von dem, was dir ein Insolvenzverwalter rät!



Ende 2009 HMH erklärt überraschend seine Zahlungsunfähigkeit, das vorläufige Insolvenzverfahren wird eröffnet. Vorläufiger Insolvenzverwalter wird die sympathische, kleine Anwaltskanzlei von nebenan mit mehreren Tausend (kein Scherz) Mitarbeitern. Zu diesem Zeitpunkt ist lediglich der erste Milestone von *Die Vieh Chroniken* bezahlt, die Zahlungen für die ersten sechs Monate der BoUT-Vermarktung stehen noch aus und werden damit zu Insolvenzforderungen.

Verlauf 2010 Es wird zunehmend ungemütlich. Mehrere Lösungsansätze werden vom Insolvenzverwalter blockiert. Angebote anderer Publisher, BoUT oder *Die Vieh Chroniken* zu übernehmen, werden abgelehnt und Interessenten durch Untätigkeit vergrault. Erneut kommen fehlerhafte Abrechnungen (und das auch erst Wochen nach Fälligkeit). Wir kündigen den Vertrag und werden unsererseits von HMH verklagt. Wir sollen *Die Vieh Chroniken* gemäß des alten Vertrags fertigstellen, unabhängig davon, dass mittlerweile viele Monate ins Land gegangen sind, in denen nur wir das Projekt am Leben gehalten haben.

November Dezember **2010** Januar Februar März April Mai Juni Juli August September

HMH Interactive



Der Hamburger Publisher HMH Interactive (kurz für Hamburger Medienhaus) wurde 1995 als Tochter der Hexaglot Holding GmbH gegründet, die wiederum zur Langenscheidt-Verlagsgruppe gehört. Seit 2007 vertrieb HMH neben, ähem, zeitlosen Filmklassikern wie **Vampire vs. Zombies** auch Spiele, musste dann aber am 5. November 2009 Insolvenz anmelden. Als Grund gab das Unternehmen (Jahresumsatz: immerhin 15 Millionen Euro) die schlechte Jahresbilanz 2008 und das bis dahin flauere Geschäftsjahr 2009 an.



2008 vertrieb HMH auch das Adventure **Treasure Island** von Radon Labs.

und Gutachten bezahlt. Ebenso fließt Geld an Steuerberater, Wirtschaftsprüfer und vermeintliche »Branchenexperten«, die dann auch gern mal diejenigen sind, die das Unternehmen gegen die Wand gefahren haben (die wissen schließlich, wie man's macht). Währenddessen schmilzt die Quote für uns Gläubiger zusammen. Es scheint ein Systemfehler zu sein: Der Insolvenzverwalter will Geld verdienen. Und je länger seine Mitarbeiter mit einer Insolvenz beschäftigt sind, desto mehr Stunden kann er in Rechnung stellen. Wir haben also hier ein gewinnorientiertes Unternehmen mit Narrenfreiheit, das mehr Geld verdient, je mehr es ein Verfahren in die Län-



Nach **The Book of Unwritten Tales** wollte King Art eigentlich ein Rollenspiel entwickeln.

»So um die 50 bis 80 Prozent Quote wird am Ende rauskommen. Wenn's gut läuft, sind's auch 100 Prozent. Eigentlich ist das nur ein Cashflow-Problem. Das Unternehmen wird selbstverständlich fortgeführt!« Zu dem Zeitpunkt, als wir solche Sätze aus der HMH-Chefetage und des Insolvenzverwalters hörten, betrug die »Quote« (der Anteil der Schulden, die das Unternehmen seinen Gläubigern zurückzahlen kann) rund 30 Prozent. Außerdem gab es noch eine Reihe offener Forderungen und wertvoller Marken. Wir dachten, dass wir zumindest die Hälfte des Geldes zurückbekämen, das HMH uns noch schuldete. Vergiss es! Egal, wie viel Kapital das insolvente Unternehmen noch hat, dein Geld ist weg!

Unser Anwalt, der schon mehrere Insolvenzen begleitet hatte, riet uns, mit mageren 2 bis 3 Prozent Quote zu rechnen. Es sei davon auszugehen, dass sich, sobald die Insolvenz erst einmal eröffnet sei, schreckliche Probleme ergeben würden und sich sehr viele einfache Dinge plötzlich nicht mehr klären ließen; bis sich dann, kurz bevor die Reserven des insolventen Unternehmens

aufgebraucht seien, alle Probleme plötzlich in Luft auflösten und sich wie von Geisterhand Lösungen ergäben. Er sollte mit seiner Prophezeiung Recht behalten.

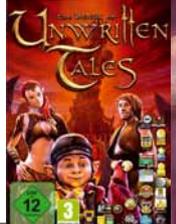
Ein Insolvenzverwalter soll versuchen, ein Unternehmen weiterzuführen und Arbeitsplätze zu sichern. Dafür muss er mit den Gläubigern verhandeln, denn die müssen auf einen Teil ihres Geldes verzichten. Hunderte Verträge, Dutzende Gläubiger, Millionen von Euro. Um diese schwierige Aufgabe meistern zu können, wird der Insolvenzverwalter vom Gesetz mit allen erdenklichen Vollmachten ausgestattet. Und so lange er sich nicht grob fahrlässig verhält, kann man ihn kaum für Fehlentscheidungen belangen. Man kann ihn auch fast nicht mehr loswerden. Und gleich nach dem Staat (in Form von Steuern) erhält als Allererster der Insolvenzverwalter sein Geld aus der Masse.

Man kann sich als Gläubiger nicht des Gefühls erwehren, dass man indirekt vor allem Anwälte, sinnlose Prozesse

Verlauf 2010
 Der Insolvenzverwalter präsentiert JoWood als neuen Publisher für unsere Spiele. Wir verweigern eine Zusammenarbeit mit JoWood. Wir weisen den Insolvenzverwalter auf den katastrophalen Ruf der Firma hin, informieren über bereits sichtbare Finanzprobleme bei JoWood, vermutete Streitigkeiten und fehlende Perspektiven. Wir stellen klar, dass eine Übersetzung des Spiels und die damit einhergehenden nötigen Änderungen am Code eine Urheberrechtsverletzung darstellen und drohen daraufhin mit Klage.

Anfang 2011 Wie von uns vorhergesagt, muss JoWood Insolvenz anmelden. Nun ist der Insolvenzverwalter doch zu neuen Gesprächen bereit. Nach zähen Verhandlungen gelingt es uns, alle Rechte an BouT und Die Vieh Chroniken zurückzukaufen.

Ende 2010 Wir erfahren, dass JoWood an einer englischen Version des Spiels arbeitet. Überraschend und vertragswidrig kommt eine neue Version von The Book of Unwritten Tales auf den Markt. Diese Version wurde geändert, ist aufgrund dieser Änderungen nicht mehr durchspielbar und verfügt über eine gecrackte Startdatei von einer bekannten Hacksseite. All unsere Drohungen und Bemühungen, die kaputte Spielversion aus dem Handel nehmen zu lassen und eine internationale Veröffentlichung zu verhindern, laufen ins Leere. Wir machen den Vorgang öffentlich und lassen es auf einen PR-Schlagabtausch ankommen.



Ende 2011 Wir haben Die Vieh Chroniken erfolgreich mit unserem neuen Partner Grimson Cow veröffentlicht, der internationale Release von The Book of Unwritten Tales steht kurz bevor. Wir sind trotz des Erfolgs von BouT noch immer in den roten Zahlen. HMH gibt es de facto nicht mehr, nach unserem Wissen sind sämtliche Mitarbeiter entlassen. Die Quote ist im einstelligen Prozentbereich angekommen, das Verfahren nähert sich also dem Ende. Der Insolvenzverwalter hat unserer Meinung nach auf ganzer Linie versagt, er hat keines der selbst gesteckten Ziele (Fortführung des Unternehmens, Sicherung der Arbeitsplätze, gute Quote für die Gläubiger) erfüllt. Am Ende der Insolvenz wird er der Einzige sein, der ein gutes Geschäft gemacht hat.



King Art

Das Bremer Studio King Art wurde anno 2000 von Jan Theysen und Marc König gegründet. Unter anderem arbeiteten die Entwickler am Rudentaktik-Titel **Battle**

Worlds: Kronos, der bislang jedoch nicht erschienen ist. Nach der Entwicklung von Story, Rätseln und Design-Elementen für **Black Mirror 2** (2009) konzentrierte sich King Art auf die eigenen Adventures **The Book of Unwritten Tales** (2009) sowie den Nachfolger **Die Vieh Chroniken** (2010).



Der von Battle Isle (s. S. 110) inspirierte Rudentaktik-Titel **Battle Worlds: Kronos** ist bislang nicht erschienen.



Auch an der Entwicklung der Grusel-Adventure-Fortsetzung **Black Mirror 2** war King Art beteiligt.

ge zieht. Man muss kein Game Designer sein, um hier den Exploit zu entdecken.

In der Praxis heißt das: Probleme werden nicht gelöst, Abmachungen gebrochen, Verträge nicht eingehalten, es wird sich nicht gekümmert, es wird auf die Bremse getreten – alles, so lange man dem Insolvenzverwalter nur Inkompetenz und einfache Fahrlässigkeit, nicht aber Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit unterstellen kann. Wer es moralisch vertreten kann: Einfach Insolvenzverwalter werden! Es ist einer der wenigen Jobs, bei dem man mehr verdient, je unfähiger man sich anstellt. Aber mal ehrlich, man wünscht nicht einmal seinem ärgsten Feind, einmal auf der anderen Seite stehen zu müssen. Wenn also der Insolvenzverwalter Teil des Problems anstatt Teil der Lösung ist; wenn er die Existenz von Gläubigerunternehmen durch sein Verhalten gefährdet ... kann man dann nicht einfach klagen?

Kann man schon. Aber was bedeutet das? Man hat nicht nur eigene zusätzliche Kosten, man bezahlt indirekt über die Quote auch die Gerichtskosten und sogar die gegnerische Seite. Und der gegnerischen Seite bringt jeder Tag vor Gericht mehr Geld in die Kasse. Selbst wenn der Insolvenzverwalter das Gerichtsverfahren mit Pauken und Trompeten verliert, weil er so falsch liegt, wie man nur falsch liegen kann, freut er sich noch. Ab in die aussichtslose Revision, das bringt gleich noch mal Kohle! Wie will man einen Gerichtsstreit gegen jemanden gewinnen, der jahrelang Zeit hat und nur das Geld anderer Leute verbrennt? Warum soll der sich mit einem einigen? Es ist ein Gefühl der Ohnmacht. Man weiß nicht, wie man damit umgehen soll. Wenn ein Freiberufler oder eine Firma, mit der

man Geschäfte macht, wiederholt Mist baut, dann kündigt man oder droht eben mit gerichtlichen Konsequenzen. Den Insolvenzverwalter aber interessiert das überhaupt nicht. Eine der stärksten Waffen, die man im Geschäftsleben hat, ist in einem Insolvenzverfahren de facto nutzlos.

Wie aber kommt man dann als kleiner Entwickler aus solch einer Sache wieder heraus? Die Insolvenz von HHM und das Verhalten des Insolvenzverwalters hätten leicht das Ende von King Art bedeuten können. Wir hatten Glück, mehr oder weniger kurzfristig ein anderes Projekt zu finden, mit dem wir unsere Kosten decken konnten. Diese finanzielle Absicherung sowie die Tatsache, dass wir einige Rettungsanker in unseren Verträgen mit HHM und einen guten Anwalt hatten, haben uns gerettet.

Wir haben uns im Vertrag zum Beispiel zusichern lassen, dass HHM die Rechte an **The Book of Unwritten Tales** nicht ohne unsere Zustimmung verkaufen darf und dass Fortsetzungen nur mit uns gemacht werden dürfen. Ohne diese Klauseln wäre die Marke vermutlich sofort zu Geld gemacht worden und wir wären der Möglichkeit beraubt gewesen, für **Die Vieh Chroniken** einen neuen Publisher zu finden. Auch die Rechte an der Marke **The Book of Unwritten Tales** wären nach einigen Jahren an uns zurückgefallen. So hatte der Insolvenzverwalter letztlich einen Wert in der Masse, den er nur bei uns zu Geld machen

konnte und der ansonsten für ihn wertlos war. Allein dieser Tatsache war es wohl geschuldet, dass sich der Insolvenzverwalter mit uns geeinigt hat. Was kann man sonst noch tun? Uns scheint Öffentlichkeitsarbeit ein guter Angriffspunkt zu sein. Insolvenzverwalter werden von Gerichten bestellt, und ein Insolvenzverwalter mit schlechter Presse dürfte es schwerer haben.

Auf jeden Fall sollten sich die Gläubiger vernetzen. Bei uns ist das leider nicht geschehen. Wenn man mit anderen Betroffenen spricht, fallen sofort die Gemeinsamkeiten auf und man kann Muster im Verhalten der

Es macht keinen Spaß, Gläubiger zu sein

Gegenseite schneller erkennen. Man muss nicht jeden Fehler selbst machen und kann möglicherweise auch die Ressourcen in einen Topf werfen. Es gibt mittlerweile auch Vereine, die sich gegen das aberwitzige Insolvenzrecht in Deutschland wehren. Im größeren Maßstab betrachtet bleibt nur, immer wieder auf diese Missstände hinzuweisen und zu versuchen, das öffentliche Interesse daran zu wecken. Denn eigentlich ist es ganz einfach: Die Insolvenzsache ist so schräg, dass sie kaum jemand für eine gute Idee halten kann. Außer natürlich die Insolvenzverwalter selbst. Jan Theysen / GR

Making Games



Dieser Artikel stammt aus unserem Entwicklermagazin Making Games. Die aktuelle Ausgabe 01/2012 dreht sich um den Spielspaß: Worin besteht er? Und wie erzeugt man ihn?

Die Entwicklung von **Die Vieh Chroniken** hat King Art größtenteils aus eigener Tasche finanziert.

