DIE THQ® STORY

Der ehemals viertgrößte Spiele-Publisher steht vor dem Ende. Wir zeichnen den Niedergang THQs anhand der wichtigsten Stationen nach und zeigen, wie es zu der Katastrophe kommen konnte. Von Petra Schmitz

Nur 60 Millionen Dollar. Weniger als die Hälfte dessen, was die Deutschen am gerade vergangenen Silvester 2012 in den Himmel geblasen haben, der (ungefähre) aktuelle Marktwert von Mario Götze (Borussia Dortmund), ein Sümmchen, wie ein Sandkorn in der Wüste des amerikanischen Haushaltsdefizits. Für THQ allerdings der Betrag, der die Rettung bringen sollte. Mehr soll die Firma nach aktueller Rechnung nämlich nicht mehr wert sein. Der einstmals viertgrößte Publisher der Welt hat im Dezember 2012 nach längerem Siechtum freiwillig Insolvenz angemeldet. Allerdings wäre bei einem Schuldenberg weit jenseits der 60 Millionen Dollar aus der freiwilligen wahrscheinlich bald eine Zwangsinsolvenz geworden. Allein die WWE (World Wrestling Entertainment) hätte gerne 45 Millionen Dollar Lizenzgebühren von THQ. Insgesamt soll sich der Schuldenstand auf weit über 100 Millionen Dollar belaufen.

Auftritt der Investment-Firma Clearlake. Mit der führt THQ schon seit Oktober 2012 Verhandlungen. Wobei Clearlake jedoch angeblich nur als Mittler fungieren soll, der eigentliche Investor mit 60 Millionen Rettungsdollar im Gepäck wird namentlich nie genannt. Ziel des Deals ist es, den Publisher zu erhalten und nicht in Teile aufzuspalten, um diese dann einzeln zu verkaufen. Doch der Plan von Clearlake beziehungsweise THQ, genau das zu vermeiden, droht zu scheitern. Die Gläubiger (darunter die WWE, Mattel und Viacom) geben zu bedenken, dass der Verkauf »am Stück« an Clearlake niemals so viel Kapital einbringen würde wie eine häppchenweise Veräußerung. Die zuständige Richterin spricht den Gläubigern am 7. Januar 2013 Recht zu; die einzelnen Marken, Lizenzrechte, technischen Anlagen sowie die Teams sollen an die Meistbietenden verteilt werden. Ubisoft und Electronic Arts sowie Warner haben angeblich schon Interesse angemeldet. Käme allerdings beim stückweisen Verkauf weniger als die minimal anvisierten 60 Millionen Dollar zusammen, ginge der Publisher doch in Clearlakes Hände beziehungsweise in des anonymen Investors.

Aber wie kann es soweit kommen, dass ein großer Publisher wie THQ in der heutigen Zeit Pleite geht, wenn man doch allenthalben davon hört, dass die digitale Unterhaltung das Filmgeschäft längst weit hinter sich gelassen hat? Wo hat THQ die entscheidenden Fehler gemacht? Wo sind die wahren Gründe für das Aus des Publishers?

THQ beginnt Ende 1989 als Toy Headquarters (»Spiele-Hauptquartier«) mit dem Vertrieb von klassischem Spielzeug, in den frühen 1990ern startet die Firma auch den Vertrieb von Videospielen, 1994 wird der Handel mit »analogem« Spielzeug dann endgültig eingestellt. THQ hat sich in seinen Anfangstagen darauf spezialisiert, Lizenztitel zu Filmen oder Serien zu veröffentlichen. **Home alone** (**Kevin allein Zuhaus**), **Wayne's World** oder **The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends** (basiert auf einer Comic-Serie) werden zwar von eingefleischten Spielern bestenfalls müde belächelt, aber die Produktionskosten liegen damals noch weit unter den heutigen Budgets und die (oft uninformierte) potenzielle Kundschaft wächst explosionsartig, zu diesem Zeitpunkt verkauft sich so gut wie jedes PC- und Videospiel. Kurz: Die Lizenzversoftungen von THQ finden ihre Abnehmer.

Darksiders und **Darksiders 2**, zwei sehr gute Spiele, die sich zu Unrecht schlecht verkauft haben.

Frontlines: Fuel of War und **Homefront** – nach diesen beiden erfolglosen Spielen schloss THQ die New Yorker Kaos Studios.

Doch wer wachsen will, muss wagen, muss investieren, muss Neues ausprobieren und sich neuen Märkten öffnen. Den so genannten Hardcore-Markt fasst THQ etwa zur Jahrtausendwende ins Auge. 2000 kauft man den Entwickler Volition, der sich zuvor mit den großartigen **Descent**- beziehungsweise **Freespace**-Spielen einen Namen gemacht hat. Von den drei großen Volition-Marken ist allerdings nur noch eine und zwar die jüngste übrig: die anarchische **Saints Row**-Reihe (der erste Teil erschien 2006 und ausschließlich für die Xbox 360). Das Rollenspiel **Summoner** bleibt zumindest auf dem PC hinter den Erwartungen. Mit dem nur kurz zuvor erschienenen **Baldur's Gate 2** (24. September 2000) kann **Summoner** (26. Oktober 2000) nicht konkurrieren. Auf der Playstation 2 läuft's besser, was primär daran liegt, dass der Titel im Erscheinungsjahr in seinem Genre nahezu konkurrenzlos auf der Plattform bleibt. So erscheint der zweite und letzte Teil der Reihe dann auch nur noch auf Konsolen (PS2 und Gamecube), allerdings ohne dass die Verkäufe einen dritten Teil rechtfertigen. Die anfänglich erfolgreiche **Red Faction**-Reihe bietet auch im letzten Teil (**Red Faction: Armageddon** von 2011) Actionspaß in zerstörbaren Umgebungen, tritt ansonsten aber auf der Stelle und heimst durchwachsene Kritiken ein. THQ stellt die Serie 2011 ein.

Der zweite große Einkauf, den sich THQ leistet, ist Relic Entertainment. Der Entwickler hat sich vor allem bei den Hardcore-Spielern mit der **Homeworld**-Reihe (1999-2003) einen guten Ruf erworben. Gut für THQ: Relics erster großer Wurf für die Firma ist bei der Übernahme 2004 schon so gut wie fertig: **Warhammer 40.000: Dawn of War** (2004). Ein Kritikerliebling und auch bei den Spielern hoch im Kurs. Gleiches gilt für den Nachfolger **Warhammer 40.000: Dawn of War 2** (2009), und auch Relics **Company of Heroes** (2006) begeistert Fachpresse und Echtzeit-Taktiker weltweit. Trotzdem sind die Titel keine Megaseller, die Beschränkung auf den PC als einzige Plattform verhindert weltweit riesige Abverkäufe.

Der Serien- beziehungsweise Filmmarkt bleibt für THQ trotz der Neuausrichtung auf Hardcore-Spiele zunächst eine gute Einnahmequelle. THQs Deal mit Disney/Pixar spült ordentlich Geld in die Kassen. Die Versoftungen von beispielsweise **The Incredibles** (2004) und **Cars** (006) verkaufen sich plattformübergreifend hervorragend. Und auch die Nickelodeon-Serienumsetzungen gehen nach wie vor gut. Allein **SpongeBob's Atlantis SquarePantis** verkauft sich 2007 über 2,5 Millionen Mal. Disney jedoch beginnt nach und nach damit, die auf eigenen Filmmarken basierenden Titel unter dem Label Disney Interactive selbst zu veröffentlichen. Und auch THQs Serienversoftungen nehmen an Reichweite ab. Kinder wenden sich mehr und mehr den Free2Play-Angeboten im Internet zu. **SpongeBob Squiggle Pants** von 2011 findet gerade mal noch eine halbe Million Abnehmer weltweit.

Kevin, Spongebob und Disney

Doch Mitte der 2000er geht's THQ noch prima und der Publisher kauft weiter ein. 2004 stößt auch das australische Blue Tongue Studio zur Firma, zu Beginn noch mit der Herstellung von eher preiswerten, weil kleineren Lizenzumsetzungen beschäftigt. Dann aber soll Blue Tongue für eine neue und weltweit erfolgreiche Jump&Run-Marke sorgen. **De Blob** für die Wii von 2008 (basiert auf einem Projekt niederländischer Studenten) bekommt zwar durchaus gute Kritiken, bleibt aber unter der Marke von einer Million verkaufter Exemplare. Der zweite Teil von 2011 bleibt noch weit dahinter. Blue Tongue wird geschlossen.

2006 gründet THQ die Kaos Studios (ehemals Trauma Studios, Macher der **Battlefield**-Mod Desert Combat). Kaos, mit teurem Sitz in New York City, schraubt in gerade mal zwei Jahren den konzeptionell spannenden, in der Ausführung aber nur mittelprächtigen Ego-Shooter **Frontlines: Fuel of War** zusammen, der sich mit weltweit etwas über einer halben Million verkaufter Einheiten als Ladenhüter entpuppt. Ein noch größeres Finanzloch reißt die Produktion des zweiten Kaos-Spiels in die Kassen. Das groß angekündigte und mit reichlich Vorschusslorbeeren überschüttete **Homefront** sieht nach einem sicheren Er-

Die **Summoner**- und **Red Faction**-Serien gibt's nicht mehr.

Die Metacritic-Durchschnittswertung von Homefront liegt bei 70, die von Frontlines liegt bei 73 (PC) und 75 (Xbox 360).

Brian Farrell, CEO von THQ, hat sein Jahresgehalt nach der uDraw-Katastrophe auf circa 359.000 Dollar halbiert. Genützt hat's aber nichts.

Für die Wii verkaufte sich **uDraw** noch gut, die Umsetzungen für Xbox 360 und Playstation 3 vergammeln in den Lagern.

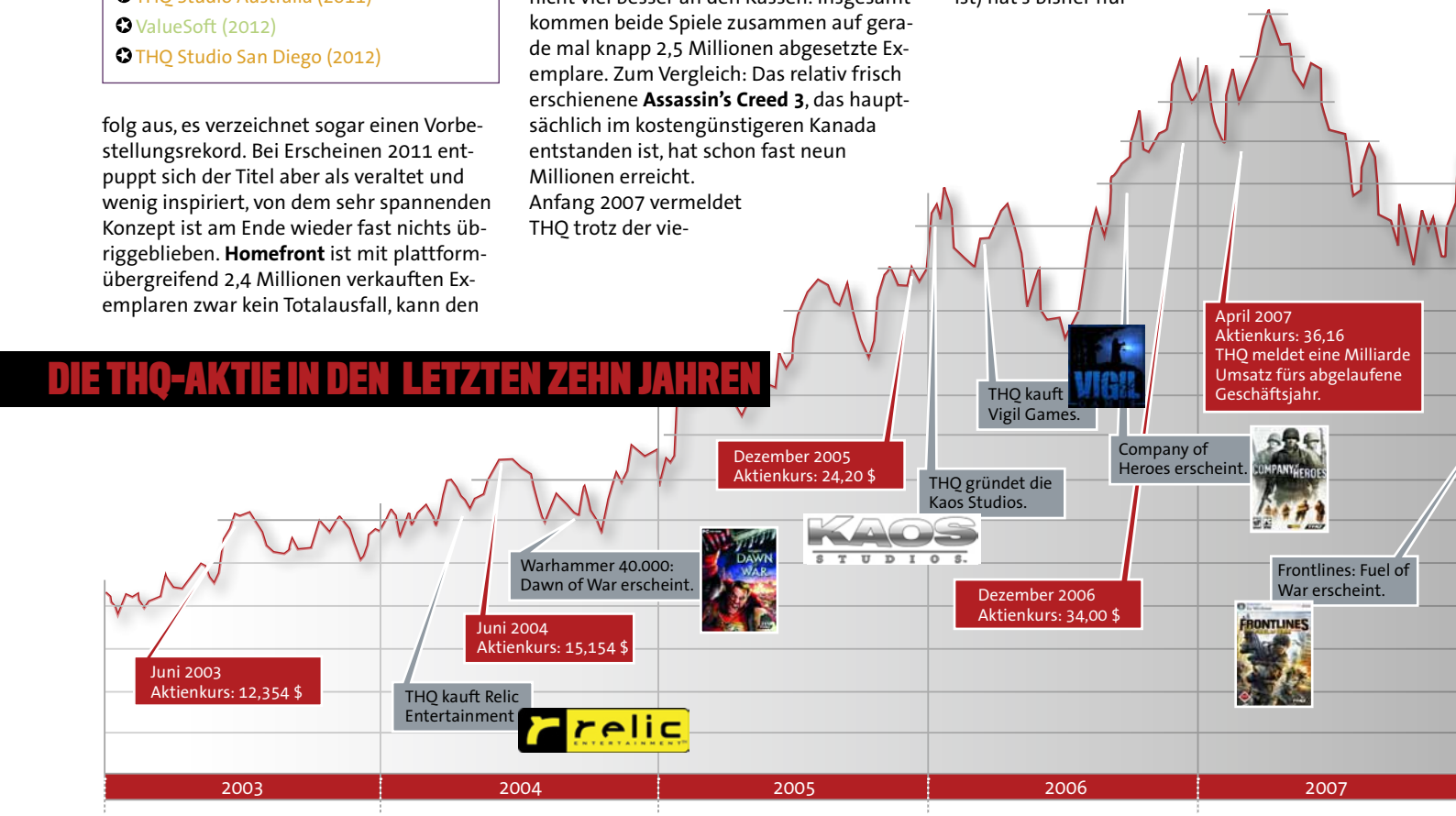
Von THQ verkaufte, ausgelagerte oder geschlossene Studios

- Outrage Games (2004)
- Concrete Games (2008)
- Helix (2008)
- Mass Media (2008)
- Paradigm Entertainment (2008)
- Sandblast Games (2008)
- Incinerator Studios (2009)
- Heavy Iron Studios (2009)
- Big Huge Games (2010)
- Pacific Coast Power & Light (2010)
- Universomo (2010)
- Kaos Studios (2011)
- THQ Digital Studios UK (2011)
- Blue Tongue Studios (2011)
- THQ Digital Phoenix (2011)
- THQ Studio Australia (2011)
- ValueSoft (2012)
- THQ Studio San Diego (2012)

folg aus, es verzeichnet sogar einen Vorbestellungsrekord. Bei Erscheinen 2011 entpuppt sich der Titel aber als veraltet und wenig inspiriert, von dem sehr spannenden Konzept ist am Ende wieder fast nichts übriggeblieben. **Homefront** ist mit plattformübergreifend 2,4 Millionen verkauften Exemplaren zwar kein Totalausfall, kann den anvisierten und nötigen Erfolg aber nicht einmal ansatzweise erreichen. Zum Vergleich: Electronic Arts' neues **Medal of Honor** (2010), ungefähr im gleichen Wertungsspektrum, erreicht über fünf Millionen verkaufte Exemplare. Kaos wird 2011 von THQ geschlossen. Man gibt eine strategische Neuausrichtung als Grund an.

2006 ersteht THQ auch Vigil Games, ein frisch gegründetes Studio, das außer dem halbwegs bekannten Comiczeichner Joe Madureira wenig vorzuweisen hat. Vigil Games bastelt satte vier Jahre (auf über 3.000 Quadratmeter Bürofläche in Austin, Texas) am Erstling **Darksiders**. Das Spiel, das 2010 erscheint, wird von Fachpublikationen weltweit mit Lob überhäuft (GamePro: 91 Punkte), verkauft sich trotzdem im Vergleich nur schleppend. Auch der 2012 erschienene, wiederum sehr gute zweite Teil macht sich nicht viel besser an den Kassen. Insgesamt kommen beide Spiele zusammen auf gerade mal knapp 2,5 Millionen abgesetzte Exemplare. Zum Vergleich: Das relativ frisch erschienene **Assassin's Creed 3**, das hauptsächlich im kostengünstigeren Kanada entstanden ist, hat schon fast neun Millionen erreicht.
Anfang 2007 vermeldet THQ trotz der vielen neuen Investments die bisher besten Zahlen der Firmengeschichte. Im auslaufenden Geschäftsjahr habe man über eine Milliarde Dollar Umsatz verbuchen können, nicht zuletzt wegen der Wrestling-Spiele. Die sind nämlich damals noch eine gute Geldquelle. Doch THQs großes Versäumnis, die Spiele weiterzuentwickeln und grafisch an aktuelle Standards anzupassen (man nutzt noch immer das Grafikgerüst von 2006), schlägt sich in den Verkäufen der neuesten Teile nieder. Während sich die **WWE SmackDown vs. Raw**-Spiele von 2008 und 2009 noch knapp fünf Millionen Mal verkaufen und es der 2010er-Teil auf immerhin noch 3,26 Millionen abgesetzte Exemplare bringt, erreicht der Nachfolger **WWE '12** nur noch 2,46 Millionen. Und **WWE '13** (das allerdings auch erst seit Ende Oktober, Anfang November 2012 erhältlich ist) hat's bisher nur

DIE THQ-AKTIE IN DEN LETZTEN ZEHN JAHREN



 WWF stand mal für World Wildlife Fund und World Wrestling Federation. Letztere heißt nun World Wrestling Entertainment (WWE).

Die einzige wirkliche erfolgreiche Hardcore-Marke von THQ heißt **Saints Row** und ist in der dritten Auflage ein herrlicher Anarcho-Quatsch.

1,7 Millionen auf dem Zähler. Für sich genommen sind das respektable Zahlen – wenn man die eingangs schon erwähnten hohen Lizenzkosten für die WWE außen vor lässt. Vom zweiten Kampfsportstandbein UFC (Ultimate Fighting Championship) hat sich THQ inzwischen getrennt, die teure Lizenz wurde an Electronic Arts übertragen, nachdem sie sich als Dollargrab entpuppte.

2008 schließt THQ gleich mehrere kleinere Studios (Renn- und Kinderspiele), um mehr Geld für die in der Entwicklung befindlichen Triple-A-Projekte zu haben. Trotz der Schließungen wird's 2009 dann erstmals ernst beim Publisher. Gerade die viel zu hohen laufenden Produktionskosten und die einsetzende Rezension treffen die Firma so hart, dass sie ihre Jahresausgaben um 220 Millionen Dollar kürzen muss. Im Folgejahr will man sich auf weniger, aber bessere Projekte konzentrieren, so THQ. Man gliedert zwei Studios aus und verkauft den erst 2008 erstandenen Entwickler Big Huge Games (**Rise of Nations**, **Kingdoms of Amalur: Reckoning**) wieder, ohne dass das Studio einen Titel für THQ hätte produzieren können. Der Wert von THQ sinkt auf 173 Millionen Dollar, man läuft Gefahr, übernommen zu werden.

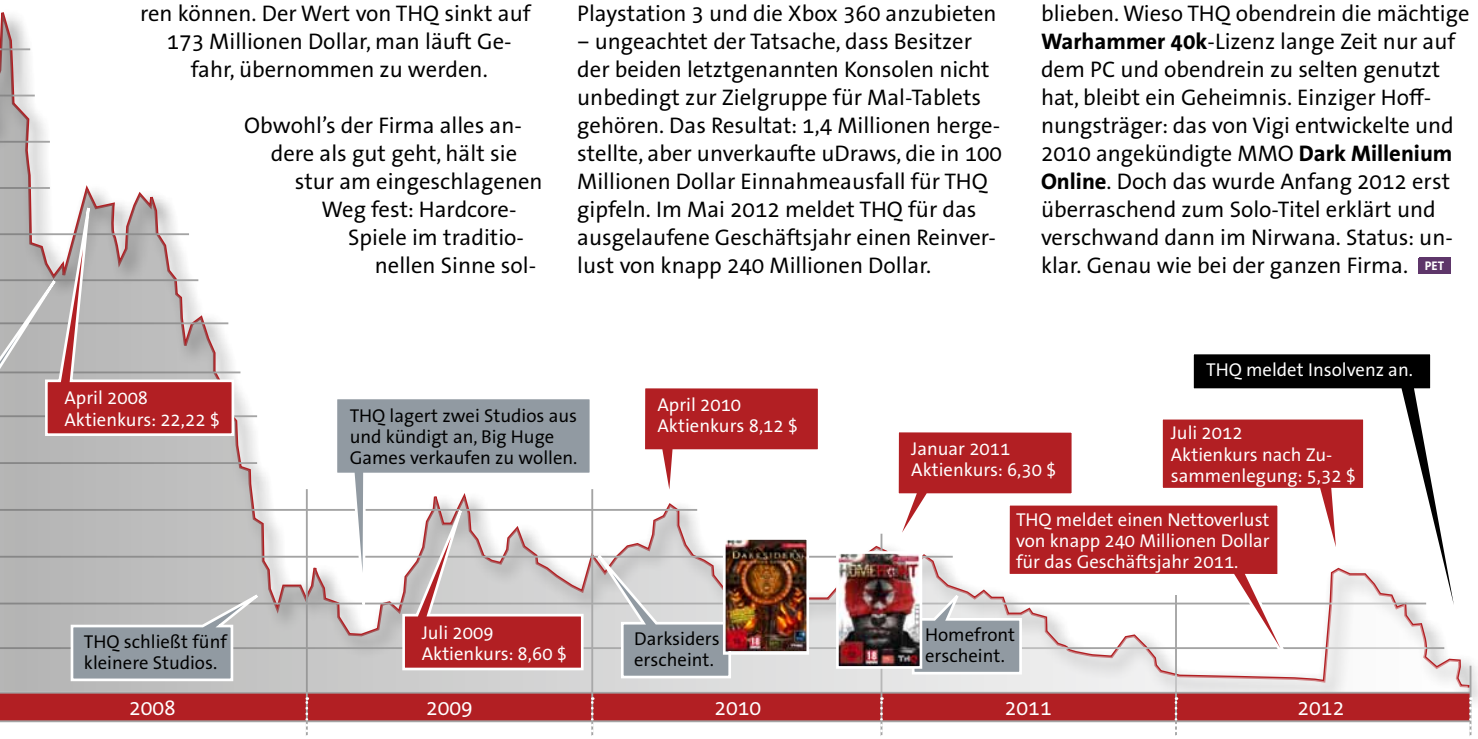
Obwohl's der Firma alles andere als gut geht, hält sie stur am eingeschlagenen Weg fest: Hardcore-Spiele im traditionellen Sinne sollen weiterhin die Lösung sein, ungeachtet der immensen Produktionskosten. Man gründet 2011 im immerhin etwas kostengünstigeren Montreal ein neues Studio und setzt **Assassin's Creed**-Erfinder Patrice Désilets an dessen Spitze, nachdem der sich 2010 mit seinem ehemaligen Arbeitgeber Ubisoft überworfen hatte. Fast schon eine Ironie des Schicksals, würde Ubisoft wie anfangs angedeutet wirklich Teile THQs kaufen und sich THQ Montreal einverleiben.

Ebenfalls 2011 trifft THQ die bisher größte Katastrophe in der Firmengeschichte. Die hat erst mal gar nichts direkt mit Spielen zu tun. Bei »uDraw« handelt es sich um Peripherie für Konsolen. Das Mal-Tablet, das THQ 2010 zunächst nur für Nintendos Wii auf den Markt bringt, verkauft sich so gut, dass man sich entschließt, es auch für die Playstation 3 und die Xbox 360 anzubieten – ungeachtet der Tatsache, dass Besitzer der beiden letztgenannten Konsolen nicht unbedingt zur Zielgruppe für Mal-Tablets gehören. Das Resultat: 1,4 Millionen hergestellte, aber unverkaufte uDraws, die in 100 Millionen Dollar Einnahmeausfall für THQ gipfeln. Im Mai 2012 meldet THQ für das ausgelaufene Geschäftsjahr einen Reinverlust von knapp 240 Millionen Dollar.

Die Katastrophe: ein Mal-Tablet

Der Aktienkurs von THQ fällt auf einen halben Dollar, nachdem er schon durch das **Homefront**-Debakel 26 Prozent an Wert eingebüßt hat. Um nicht aus dem NASDAQ-Index geworfen zu werden, bittet man die Teilhaber Mitte des Jahres um Erlaubnis, die Aktien zusammenlegen zu dürfen. Aus zehn Aktien wird eine, mit einer entsprechenden Wertsteigerung. Doch der Börsencoup bleibt ohne Langzeitwirkung. Anfang November gibt THQ bekannt, dass die Firma mit 50 Millionen Dollar bei der Wells-Fargo-Bank in der Kreide stehe und die Schulden nicht bezahlen könne. In einem letzten Versuch, schnell dringend notwendiges Geld zu machen, bietet THQ sieben Spiele in einem »Humble Bundle« an. Der Erlös der Aktion, bei der die Käufer selbst entscheiden können, wie viel sie zahlen wollen, kann sich eigentlich sehen lassen: Fast 900.000 Spielepakete werden für insgesamt über fünf Millionen Dollar verkauft, ein Tropfen auf den heißen Stein. Am 19. Dezember meldet THQ Insolvenz an. Anfang 2013 wird der Handel mit THQ-Aktien eingestellt.

Die Idee, ausgerechnet die im teuren New York ansässigen Kaos Studios nach dem **Frontlines**-Fiasko mit **Homefront** zu beauftragen, darf man noch unter Blauäugigkeit durchgehen lassen. Dem komplett unbeschriebenen Blatt Vigil Games ein Mammutprojekt wie **Darksiders** über vier Jahre hinweg zu finanzieren, grenzt schon an latente Verblendung. Und das aktive Verbrennen von Millionen Dollar im uDraw-Projekt beweist nicht unbedingt strategische Weitsicht. Gleiches gilt für das Festhalten an der viel zu teuren **WWE**-Lizenz – trotz stark rückläufiger Absätze. Was THQ in den letzten Jahren dringend gebraucht hätte: mindestens eine Strahlkraftmarke. Stattdessen hat man viel zu oft auf unerfahrene Pferde gesetzt, die im Rennen mit **Assassin's Creed**, **Mass Effect** oder **Call of Duty** auf der Strecke blieben. Wieso THQ obendrein die mächtige **Warhammer 40k**-Lizenz lange Zeit nur auf dem PC und obendrein zu selten genutzt hat, bleibt ein Geheimnis. Einziger Hoffnungsträger: das von Vigi entwickelte und 2010 angekündigte MMO **Dark Millenium Online**. Doch das wurde Anfang 2012 erst überraschend zum Solo-Titel erklärt und verschwand dann im Nirwana. Status: unklar. Genau wie bei der ganzen Firma. PET



Quelle: vgchartz.com, THQ

In Humble Bundles stecken sonst ausschließlich Indie-Spiele.