



Stephan Mathé, Rechtsanwalt, Fachanwalt für gewerblichen Rechtsschutz und Branchenkenner

Früher war alles besser!

Ansichten eines nicht ewigen, aber zeitweilig Gestrigen

In einer meiner letzten Kolumnen schrieb ich darüber, dass die Gamesbranche meiner Meinung nach den ihr ureigenen Pepp verloren hat. Die Reaktion und Zustimmung der Leser war so groß wie selten. Grund genug, um diese wichtige gamescom-Ausgaben-Kolumne erneut diesem Thema zu widmen und darüber hinaus ein entsprechendes politisches Statement zu setzen (siehe Anzeige auf Seite 61).

Ja, früher war alles besser, was die Gamesbranche anbelangt. Ich möchte kein ewig Gestriger sein, aber das ist schlicht eine Tatsache. Das beginnt vor allem damit, dass es damals im Spielgeschäft viel mehr Charaktere gab, also Menschen mit Ecken und Kanten. Und dass damals, um es einmal salopp zu sagen, viel mehr auf „dicke Hose gemacht“ wurde, und zwar zu Recht und mit Stil. Heute liest man die zigste Pressemeldung, welcher Onliner schon wieder wie viel neue Mitarbeiter eingestellt hat, und man kann es nicht mehr hören und wartet nur darauf, dass die Blase endlich platzt. Wachstum, Wachstum, alles für den Shareholder Value, damit die Bude möglichst bald versilbert werden kann. Sicher, es gibt darunter auch wirklich gute Unternehmer, die ihr Geschäft in einer Garage begonnen haben, ganz wie der gute alte Onkel Bill. Aber was mich wundert ist, dass ich persönlich noch immer niemanden kenne, der ein Free-2-Play-Spiel spielt. Keinen einzigen. Und ich kenne viele Leute. Selbst wenn die Kernzielgruppe weiblich und um die 30 Jahre alt ist, kenne ich immer noch ein paar. Und ich kenne sowohl schlaue als auch weniger schlaue Menschen. Also müsste doch zumindest einer

oder vielmehr eine dabei sein, schon statistisch gesehen. Dennoch Fehlanzeige. Aber irgendwoher muss der Umsatz ja kommen, also kenne ich anscheinend doch nicht die richtigen Leute.

„**Ich persönlich kenne niemanden, der ein Free-2-Play-Spiel spielt**“

Früher war das einfach eine andere Welt. Da gab es große Spiele, große Partys und eine große Show. Ich erinnere mich noch gut, wie ich als frischgebackener Product Manager die firmeneigene HSV-Loge zur Spielpräsentation füllen durfte für ein Fußballmanager-Game, und auf dem Cover des Spiels war Ottmar Hitzfeld. Und was war erst bei der Premiere des neuen Tomb Raider Spiels los. Und es gab Personen, die die Branche formten, im Guten wie im Schlechten. Meine erste Games Convention werde ich nie vergessen, als ich als frischgebackener Anwalt einen Termin mit Sony ausmachen konnte und Uwe Bassendowski davon überzeugen wollte, dass sein Unternehmen dringend einen kompetenten juristischen Berater brauchte, zum Beispiel im Vertragsrecht. Darauf antwortete dieser lapidar: „Wir sind Sony, wir brauchen keine Verträge.“. Das war doch mal eine klare Ansage. Leute wie Manfred Gedes, Rolf Duhnke, Martin Bachmayer, der geschätzte Herr Trouvain ... das waren Typen, und sie alle trafen sich alljährlich zur Messe. Vor allem im Leipziger Barfußgässchen sah man abends an jeder Ecke einen hochdekorierten Branchenvertreter, was ja in Köln leider ganz anders ist ... (aber mit dieser Diskussion verschone ich Sie heute einmal). Knut-

Jochen Bergel leitete Virgin Interactive (gibt es nicht mehr) und Codemasters (gibt es auch nicht mehr). Dr. Jens Uwe Intat wurde von Frontal21 reingelegt. Ein Computer Bild Spiele Redakteur wurde gefeuert, weil er die Pressemuster privat bei eBay vertickte. Thomas Baur machte einen persönlich am Telefon zur Schnecke, wenn man es gewagt hatte, etwas Kritisches über dtp zu sagen. Marc Moehring ließ seine Gäste mit dem Phaeton chauffieren, und man landete zwangsläufig im Stripclub, wenn man nicht rechtzeitig das Weite suchte. Und selbst die Hasardeure von 10tacle schindeten Eindruck, als sie in der Leipziger Disco im abgetrennten VIP-Bereich etwaige Zweifel an ihrem Geschäftskonzept mit Champagner wegspülten. Ach, was waren das damals für Zeiten.

„Der Rock'n'Roll ist vorbei!“ sagte mein damaliger Vorgesetzter einmal, als er seinen Job antrat. Was damals zum Running Gag unter Kollegen wurde, bewahrheitet sich heute. Heute ist PR viel wichtiger als Development, so scheint es. Früher, als ich noch Product Manager bei Eidos war, da war die Produktabteilung selbst in Deutschland groß und es gab einen einzigen PR-Manager. Heute sind oftmals die PR-Experten in der Überzahl und bei der Entwicklung wird gespart. Da wird mitunter der größte Mist produziert, Hauptsache das Brand stimmt und die Pressetrommel wird gerührt. Natürlich gibt es auch heute noch immer wieder gute Spiele, aber es mangelt der Branche insgesamt an Abenteuerlust, am Mut auch mal auf einen unbekannteren Titel zu setzen, anstatt den zigsten Teil der beliebten Serie herauszubringen. Und am Mut, auch mal wieder richtig „die Sau raus zu lassen“, anstatt mit den etablierten Medien und der Politik gut Wetter zu machen. Kann es etwas Schöneres geben, als seinen Lebensunterhalt mit Spielen und der Freude am Spiel zu verdienen? In diesem Sinne: Lasst die Spiele beginnen! Eine schöne, erfolgreiche und fulminante gamescom uns allen!