

Post Mortem, Teil 2 Psychotoxic Chronik einer Odyssee

Woran Spiele scheitern: Bei der Planung, Finanzierung und Entwicklung des Shooters Psychotoxic ist fast alles schiefgelaufen, was schiefgehen kann. Ein ungewöhnlicher Rückblick auf ein ungewöhnliches Spiel.



Frank Fitzner

ist Entertainment Designer mit dem Schwerpunkt Games.

Frank ist Dipl. Des. Industrial Design und seit 1995 in der Entertainment-Branche tätig. Er konzipierte und realisierte Lernspiele für Kinder, war wissenschaftlicher Mitarbeiter an der HbK Braunschweig und Geschäftsführer der NuClearVision Entertainment GmbH, bei der er unter anderem das Level-, Grafik- und Mediendesign verantwortete.

WWW
makinggames.de

• Gründung und Finanzierung eines Startup-Unternehmens

Am letzten Tag des Jahres 2009 wurde bürokratisch unspektakulär die NuClearVision Entertainment GmbH aufgelöst, ein Entwicklerstudio aus Braunschweig, dessen Existenz für die meisten genauso nebulös erscheinen mag wie die Tatsache, dass ich diese Firma gründete und bis zu ihrer Auflösung ihr Geschäftsführer war. Doch das Ende dieser Firma ist nur ein Teil einer seltsamen Geschichte rund um die Realisierung einer Vision: eines Computerspiels, das genau wie sein Entwickler bei den meisten Menschen längst in Vergessenheit geraten ist.

Was bisher geschah

Haarkleine Details zur Entstehungsgeschichte von Psychotoxic in den Jahren 1998 bis 2003 gibt's im ersten Teil dieses Post Mortems in der letzten Ausgabe von Making Games. Hier die Kurzzusammenfassung: Nach langem Schwangergehen mit Spielwelt und -konzept geht Psychotoxic im Jahr 2001 »richtig« in Produktion.

Publisher und Financier ist CDV. Doch technische Probleme mit der Vulpine Engine und Querelen im Team machen die Arbeit zur Achterbahnfahrt. Als dann auch noch der Geldgeber in schweres Fahrwasser gerät, steht das Psychotoxic-Team erneut vor Problemen. Dieser zweite Teil des Post Mortems steigt im Juli 2003 in die Geschichte ein: Der sogenannte Neue Markt ist ein Trümmerhaufen, CDV steht kurz vor der Schließung.

Dazu muss man wissen, das CDV zu diesem Zeitpunkt ein streng patriarchalisch geführtes Unternehmen war. Es gab nur eine Instanz, die finale Entscheidungen traf, und waren sie auch noch so unbedeutend. In der Konsequenz landeten viele entscheidungsabhängige Probleme in einer Warteschleife. Wir hatten in unserer Zeit mit CDV sieben verschiedene Producer, die genau genommen keine Befugnis hatten, ihrer eigentlichen Aufgabe gerecht nachzukommen. Beschränkte Entscheidungsmöglichkeiten sind aber eine schlechte und wenig motivierende

Grundlage für solch eine Position, daher waren die fähigsten Producer meist auch die, die am schnellsten wieder verschwunden waren.

Tödliches Wachstum

CDV war sicher auch Opfer der kläglich gescheiterten New Economy, doch das eigentliche Problem war hausgemacht. Dass der Großteil der Projekte zu spät erschien, dass Entwickler sich von ihrer ersten Rate Firmenwagen zulegten und kurze Zeit später wieder die Hand aufhielten, war eine Folge der damaligen Strukturen. Es gibt bestimmte Geschichten, die für die Games-Branche charakteristisch sind, und eine der typischsten ist mit Sicherheit die des Unternehmens, das aus bestimmten Gründen zu schnell zu viel Geld bekommt und dadurch der Meinung ist, dass man Erfolg und Wachstum erzwingen kann. Ein paar dieser Firmen hatten wir schon fallen sehen, und CDV wankte bedrohlich – mit den Schwankungen begann leider auch unser Glück zu kippen.

Im August 2003 überschlugen sich die Gerüchte, kuriose Meldungen kamen uns zu Ohren: CDV komplett handlungsunfähig, Entscheidungsträger verbarrikadiert sich in Villa usw. Dass Mitarbeiter entlassen wurden und Projekte wie The Kore Gang, Himmel & Hölle oder Galaxy Andromeda eingestellt wurden, konnten wir tagtäglich im Web nachlesen. Aber niemand war willens oder in der Lage, uns darüber zu informieren, was mit Psychotoxic geschehen würde. Vorsorglich versetzten wir unseren juristischen Beistand in Alarmbereitschaft.

Erlösung in Leipzig

Hinter vorgehaltener Hand erfuhren wir, dass es möglicherweise sinnvoll wäre, sich nach einem neuen Publisher umzuschauen. Dieser erlösende Coup gelang uns dann am 21. August 2003 auf der Games Convention, wo wir am Gemeinschaftsstand der Northstar Developers beteiligt waren. Mithilfe unseres damaligen Anwalts konnten wir CDV durch ein kleines juris-



Nach der CDV-Pleite mussten wir Psychotoxic optisch noch mal aufwerten und haben daher sämtliche 3D-Modelle in Physikobjekte umgewandelt.

tisches Manöver aus der Reserve locken und bekamen endlich die klare Aussage, dass sie nicht mehr an einer Zusammenarbeit interessiert wären – und das, nachdem wir keine drei Wochen zuvor noch eine nicht unerhebliche Teilzahlung bekommen hatten!

Letztendlich waren wir ja auf das Ergebnis vorbereitet, und trotz des negativen Bescheids waren wir froh, endlich Klarheit zu haben. Ich begab mich unmittelbar nach dem Gespräch auf direktem Weg in die Business Lounge, um spontane Meetings mit

potenziellen Publishern zu vereinbaren. Wir hatten ja schließlich ein zu 90 Prozent fertiges Spiel, das relativ schnell an den Mann zu bringen war. Und in der Tat waren einige Gespräche äußerst interessant und erfolgversprechend. Ich erinnere mich gern an die drei Tage in Leipzig, weil dort das Team eine Zeitlang wieder enger zusammengeschweißt wurde und wir endlich unsere alte Freundschaft mit Vulpine auffrischten, die

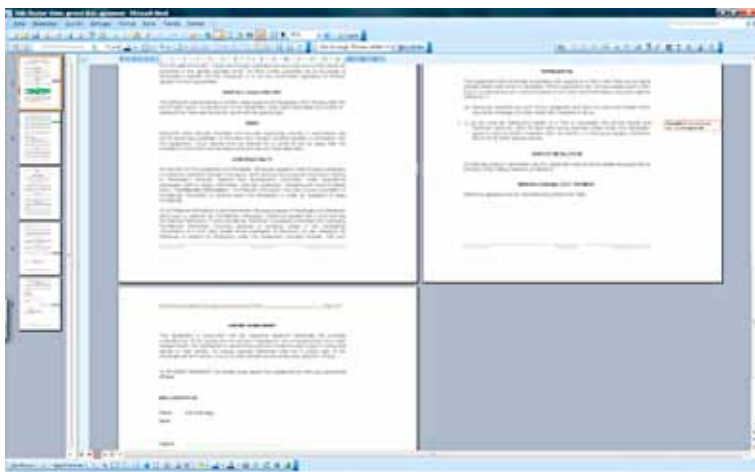
Kommunikation:
**»Wenn die Zeit drängt,
dann pfeif aufs Protokoll!
Flurfunk ist oft effektiver und
nützlicher als ein Kommuni-
kationskorsett oder ein
Wikisystem.«**



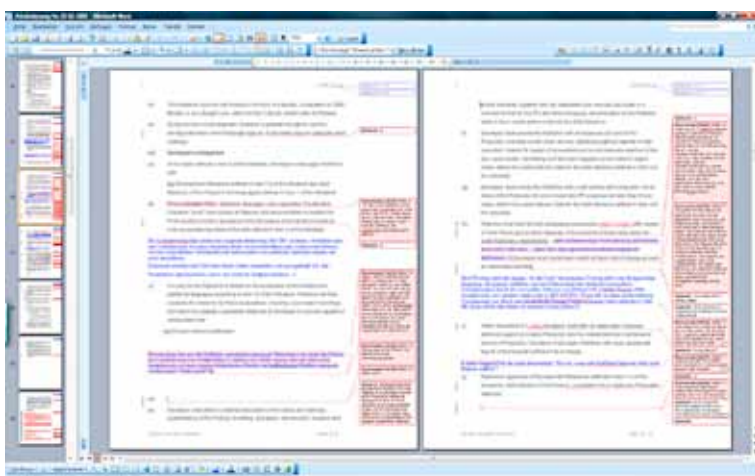
Während der ECTS (erinnert sich noch jemand?) im Jahr 2000 waren wir noch auf Publisher-Suche.



Am Stand der Northstar Developers auf der Games Convention in Leipzig präsentierten wir dem Publikum im August 2003 unser Spiel. Zu diesem Zeitpunkt war unser Publisher (noch) CDV.



Der erste Vertragsentwurf mit Vidis war mit sechs Seiten recht übersichtlich ...



... bedurfte jedoch einiger Überarbeitung. Am Ende wurden wir uns aber eig.



im Übrigen bis heute hält. Aus Vulpine war – ebenfalls nach Querelen mit CDV – mittlerweile die Trinigy GmbH hervorgegangen.

Physik als Zuckerl

Nach der Games Convention arbeiteten wir unbeirrt an Psychotoxic weiter und integrierten Physik-Engine und Ragdoll-System. Uns war bewusst, dass wir aufgrund der bereits erfolgten und noch zu erwartenden Verzögerungen Probleme mit der Beurteilung des grafischen Niveaus bekommen würden. Mit zwei oder drei Leuten waren wir natürlich nicht in der Lage, die visuellen Qualitäten bis zum Sankt-Nimmerleins-Tag auf einem konkurrenzfähigen, adäquaten Niveau zu halten. Um dieses Manko zu kompensieren, fassten wir fast alle 3D-Modelle innerhalb der Levels noch einmal an und wandelten sie in Physikobjekte um. Das war eine Heidenarbeit, aber doch lohnenswert, denn in Verbindung mit den Zeitlupeneffekten entstanden tolle Situationen, die leider nie in späteren Reviews bewertet wurden. Das große

Planung:

»Bilde, wenn irgendwie möglich, Rücklagen, und seien sie auch noch so klein. Das gilt nicht nur für geschäftlichen, sondern auch den privaten Bereich. Versuche, Geschäftliches und Privates in allen Belangen so strikt wie möglich zu trennen, denn du (und deine Familie) brauchst unbedingt eine Schutzzone.«

Manko war wahrscheinlich, dass die Physik kein Bestandteil des Gameplays war, sondern hauptsächlich als Eyecandy diente. Ich bin übrigens immer noch der Meinung, dass es bis heute nur wenige Spiele gibt, die so viele Physikobjekte wie Psychotoxic hatten.

Starker Partner?

Im September 2003 lief dann die Kommunikation mit diversen Publishern auf Hochtouren, und ohne Zweifel waren die Verhandlungen mit Ubisoft die hoffnungsvollsten. Tatsächlich hatte Ubisoft nach einer Präsentation, einigen Gesprächen und einem überarbeiteten Milestone-Plan vor, Psychotoxic im deutschsprachigen Raum zu veröffentlichen. Es war ein toller Augenblick, als ich Mitte September einen Anruf aus Paris erhielt, der mir grünes Licht für ein Abkommen mit fairen Konditionen gab. Mit Ubisoft an unserer Seite konnte nichts mehr schiefgehen.

Kommen wir zur Praxis

Natürlich hatten wir die Rechnung ohne den Wirt gemacht. CDV hatte bis dahin rund 850.000 DM in das Projekt investiert und wollte uns aus verständlichen Gründen nicht ohne Weiteres aus dem Vertrag lassen. Es kam zur unausweichlichen juristischen Auseinandersetzung, deren Details ich uns lieber ersparen möchte. Sie endete in einem Vergleich, in dem wir uns auf 30.000 DM Ablösesumme einigten. Doch neben Geld kosteten uns diese Verhandlungen vor allem eines – sehr viel Zeit! Es war bereits Ende Dezember und damit die bekanntermaßen schlechteste Zeit des Jahres für jede Art von Deal. Die meisten Publisher inklusive Ubisoft hatten nach über einem Vierteljahr Hin und Her mittlerweile das Interesse verloren oder waren schlichtweg nicht mehr zu erreichen. Durch die vereinbarte Ablöse, die in nur drei Monatsraten zu zahlen war, schrumpften

unsere finanziellen Reserven bedrohlich. Wir versuchten, zumindest die Gehälter unserer Mitarbeiter auf einem vertraglichen Maß zu halten, während wir uns als Gesellschafter für die nächsten drei Monate nur noch symbolische Gehälter zustanden.

Der Januar verging trotz intensivster Bemühungen ohne nennenswerte Erfolge. Erst Mitte Februar, als uns das

Wasser bis zum Halse stand, erhielt ich zufällig einen Anruf von einem alten Weggefährten, der damals als Consultant tätig war und den ich seit fast zwei Jahren nicht mehr gesehen hatte. Wir verabredeten uns spontan in Hannover zum damaligen Entwickler-Stammtisch, wo ich ihm unsere Misere im Detail schilderte. Doch große Hoffnung hatte ich auch nach dem Gespräch nicht mehr. Eigentlich waren wir zu diesem Zeitpunkt praktisch insolvent. Alle monetären Reserven waren verbraucht, die beiden letzten

Raten für CDV hatten wir uns schon im privaten Familienkreis leihen müssen, und wir jonglierten mit den verblieben Kleinstbeträgen, um uns so lange wie möglich über Wasser halten zu können. Das war eindeutig der Tiefpunkt in der relativ jungen Firmengeschichte und ein Moment, der mich rückblickend auch heute noch mit Unbehagen erfüllt. Eigentlich waren wir alle bereit, endgültig das Handtuch zu schmeißen.

Retter Vidis

Doch wider alle Erwartungen bekamen wir einen erneuten Anruf unseres Beraters mit der fast unglaublichen Mitteilung, dass er einen Publisher mit starkem Interesse an Psychotoxic gefunden hätte. Wir schickten Ende Februar 2004 eine Demo an Vidis in Hamburg und einigten uns nur knapp eine Woche später auf einen Vertragsentwurf. Am 9. März unterzeichneten wir nach Verzehr von Mutterns Schnittchen den Vertrag und waren wieder im Rennen. Vidis wollte sein Kerngeschäft – Konsolenzubehör – ergänzen und hatte mit Titeln wie UFO: Aftermath und Jeanne D'Arc bereits recht erfolgreich Titel publiziert. Wir passten gut in das Portfolio, das auf eine breite Streuung unterschiedlichster Genres ausgelegt war.

Um es vorwegzunehmen: Die Zusammenarbeit mit Vidis war bis auf eine Ausnahme geradezu beispielhaft. Das Angebot für D-A-CH war fair, der Vertrag mit nur sechs Seiten schlank und überschaubar und die Kommunikation so vorbildlich und freundlich, wie wir sie uns immer erhofft hatten. Doch Vidis war als Publisher zu klein und hatte nicht die finanziellen Mittel, um Psychotoxic effektiv am Markt platzieren zu können. Und so sehr sich das Team auch bemühte, den finanziellen Mangel durch virale Methoden zu kompensieren – Psychotoxic war dazu verdammt, im Kielwasser eines Doom 3 hoffnungslos unterzugehen.

Endspurt

Doch was wir mehr als einmal für unmöglich gehalten hatten, wurde tatsächlich wahr: Die Abgabe des Goldmasters erfolgte am 2. August

2004, gut eineinhalb Jahre später als geplant und gut sechs Jahre nach der ersten schriftlich fixierten Idee. Natürlich hat die Geschichte kein richtiges Happy End, aber das ist ja heutzutage auch nicht zwingend erforderlich. Also setzen wir zum Endspurt unserer Zeitreise an, um zu erfahren, was noch folgte.

Wir hatten in den vergangenen vier Monaten das Spiel so gut wie möglich aufpoliert und entbuggt, den StarForce-Kopierschutz eingebaut und ein Lokalisierungs-Kit fertiggestellt, weil uns Vidis einen Publisher-Deal mit Russland vermittelt. Die Veröffentlichung im Rest der Welt sollte durch GMX Media erfolgen, einem englischen Publisher, der insbesondere im Mid-price Segment sehr rührig war – doch dazu später mehr. Im Juni wurde es noch einmal spannend, denn Vidis hatte es geschafft, die Band Rammstein für unser Spiel zu interessieren. Wir boten an, Story und Setting – natürlich unentgeltlich – ein letztes Mal aufzubohren, um die Band in jeder denkbaren digitalen Form in Psychotoxic zu integrieren. Der Marketingeffekt wäre enorm gewesen! Leider entschied sich die Band dagegen, wir hatten aber auch nicht wirklich mit einer positiven Zusage gerechnet. Irgendwann zu CDV-Zeiten sollte Psychotoxic einmal durch eine Empfehlung American McGees geadelt werden, was schließlich auch im Sande verlief. Insofern hatten wir mit solchen fruchtlosen Aktionen bereits etwas Erfahrung gesammelt.

In der nächsten Ausgabe kommen wir endlich zum großen Finale: Sie erfahren, wie es uns auf der Games Convention in Leipzig erging, warum kein einziger Publisher uns die vorab vereinbarte Summe bezahlte, wie viele Anwälte wir noch einschalten mussten und wieso ich trotzdem gern Psychotoxic 2 entwickeln würde.

Frank Fitzner



Zum 5. Geburtstag habt ihr es geschafft: Alle zwei Monate stehen unsere Producer Schlange und wollen unbedingt die neue Ausgabe haben. Das will was heißen ... Happy Birthday Making Games!

Martin Wein

Senior PR Manager
Deep Silver / Koch Media



All diese Gegner haben es nie ins fertige Spiel geschafft.