

Post Mortem, Teil 3 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

• Teil 1 & 2 des Psychotoxic-
Post-Mortems

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

Die Entstehungsgeschichte von Psychotoxic von der Konzepterstellung im Jahr 1998 bis zur Abgabe der Goldmaster 2004 konnten Sie in den letzten beiden Ausgaben von Making Games nachlesen. Hier die Kurzzusammenfassung für alle, die es verpasst haben: Nach langem Schwangergehen mit Spielwelt und -konzept

geht Psychotoxic im Jahr 2001 »richtig« in Produktion. Publisher und Finanzier ist CDV. Doch technische Probleme mit der Vulpine-Engine und Querelen im Team machen die Arbeit zur Achterbahnfahrt. 2003 musste CDV schließlich Insolvenz anmelden und unser Team einen neuen Publisher suchen. Nach vielen Absagen und kurz vor der drohenden Studio-Insolvenz fand sich Anfang 2004 mit dem kleinen Hamburger Unternehmen Vidis doch noch ein Publisher, der unser Spiel auf den Markt bringen wollte. Am 2. August stellten wir unser Baby pünktlich zur Games Convention endlich fertig.

Showdown in Leipzig

Mit Spannung fuhren wir Ende August 2004 auf die Games Convention, um die Reaktionen auf Psychotoxic hautnah zu erleben. Und obwohl wir durch die vielen Verzögerungen nun direkt gegen Doom 3 antreten mussten, gab es sie – die Fans, die morgens durch die legendären Glastun-

nel der Leipziger Messehallen liefen, um direkt am Vidis-Stand als allererste Psychotoxic spielen zu können. Nach diesem verheißungsvollen Start geschah etwas, das bezeichnend für die spätere Beurteilung des Spiels war: Gleich am ersten Messetag erfuhren wir, dass Psychotoxic zum PC-Spiel des Monats in der Computer BILD Spiele gekürt werden sollte. Doch der anfängliche Enthusiasmus verflog schnell, denn im Anschluss teilte man uns mit, dass uns die GameStar im Zuge einer härteren Gangart und eines neu definierten Wertungssystems nur 50% gegeben hatte, was eine relativ verheerende Wertung darstellt. Dieses Auf und Ab zog sich wie ein roter Faden später durch sämtliche Reviews.

Psychotoxic polarisierte die Leute – aber nicht auf die klare, vermarktungstaugliche »Man liebt es oder hasst es«, sondern auf diese seltsam diffuse »Soll ich es nun gut oder schlecht finden?«-Art. Oftmals wurden dieselben Elemente des Spiels aus den Bereichen Gameplay oder Grafik komplett gegensätzlich bewertet. Tendenziell wurde jedoch fast immer kritisiert, was einfach nicht zu leugnen war: Psychotoxic kam viel zu spät auf den Markt.

Als ob diese Ereignisse nicht enttäuschend genug gewesen wären, wurden wir während der Messe auch noch vor unserem zukünftigen internationalen Publisher – mit dem wir ja bereits einen Vorvertrag hatten – gewarnt. GMX Media, die es heute längst nicht mehr gibt, entpuppte sich als recht windiges Zwei-Mann-Unternehmen, das zum einen nur virtuelle Büroräume vorzuweisen hatte und zum anderen auch gern mal vereinbarte Zahlungen an Entwickler vergaß. Die Konsequenz war Routine: Anwalt anrufen, Vertrag anfechten, juristisches Geplänkel, Anwalt bezahlen, neuen Publisher suchen.

Endlich im Regal

Der 3. September 2004 war der Tag, an dem Psychotoxic endlich in die Regale kam. Ich erinnere mich, dass ich irgendwann später zum lokalen MediaMarkt fuhr, und dass mich der Anblick des kleinen Psychotoxic-Stapels angesichts der Unmengen an Doom-3-Schachteln daneben irgendwie traurig machte.

Im Oktober 2004 unterzeichneten wir einen Vertrag mit Whiptail Interactive, einem kleinen spanisch-amerikanischen Publisher. Natürlich waren wir diesmal noch vorsichtiger und informierten uns sehr genau über unseren zukünftigen Partner. Doch Whiptail hatte einen guten Ruf und wir vereinbarten einen Deal über 140.000 Dollar. Dass wir nicht alle drei vereinbarten Raten bekamen, versteht sich von selbst.

Kopierschutzprobleme

Nach dem Release kam zum Unglück auch noch Pech hinzu. Nachdem die erste Probecharge von Psychotoxic auf allen Testrechnern einwandfrei lief, gab Vidis grünes Licht an das Presswerk, um mit der Massenproduktion der DVDs zu beginnen. Die zweite Charge löste eine Kettenreaktion aus, die ebenso grotesk wie kompliziert war.



Mit vielen **Physikeffekten** wurde versucht, die schon etwas angestaubte Technik aufzubrezeln.



Am 3. September 2004 liegt **Psychotoxic endlich in den Läden** – häufig neben einem deprimierend großen Stapel aus Doom-3-Kartons.

Beim »Einbau« des StarForce-Kopierschutzes wurde von uns zu Testzwecken gleichzeitig eine interne Fehlermeldung implementiert, die im Falle eines Problems ausgegeben werden sollte. Und was fast unmöglich schien, geschah! Es kam zu Problemen mit dem Kopierschutz, und zwar fatalerweise in Serie. Die Kontrollspur auf der DVD war bei vielen Kopien ab Presswerk defekt. Angeblich gab es Schwankungen in der Materialstärke. Viele Laufwerke konnten die Kontrollspur schlichtweg nicht lesen. Der Kopierschutz schlussfolgerte, dass es sich um eine illegale Kopie handelte und bewies, dass er einwandfrei funktionierte: Er beendete das Spiel wie geplant nach einer Viertelstunde. Unglücklicherweise meldete sich jetzt aber auch gleichzeitig unsere interne Kontrollroutine mit der Fehlermeldung »opengl error #436«. Diese Meldung war seinerzeit willkürlich gewählt worden, weil sie eigentlich nur im Falle einer illegalen Kopie hätte auftauchen dürfen. Doch damit



Auf der Games Convention 2004 war Psychotoxic am Stand von Vidis zu sehen.



Die Reaktionen der Games-Convention-Besucher waren durchaus positiv, ein paar Fans stürmten gleich nach der Messe-Eröffnung zu unserem Stand.



Die US-Box von Psychotoxic. Auch unseren amerikanischen Distributor erteilte schließlich die Insolvenz.

nicht genug: Auf Rechnern mit ATI-x800- und 9700-Pro-Karten kam es zu Shader-Problemen mit den aktuellsten Treibern, die Psychotoxic ähnlich abrupt beendeten wie der Kopierschutz.

Schlechter Ruf wegen »Bugs«

So hatten wir direkt nach Release einen fälschlich gemeldeten OpenGL-Fehler, der durch den funktionierenden Kopierschutz einer legalen, aber defekten DVD verursacht wurde. Außerdem hatten wir einen Grafikkartenfehler, gegen den wir nichts machen konnten, der aber in einen Topf mit dem vermeintlichen OpenGL-Fehler geworfen wurde. Es bildete sich schnell die landläufige Meinung, Psychotoxic sei komplett verbüggt, was in Wahrheit nicht stimmte. Kleinere Bugs gab es, doch die hatten wir schnell mit zwei Patches ausgebügelt. Vidis bot nun an, defekte DVDs kostenlos gegen neue Scheiben zu tauschen, diese Aktion war dem negativen Ruf aber nicht besonders zuträglich. Wer verschickt schon gern frisch erworbene DVDs? Die bessere Lösung wäre gewesen, den Kopierschutz einfach mit einem Patch zu deaktivieren, doch diese Entscheidung lag nicht bei uns.

Auflösungerscheinungen

Ende 2004 begann das Team, sich langsam zu zerstreuen. Wir hatten zu diesem Zeitpunkt weder ein Designdokument noch einen Prototyp für ein neues Projekt in der Hinterhand. Ich hatte zwar mehr als genug originelle Ideen für Spiele, doch die vielen Monate hatten uns ermüdet und wir befanden uns in einer gefährlichen Stasis. Die Verkaufszahlen blieben wie befürchtet weit unter den Erwartungen, und Vidis würde noch nicht einmal den Break Even erreichen.

Mitte Dezember 2004 bestätigten wir schriftlich eine Preissenkung Psychotoxics auf 30 Euro – diese Summe hätten wir gern schon am Release-Tag gesehen. Eine Woche vor Weihnachten bekamen wir dann einen Brief, der uns anhand einer eigenartigen Rechnung Glauben machen wollte, dass wir aufgrund unserer Zustimmung bezüglich Preissenkung keine Ansprüche mehr auf die letzte Rate hätten. Nach einem kurzen Blick in den Vertrag war uns aber klar, dass es hier nicht mit rechten Dingen zuzuging: Anwalt anrufen, auf Vertrag pochen, angemessenem Vergleich zustimmen, Anwalt bezahlen.

Letztes Aufbäumen in den USA

Am 8. März 2005 wurde Psychotoxic in den USA veröffentlicht und konnte sich dort aus den gleichen Gründen so wenig etablieren wie im deutschsprachigen Raum. Auch Whiptail hatte keinerlei Marketing Budget, wie wir bald schmerzhaft feststellen sollten. Die ersten beiden Raten wurden immerhin von Whiptail anstandslos bezahlt, doch als im Mai die dritte und letzte Rate von 60.000 Dollar gezahlt werden sollte, bekamen wir statt einer Überweisung ein anwaltliches Schreiben. Dessen Inhalt erspare ich uns jetzt, zumal die darauf folgende juristische Taktiererei vollkommen überflüssig war;

stellte sich doch im Juni letztendlich heraus, dass Whiptail ohnehin insolvent war. Die Firma wollte das Geld für die letzte Rate durch die Erlöse der Abverkäufe von Psychotoxic erwirtschaften. Weil sie jedoch schon im Vorfeld nicht mehr in der Lage waren, das Spiel adäquat am Markt zu platzieren, war das Vorhaben im Grunde hoffnungslos. So hatte Whiptail ihr letztes Geld für einen guten Anwalt ausgegeben und uns letztendlich gezwungen, dasselbe zu tun. Mit offenen Karten gespielt, hätten sie allen Beteiligten viel Zeit und Geld ersparen können. Zwar gingen nun alle Rechte an Psychotoxic wieder an uns zurück, doch eine erneute Publiershuche war für uns kein Thema mehr.

Im Juli 2005 gab es noch einmal einen interessanten Kontakt zum Bastei Verlag, der uns ein letztes Mal für ein paar Wochen zu altem Elan beflügelte. Doch erneut arbeitete die Zeit gegen uns, das Projekt geriet ins Stocken und wir beschlossen Ende September einvernehmlich, die Ära NuClearVision Entertainment zu beenden, denn scheinbar war das Schicksal der Firma zu eng mit dem Schicksal Psychotoxics verbunden. Das Team verstreute sich in alle Himmelsrichtungen, und an einem strahlend schönen Montag, dem 31. Oktober 2005 (Halloween) verbrachte ich den letzten Tag in jenen Räumen, in denen ich mit einer Handvoll Enthusiasten eine Vision realisierte, die sieben Jahre zuvor entstand. Mit der Liquidierung der NuClearVision Entertainment GmbH, die dann noch weitere vier Jahre als Papiertiger existierte, endet dann auch die Geschichte eines Spiels, das vor allem eines war: außergewöhnlich.

Fazit

Jetzt, am Ende unserer Zeitreise, fehlt nur noch das Fazit. Denn Jahre, die (zumindest materiell) nicht lohnenswert waren, sind nur dann auch verschwendete Jahre, wenn man keine Lehre daraus zieht. Also: Wer sich vorgenommen hat, hierzulande Spiele zu entwickeln, dem sollte klar sein, dass er keine Kreuzfahrt mit Außenkabine gebucht hat, sondern einen Abenteuertrip unter freien Himmel. Er bewegt sich in einer Branche, in der manchmal ein rauer und bisweilen kalter Wind weht. Er wird vor allem die interessantesten Leute treffen, aber nicht immer Freunde. Er braucht die üblichen Eigenschaften eines Unternehmers, allerdings im Doppelpack: Mut, Optimismus, Enthusiasmus. Empfehlenswert sind darüber hinaus ein dickes Fell und ein verträgliches Maß an Vorsicht. Die Tipps zum Selbstaustesten sind nun verteilt, also bleibt die unausweichliche Frage: Würde ich Psychotoxic noch einmal machen wollen? Nein, bestimmt nicht! Würde ich heute, mit meinem jetzigen Wissen, ein anderes Spiel machen wollen? Ja, Psychotoxic 2 mit meinem altem Team, der Vision Engine und einem neuen Publisher – aber diesmal richtig!

Frank Fitzner