

Wie The Day Before passieren konnte

»KOPIERE VON DEN BESTEN«

Kaum ein Spiel scheiterte in den letzten Jahren so spektakulär wie The Day Before. Für das Entwicklerteam endete mit der Veröffentlichung ein Traum, an den sie bis zuletzt glaubten. Von Martin Dietrich

Wann ist eine Lüge eine Lüge? Muss sie im Wissen ausgesprochen werden, dass ihr Inhalt nicht der Wahrheit entspricht? Was ist, wenn sich der Urheber selbst so sehr von der eigenen Lüge überzeugt hat, dass er mit ihr fast verschmolzen ist?

Bei The Day Before wurde viel gelogen. Es gab keine Open World, keine opulente Grafik, und es gab auch kein Entwicklerteam, das begeistert die Vision der Unternehmensgründer umzusetzen vermochte. Selbst einige der kruden Motivationszitate, die im Labebildschirm des Spiels auftauchten, entstammten einer sehr groben Definition von Wahrheit. Es sind Sprüche wie »Wer weiß, dass das Leben fließt, spürt keinen Verschleiß und braucht keine Ausbesserung oder Reparaturen.« Es sind Zitate, die häufig in sozialen Medien geteilt und gerne Buddha zugeordnet werden. Tatsächlich aber basieren die genannten Zitate Nachforschungen des buddhistischen Lehrers Bodhipaksa zufolge auf fehlerhaften Übersetzungen oder sind schlicht und ergreifend Erfindungen der Werbeindustrie.

Die falschen Sprüche erfreuen sich trotzdem großer Beliebtheit, weil echte Weisheiten des indischen Religionsstifters nicht so blumig und prägnant formuliert sind, um auf eine Zitatkachel gepresst zu werden. Und warum nicht ein bisschen nachhelfen, wenn die scheinbaren Zitate so beliebt sind?

The Day Before beziehungsweise die Urheber dahinter polierten die Wahrheit ebenfalls so lange, bis sie blendete. Die anfänglichen Versprechungen, die die Trailer hinausposaunten, standen im starken Kontrast zu dem am 7. Dezember 2023 veröffentlichten Produkt, das technisch wie inhaltlich eine fast beispiellose Bruchlandung hinlegte und

KOOPERATION MIT GAME TWO

Für die Recherche zur Entwicklungsgeschichte von The Day Before hat GameStar eng mit der Redaktion von Game Two zusammengearbeitet. Auf dem YouTube-Kanal der Kollegen von Game Two findet ihr ein Video, das unsere Informationen und Einblicke, die wir erhielten, nochmal mit anderen Schwerpunkten zusammenfasst.

das (zumindest) vorläufige Ende des Entwicklerstudios Fntastic besiegelte.

Wie eine gemeinsame Recherche von Game Two und GameStar ergab (siehe Kasten oben), deutete sich hinter den Kulissen der Absturz schon fast die gesamte Entwicklungszeit über an. In den vergangenen Wochen sprachen wir mit 16 ehemaligen Mitarbeitenden von Fntastic und sieben Angestellten des Publishers Mytona, werteten interne Chat-Nachrichten aus und rekonstruierten, wie die Entwicklung in Russland ihren Anfang nahm. Und ihr Ende.

Die Aussagen der Beteiligten zeichnen ein Bild einer überforderten, fast grenzenlos ambitionierten Führungsriege, die ihr unerfahrenes Team ziellos an den Rand des körperlich Machbaren steuerte. »In der letzten Woche vor der Veröffentlichung haben wir sechs Stunden geschlafen, den Rest der Zeit haben wir gearbeitet und das Spiel getestet. Aus Dankbarkeit wurden wir gefeuert«, sagt ein Entwickler. Wie alle Quellen bat die Person um Anonymität, weil sie nicht autorisiert ist, um über interne Vorgänge zu sprechen.

Die Gespräche decken sich zum Teil mit älteren Recherchen anderer Medien wie dem belarussischen YouTube-Kanal iXBT Games. Mytona und Fntastic selbst schweigen zu den Aussagen und Vorwürfen, mit denen sie Game Two und GameStar vorab konfrontierte. Dafür veröffentlichte Fntastic am

24. Januar ein inzwischen gelöscht Statement über X (vormals Twitter). Darin sprechen sie von einer Hasskampagne von Bloggern, die The Day Before eine faire Chance zum Release genommen habe. Zudem widersprechen sie den Scam-Vorwürfen und sagen, dass sich das veröffentlichte Spiel kaum von den Trailern unterscheiden würde. Auch habe beim Entwicklungsteam eine hohe Zufriedenheit geherrscht, schreibt Fntastic. Man habe Angestellte unterstützt, sei es bei Umzügen oder der Beschaffung von Equipment. Am Ende deuten sie an, dass das Unternehmen entgegen der ersten Ankündigung doch noch zurückkehren könnte.

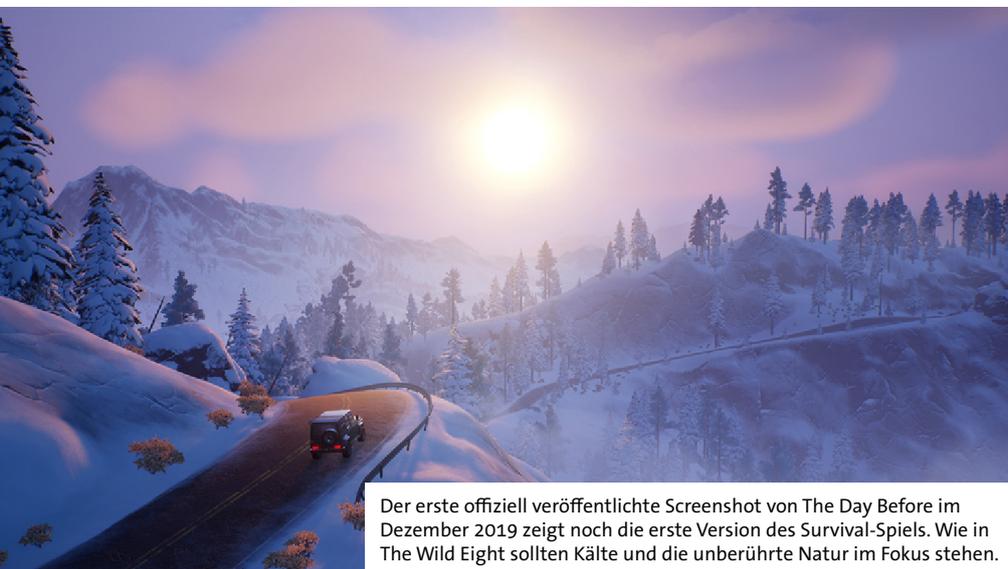
Spielentwicklung an einem der kältesten Orte der Welt

Die beiden zentralen Akteure von The Day Before sind die Geschwister Aisen und Eduard Gotovtsev, die Gründer und Cheftwickler bei Fntastic. Eduard ist der ältere der beiden Brüder und studiert von 2006 bis 2011 Jura an der Ammosov-Universität in Jakutsk, die Hauptstadt der russischen Teilrepublik Sacha, auch Jakutien genannt. Flächenmäßig ist es die größte Teilrepublik der Russischen Föderation, Deutschland würde mehr als achtmal in Jakutien hineinpassen.

Mit knapp einer Million Einwohner ist die Region nicht reich an Menschen, aber an natürlichen Bodenschätzen wie Diamanten,



In den Spieldateien entdeckten Reddit-User ein merkwürdiges Video. Es zeigt eine sehr frühe Version von The Day Before. Die Grafik erinnert an Fortnite. Es sollte ein Survival-Spiel ähnlich wie The Wild Eight werden. So war unter anderem ein komplexes System geplant, dass die Körpertemperatur der Spielfigur über mehrere Variablen gemessen hätte.



Der erste offiziell veröffentlichte Screenshot von The Day Before im Dezember 2019 zeigt noch die erste Version des Survival-Spiels. Wie in The Wild Eight sollten Kälte und die unberührte Natur im Fokus stehen.

Gold und Uran. Die Förderung und Verarbeitung der Mineralien ist das Herzstück der Wirtschaft im Nordosten Russlands, etwa 60 Prozent des Bruttoinlandsprodukts von Jakutien gehen darauf zurück. Andere Wirtschaftszweige haben es dahingehend schwer, was auch an der extremen klimatischen Lage liegt. Temperaturen jenseits von Minus 50 Grad Celsius sind im neun Monate langen sibirischen Winter keine Seltenheit. Bis noch vor einigen Jahren ist zudem das Internet quälend langsam und teuer. Erst mit Beginn der 2010er-Jahre investiert die Politik schrittweise in Glasfaserkabel und kündigt Subventionspakete an, um die schläfrige IT-Szene und damit auch die Games-Branche in Jakutsk wachzuküssen.

Für Eduard Gotovtsev scheint das gerade zur richtigen Zeit zu kommen. Nach den ersten Gehversuchen als Entwickler gründet er 2015 mit einigen weiteren ehemaligen Kommilitonen, darunter sein jüngerer Bruder Aisen, ein Entwicklerstudio namens Eight Points. Statt externer Investoren soll die Crowdfunding-Plattform Kickstarter rund ein Jahr nach Entwicklungsbeginn die weitere finanzielle Sicherheit garantieren. Der erste Titel: das Survival-Spiel The Wild Eight, bei dem Überlebende eines Flugzeugabsturzes in der unerbittlichen Kälte Alaskas überleben müssen – Witterungsbedingungen, die die Gotovtsevs nur zu gut kennen.

Der Low-Poly-Look und der Hardcore-Ansatz überzeugen. Nach drei Wochen ist das Mindestziel von 50.000 US-Dollar im April 2016 erreicht, in den nächsten Tagen kommen nochmal fast 10.000 Dollar hinzu. Die Kickstarter-Kampagne gelingt auch deshalb, weil die zwei erfolgreichsten Videospieldevelopper aus Jakutsk, die Ushnisky-Brüder,

das Projekt finanziell über die Zielgerade hieven. Es sind die großen Vorbilder der Gotovtsev-Brüder und ihre später wichtigsten Unterstützer beim Projekt The Day Before.

Aus der Provinz zum Multimillionär – The Jakutien Dream

Die Geschichte der Ushnisky-Brüder Alexey und Afanasey ist ein Traum für jeden Erfolgcoach. So hört es sich zumindest an, wenn sie in der Vergangenheit mit lokalen Medien darüber sprachen. Aufgewachsen in einem kleinen Dorf ziehen sie 1996 mit ihren Eltern in die Großstadt. Sie leben in einfachen Verhältnissen, nicht mehr als eine ausgebaut Holzhütte. Gerade wenn die Temperaturen keinen langen Aufenthalt im Freien zulassen, spielen sie gerne Mortal Kombat auf dem Super Nintendo. Nachdem sie einen russischen Magazinartikel über Spieleentwicklung lesen, beschließen sie, selbst Videospiele herausbringen zu wollen. Sie recherchieren im Internet, lesen Programmierbücher in der Bibliothek und schicken Publishern Briefe mit ihren Spielideen.

Ihre ersten eigenen Spiele sind allerdings Misserfolge, später spülen Casual-Titel wie Wimmelbildspiele aber doch einige Gewinne in die klammen Kassen. Vom Milliardenenerfolg von Zynga inspiriert, gründen sie 2012 Mytona und konzentrieren sich fortan voll auf Free2Play und Mobile-Games. Mit The Secret Society haben sie kurze Zeit später ihren ersten von mehreren Hits. Das Wimmelbildspiel wird mehr als 30 Millionen mal heruntergeladen und generiert Einnahmen von zehn Millionen US-Dollar.

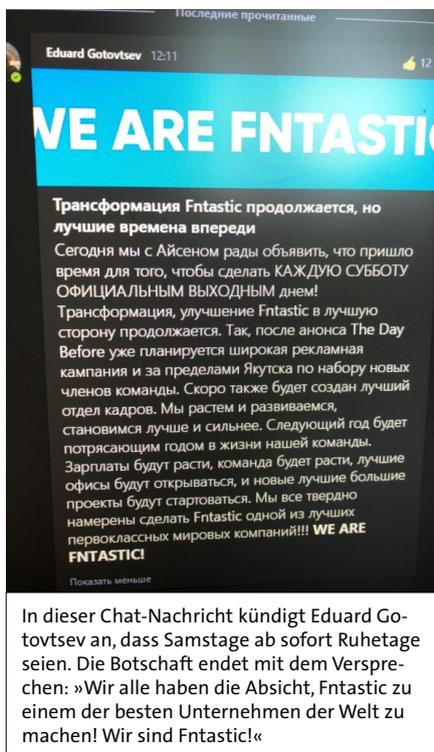
Mytona wird in der Folge einer der erfolgreichsten Mobile-Entwickler Russlands. Das Team gründet Niederlassungen in Singapur und Neuseeland, beschäftigt zeitweise rund 1.200 Angestellte weltweit. Das Wirtschafts- und Tourismusministerium von Jakutien nennt sie in einer Broschüre »ein Wahrzeichen der Republik«. Einige Jahre zuvor hatten Alexey und Afanasey Ushnisky 12.000 US-Dollar in die Kickstarter-Kampagne von The Wild Eight gepumpt und damit die Karriere der Gotovtsev-Brüder angekurbelt. Mehr aus »Wohltätigkeit als Geschäftssinn«, wie sie dem Online-Magazin dtf (Donntakefake.com) sagen. Es markiert den Startpunkt ihrer folgenreichen Zusammenarbeit.

The Wild Eight: Erfolg bei Kickstarter

The Wild Eight erscheint schließlich im Februar 2017 im Early Access und spielt seine Entwicklungskosten innerhalb von acht Stunden nach Veröffentlichung wieder ein. Im ersten Monat werden auf Steam mehr als 50.000 Einheiten verkauft – für ein Indie-Team aus dem fernen Osten Russlands ein großer Erfolg. Allzu lange hält sich das Team mit seinem Hit aber nicht auf.

Nach Querelen mit, damaligen Aussagen zufolge, »skrupellosen Partnern« innerhalb des eigenen Unternehmens verkaufen sie die Rechte an The Wild Eight schließlich an

Fntastic befindet sich 2018 und 2019 mit seinen rund 20 Mitarbeitenden in einem kleinen Büro im sogenannten IT-Park in Jakutsk. Mit attraktiven Konditionen wie vergünstigter Miete will die 350.000-Einwohner-Stadt junge Technologiefirmen anlocken. (Bildquelle: tpykt.ru)



den Indie-Publisher Hypetrain Digital, der sich um die weitere Pflege des Spiels kümmert. Mehr Details nennt der Publisher auch nach einer Anfrage nicht.

Mittlerweile hat sich Eight Points in Fntastic umbenannt, die Gotovtsevs planen ihr nächstes Spiel. Es soll ein Mix aus Rainbow Six: Siege und Evolve werden. In Dead Dozen verbarrikadieren sich Mitspieler auf einer übersichtlichen Multiplayer-Map und schießen auf KI-gesteuerte Monster. Wer stirbt, verwandelt sich in einen Ghoul und jagt seine einstigen Verbündeten.

Der Early-Access-Release im März 2018 ist jedoch ein kompletter Reinfall. Schlechte Performance, Bugs, wenig Inhalt und der Todesstoß für jeden Multiplayer-Titel: Das Interesse ist schlicht nicht da. Laut der Datenbank SteamDB verzeichnet Dead Dozen ein Allzeithoch von 81 Spielern. Auch ein paar kleinere Updates und ein neuer Koop-Spiel-

modus, der hastig nachgeschoben wird, bringen nicht die erhoffte Trendwende.

Fntastic und die Gotovtsevs entscheiden sich für einen Schritt, zu dem sie in Zukunft noch häufiger greifen werden: Sie stellen das Projekt drei Monate nach Veröffentlichung schon wieder ein. In einer Ankündigung auf der Webseite heißt es, dass das Budget versiegt sei. Eine weitere Unterstützung hält man anscheinend für wenig erfolgversprechend. Komplette Aufgabe will man aber nicht. »Das Leben in der kältesten Stadt des Planeten hat uns stark und standhaft gemacht. Wir werden wieder aufstehen«, kündigen sie an.

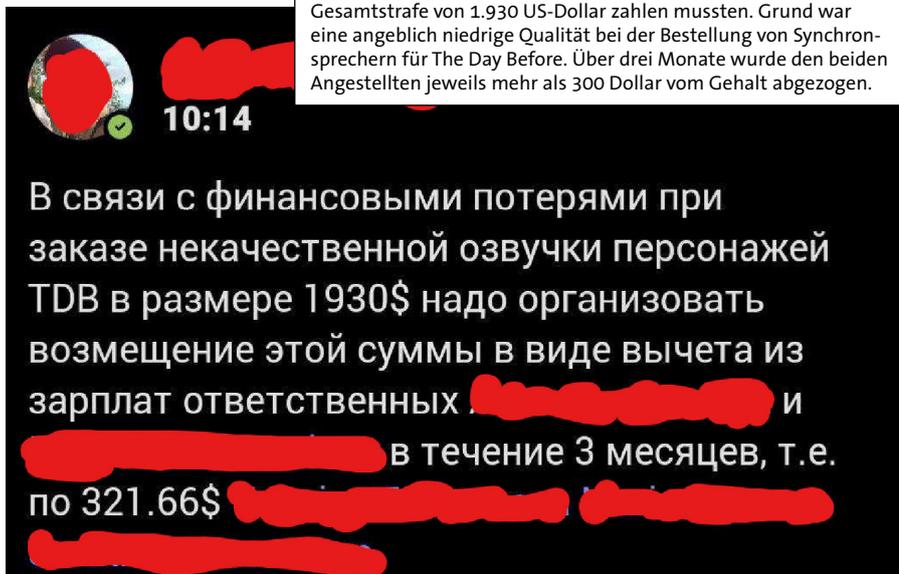
Intermezzo als Mobile-Entwickler

Für ihr Comeback orientieren sich Eduard und Aisen Gotovtsev an Mytona und suchen ihr Heil in Handy-Spielen. Innerhalb weniger Monate entsteht Radiant One, ein Storyspiel mit simpler, aber schicker Optik und reduziertem Gameplay. Trotz der schlechten Vorzeichen ist der Schnellschuss ein Erfolg. In den USA schafft Radiant One den Sprung in die Top Ten der erfolgreichsten Apps in der Kategorie Familienabenteuer.

Die guten Verkaufszahlen von Radiant One lassen nun die nächste große Konstante der Gotovtsevs in Erscheinung treten: Sie überschätzen sich maßlos. In einer Pressemitteilung verlautbaren sie, dass Radiant One zum »Netflix der mobilen Adventure-Stories« werden solle. Zusätzliche Episoden des Spiels erhält man demnach über ein kostenpflichtiges Abonnement. Daneben gibt es Premiumwährungen, und der Einstieg wird kostenlos, um potenzielle Abonnenten zu überzeugen.

Obwohl die erste Free2Play-Episode mehr als 100.000 mal heruntergeladen wird, funktioniert die Strategie nicht. Ein Blick in die Kundenbewertungen offenbart, dass das Abo-System wie ein Fremdkörper der eigentlichen Spielerfahrung im Weg steht. Aber das wird schnell vergessen sein. Zu Beginn des nächsten Jahres hat Fntastic nämlich wieder einen anderen Fokus. Mobile-Spiele

Dieser Screenshot belegt, dass ein Fntastic-Angestellter firmenweit ankündigen musste, dass er und ein weiterer Mitarbeiter eine Gesamtstrafe von 1.930 US-Dollar zahlen mussten. Grund war eine angeblich niedrige Qualität bei der Bestellung von Synchronsprechern für The Day Before. Über drei Monate wurde den beiden Angestellten jeweils mehr als 300 Dollar vom Gehalt abgezogen.



Die Stadt in The Day Before wird im Verlauf der Entwicklung mehrmals komplett umgebaut. Immer wieder ändert sich die Ausrichtung des Spiels, weil eine klare Vision bis zuletzt fehlt.



und ein Gaming-Abo sind nicht mehr der Heilsbringer. Die Gotovtsevs haben Mytona als Investor für ein neues Projekt gewonnen. Am 14. März 2019 meldet sich Eduard Gotovtsev im verwaisten Discord-Kanal von Dead Dozen und kündigt an, dass man bald ein großes Spiel sowohl für PC als auch Konsolen ankündigen werde.

Erste Version von The Day Before erinnert an Fortnite

Etwa einen Monat später folgt dann die offizielle Ankündigung des damals noch namenlosen Projekts. Fntastic schreibt damals in einer ersten Pressemitteilung, dass Survival-Spiele nach DayZ, The Long Dark und Don't Starve schon länger stagnieren würden. Sie wollen das ändern. »Das Spiel, das wir entwickeln, ist revolutionär für das Survival-Genre«, teilen sie der Welt mit.

Hinter den Kulissen köchelt die Revolution nach Informationen von Game Two und GameStar aber eher auf Sparflamme. »The Day Before sah aus wie Fortnite, die Städte waren schlichter. Es gab keine Wolkenkratzer und keine superdetaillierte The-Division-Levels wie in den Trailern«, sagt eine Person, die damals an der ersten Iteration von

The Day Before mitarbeitet. Auch in späteren Videoblogs, die Fntastic veröffentlicht, ist eine solche Frühversion zu sehen, die im Grunde nur wie eine Weiterentwicklung von The Wild Eight wirkt. Wäre das Studio bei dieser reduzierten Idee geblieben, vielleicht würden wir heute anders, eventuell positiver über ein anderes Spiel sprechen.

Doch nach etwas mehr als einem Jahr Entwicklungszeit ergreifen die Gotovtsevs das Steuerrad und ändern den Kurs, um es mit den großen Fischen aufzunehmen. Der Cartoon-Stil weicht einer realistischen Optik. Man will keine Schneelandschaften in kleinen Städtchen für eine Handvoll Spieler mehr haben, sondern ein riesiges Online-Spiel in einer detailreichen Metropole.

Nicht jeder und jede im Team ist über die Anpassung glücklich, doch es herrscht Aus sagen der Beteiligten zufolge nach wie vor eine recht hohe Motivation. »Eduard und Aisen beeindruckten mich anfangs wirklich mit ihren täglichen Reden über die Verwirklichung unserer Träume. Ich war jung und glaubte alles, was sie sagten«, sagt eine ehemalige Entwicklerin von Fntastic. »Ich glaubte, an einem Projekt zu arbeiten, das ein großer Erfolg sein würde.«

Es beginnt

In den darauffolgenden Monaten und Jahren wird auch Fntastic immer größer. The Day Before will kein Survival-Kleinod mehr werden, sondern sich die Genrekronen schnappen. Und ein Monarch braucht Untertanen. Nach Ausbruch der Corona-Pandemie stellt das Unternehmen vollständig auf Remote-Arbeit um. Das erlaubt Fntastic, neue Mitarbeitende aus der ganzen Welt zu sich zu holen. Am Ende werden es rund 100 Angestellte bei Fntastic sein, vor allem aus Jakutien, Kasachstan und der Türkei.

Unseren Recherchen zufolge handelt es sich dabei um größtenteils junge, hochmotivierte Arbeitskräfte, die allerdings noch nie vor einer solch monumentalen Aufgabe gestanden haben. »Das Team bestand zu 99 Prozent aus Neueinsteigern ohne professionelle Entwicklungserfahrung. Für viele von ihnen war es ihr erstes kommerzielles Projekt«, sagt ein Entwickler.

»Aufgrund eines sehr vollen Terminkalenders lernten wir, wie man Dinge schnell, aber nicht gut erledigt«, meint ein anderer Entwickler. Einige unserer Quellen sind bis heute den Gotovtsev-Brüdern dankbar für die Gelegenheit, an einem Großprojekt mitgearbeitet und sich weiterentwickelt zu haben. Die Gaming-Industrie in Russland und anderen GUS-Staaten beschreibt eine Person als ein »Battle Royale«. Wenige Jobs würden auf viele Arbeitswillige treffen. »Selbst Gelegenheiten, wie für Fntastic zu arbeiten, gibt es nicht oft«, sagt er.

Dennoch passen die Ambitionen der Chefs kaum zu den Möglichkeiten ihres Teams. Der erste Trailer, der die Weltöffentlichkeit für ein MMO eines unbekannteren Entwicklerstudios überzeugen will, soll Aussagen von Beteiligten zufolge einen Wow-Effekt haben, also ordentlich Eindruck schinden. »Um die Trailer herzustellen, wurde die Arbeit aller Abteilungen unterbrochen. Es war üblich, ein Feature für einen Trailer zu erstellen und es dann für mehrere Monate zu vergessen«, sagt ein Entwickler. Es sei zwar schon spielbar gewesen, aber jede Bewegung sei einem von den Gotovtsevs erdachten Drehbuch gefolgt, koordiniert für die maximale Aufmerksamkeit. »Viele Mechanismen und technische Aspekte waren noch nicht ausgereift. Es sah alles nach einem Konzept aus, das wir anstreben sollten«, sagt ein Entwickler.

Das ist in der Spieleentwicklung eigentlich nichts Ungewöhnliches. Viele Trailer entstehen, bevor alle Gameplay-Mechanismen und technischen Optimierungen abgeschlossen sind. Im Gegensatz zu den Kontroversen um Watch Dogs, The Witcher 3 und Co. könnten die beiden Pole zwischen Hoffnung und Realität bei The Day Before aber wohl kaum weiter auseinanderliegen.

Die Plagiate und Vorbilder der Gotovtsevs

Zumindest eine Hoffnung von Fntastic erfüllt sich im Januar 2021. Der erste Trailer, der

mit XXL-Versprechungen um sich wirft, schlägt ein. Zuerst über das US-Magazin IGN veröffentlicht, sammelt das Video innerhalb kürzester Zeit Millionen von Klicks. Die ohnehin schon gigantischen Pläne der Gotovtsevs werden in der Folge überlebensgroß, berichten unsere Quellen. In Reden heizen die Brüder ihre Mitarbeiter weiter an, Prominente wie Elon Musk würden The Day Before streamen, versprechen sie.

Doch schon damals werden Zweifel im Internet laut. Kann das echt sein? Kann ein Team, das ein paar Indie-Spiele produziert hat, einfach ins eiskalte AAA-Wasser springen, ohne Gefrierbrand zu bekommen? Intern versucht ein wachsendes Team, mit den schnelllebigen Ideen seiner beiden Chefs mitzuhalten. Eine klare Vision, was denn eigentlich The Day Before genau sein will, soll es nie gegeben haben. Immer wieder sollen Eduard und Aisen Gotovtsev die laufende Entwicklung unterbrochen haben, um eine neue Schlagrichtung vorzugeben.

»Sie sagen dir: ›Mach es bis zum Morgen‹ und am Morgen sagen sie dann: ›Oh, vergiss es, ich möchte eine neue coole Funktion wie in The Last of Us haben‹«, sagt ein Entwickler. Von GTA Online, The Division, Days Gone bis Red Dead Redemption 2 soll immer wieder ein neues Vorbild genannt worden sein, das erreicht oder auch imitiert werden soll.

Für die Charaktererstellung orientiert man sich zunächst an Hogwarts Legacy und später wiederum an Baldur's Gate 3, sagen mehrere Ex-Mitarbeiter. »Kopiere von den Besten« sei die Zielvorgabe der Gotovtsev gewesen, die auch interveniert haben sollen, wenn Mitarbeitende eigentlich etwas Eigenes schaffen wollen.

Als die beiden Fntastic-Gründer begeistert Marvel's Spider-Man 2 von Insomniac spielen, sollen sie kurze Zeit später ihre Level-Designer aufgefordert haben, die fast fertige Stadt noch einmal zu überarbeiten. Sie solle deutlich freundlicher und heller werden und sich mehr wie Peter Parkers Heimatstadt anfühlen. Auch das sich zu diesem Zeitpunkt parallel in Arbeit befindliche Multiplayer-Spiel Propnight leidet unter der Wankelmütigkeit der Gotovtsevs, die eines Tages einen düsteren, an Resident Evil angelehnten Look für das eigentlich als sehr bunt geplante Versteckspiel haben wollen. Aufgrund fehlender Unterstützung und schwindenden Community-Interesses wird die Entwicklung von Propnight später eingestellt.

Starke Abhängigkeit von Unreal Engine Blueprint

Um die sich schnell ändernden Wünsche der Gotovtsevs umzusetzen, greifen die Programmierer von The Day Before vor allem auf die Script-Sprache Blueprint zurück, die sich im Lieferumfang der Unreal Engine befindet. Blueprint ermöglicht anhand vordefinierter Befehle, eine Vielzahl von Variablen miteinander zu kombinieren, die am Ende im besten Fall funktionierende Gameplay-Mechaniken ausspucken. Mit der nötigen Er-

Die 3D-Artists bei Fntastic kreieren über fünf Jahre unzählige Designs für das Spiel. Nur ein Bruchteil landet im Early Access. Der Aussage eines Entwicklers zufolge ist der Quellcode des Spiels etwa 500 Gigabyte groß.



Die Trailer für The Day Before sind äußerst stimmungsvoll, bedienen sich aber auch ausgiebig bei der Konkurrenz. Interne Quellen berichten, dass die Gotovtsev-Brüder ganz gezielt ihr Team auf große Namen wie Call of Duty und The Last of Us trimmten.



Trotz vieler Marketing-Versprechen ist The Day Before kein MMO, sondern eher ein Extraction-Shooter der Marke Escape From Tarkov. Das Team musste viele Ideen und Konzepte verwerfen, um eine halbwegs stabile Version für die Early-Access-Veröffentlichung hinzubiegen.



fahrung lassen sich damit Prototypen oder sogar ganze Videospiele erstellen, ohne zuvor Programmiersprachen wie C++ gelernt zu haben. Dabei handelt es sich jedoch meistens um Indie-Titel mit überschaubarer Feature-Liste, weil Blueprint weniger Spielraum für Optimierungen zulässt. Je größer das Projekt, desto ungeeigneter ist eine zu starke Abhängigkeit von der Script-Sprache – eben Vorhaben wie The Day Before mit seinen dutzenden von ineinander verwobenen Systemen. Die vielen technischen Probleme des Spiels sollen nach unseren Informationen auch auf Blueprint zurückzuführen sein.

Aber nicht nur die Programmierer haben mit der unklaren Vision, was The Day Before eigentlich sein will, zu kämpfen. Auch die 3D-Artists bei Fntastic fertigen immer wieder neue Assets an, um den Launen ihrer Chefs zu entsprechen. Dabei greifen sie auch auf gekaufte Assets aus dem Unreal-Engine-Store zurück. In Gesprächen betonen sie jedoch, dass ein Großteil der Designs selbst erstellt oder aber aufwendig modifiziert worden sei. Aufgrund der chaotischen Entwicklung sei das aber im veröffentlichten Spiel nur noch schwer zu erkennen. »Meiner Meinung nach sind das Jungs, die ein paar Spiele gespielt, ein paar Bücher über Kojima gelesen und beschlossen haben, dass sie jetzt coole Spieldesigner, Regisseure, Drehbuchautoren, Tester und Manager in einer Person sind«, sagt eine Entwicklerin über ihre ehemaligen Vorgesetzten. So sollen Aisen und Eduard Gotovtsev Kritik an ihrem Führungsstil kaum zugelassen haben, bestätigen mehrere ehemalige Angestellte.

Auch bei Entlassungen von Angestellten sollen die beiden Führungsfiguren nicht gerade zimperlich gewesen sein. In einer Chat-Nachricht an alle Angestellte erklärt Eduard Gotovtsev, dass er einen Mitarbeiter gefeuert habe, weil dieser zu wenig Leidenschaft bei der Arbeit gezeigt hätte. »Ich möchte euch daran erinnern, dass im Kern unseres Unternehmens der gute Wille steht, der uns alle zu Freiwilligen macht«, heißt es weiter.

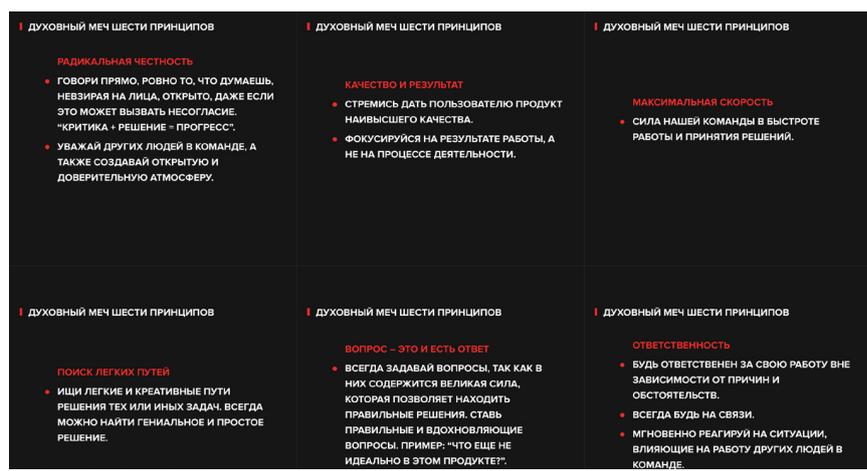
Freiwilligkeit ist ein weiteres sehr eigenwilliges Konstrukt in der Arbeitslogik der Gotovtsevs. Bereits vor der Veröffentlichung sorgt der Einsatz von unbezahlten Arbeitskräften für Irritation. So rekrutiert Fntastic gezielt Mitglieder aus der Community, die bei der Qualitätssicherung, bei den Soundeffekten und auch bei Übersetzungsarbeiten kostenlos helfen sollen.

Obwohl Community-Manager der Firma einige Fans an Bord holen, werden sie nach Informationen von Game Two und GameStar nur für Propnight eingesetzt. An The Day Before arbeiten ausschließlich bezahlte Angestellte von Fntastic, die aber ebenso als Freiwillige bezeichnet werden. So solle jeder Mitarbeiter und jede Mitarbeiterin aus eigenem Antrieb heraus am Spiel mitarbeiten und nicht, weil er oder sie dafür bezahlt werde. Letztlich dient diese Firmenphilosophie aber dazu, unbezahlte Überstunden stillschweigend hinzunehmen.

FNTASTICS UNTERNEHMENSLEITFADEN: RADIKALE EHRlichkeit

Wer bei Fntastic angestellt wird, bekommt einen Unternehmensleitfaden in die Hand gedrückt. Er zeigt, wie sich die Gotovtsevs ihr Team und die Kommunikation untereinander vorstellen. Game Two und GameStar erhielten Einblicke in eine aktualisierte Fassung, die mit den Worten »spirituelles Schwert der sechs Prinzipien« betitelt ist. Darin fordern die Fntastic-Chefs unter anderem »radikale Ehrlichkeit« und »maximale Geschwindigkeit« von ihren Angestellten. Hier die komplette Übersetzung:

1. **Radikale Ehrlichkeit:** Sprechen Sie direkt und genau das, was Sie denken, ohne Rücksicht darauf, wen Sie vor sich haben. Seien Sie offen, auch wenn dies zu Meinungsverschiedenheiten führen kann. Kritik + Lösung = Fortschritt
2. **Qualität und Ergebnis:** Streben Sie stets danach, dem Nutzer ein Produkt höchster Qualität zu liefern. Konzentrieren Sie sich auf das Ergebnis der Arbeit, nicht auf den eigentlichen Prozess der Tätigkeit.
3. **Maximale Geschwindigkeit:** Die Stärke unseres Teams ist die Geschwindigkeit unserer Arbeit und der Entscheidungsfindung.
4. **Suche nach einfachen Wegen:** Suche nach einfachen und kreativen Wegen zur Lösung von Problemen. Sie können immer eine ausgeklügelte und einfache Lösung finden.
5. **Die Frage ist die Antwort:** Stellen Sie immer Fragen, denn in Ihnen ruht eine große Kraft, die es ermöglicht, die richtigen Lösungen zu finden. Stellen Sie die richtigen und inspirierenden Fragen. Beispiel: Was ist an diesem Produkt noch nicht perfekt?
6. **Verantwortung:** Seien Sie für Ihre Arbeit verantwortlich, unabhängig von den Gründen und Umständen. Bleiben Sie immer in Kontakt. Reagieren Sie sofort auf Situationen, die die Arbeit anderer Personen im Team beeinflussen könnten.



Freiwillige Überstunden und Geldstrafen

Während der Entwicklung von The Day Before sind Überstunden bei Fntastic nach unseren Informationen über alle Abteilungen hinweg ein trauriger Dauerzustand. Viele Angestellte arbeiten pro Tag 16 Stunden und mehr, eine finanzielle Entschädigung erhalten sie für ihre Mehrarbeit allerdings nie. Kurzzeitig wird der Samstag von der Geschäftsleitung als offizieller »Ruhetag« eingeführt. Das belegt ein uns zugespielter Screenshot. Allzu lang soll diese Regelung aber nicht in Kraft gewesen sein, bestätigen Ex-Mitarbeitende. Und wer sich dieser dauerhaften enormen Arbeitslast verweigert, wird entlassen – freiwillig versteht sich.

Neben spontanen Kündigungen aufgrund fehlenden Arbeitswillens sollen die Gotovtsevs noch auf zwei weitere Maßnahmen zurückgegriffen haben, um ihre Angestellten zu maßregeln. So erzählen uns mehrere Ex-Fntastic-Entwickler, dass sie über und natür-

lich für die Firma Arbeitsgeräte wie neue Computer kaufen konnten. Die Kosten dafür sollen in der Folge aber von ihrem Gehalt abgezogen worden sein.

Zudem sollen die Fntastic-Leiter Mitarbeiter auch mit Geldstrafen belegt haben, wenn sie mit ihrer Arbeit unzufrieden gewesen sein sollen. In einem konkreten Fall müssen zwei Mitarbeiter 1.930 US-Dollar über ihr Gehalt mehrere Monate lang abstottern, da sie bei einer Sprachaufnahme für The Day Before nur niedrige Qualität abgeliefert hätten. Ihre Strafe müssen die Betroffenen im offiziellen Firmen-Chat öffentlich kundgeben, das belegt ein uns zugespielter Screenshot, dessen Echtheit von mehreren unabhängigen Quellen bestätigt wurde.

Ob Publisher Mytona von diesen Strafen gewusst hat, ist nicht bekannt. Generell soll er sich von der Entwicklung bis auf wenige Ausnahmen herausgehalten haben. Mytona-Angestellte berichten davon, dass die Gotovtsevs intern wie Genies behandelt wor-

den seien, die man nicht stören dürfe. »Niemand wusste, wie der Zustand des Spiels war«, sagt ein Mytona-Mitarbeiter. Nur wenige Monate vor Veröffentlichung habe der Publisher Programmierer zum Entwicklerteam geschickt, um die größten Probleme des Spiels glattzuschleifen. Es ist – wie wir inzwischen wissen – zu spät, um die Katastrophe noch zu verhindern.

Das Entwicklerteam arbeitete Stunden vor Studioschließung noch an einem Patch

Die zahlreichen Verschiebungen werden am Ende nicht ausreichen, aus den viel zu ehrgeizigen Plänen ein machbares Spiel herauszupressen. Um The Day Before irgendwie fertigzustellen, muss das Team zahlreiche Kompromisse eingehen. Die Grafik wird vereinfacht, das Spielprinzip aufs Wesentliche runtergekürzt, womit auch die einstigen MMO-Pläne passé sind. Das nur fünfköpfige Quality-Assurance-Team hat wenige Wochen vor dem 7. Dezember 2023 alle Hände voll zu tun, The Day Before auf Spielfehler abzuklopfen. Doch schon vier Tage nach Release gibt Fantastic sein Ende und das Ende von The Day Before bekannt. Ein Schock für alle Beteiligten, die zwar mit einem äußerst holprigen Start rechnen, aber auch im Glauben ihren Arbeitstag beginnen, dass sie am Spiel weiterarbeiten können. »Noch sechs Stunden bevor das Team von der Schließung erfuhr, wurde ein Patch entwickelt«, berichtet uns einer der Entwickler.

Doch die Gotovtsev-Brüder wollen nicht mehr. Innerhalb weniger Stunden wird das Studio eingetütet. Manche Leute sollen nicht mal Zeit bekommen haben, ihre Arbeiten an The Day Before für ihr Portfolio zu sichern – so schnell sind ihre Zugänge abgeschaltet. Publisher Mytona organisiert nach unseren Informationen wenig später eine interne Abstimmung. Alexey und Afanasey Ushnisky wollen von ihrer Belegschaft wissen, ob sie statt Fantastic das Spiel weiterentwickeln sollen. Mehr als 300 Personen stimmen dagegen, nur 20 dafür.

Viele der ehemaligen Entwickler und Entwicklerinnen von The Day Before, mit denen Game Two und GameStar sprachen, haben die Ereignisse noch nicht ganz verarbeitet. Sie haben sich mental und körperlich für ein Spiel aufgeopfert, das sich nicht retten lassen wollte. Einige Ex-Mitarbeitende verloren all die Begeisterung, die sie einmal für die Spieleentwicklung empfanden. Andere haben Probleme, neue Jobs zu finden, weil Fantastic in ihrem Lebenslauf auftaucht und sie für den desolaten Zustand des Spiels verantwortlich gemacht werden.

Manche zeigen aber auch Trotzreaktionen. Sie sagen, jetzt wisse man, auf welche Zeichen man in Zukunft achten müsse, um frühzeitig toxische Spielestudios zu erkennen. »Ich habe gelernt, wie es ist, an einem schlechten Spiel zu arbeiten«, sagt ein Entwickler. »Jetzt kann ich es kaum erwarten, an einem guten zu arbeiten.« ★



Auch die Charakterstellung durchlief Aussagen von ehemaligen Entwicklern zufolge dutzende Iterationen. Je nachdem, welches Spiel die Geschäftsleitung gerade spielte, wurde die Ausrichtung geändert.

Die ersten hübschen Trailer von The Day Before zeigten durchaus ein reales Spiel. Es lief aber im Singleplayer. Die Entwickler mussten nicht auf die Performance achten. Erst später realisierten sie, welche Kosten die angepeilte Optik verursachte.



The Division von Ubisoft gehört zu den großen Vorbildern von The Day Before. Teilweise wurde die Ikonographie fast komplett übernommen.

