



FEEDBACK

Wie The Day Before passieren konnte

Danke für die umfangreiche und tiefgreifende Recherche. Auch wenn der Aufwand sicher beachtlich war, so rechtfertigt das Ergebnis diesen doch am Ende auf jeden Fall.

sNaKeGTX

Ich hatte die Geschäftsführung bei dem ganzen Hergang schon immer im Verdacht, der Fisch stinkt immer vom Kopf her und so. Danke, dass ihr den Fall in so einer aufwendigen Recherche beleuchtet habt. Für mich ein richtiger Mehrwert! Ich wünsche euch, dass der Artikel in der Fachwelt entsprechend beachtet wird.

Burghammer

Das Ganze scheint eine gute Case Study für das Management von Software-Projekten zu sein. Die Chefs haben anscheinend so ziemlich alles falsch gemacht, was man falsch machen kann. Angefangen bei komplett unrealistischen Ambitionen über sparen am falschen Ende (erfahrene Führungskräfte kosten aus gutem Grund so viel) bis zu ständig wechselnden Anforderungen. Und mit den ethischen und rechtlichen Fragen kann man sich sicher auch noch beschäftigen. Hat also vielleicht doch noch was Gutes, wenn auch wohl leider nicht für die Beteiligten. Ich hoffe, die Angestellten finden bei einem besseren Arbeitgeber einen Job.

Orsim

Toller Artikel und heftige Leistung von euch, das so zu recherchieren! Gerne mehr von so was! Liest sich ein bisschen wie ein Krimi, aber zeigt auch mal auf, wie krass Leute an der Nase herumgeführt werden können. Hoffe, die Entwickler, die geschädigt wurden, finden eine bessere Zukunft und können ihre Lust am Entwickeln wiederfinden.

Acardia

Toller Artikel, gerne mehr in dieser Richtung! Unfassbar, wie ausbeuterisch diese Firma agiert hat. Von Anfang an darauf ausgerichtet, junge Entwickler ohne andere Optionen auszubeuten. Immer wieder eine Erinnerung, dass die Spielebranche der mit Abstand schlechteste Arbeitszweig für ITler ist, so sehr das schmerzt. Ich hoffe, das ehemalige Personal landet auf den Füßen und die Chefs in der Tonne.

Bohnenkartoffel

Sehr spannende, aufschlussreiche Recherche, vielen Dank! Bei so einem lupenreinen Desaster wie The Day Before fragt man sich halt, was denn alles schief laufen musste, dass es überhaupt so weit kommen konnte. Dieser Artikel beleuchtet einiges, gerade die Wankelmütigkeit der beiden Brüder ist natürlich der Todesstoß für jedes seriöse Unternehmen.

Energie

Piranha Bytes: Kultstudio am Ende?

Ich finde es echt traurig, aber nach Elex 2 war es absehbar. Ich hatte es damals auch zum Release gekauft, obwohl ich noch tief in Elden Ring hing. Hab es danach angefangen zu spielen, und was soll ich sagen, es fühlte sich einfach so unfassbar altmodisch an, aber auf die schlechte Art. Ich habe die Gothic-Teile geliebt und werde den ersten Teil immer in guter Erinnerung behalten, da es das erste Spiel auf meinem eigenen Rechner war. Die Entscheidung, Elex 2 eine Woche nach Elden Ring zu veröffentlichen, hatte ich damals schon nicht verstanden. Da sitzen sicher studierte Marketingleute, denen musste doch klar sein, dass dagegen jedes andere Spiel abstinken wird.

Helga123

War logisch, dass es so kommt. Auch die aufgegebene Unabhängigkeit wird sicher einen Teil dazu beigetragen haben. Schließlich haben sie seitdem versucht, ihre Spiele an den Mainstream anzupassen – ihr Todesurteil! Mainstream gibt es genug, und nicht alles kann da erfolgreich sein in der Masse. PB-Spiele der alten Schule waren einzigartig. Habe sie damals alle mehrmals durchgespielt, aber bei Elex 2 war die Luft raus, da habe ich mich durchgequält und es danach nie wieder angerührt. (...) Ich hoffe, sie gründen ein neues Studio und bleiben unabhängig. Für ein neues klassisches PB-Spiel würde ich gerne den Vollpreis zahlen, auch wenn es eben kein AAA Spiel ist.

Vitex

Wie Pizza Connection den Tycoon-Wahnsinn losgetreten hat

Der Sog ergab sich aus der kreativen Freiheit, die man beim Erstellen der Pizzen hatte, das habe ich so bis heute nicht erlebt, dem Aufbauart, in dem man die Restaurants gestalten konnte, und der Expansion. Soweit ich mich erinnere, gab es eine Stadtkarte, und man konnte in Städten in ganz Europa Filialen eröffnen (hier mag meine Erinnerung sich aber auch mit Eindrücken aus den Nachfolgern vermischen). Die Kunden haben ja auch direkt auf die Pizzen reagiert und Wertungen abgegeben, zum Beispiel auf den Fußboden gekotzt ... das war schon witzig. Die Expansionsphase wurde dann natürlich schnell langweilig, weil die KI-Firmen einfach keine Gegner waren, aber bis dahin war es großartig.

Teut Busnet

Eines meiner absoluten Lieblingsspiele damals. Was hab ich das gezoxt und Pizzen kreiert für meine Restaurants. Anschließend ab nach Moskau und Waffen kaufen. Da kommen Erinnerungen hoch. 30 Jahre ist das her, Wahnsinn!

master_mck

Was hatte ich für einen Spaß mit dem Spiel! Auch die Beigaben in der Box waren schön, die beiliegenden Pizzarezepte haben mich erstmals in meinem Leben motiviert, selbst etwas zu backen.

dear_boy

Eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Bis zum höchsten Rang in der Unterwelt (lebenslanglich eingebuchtet) hab ich's mit Waffenschiebereien geschafft. Die Bar »Frau zu Hause« war DER kriminelle Hotspot in Berlin. Im Restaurant-Business hat es leider nie für die europaweite Expansion gereicht. Irgendwie waren die Manager, die man einstellen konnte, nicht das Gelbe vom Ei. Die Nachfolger konnten mich nie länger halten. Die hatten nicht den gleichen Charme.

|||||

