

Die Verschiebung von Cyberpunk 2077

DAS FÜR UND WIDER

Warum Cyberpunk 2077 für CD Projekt eigentlich zu wichtig ist, um es zu verschieben.
Und gleichzeitig zu wichtig, um es nicht zu verschieben.



Der Autor

Wer Unternehmen verstehen will, sagt Michael, dürfe nicht auf das hören, was Manager und Mitarbeiter sagen, sondern müsse Geschäftsberichte lesen. Nun ist das Lesen von Geschäftsberichten grundsätzlich etwas für Menschen, die die Kosten für Hausbau und Kinderkriegen durchrechnen, bevor sie einen potenziellen Partner überhaupt ansprechen. Deshalb nimmt euch Micha diese Bürde ab.

Die Verschiebung von Cyberpunk 2077 von April auf September 2020 macht GameStar-Redakteure regelrecht schizophren. Einerseits können wir's kaum fassen, andererseits nicken wir selbstzufrieden, weil wir's doch gleich gesagt haben. Denn dieses Spiel ist für CD Projekt gleichzeitig zu wichtig, um verschoben zu werden – und zu wichtig, um nicht verschoben zu werden. Schizophren eben. Auf der E3 2019 klappten unsere Kinnladen in die Tiefgarage des L.A. Convention Centre, als CD Projekt Red das Spiel für den 16. April 2020 ankündigte. Ach komm, munkelten wir, das verschiebt sich noch mal. Das war bei The Witcher 3 damals ganz genauso, sogar zweimal. Gleichzeitig hatten wir aber nicht mit der Verschiebung gerechnet, weil ein Plattformwechsel vor der Tür steht. Voraussichtlich im Herbst erscheinen die Xbox Series X und die PlayStation 5, und je näher die neue Konsolengeneration rückt, desto weiter sinken erfahrungsgemäß die Verkaufszahlen für die bald alte.

Spaßbremse alte Konsolen

Diese Karenzzeit wäre für CD Projekt zwar keine Vollkatastrophe – wir können mit ziemlicher Sicherheit davon ausgehen, dass eine aufgepeppte Version für PlayStation 5 und Xbox Series X erscheinen wird –, schmälert aber mindestens das Investment der Publishing-Partner Bandai Namco (für Deutschland) oder Warner (in den USA), die den Vertrieb für PlayStation 4 und Xbox One finanzieren. Schachteln und Blu-rays kosten genauso Geld wie die Lieferkette an den Einzelhandel, der für die letzte Konsolengeneration nach wie vor sehr wichtig ist. Und der Wert dieser Investitionen schwindet immer mehr, je näher der Herbst rückt. In einer Telefonkonferenz mit Pressevertretern erklärt CD Projekt zudem, die Verschiebung nicht mal mit den Vertriebspartnern abgesprochen zu haben.

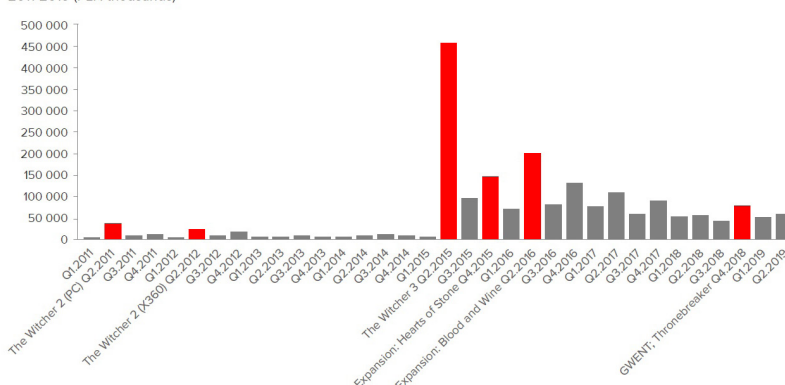
Nicht ganz vernachlässigbar dürfte auch die Arbeitszeit sein, die CD Projekt in Optimierungen für die noch aktuellen Konsolen stecken muss. Ein modernes Open-World-Rollenspiel mit angemessener Sichtweite in 30 fps auf der alten Xbox One (ohne X!) – das muss man erst mal hinkriegen! Selbst The Witcher 3 hatte auf Xbox One und PS4 mit technischen Makeln wie aufploppenden Grasbüscheln zu kämpfen – und Cyberpunk 2077 sollte

ja zumindest nicht hässlicher werden. Das könnte zur Verschiebung beigetragen haben. Und natürlich steigen auch nicht alle Spieler sofort auf PS5 und Xbox Series X um, sodass die vorige Generation noch ein Weilchen weiterlebt. Der echte, wirtschaftlich wirklich spürbare »Generationenwechsel« vollzieht sich meist erst nach ein bis zwei Jahren.

Eine Liga mit GTA (nicht)

Nur wenige Blockbuster konnten das Muster »schwache Verkaufszahlen vor Generationenwechsel« durchbrechen, der prominenteste davon ist GTA 5. Obwohl Rockstars Open-World-Koloss nur zwei Monate vor dem Generationenwechsel zur Xbox One und PS4 erschien, setzte es auf der Xbox 360 und der PS3 weltweit über eine Milliarde US-Dollar um – innerhalb von drei Tagen. Das ist auch nicht verwunderlich, GTA hatte dank der Serien-Vorgeschichte schon damals – und vor allem in den USA – einen größeren Namen als heute die Spiele von CD Projekt, 20 Millionen Verkäufe von The Witcher 3 hin oder her. Auch Dauerbrenner-Serien wie Call of Duty und FIFA sind weltweit viel populärer. Dennoch hat auch Cyberpunk 2077 gute Vorzeichen. Mein Tipp: Das Gefühl, Cyberpunk 2077 verschieben zu können, kommt von den Vorbestellerzahlen. CD Projekt verlautbart im Quartalsbericht vom August 2019, man sei »sehr erfreut« darüber, dass sich Cyberpunk 2077 vor Release schon besser ver-

Figure 6 CD PROJEKT RED release quarters – sales of products, goods and materials in 2011-2019 (PLN thousands)



*Das Release-Quartal von The Witcher 3 war das umsatzstärkste der Firmengeschichte (Quelle: Halbjahresbericht 2019)



kaufe als The Witcher 3 zum selben Zeitpunkt. Zwar erwarte man den Löwenanteil der Vorbestellungen erst kurz vor Release, der Ausblick auf die Gesamtverkäufe sei aber schon jetzt »phänomenal«. Ein weiterer Grund liegt in der Geschäftsentwicklung des Unternehmens. Denn Cyberpunk 2077 ist für CD Projekt zwar das mit Abstand wichtigste Projekt, aber Wohl und Wehe der Firma hängen nicht alleine davon ab.

Atempause für CD Projekt

Jüngst zum Jahreswechsel kursierte eine sensationelle Zahl: Zwischen 2009 und Ende 2019 explodierte der Börsenwert der CD Projekt SA, der Muttergesellschaft von CD Projekt Red und GOG.com, um 21.000 Prozent – die höchste Steigerung aller Unternehmen im Stoxx Euro 600. Dieser Aktienindex fasst die 600 größten europäischen Unternehmen zusammen, darunter Weltkonzerne wie Nestlé, Volkswagen und Ubisoft. Nun darf man diese Zahl nicht überbewerten, schließlich flog CD Projekt 2009 noch weitgehend unter dem Börsenradar und außerdem zeigt die Grafik*, wie die Umsätze zurückgehen, weil beispielsweise das Online-Kartenspiel Gwent die Erwartungen nicht erfüllen konnte, unterm Strich ist das Unternehmen aber auf dem geplanten Weg. Wer im Jahr 2016 im Rahmen eines Investitionsprogramms Geld in CD Projekt gesteckt hat, dem hatten die Polen für 2019 eine Wertentwicklung von 6,51 polnischen Zloty pro Aktie versprochen (aktuell ca. 1,51 Euro). Erreicht wurden im ersten Halbjahr 2019 immerhin 6,39 Zloty.

Das ist zwar ein etwas schlechteres Ergebnis als erwartet, aber 0,12 Zloty Unterschied sind auch kein Desaster. Ein zweites Finanzziel hat CD Projekt sogar übertroffen: Das Management hat den Investoren versprochen, der Aktienwert werde mindestens doppelt so schnell steigen wie der WIG 20, der Finanzindex der 20 bedeutendsten polnischen Unternehmen, den in den letzten Jahren um 29,5 Prozent zugelegt hat. CD Projekt hätte also knapp 60 Prozent Wachstum schaffen müssen, erreicht wurde seit Anfang 2016 aber eine Wertsteigerung um 886 Prozent. Das verschafft dem Unternehmen eine Atempause und senkt den Druck, noch im ersten Halbjahr 2020 einen Hit rausblasen zu müssen. Auch die Witcher-Serie auf Netflix dürfte der Polen in die Hände gespielt haben, weil sie die Spieler- und Verkaufszahlen der Hexer-Rollenspiele nochmals anschoß. Grundsätzlich braucht CD Projekt zwar einen neuen Erfolg à la The Witcher 3, aber nicht auf Teufel komm raus. Die Ziele für 2020 sind indes ambitionierter, hier erwartet CD Projekt eine Wertentwick-

Eine detaillierte Open World mit hoher Sichtweite muss man auf den alten Konsolen erst mal anständig zum Laufen kriegen.

lung von 9,01 beziehungsweise 11,51 Zloty pro Aktie – nahezu eine Verdopplung im Vergleich zum aktuellen Wert. Dieser Sprung wird nur zu schaffen sein, wenn Cyberpunk 2077 zur Veröffentlichung finanziell auch wirklich einschlägt.

Noch kniffliger wird es dadurch, dass die Polen für Ende 2021 den Release eines zweiten AAA-Spiels versprochen haben, bei dem es sich offensichtlich um den Multiplayer-Ableger von Cyberpunk 2077 handelt. Das Mehrspieler-Cyberpunk dürfte nach dem Vorbild von GTA Online Service-orientiert ausfallen, wird laut CD Projekt aber frühestens 2022 erscheinen, sodass Cyberpunk 2077 den Umsatzsprung bis Ende 2021 alleine schaffen muss. Auch hier gilt: Wenn das misslingt, wird die Firma nicht gleich untergehen. Doch das Management wird es künftig viel schwerer haben, Investoren für seine Projekte zu begeistern. Entsprechend droht zumindest die Gefahr, dass CD Projekt nach Cyberpunk 2077 wieder kleinere Brötchen backen muss. Viele von euch denken jetzt vielleicht: Kein Problem, dann wird The Witcher 4 halt wieder so kompakt wie The Witcher 2, das auch klasse war. Stimmt zwar, für das Management des Unternehmens wäre das dennoch das Eingeständnis einer Niederlage – zumal ein rückläufiger Marktwert die Gefahr einer Übernahme erhöht, obwohl man im Finanzbericht betont, man wolle unabhängig bleiben und kreative Freiheiten bewahren.

Wir wollen das auch!

Einen Faktor für die Verschiebung von Cyberpunk 2077 wollen wir zudem nicht vergessen: uns alle. CD Projekt hat einen guten Ruf zu verlieren. Was man bisher von Cyberpunk 2077 sehen konnte, hat einen sehr guten Eindruck hinterlassen. CD Projekt setzt sich mit seinen Präsentationen selbst unter Druck: Falls sich Cyberpunk 2077 nicht so spielt oder nicht so aussieht, wie die Gameplay-Demos versprechen, werden der Ruf und die Glaubwürdigkeit der Entwickler leiden. Entsprechend dürfte die Verschiebung dabei helfen, dass die wartende Spielerschaft tatsächlich das Spiel bekommt, das sie sich erhofft.

An Cyberpunk 2077 arbeiten laut CD Projekt zwar aktuell rund 600 Menschen, verteilt auf die Studios in Warschau und Krakau, aber die werden alle Hände voll damit zu tun haben, dieses Spiel zu polieren. Es bleibt zu hoffen, dass ihnen die Verschiebung auf September zumindest die Zeit verschafft, diesen Endsprint ohne schlimmen Crunch zu bewältigen. Cyberpunk 2077 soll kein halbbares Spiel werden. Nicht nur im Interesse von CD Projekt, sondern auch im Interesse aller Spielerinnen und Spieler. ★