



Wie sich Spieleverschiebungen wirtschaftlich auswirken

XYZ KOMMT SPÄTER!

Unsere Experten



Krzysztof Tkosz analysiert den Spielemarkt für den polnischen Finanzdienstleister Dom Maklerski BDM, der Kunden bei Aktiengeschäften berät und unterstützt. Tkosz gehört zu den Analysten, die CD Projekt als Ansprechpartner für Investoren angibt, also als Experten für das Geschäft des polnischen Publishers.



Michael Pachter ist einer der bekanntesten Analysten im Bereich Medien und Videospiele, weil er oft kontroverse Vorhersagen trifft – und auch mal solche, die sich nicht erfüllen. Beispielsweise sagte er der erfolgreichen Nintendo Switch einen schweren Start voraus und beschwor schon mehrfach das Ende der Konsolen. Zugleich blickt der 64-jährige Pachter auf eine Menge Erfahrung in der Spielebranche zurück, er hat schon viele verschobene Spiele und enttäuschte Erwartungen erlebt. Bis heute kommentiert er die Spielebranche regelmäßig in seiner YouTube-Show The Pachter Factor.

Wir sprechen mit Analysten über die wirtschaftlichen Folgen von Releaseverschiebungen wie bei Cyberpunk 2077. Was stört Investoren – und wie stehen sie zu Crunch? Von Michael Graf

Neulich wurde Cyberpunk 2077 zum dritten Mal innerhalb eines Jahres verschoben, und auch bei anderen Spielen sind Verschiebungen keine Seltenheit. Ubisoft etwa schubste 2019 nach dem Misserfolg von Ghost Recon: Breakpoint fast sein komplettes Programm aufs folgende Geschäftsjahr, betroffen waren unter anderem Watch Dogs Legion und Immortals: Fenix Rising (damals noch unter dem ursprünglichen Titel Gods & Monsters). Das auf Messen bereits spielbare Piratenabenteuer Skull & Bones schickte man angeblich sogar ins Trockendock zurück, um es komplett neu zu bauen. Und dass ein

Rockstar-Spiel am ursprünglich anvisierten Termin erscheint, ist ohnehin so wahrscheinlich wie ein Kind vom Papst – sowohl das Westernepos Red Dead Redemption 2 als auch Grand Theft Auto 5 drehten jeweils Verschiebungsehrenrunden.

Natürlich dürfen wir Spieler uns darüber ärgern. Erst recht wenn wir extra unsere kostbaren Urlaubstage auf den Releasetermin gelegt haben, um dann statt Cyberpunk 2077 doch wieder Hearts of Iron 4 spielen zu müssen (fiktives Beispiel, hat nichts mit dem Autor dieser Zeilen zu tun). Andererseits bekommen wir am Ende – im Idealfall – ein besseres Spiel, weil die Entwickler ihre Werke ja nicht einfach nur aus Jux verschieben, sondern mehr Zeit in den Feinschliff stecken wollen. Also hoffentlich.

Nun sind wir Spieler und unsere Hoffnungen aber nur eine Seite der Medaille. Denn die Spielentwicklung ist ein gigantisches und wachsendes Geschäft. Die Marktforscher von Mordor Intelligence (hier bitte ein riesiges, brennendes Auge vorstellen) schätzen, dass im Jahr 2025 weltweit 256,97 Milliarden US-Dollar mit Spielen umgesetzt werden. Das entspräche einem jährlichen Durchschnittswachstum von 9,17 Prozent, das von der Corona-Pandemie sogar noch begünstigt wird. Natürlich spielen Menschen mehr, wenn sie mehr zuhause bleiben. Und wenn ein Industriezweig wächst, lockt er wen an? Richtig: Investoren. Denn die wollen ja im Idealfall ihr Geld vermehren, und da könnte die Spielesparte aktuell zumindest vielversprechender sein als, sagen wir, eine Fluglinie. Nicht umsonst wurde CD Projekt im Frühjahr das wertvollste Unternehmen Polens, als seine Aktienkurse nach oben und die vieler anderer Branchen nach unten schnellten. Inzwischen hat den Cyberpunk-Entwicklern zwar der polnische Online-Markt AlLEGRO den Rang abge-



Jährliche Serien wie FIFA versprechen wiederholbare Erfolge und sichere Umsätze. Das macht Investments weniger riskant.

laufen, grundsätzlich scheinen Investoren CD Projekt aber zu vertrauen. Und zwar nicht unbedingt aus eigenem Ermessen. Denn viele Investoren sind zwar Menschen, die viel Geld hin und her schieben, von den jeweiligen Branchen haben sie aber in der Regel keine tiefere Ahnung. Salopp gesagt: Wer in CD Projekt investiert, hat nicht zwangsläufig 500 Stunden The Witcher 3 oder Skyrim gespielt, weil er in dieser Zeit ja Geld hin und her schieben musste.

Für ein genaueres Urteil vertrauen Investoren daher Beratern und Analysten. Die schauen sich Firmen und ganze Industriezweige an und analysieren, wie viel Geld ein mögliches Investment bringen könnte. Und manchmal schreiben sie auch gleich dazu, was sich in ihren Augen bei der Firma ändern müsste, damit ein Investment noch mehr Geld bringen könnte. Deshalb entwickelt Blizzard ja heute auch Mobile-Spiele wie Diablo Immortal (maßlose Übertreibung, aber auch irgendwie zutreffend). Die Gretchenfrage, der dieser Artikel nachgehen soll, lautet nun: Wie beeinflussen Verschiebungen die Bewertungen durch Analysten? Fügt es CD Projekt, Ubisoft, Rockstar und Co. wirtschaftlichen Schaden zu, wenn sie Spiele verschieben müssen? Oder sind die Analysten – wie sicherlich auch viele Fans – eher froh, dass am Ende bessere Spiele dabei herauskommen?

Verkaufszahlen sind (fast) alles

Ja, schon klar: Michael Pachter ist der Dieter Bohlen der Spielebranche, nie um ein scharfes Urteil verlegen. Aber der Mann hat Erfahrung, seit Jahrzehnten berät er Investoren über die digitale Medienbranche und natürlich die Spieleindustrie. Als wir ihn fragen, worauf Investoren bei der Bewertung einer Spielefirma am meisten achten, antwortet er: »Investoren interessieren sich in erster Linie für die Verkaufszahlen, dann für die Profitabilität. Wenn sich zwei Spiele jeweils zehn Millionen Mal verkaufen, das erste aber drei Jahre lang in der Entwicklung war und das zweite acht Jahre, dann ist das zweite Spiel weniger profitabel, weil seine Entwicklung mehr Geld gekostet hat.« Das erklärt, warum Publisher bevorzugt Serien etablieren, die sich von Jahr zu Jahr lediglich in Nuancen weiterentwickeln – oder auch mal gar nicht. FIFA 21, Madden NFL 21 oder NBA 2k21 kombinieren einen überschaubaren Entwicklungsaufwand (also vergleichsweise geringe Kosten) mit jährlich wiederholbaren hohen Verkaufszahlen. Das mögen Investoren. Entwickler wie das »alte« Blizzard und die Bethesda Game Studios, die sieben (Fallout 4) oder bis zu zwölf Jahre (Diablo 3) an neuen Spielen arbeiten, haben es in den Augen von Investoren deutlich schwerer, auch wenn sie letztlich ebenfalls mit hohen Verkaufszahlen rechnen dürfen. Krzysztof Tkosz vom polnischen Finanzdienstleister Dom Maklerski BDM ergänzt: »Worauf wir achten, hängt von der Firma ab, die wir analysieren. Bei Mobile-Entwicklern



An Diablo 3 hat Blizzard bis zu zwölf Jahre lang gearbeitet. Für Investoren eine sehr lange Zeit.

gibt es eine Menge wichtiger Kennzahlen, etwa die Retention (Wie lange bleiben Spieler dabei?), die DAU und MAU (täglich und monatlich aktive User), die ARPU (durchschnittlicher Umsatz pro Spieler) und einige mehr. Bei Studios wie CD Projekt versuchen wir dagegen abzuschätzen, wie gut sich ihre schon veröffentlichten und noch kommenden Spiele verkaufen werden.«

Für AAA- und vor allem Singleplayer-Entwickler, deren Spiele nicht in Servicemanier betrieben und stetig erweitert werden, sind die Verkaufszahlen also der wichtigste Faktor. So erklärt sich auch die Beliebtheit von Service Games (unter Entwicklern, nicht unter Spielern, wohlgemerkt), denn deren Erfolg ist leichter mess- und kommunizierbar. Während CD Projekt die Analysten erst davon überzeugen muss, dass sehr viele Spieler auf Cyberpunk 2077 warten, etwa durch entsprechendes Marketing und Presseberichte, können Service-Game-Entwickler einfach die Kennzahlen ihrer laufenden Titel vorzeigen. Ein Spiel mit vielen aktiven Spielern verspricht eben laufende Gewinne. Ein

teuer entwickelter AAA-Titel muss sich erst noch beweisen, und das ist ein Risiko.

Gute und böse Verschiebungen

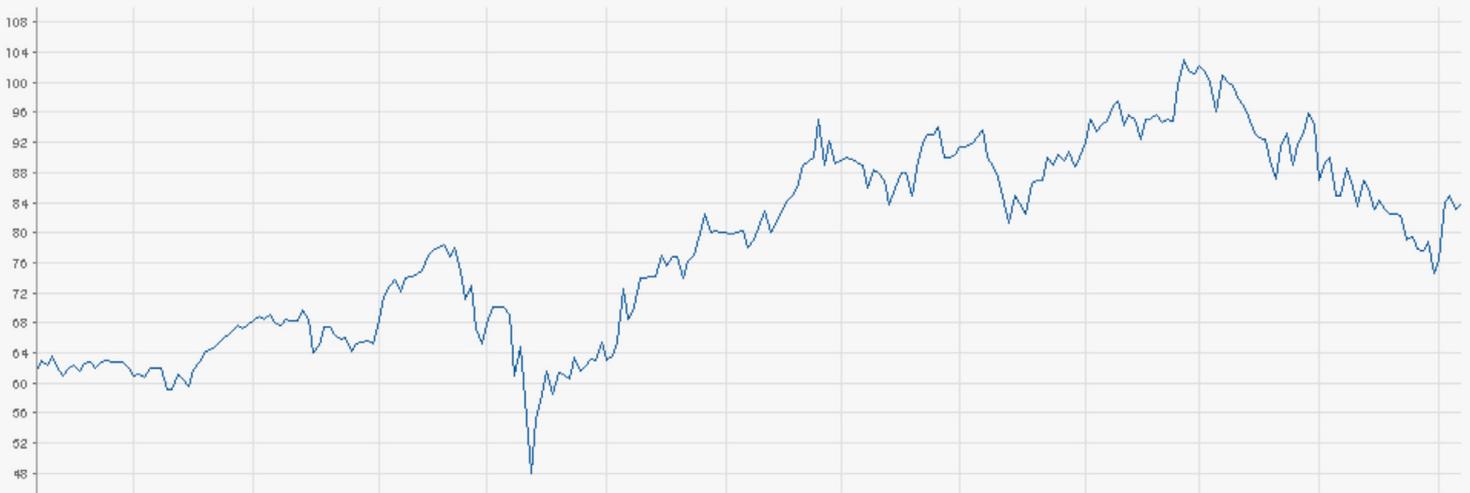
Dieses Risiko müsste ja eigentlich weiter steigen, wenn sich ein Spiel verschiebt. Schließlich wird dadurch für die Investoren deutlich, dass es bei der Entwicklung technische oder spielerische Schwierigkeiten gab, die letztlich auch die Verkaufszahlen gefährden könnten. Das sieht auch Krzysztof Tkosz: »Verschiebungen sind immer ein Risiko, weil es schwerwiegende Bugs im Spiel geben könnte, die den Release weiter und weiter verzögern. Das verursacht höhere Entwicklungskosten und könnte auch das Interesse [der Kunden] am fertigen Produkt schmälern.« Letztlich geht es für Michael Pachter aber um die Qualität: »Verschiebungen an sich sind [für Investoren] größtenteils irrelevant, erst recht wenn es nur um ein paar Wochen geht. Das ist zwar schon der vierte Releasetermin für Cyberpunk, aber sie lagen alle im Jahr 2020, weshalb die Verschiebungen nicht wirklich verhee-



Die PC-Version von GTA 5 wurde gleich dreimal verschoben. Vom 18. November 2014 auf den 27. Januar 2015, dann auf den 24. März, dann auf den 14. April.

CD PROJEKT RED S.A. CHART

Push 1 Tag 1 Woche 1 Mon. 6 Mon. **1 Jahr** 3 Jahre 5 Jahre Max Profichart öffnen



Im bisherigen Jahr ist der Aktienkurs von CD Projekt insgesamt deutlich gestiegen, seinen Zenit scheint er aber vorerst überschritten zu haben.

rend sind. Und ja, uns [Analysten] ist auch lieber, wenn die Studios gute Spiele veröffentlichten anstatt schlechte. Und solange das Spiel noch im selben Jahr erscheint, ist das immer akzeptabel.« Für Krzysztof Tkosz lässt sich der Zeitrahmen indes nicht so klar abstecken: »Ich denke, je größer die Verschiebung, desto nervöser werden die Investoren (die Kosten steigen, das Interesse [der Spieler] könnte sinken und so weiter). Aber es gibt keinen festen Rahmen, ab wann ein Investor das Vertrauen in das Unternehmen verliert.« Denn laut Tkosz wissen viele Investoren bereits, dass es in der Spieleproduktion zu Verzögerungen kommen kann – die nicht einmal nachteilig sein müssen: »Verschiebungen sind in der Spielentwicklung ganz normal. Manchmal wollen die Firmen die Qualität des Spiels weiter steigern, um bessere [Spieler-]Meinungen und damit

höhere Verkaufszahlen zu erreichen. Manchmal haben sie auch einfach ein besseres Zeitfenster ins Auge gefasst. Wenn die Veröffentlichung eines Titels in einen sehr vollen Releasezeitraum fällt, kann das den Umsätzen schaden. Gleiches gilt, wenn man wichtige Verkaufszeiträume verpasst (etwa die Black Week oder Weihnachten).«

Investoren können eine Verschiebung also sogar begrüßen, wenn sie den Verkaufszahlen zugutekommt. Ein Release in der Weihnachtssaison (ab Mitte November) führt zwar wahrscheinlich dazu, dass sich das Spiel einer größeren Konkurrenz stellen muss. Grundsätzlich sitzen in dieser Zeit jedoch auch viele Geldbeutel lockerer, sodass mehr Menschen zum Vollpreis zugreifen als unter dem Jahr. Spielestudios müssen also abwägen: Können wir uns im Weihnachtsgeschäft durchsetzen oder veröffentlichen wir

doch lieber zu einem anderen Zeitpunkt, um den Rivalen aus dem Weg zu gehen? Zugleich wird der Markt gesättigter, je näher Weihnachten rückt – weshalb der Release am 19. November für Cyberpunk 2077 womöglich lukrativer gewesen wäre als der 10. Dezember. Bis dahin haben viele Menschen nämlich schon ihre Geschenke und Feiertagsspiele besorgt. Und es bleiben nur noch 21 Tage, bis an Neujahr der große Kater losgeht und wir alle schwören, dass wir weniger spielen und mehr Sport treiben (zwar nicht lange, aber na ja).

Unabhängig von der Qualität des Spiels sieht Krzysztof Tkosz diese Risiken ebenfalls: »Abgesehen davon, dass sie mit dieser Verschiebung die Black Week und den Nikolaustag verpassen, was den Verkaufszahlen schaden könnte, steigen noch dazu die Marketing- und Produktionskosten. Überdies könnten sich nachfolgende Produktionen ebenfalls verschieben. Angesichts der großen Probleme, die CD Projekt mit dem Singleplayer hat, könnten sich Investoren fragen, wie sich das auf die Multiplayer-Version auswirkt.«

Dass Cyberpunk 2077 die Starttermine der Xbox Series X (10. November) und der PlayStation 5 (19. November) verpasst, dürfte zwar nicht den absoluten Verkaufszahlen schaden, wohl aber den Umsätzen, wie Krzysztof Tkosz spekuliert: »Einige potenzielle Kunden könnten Spiele bevorzugen, die sofort zum Start der neuen Konsolen erscheinen. Sie kaufen [Cyberpunk 2077] dann erst später zum reduzierten Preis.« Umgekehrt erwartet Michael Pachter keine Delle bei den Konsolenverkäufen, nur weil sich CD Projekts Open-World-Rollenspiel verschiebt: »Null Einfluss auf Microsoft und Sony.«

Vertrauensverlust durch Verschiebungen?

Nun sind Verschiebungen keine Seltenheit, bei manchen Studios gehören sie regelrecht



Hades ist ein absolutes Indie-Kleinod. Wer es noch nicht gespielt hat: Auf geht's!



In einer Telefonkonferenz mit Investoren begründete CD Projekt die Verschiebung damit, dass das Spiel die angestrebte Qualität noch nicht erreicht habe. Vor allem gebe es Probleme mit der Performance auf der alten Konsolengeneration, also der Xbox One und der PlayStation 4.

dazu, siehe Rockstar oder eben CD Projekt, das auch The Witcher 3 zweimal verschoben hat. Nagt das auf lange Sicht denn nicht an der Glaubwürdigkeit einer Firma und ihrer Ziele? Wenn beispielsweise CD Projekt seinen Investoren eine deutliche Umsatzsteigerung durch Cyberpunk 2077 verspricht, dieser Umsatz dann aber immer länger auf sich warten lässt, scheuen Investoren dann in Zukunft dieses Studio und wenden sich zu verlässigeren Investments zu? Analysten jedenfalls schauen genau hin, wie sich ein Publisher oder Entwickler in den Vorjahren verhalten hat, wie Krzysztof Tkosz berichtet: »Natürlich beeinflusst die Vergangenheit meine Vorhersagen. Schließlich können wir daran erkennen, ob ein Unternehmen seine Versprechen einlösen kann, wie lange es wahrscheinlich an einem Produkt arbeiten wird und wie teuer es voraussichtlich wird.« Wie oft die Spiele verschoben werden, spielt für Michael Pachter dabei aber eine untergeordnete Rolle: »Die Anzahl der Verschiebungen heißt nicht viel. Sie deutet nur darauf hin, dass eine Firma schlecht darin ist, Prognosen aufzustellen, und entsprechend unzuverlässig, wenn sie ein Datum nennt. Ich bin mir aber nicht sicher, ob ein Unternehmen lieber gar nichts sagen sollte (wie Take-Two bei Red Dead Redemption 2, das acht Jahre in der Entwicklung war), statt einen Releasetermin zu versprechen und dann – im vernünftigen Rahmen – zu verschieben.«

Wichtig ist dabei in jedem Fall eine klare Kommunikation, wie Krzysztof Tkosz fordert: »Investoren wollen die Gründe für die Verschiebung wissen, wie man die Probleme lösen will und wie schnell das geht. Je mehr Verschiebungen es gibt, desto ungeduldiger werden Spieler und Investoren, was dem Ruf der Firma schaden kann.« Michael Pachter pflichtet bei: »Investoren erwarten, dass Unternehmen ihre Verpflichtungen einhalten; Verschiebungen wollen sie nie sehen. Und

wenn es doch eine gibt, erwarten sie eine klare Erklärung dafür. Die haben wir von CD Projekt bekommen.« Damit bezieht sich Michael Pachter auf die Telefonkonferenz mit Investoren, die CD Projekt direkt nach Bekanntgabe der Verschiebung abgehalten hat, um die Gründe zu erklären. Hohe Vorbestellerzahlen könnten die Entscheidung seitens CD Projekt zwar begünstigt haben, schließlich wären die Entwickler dann weniger auf Verkäufe nach Release angewiesen, doch das lassen die Investoren nicht als Argument gelten. Michael Pachter erklärt: »Vorbestellungen sind eine dämliche Kennziffer. Fast niemand veröffentlicht genaue Zahlen dazu, also sind sie [für Publisher] nur eine simple Art zu zeigen, dass es hohes Interesse gibt. Wir [Analysten] wissen aber ohnehin, wann sich ein Spiel gut verkaufen wird, eine Million Vorbestellungen ändert

daran nichts. Außerdem gibt es dank des digitalen Handels ohnehin keine Notwendigkeit mehr, etwas wie von früher gewohnt vorzubestellen. Schließlich können dem Entwickler nicht mehr die produzierten Datenträger ausgehen.« Und wenn am Ende die Verkaufszahlen stimmten, entstehe ohnehin kein bleibender Schaden – zumindest nicht hinsichtlich der Investoren: »Je wichtiger das Spiel, desto größer natürlich sein Einfluss auf den Umsatz [des Unternehmens]. Aber solange das Spiel nicht komplett eingestellt wird, werden Investoren die Verschiebung irgendwann vergessen.«

Den Aktienkurs eines Unternehmens kann eine Verschiebung nach unten drücken, aber auch nicht in allen Fällen, wie Krzysztof Tkosz erklärt: »Viele Verschiebungen wirken sich negativ auf den Aktienkurs aus, bei CD Projekt erhitzt die verlängerte Wartezeit aber



Service Games wie Hearthstone haben den Vorteil, dass sie klein (und entsprechend günstig entwickelt) anfangen und dann im Erfolgsfall weiter wachsen können.



Die Entwicklung von Skull & Bones wurde offenbar noch einmal neu gestartet.

lediglich die Stimmung unter den Investoren.« Speziell bei CD Projekt erwartet Michael Pachter auch keine schwerwiegenden Langzeitfolgen: »Der Wertverlust durch die Verschiebung [von Cyberpunk 2077] ist überschaubar, weil die Zinsen derzeit so niedrig sind. Auf die Wertentwicklung hat das langfristig fast keinen Einfluss.«

Tatsächlich ist der Aktienkurs des Unternehmens nach Bekanntgabe der Verschiebung leicht gefallen, von 79,38 Euro am 26. Oktober 2020 auf 74,48 Euro am 30. Oktober. Allerdings war er ohnehin schon seit Anfang September im Abwärtstrend, womöglich weil Investoren zum – eingangs erwähnten – Allegro oder anderen Firmen gewechselt sind. Und bis zum 6. November stieg der CD-Projekt-Kurs auch wieder auf 83,80 Euro, von einer Talfahrt kann bis dahin also keine Rede sein.

Wozu überhaupt Investoren?

Nun könntet ihr natürlich sagen: Wozu überhaupt Investoren? Warum wollen Studios weiter wachsen? Nun, aus zwei Gründen: um Personal anzulocken und mit der technischen Entwicklung schrittzuhalten. Nur erfolgreiche Studios bekommen die Besten der Branche. Fähige Programmierer und Teamleiter gehen nämlich im Regelfall lieber zu einem Arbeitgeber, der wächst, als zu einem, der stagniert oder gar Flops hinnehmen muss. Ein Team, das nicht wächst, verliert zudem zwangsläufig erfahrene Mitarbeiter, weil denen die Karrierechancen fehlen. Man möchte ja nicht zehn Jahre lang Junior Character Artist bleiben. Und selbst wenn doch, können ein paar Gehaltserhöhungen zwischendurch nicht schaden, sobald Familie und Kinder dazukommen. Zugleich macht die technische Entwicklung den Bau von AAA-Spielen immer aufwändiger. Bethesda sitzt nicht umsonst seit Jah-

ren an The Elder Scrolls 6 und wird noch viele weitere Jahre daran sitzen: Stärker werdende Systeme ermöglichen immer detailliertere Welten, und immer detailliertere Welten erfordern immer mehr Arbeit – und Arbeit kostet Geld. Nicht umsonst arbeiten an Cyberpunk 2077 inzwischen rund 600 Menschen. Wer ein technisch modernes Spiel entwickeln und mit den ganz Großen der Branche schritthalten möchte, braucht Investoren, um das stemmen zu können. Und diese Investoren bekommt man nur, wenn man ihnen zusichern kann, dass sie mehr Geld zurückbekommen, als sie reinstecken. Erst recht wenn es kein Service Game ist. Denn Service Games haben den großen Vorteil, dass man sie als kleinere Experimente veröffentlichen und ausprobieren kann – falls sie gut laufen, kann man sie dann weiter ausbauen, siehe Blizzards Hearthstone. Klassische Spiele lassen sich hingegen nicht einfach in Version 0.8 auf den Markt werfen und dann weiter polieren. Wobei auch das oft genug passiert, aber darunter leiden meist auch die Verkaufszahlen – und die sind wichtig.

Nun gibt es für Entwickler natürlich keine Verpflichtung, Karriere zu machen oder ein topmodernes Spiel entwickeln zu müssen. Es darf und muss auch weiter Indie-Studios geben, die mit Herzblut an kleinen Juwelen wie Disco Elysium und Hades arbeiten (wobei der Hades-Entwickler Supergiant Games anno 2018 ebenfalls ein Investment über 2,95 Millionen Dollar eingesammelt hat). Kurz gesagt: Niemand muss in der ersten Liga spielen, auch CD Projekt nicht. Das Studio könnte auch überleben, wenn es kleinere Brötchen backen würde, also weniger ambitionierte Rollenspiele entwickeln würde. Piranha Bytes gibt es ja auch noch. Aber gerade der ersten Liga, den ambitionierten Studios, verdanken wir die vielen Leuchttür-

me unseres Hobbys. Hätte Bioware keine Ambitionen gehabt, hätte es nie ein riesiges Baldur's Gate 2 gegeben. Hätte Rockstar keine Ambitionen gehabt, wäre GTA heute noch zweidimensional und pixelig. Hätte CD Projekt keine Ambitionen gehabt, würden sie jetzt nicht an Cyberpunk 2077 arbeiten. Und da steigt eben auch der Kapitalbedarf und damit die Notwendigkeit, wirtschaftlich zu denken und zu arbeiten.

Crunch schadet auch wirtschaftlich

Wichtig ist zugleich nur, dass diese Ambitionen nicht zulasten der Belegschaft gehen. Wenn Menschen bei Rockstar, bei CD Projekt, bei Naughty Dog und anderen Studios über ausufernde Überstunden klagen, ist das auch ein Zeichen dafür, dass diese Industrie noch lernen muss, ihre Ambitionen besser zu steuern und zu planen. Beispielsweise indem Releasetermine gleich so gelegt werden, dass sie entspannter eingehalten werden können. Michael Pachter pflichtet bei, auch aus wirtschaftlicher Sicht: »Ich glaube, Investoren interessieren sich nicht groß für Crunch, das sollten sie aber! Je schlimmer der Crunch, desto schwerer wird es, Talente anzulocken. Entwickler wollen engagiert arbeiten, aber sie wollen auch Zeit mit ihren Familien verbringen. Es ist wichtig, auf die Work-Life-Balance zu achten. Und Firmen, die das unterstützen, machen letztlich auch bessere Spiele, weil sie bessere Mitarbeiter anziehen und halten können.« Krzysztof Tkosz ergänzt: »[Crunch] steigert definitiv die Produktionskosten, außerdem könnte das Team nach dem Release auseinanderbrechen und müsste neu aufgestellt werden, weil Mitarbeiter nach dem belastenden und verlängerten Crunch-Zeitraum dort nicht mehr arbeiten wollen. Das ist auch für Investoren ein wichtiger Faktor, den sie im Hinterkopf behalten sollten.« ★