

Die Geier kreisen über Crytek

Nach GameStar-Informationen stand das bekannteste deutsche Entwicklungsstudio Crytek im April dieses Jahres kurz vor dem Bankrott. Mitgründer Avni Yerli sagt, eine weitere Finanzierung sei gesichert – aber wie lange noch? Von Andre Peschke



Avni Yerli macht den Eindruck, als verstünde er die Welt nicht mehr. Seit Jahren tauchen immer wieder vereinzelte Gerüchte auf, Crytek befände sich in finanziellen Schwierigkeiten. Doch Anfang Juni, ausgerechnet kurz vor der E3, tuschelt es plötzlich in der ganzen Spielebranche: Crytek, so heißt es, stehe kurz vor der Insolvenz. Falls nicht schnell ein neuer Geldgeber aufgetan werde, sei die 800-Mann-Firma mit Sitz in Frankfurt am Main bankrott. »Humbug«, sagt Avni Yerli. Ja, sagt er, Crytek habe sehr aggressiv investiert. Zugleich sei die 2012 beschlossene Neuausrichtung des Entwicklungsstudios auf den Free2Play-Markt schmerzhafter verlaufen als erwartet. Aber ernste finanzielle Probleme? Unfug! »Wissen Sie, was komisch ist? Wir haben das jedes Jahr vor der E3. Wir werden angerufen: Was ist bei euch los? Dann erklären wir die Lage, und man hört nie wieder davon«, sagt Yerli ärgerlich. Woher diese Gerüchte immer wieder kommen – er wisse es nicht.

Sein Dementi steht in direktem Widerspruch zu Informationen, die GameStar Ende Mai von mehr als einem halben Dutzend voneinander unabhängiger Quellen zugetragen werden. Übereinstimmend berichten sie, das vielleicht renommierteste deutsche Entwicklungsstudio kämpfe der-

zeit ums nackte Überleben. Gehälter würden zu spät gezahlt und führende Mitarbeiter seien dabei, Bewerbungen an andere Studios im In- und Ausland zu schicken. Schuld sei angeblich eine ganze Reihe von Faktoren – allen voran die Entscheidung, das Studio konsequent auf Free2Play umzusatteln. Die drei Gründer von Crytek – neben Avni Yerli sind dies seine beiden Brüder Farouk und Cevat – hätten eine strategisch richtige und vorausschauende Entscheidung getroffen, diese aber bisher schlecht umgesetzt. Ihr Free2Play-Shooter Warface soll zwar in Russland ein echter Goldesel sein, funktioniere aber im Rest der Welt bislang nicht annähernd so gut. Der Versuch, mit dem Crytek-Studio in Ungarn auch im Mobile-Segment der Free2Play-Spiele Fuß zu fassen, gilt momentan ebenfalls als gescheitert. Die haus-eigene Social-Media-Vertriebsplattform G-Face, die Cevat Yerli einst als »völlig neue Erfahrung für Gamer« ankündigte: ein Flop.

Neben den Warface-Einnahmen hätten daher insbesondere die klassischen Titel Ryse und Crysis 3 Geld in die Kassen spülen sollen. Doch insbesondere die Entwicklung von Ryse, so jedenfalls wird kolportiert, verlief katastrophal. Monate vor Veröffentlichung



Avni Yerli gründete Crytek gemeinsam mit seinen Brüdern schon im Jahr 1997. Offiziell wurde die Firma erst 1999 eingetragen.

soll das Spiel bereits deutlich hinter dem Zeitplan gelegen haben. Nur durch den Einsatz erheblicher zusätzlicher Manpower konnte Crytek den Titel wie geplant zum Start der neuen Microsoft-Konsole Xbox One fertigstellen. Die dadurch höheren Produktionskosten ließen die Firma unterm Strich noch schlechter dastehen, heißt es. Zugleich sollen die Verhandlungen über den Nachfolger Ryse 2 vorläufig gescheitert sein. Microsoft bestand nach GameStar-Informationen darauf, im Rahmen des Deals die Rechte an der Marke Ryse zu übernehmen, Crytek lehnte ab. Eine Information, die auch als ein Indiz für eine Schiefelage bei Crytek gelesen werden kann. Bekommt ein Publisher Wind davon, dass es einem Entwicklungsstudio schlecht geht, packt er in Verhandlungen

Gehälter wurden zu spät gezahlt

bisweilen die harten Bandagen aus. Zum Beispiel, indem er den Entwickler vor die Wahl stellt, seine wertvollen Markenrechte abzutreten oder am Ende ganz ohne Auftrag dazustehen.

Cryteks Spiele-Historie



2004 - Far Cry

Das Debüt der CryEngine trieb 2004 Spielern in aller Welt Freudentränen ins Gesicht. Für viele trat das Spiel im Jahr zuvor völlig überraschend auf die Bühne und machte Crytek von heute auf morgen zum heißesten Entwicklungsstudio aus Deutschland. GameStar-Wertung: 90%



2007 - Crysis

Das erste Spiel auf Basis der CryEngine 2 schaffte fast einen genau so großen grafischen Sprung nach vorn wie Far Cry. Rückblickend häufig als Grafikblender gescholten, war die Wirkung des Titels bei Erscheinen einfach unvergleichlich. GameStar-Wertung: 94%



2008 - Crysis Warhead

Das erste Projekt des Crytek-Studios in Budapest ist ein Standalone-Addon zu Crysis. Dank vieler Optimierungen der CryEngine 2 nach der Veröffentlichung von Crysis erwies sich die Performance des Spiels im Vergleich zu Crysis als besser. GameStar-Wertung: 88%



Das Frankfurter Crytek-Hauptquartier befindet sich in diesem Bürogebäude im Grüneburgweg.



che Fusion oder gar eine Übernahme von Crytek gegangen. »Diese Unternehmen haben riesige Communities. Das sind Partner, mit denen wir mögliche Synergien ausloten«, sagt Avni Yerli. Mehr nicht. Kurz: Viel von dem, was hinter den Kulissen berichtet wird, hat eine wahre Basis, wurde aber zumindest laut Yerli überdramatisiert. Diese Gerüchte, das ist seine einzige Erklärung, müssten von erbosten Ex-Mitarbeitern stammen. Doch das tun sie nicht.

»Die Entwicklung von Ryse verlief nicht ideal«

Tatsächlich reichen die jüngsten Gerüchte mindestens zurück zur Game Developers Conference im März dieses Jahres. Von dort berichteten einige deutsche Besucher, sie seien aktiv davor gewarnt worden, ihr Spiel auf Basis der CryEngine zu entwickeln. Für Crytek sind das sehr beunruhigende Neuigkeiten. Die Engine ist das Kronjuwel des Studios. Ein Großteil des Renommées der Firma ist ihrer einst revolutionären Technik geschuldet. Doch die Hoffnung, mit der Lizenzierung der CryEngine an andere Studios ähnlich erfolgreich zu sein, wie einst die Quake- oder derzeit die Unreal-Engine, erfüllte sich bisher nicht.

Erst mit der CryEngine 3 scheint das Lizenzgeschäft von Crytek ein wenig in Gang zu kommen. Vielleicht zu spät. Viele große Publisher setzen mehr und mehr auf eigene In-house-Engines, die in fast allen Studios zum Einsatz kommen. So lässt sich Knowhow intern austauschen, und die eigenen Spiele haben nicht den gleichen Look wie Dutzende Konkurrenzprodukte. In Zeiten von Frostbite 3 ist die CryEngine ihren Konkurrenten zudem visuell nicht mehr meilenweit voraus, wie das noch beim Erscheinen von Crysis vor sieben Jahren der Fall war. Auch der Umstieg von Epic Games auf ein Abo-Modell beim Vertrieb seiner neuen Unreal 4-Engine muss für Crytek überraschend gekommen sein. Anders, sagen Industrie-Beobachter, sei es kaum zu erklären, dass die Frankfurter



Die CryEngine 3 ist nach wie vor eine der visuell leistungsfähigsten Grafikengines auf dem Markt.

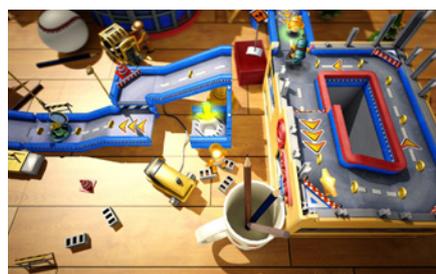
Avni Yerli will den Verlauf der Verhandlungen über ein mögliches Ryse 2 nicht kommentieren, aber sein Entsetzen darüber, dass solche Interna seines Unternehmens die Runde machen, spricht Bände. Die Zukunft von Ryse 2, sagt er schließlich, sei noch offen. Mehr könne er nicht sagen. Auf Nachfrage muss er auch bei weiteren Punkten zugestehen, dass die Ergebnisse der GameStar-Recherchen nicht völlig aus der Luft gegriffen sind. Ja, die Entwicklung des ersten Ryse sei nicht ideal verlaufen. Aber solche Probleme seien ganz normal, wenn man ein Spiel für eine neue Konsole entwickelt, deren Hardware sich bis kurz vor Schluss noch ständig ändert. Es stimmt, räumt Yerli weiter ein, dass bei Crytek in der Vergangenheit Gehälter zu spät gezahlt wurden:

»Aber immer nur um ein paar Tage«. Eine Folge der vielen Investitionen des Unternehmens, die eine dünne Kapitaldecke nach sich zögen. Dass sich die Markteinführung von Warface in Europa verzögert hat, was weiter für Ebbe in der Crytek-Kasse gesorgt hat: korrekt. Wer das Spiel deswegen aber außerhalb Russlands schon abschreiben wolle, der liege falsch. G-Face: Ja, zugegeben, der Plan mit dem Dienst sei bisher nicht aufgegangen – aber das Unternehmen habe nun seine Strategie geändert und glaubt weiter an einen möglichen Erfolg. Es sei auch richtig, dass man mit Firmen wie War-gaming.net und Jagex in Verhandlungen gewesen sei. Aber anders als GameStar vorliegende Aussagen von Brancheninsidern behaupten, sei es dabei nie um eine mögli-



2011 - Crysis 2

Mit dem Umstieg in ein Stadtszenario im zerstörten New York und eine parallele Entwicklung für Konsolen wollte Crytek sein Spiel für US-Kundschaft schmackhafter machen. Fans der Reihe vermissten aber die weiten, offenen Spielwelten früherer Teile. GameStar-Wertung: 90%



2012 - Fibble

Nach Crysis Warhead sollte das Crytek-Studio in Budapest die Speerspitze für Mobile-Entwicklungen bilden. Doch ungewöhnlich für Crytek erwies sich das Spiel als Titel vom Reißbrett, in dem man den namensgebenden Fibble durch Flipperautomaten-Level steuern muss. GamePro-Wertung: 74%

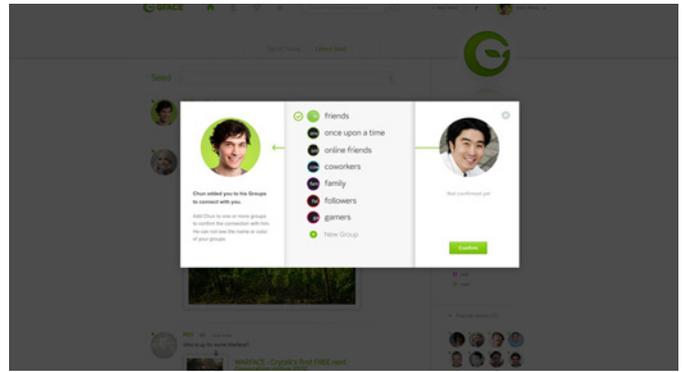


2013 - Crysis 3

Das Ende der langen Entwicklungszyklen für Crytek. Durch den starken Teamausbau erschienen neue Titel nun deutlich schneller. Nach der Free2Play-Ankündigung, galt Crysis 3 zeitweilig als letztes, traditionelles Crytek-Spiel. GameStar-Wertung: 92%



Ryse – Son of Rome war zuerst als Kinect-Showcase angekündigt, wurde dann aber zum Xbox-One-Launchtitel.



Mit G-Face wollte Crytek eine Art Facebook für Gamer erschaffen. Bislang gilt das soziale Netzwerk als Flop.

überhastet ihre CryEngine als Abo-Service auf Steam platziert haben, wo sie seitdem eine ganze Reihe negativer Bewertungen kassiert hat. Nicht etwa, weil die Engine keine Top-Qualität liefern würde, sondern wegen des aus Sicht der Bewertenden undurchsichtigen Lizenzmodells und dem im Gegensatz zur Unreal Engine eingeschränkten Zugriff auf den Quellcode.

Was einst eine beispiellose Erfolgsstory aus Deutschland war, wird daher nun an allen Ecken und Enden mit Argwohn betrachtet. Das rasante Wachstum von Crytek bekräftigte einst das Bild des vor Kraft strotzenden Newcomers. Heute weisen viele auf die Kehrseite dieser Expansion hin. Sie bedeute, dass Projekte, die für andere Entwickler ei-

zähle nun die Zeche dafür. »Das stimmt so nicht«, sagt Avni Yerli. »Es sieht vielleicht von außen so aus, weil wir die Erfolge, die wir durch unser Wachstum erreichen wollten, bisher noch nicht realisiert haben. Aber das Potenzial für diesen Erfolg wurde geschaffen«. Der Erfolg, davon ist er überzeugt, ist nur aufgeschoben, nicht aufgehoben.

»Die Geier kreisen schon«, sagt uns hingegen ein führender Mitarbeiter eines großen Publishers. Firmen wie seine würden bereits damit beginnen, den besten Köpfen beim Entwickler gute Angebote zu machen, um sie abzuwerben. Ein solcher »Brain Drain«, wie man im Business-Slang sagt, kann für das Studio selbst dann gefährlich werden, falls es finanziell auf sicheren Füßen steht. An einer kompletten Übernahme des riesigen Studio-Netzwerks, sagt uns der gleiche Mitarbeiter, dürften große Publisher wie EA, Activision oder Ubisoft hingegen kein Interesse haben. Sie alle verfügten bereits über eigene Studios. Diese Firmen, sagt er, würden lieber auf die drohende Pleite warten und sich dann bemühen, wertvolle Marken wie Crysis einzeln einzukaufen – der Ausverkauf von THQ lässt grüßen. Nicht zuletzt auch deshalb, da Crytek lauthals verkündet habe, man würde in Zukunft gar keinen Publisher mehr brauchen. »Dann sollen sie jetzt doch mal zeigen, wie gut sie ohne Publisher klarkommen«, heißt es nun hämisch. Eine Übernahme von Crytek würde daher, wenn überhaupt, vermutlich nur durch ein Unternehmen erfolgen, das ein Interesse daran hat, die Entwicklungserfahrung von Crytek

einzukaufen, anstatt sie selbst aufzubauen. Aus diesem Grund wird nach wie vor der weißrussische Free2Play-Riese Wargaming als möglicher Käufer von Crytek gehandelt.

Wenn Sie diesen Artikel lesen, hat es Crytek hoffentlich trotzdem noch einmal geschafft. Eine Finanzspritze für das Unternehmen, auch das räumt Avni Yerli schließlich ein, stehe unmittelbar bevor. Als wir mit ihm Anfang Juni telefonieren, ist der Vertrag noch nicht unterschrieben, aber so gut wie in trockenen Tüchern. »Es ist nicht alles super. Unser Übergang zum Free2Play-Studio war nicht schmerzfrei. Aber das liegt nun hinter uns«, resümiert er. Es wäre ihm zu wünschen, dass er Recht behält. Denn kein anderes deutsches Studio hat es je geschafft, sich erfolgreich an der Spitze des weltweit vielleicht am härtesten umkämpften Genres zu etablieren. Auch zehn Jahre nach Far Cry bleibt die CryEngine ein technisches Glanzstück. Mit rund 400 Beschäftigten in Frankfurt ist Crytek zudem eine der größten Keimzellen für Spieleentwicklung in Deutschland. Eines von nur ganz wenigen Sprungbrettern, das auch in internationalen Bewerbungen echtes Renommee besitzt. Deswegen ist Crytek wichtig für die hiesige Entwicklerszene. Es wäre daher gut, wenn es auch in diesem Jahr dabei bleibt: Kurz vor der E3 kommen Gerüchte über eine Pleite von Crytek auf, dann erklärt Avni Yerli, was los ist, und am Ende hört man nichts mehr davon. Aber die Befürchtung wächst, dass wir uns dem Tag nähern, an dem es nicht nur bei Gerüchten bleibt. **AP**

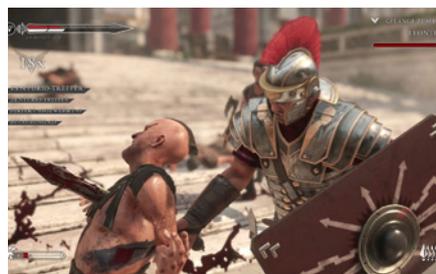
»Sollen sie mal zeigen, wie gut sie klarkommen«

nen Erfolg darstellen würden, für Crytek gewissermaßen nur noch Peanuts seien. 828 Mitarbeiter, verteilt auf neun Standorte von Frankfurt über Seoul bis Austin listet die offizielle Crytek-Webseite derzeit. Die sogenannte »Burn-Rate«, der Betrag, den Crytek einnehmen muss, nur damit die Lichter an bleiben, wird daher auf drei bis fünf Millionen Euro geschätzt – pro Monat wohlge-merkt. Solch ein gewaltiger Apparat kann sich keine großen Flauten leisten. Möglicherweise, sagen viele, habe Crytek sich übernommen, sei zu schnell gewachsen und



2013 - Warface

Vielleicht wäre Warface gnädiger aufgenommen worden, hätte Crytek zuvor nicht getönt, das Spiel solle die Qualität ihrer bisherigen Shooter ins Free2Play-Segment tragen. Davon war der Shooter am Ende jedoch weit entfernt. GameStar-Wertung: 61%



2013 - Ryse - Son of Rome

Zuerst als Kinect-Titel angekündigt scheint Ryse eine überaus holprige Entwicklungsgeschichte hinter sich zu haben. Bei Veröffentlichung war es dann zwar der grafisch schönste Titel der Xbox One, aber spielerisch enttäuschend. GamePro-Wertung: 68%



2014 - The Collectables

Der zweite Anlauf von Crytek Budapest. Das Third-Person-Action-Strategiespiel für mobile Geräte gehört technisch zum Besten, was für Handys und Tablets zu haben ist. Aber das zu aggressive Free2Play-Modell des Spiels vermieste vielen Spielern den Spaß.