

Der große Scherbenhaufen von Cyberpunk 2077

 [newseule.de/artikel/special/der-grosse-scherbenhaufen-von-cyberpunk-2077-22710](https://www.newseule.de/artikel/special/der-grosse-scherbenhaufen-von-cyberpunk-2077-22710)

ArtikelSpecial



Cyberpunk 2077 (Screenshot)

Nach rund sieben Jahren Entwicklungszeit erschien im Dezember 2020 Cyberpunk 2077 und sollte das nächste große Ding von Entwicklerstudio CD Projekt Red sein. Sollte, denn die Veröffentlichung lief alles andere als rosig. Bereits vor dem Erscheinen bröckelte die Fassade von CD Projekt Red und das Image des Good Guys bekam Risse. Doch warum und was ist überhaupt passiert? Wie konnte es soweit kommen?

Cyberpunk 2077 wurde erstmals während der Electronic Entertainment Expo (E3) 2013 vorgestellt, 2014 erschien dazu dann der erste Render-Teaser-Trailer. Mit diesem Trailer begann der Hype zu Cyberpunk 2077.



Watch Video At: <https://youtu.be/P99qJGrPNLs>

Doch warum? Zu sehen war lediglich eine halbnackte, augmentierte Frau auf dem Boden kniend, blutverschmiert, die gerade angeschossen wird. Der Grund war ein anderes Spiel, welches CD Projekt Red zuvor entwickelt hatte. The Witcher 3, hatte durch seine Spieltiefe und Zusatzinhalten eine Größe erlangt, die Spieler als Maßstab für Entwickler CD Projekt Red festgelegt hatten. Ein The Witcher im Cyberpunk Setting konnte nur das perfekte Spiel werden.

Die Ruhe vor dem Sturm



Watch Video At: <https://youtu.be/8X2kIfS6fb8>

Mit dem Trailer zur E3 2018 brach das vier Jahre andauernde Schweigen um Cyberpunk 2077. Der Trailer suggerierte eine dynamisches und abwechslungsreiches Spiel, wie es sonst nur ein GTA darstellen würde. Ein zweites virtuelles Leben im Cyberpunk-Universum. Der anschließende 48-minütige Gameplay-Trailer bestätigte die erwarteten Umfang des geplanten Spiels. CD Projekt Red sprang auf den Hype Train auf und die PR-Abteilung hatte freie Bahn. Damit häuften sich die Versprechungen um Cyberpunk 2077. Es sollte das perfekte Spiel werden, so zumindest die Außenwirkung.

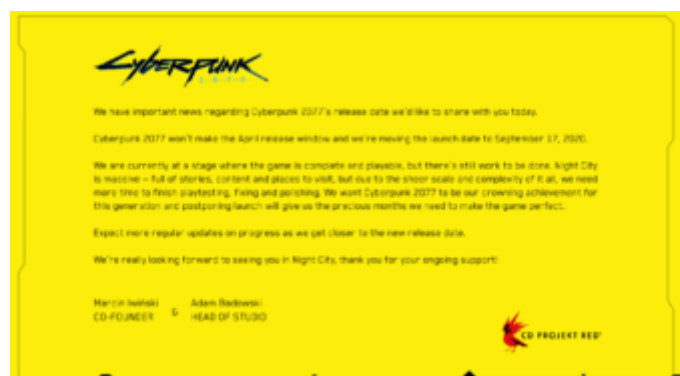


Watch Video At: <https://youtu.be/j7-qaRs3XxQ>

Zur E3 2019 hob CD Projekt Red die Erwartungen an Cyberpunk 2077 mit Keanu Reeves als Johnny Silverhand auf ein Maximum. Die Marketing-Kampagne nahm nochmals Fahrt auf. Influencer und Redaktionen wurden mit Geschenken und exklusiven Inhalten gefüttert, als käme das Spiel jeden Moment raus. Behind the Scenes und Trailer erschienen in regelmäßigen Abständen, sodass bis zur Veröffentlichung am 14. April 2020 ein Abflauen des Hypes unmöglich war.

Die erste Verschiebung

Zu Beginn des Jahres, am 17. Januar, gab CD Projekt Red bekannt, dass sich die Veröffentlichung von Cyberpunk 2077 verschiebt. Es ist nicht unüblich, dass Spiele verschoben werden, doch geschieht das in letzter Zeit immer seltener. In Zeiten von Day-One-Patches und Content-DLCs ist es wirtschaftlicher ein Spiel beim Kunden reifen zu lassen, als es noch weitere Monate in der Entwicklung zu lassen. Statt dem 14. April 2020 sollte der 17. September



2020 als neuer Veröffentlichungstermin erhalten, ein halbes Jahr später. Im damaligen Statement hieß es, dass Cyberpunk 2077 *“komplett spielbar”*, Night City jedoch *“voller Geschichten, Content (...) und sehr komplex ist”*. Es war die Rede von **“polishing”** und **“fixing”**, sprich Cyberpunk 2077 befand sich noch im Betastatus und es galt die Fehler auszubessern. Wichtig ist aber folgendes Zitat: *“(...) we need to make the game perfect.”* Der Hype Train muss weiter rollen.

Ready when it's done – Die zweite Verschiebung

Am 18. Juni 2020 folgte die nächste Meldung aus dem Studio. Cyberpunk 2077 verschiebt sich nochmals um mehrere Monate nach hinten und sollte nun am 19. November erscheinen. Man brauche die Zeit um noch *“sehr viele Bugs zu beheben”*, so CD Projekt Red.



Doch *“beginnen Journalisten aus aller Welt bereits unabhängig voneinander das Spiel zu spielen.”* Es gab also bereits eine erste spielbare Version für die Presse.

Hierbei waren aber nur größere Redaktionen und Verlage involviert, um möglich Leaks durch kleinere Plattformen so gering wie möglich zu halten. CD Projekt Red wollte zudem auf die Kritik eingehen und Reaktionen der Öffentlichkeit abwarten, wenn die ersten Vorabtests online gingen.

Aber was war in den Vorabtests zu sehen? Immer das gleiche Video, B-Roll Material von der PC-Version. CD Projekt Red gab vor was gezeigt werden durfte. Somit sahen alle, unabhängig der Meinung der Journalisten, wie das Spiel aussah. Menschenmassen, hübsche Effekte, keine Fehler, Controller Steuerung – ein perfektes Spiel. Ein Großteil der Spieler akzeptierte die Entscheidung und sprach den Entwicklern Mut zu. Ein gutes Produkt braucht seine Zeit.

Goldstatus und doch verschoben

Mit Erreichen des Goldstatus am 5. Oktober 2020 war für die Community klar, dass das Spiel fertig war und pünktlich im November erscheinen würde. Die Zeit wurde genutzt und alle Bugs behoben. Endlich könne man das von CD Projekt Red angepriesene perfekte Spiel spielen. Doch nur drei Wochen vor der Veröffentlichung kam die Hiobsbotschaft: Cyberpunk 2077 wird um 21 Tage verschoben und soll nun am 10. Dezember 2020 erscheinen. 21 Tage um



ein fertiges Spiel für alle neun Plattformen auf denen es erscheinen Soll zu optimieren. Mittlerweile wurde auch vom “Goldstatus” zurückgerudert und Cyberpunk 2077 war erneut auf dem Stand vom 17. Januar 2020: “Das Spiel ist komplett spielbar.”

Spätestens jetzt hätten sämtliche Alarmglocken klingeln müssen, aber das taten sie nicht. Denn hier kam erneut CD Projekt Red zum Einsatz, die im letzten Satz dieser Meldung “*das ultimative Videospiel, in das ihr euch verlieben werdet*” bewarben.

Bis zu diesem Zeitpunkt, gab es für die Öffentlichkeit noch immer wenig spielbares Material, abseits der vorher aufgenommen Videos von CD Projekt Red zu sehen. Noch schlimmer, die Konsolen Versionen blieben bei CD Projekt Red und wurden überhaupt nicht behandelt. Niemand wusste wie die Last-Gen-Konsolen-Version aussehen oder sich spielen würden. Laut CD Projekt Red lag dies daran, dass genau diese Versionen bis zur letzten Minute gepolish wurden und Review-Exemplare somit erst einen Tag vor Veröffentlichung verteilt werden konnten.

Die Sache mit dem Crunch

Neben diesen ganzen Verschiebungen, bröckelte das Image von CD Projekt Red an anderer Stelle. Das Stichwort “Crunch” machte in mehreren Redaktionen die Runde. Die Mitarbeiter von CD Projekt Red mussten durch die Verschiebungen Überstunden im Akkord leisten, um das Spiel fertigzustellen. Jason Schreier schrieb dazu am 29. September 2020 einen Artikel auf Bloomberg. Dass CD Projekt Red eine sechs Tage Woche einführt, obwohl erst im Mai 2019 auf kotaku versichert wurde dies nicht zu tun und eine humanere Arbeitsumgebung zu schaffen, setzte viele Fragezeichen in den Raum. Die extra Arbeit solle zwar bezahlt werden, doch war dieser Schritt ein Zeichen dafür, dass es Cyberpunk 2077 überhaupt nicht gut geht und eine Veröffentlichung im April utopisch gewesen wäre.

Dieser Crunch hielt bis zur Veröffentlichung am 10. Dezember 2020 an und zieht sich vermutlich, der aktuellen Situation geschuldet, noch bis ins nächste Jahr fort.

Unspielbar und falsche Versprechen

Mit der Veröffentlichung brach das Kartenhaus endgültig zusammen und die Öffentlichkeit wurde mit der Realität von Cyberpunk 2077 konfrontiert. Es ist ein Desaster. Sämtliche Versionen strotzen nur so von Fehlern und Bugs. Je weiter man sich von der Hauptgeschichte entfernt, um so mehr fallen diese auf. Dass das Spiel komplett spielbar ist, ist hinsichtlich der Softlocks (eine Mission wird trotz der Erfüllung nicht fortgesetzt und das Spiel geht nicht weiter voran) eine glatte Lüge. Die Performance ist unterirdisch und erreicht höchstens auf den Next-Gen Konsolen und guten Mittelklassen PCs ein flüssiges Bild. Weit abgeschnitten die PlayStation-4-Version, welche zu einer Horroshow mutiert ist. Grafiken werden nicht geladen, Animationen nicht abgespielt und die KI spielt verrückt.

Was uns CD Projekt Red hier abliefern passt zum Bild der verschobenen Termine. Die Versprechen, dass “nur noch gepolst” wurde, können angesichts der Qualität des Spiels nicht stimmen. Dem Spiel fehlen mehrere Monate Entwicklungszeit und Cyberpunk 2077 hätte nie einer Veröffentlichung im April 2020 standgehalten. Man könnte sogar annehmen, dass die Versionen für die PlayStation 4 und Xbox One in der Zeit zwischen April und Dezember entstanden sind. Wir haben eine offene, schön gestaltete Stadt bekommen, mit Menschen die nichts tun, außer ziellos umherzulaufen und zwischendurch etwas zu Essen. Von der versprochenen Tagesroutine kann keine Rede sein. Sowohl die Interaktion mit den NPCs, als auch der Umgebung ist auf einem Nullpunkt. Hinzu kommt eine Menüstruktur, die grausig ist und von Benutzerfreundlichkeit nichts gehört hat.

Dieses ganze Konstrukt erinnert an die Geschichte zu No Man’s Sky. Auch hier hatten sich die Entwickler übernommen und das Spiel in der Öffentlichkeit zum Himmel gelobt. Doch was am Ende erschienen ist, war ein unfertiges Spiel, welches nur einen Bruchteil der versprochenen Inhalte bot. Mittlerweile wurde No Man’s Sky durch Patches und kostenlose Erweiterung komplett umgekrempelt. Diese Leistung wurde auf den diesjährigen Game-Awards mit einem Preis gewürdigt.

Dem Umtausch sei Dank

CD Projekt Red hatte einige Tage nach Veröffentlichung zu Rückerstattungen geraten und sich für den Zustand des Spiels entschuldigt. Man sollte sich an Sony, Microsoft, Steam, Google, etc wenden und das Spiel ohne Probleme zurückgeben. Falls das nicht funktionieren würde, bliebe noch der Weg direkt über den Support von CD Projekt Red.



Zumindest war das bis vor kurzem so angedacht. Nachdem CD Projekt Red eine Roadmap für die kommenden Patches in den ersten Januarwochen veröffentlichte, gab es die “einfache Rückerstattung” nicht mehr. Denn nun verwies Sony auf diesen Plan und bat die Spieler doch auf die ersten Patches zu warten.

CD Projekt bekam erst über die Community davon etwas mit, was bedeutet, dass beide Parteien nie ein Wort über die Rückerstattung gewechselt hatten. Um dem ganzen noch die Krone aufzusetzen, wurde Cyberpunk 2077 seitens Sony am 17.12.2020 aus dem PlayStation Store entfernt und eine allumfassende Rückerstattung gestartet. (Siehe: [PlayStation.com](https://www.playstation.com)) Die zahlreichen Anfragen auf Rückerstattung und das Kommunikationschaos waren wohl zu viel, sodass Sony erstmals eine solche Entscheidung getroffen hat.

Kritik an der Farce

Man darf zurecht Kritik an CD Projekt Red ausüben, jedoch nicht an den Entwicklern. Was hier geschehen ist, ist ein Beispiel für Missmanagement. Der Zustand des Spiels wurde ignoriert oder für die Aktionäre Schöngeredet. Ein Spiel für neun Plattformen unterschiedlicher Hardware-Generationen gleichzeitig entwickeln zu wollen, ist fernab jeder Realität. Woher der Drang nach den Last-Gen-Versionen für die PlayStation 4 und Xbox One kamen, kann nur vermutet werden. Am Ende ging es womöglich um Geld, da eine Ausweitung der möglichen Plattformen, eine erhöhte Käuferschaft mit sich zieht.

Kritik darf und sollte aber auch an die Redaktionen der Videospielebranche ausgeübt werden, die sich auf das PR-Spiel von CD Projekt Red eingelassen haben. Die bewusst Werbegeschenke, wie Jacken, Statuen und dergleichen angenommen und über das berichtet haben, was ihnen CD Projekt Red vorgegeben hatte. Ein poliertes vom PC aufgenommenes Gameplay Video zu zeigen, anstatt nichts zu zeigen. Sich bewusst dafür entschieden zu haben, das Spiel aufgrund einer einzigen Plattform zu bewerben und zu besprechen, obwohl es keine anderen Plattformen gab. Cyberpunk 2077 klickt sich gut und wird von allen Seiten ausgeschlachtet. Dass es bei Newseule so wenig zu Cyberpunk 2077 zu lesen gibt, liegt daran, dass es nichts zu berichten gab. Bis zur E3 2019 war es still um dieses Spiel und das einzige Bewegtbildmaterial zur PlayStation 4 und PlayStation 4 Pro stammte von CD Projekt Red selbst.

Neben den Journalisten gibt es natürlich noch die Influencer, die sich mit Geschenken und Exklusivitäten von CD Projekt Red als Werbefigur vermarkten lassen. Aber im Gegensatz zum Journalismus, ist es die Aufgabe eines Influencers Dinge zu bewerben. Ein Influencer muss sich nicht über die Hintergründe informieren oder etwas hinterfragen, ein Journalist schon.

- Wieso wird nur die PC Version gezeigt / besprochen?
- Weshalb sind es immer die gleichen Videos, die gezeigt werden?
- Warum darf kein eigenes Videomaterial präsentiert werden?

Diese Fragen hätten aufkommen und diskutiert werden müssen.

Abschließende Worte

Für die Entwickler tut es mir leid, die sich jetzt dem Hass gegenüber dem Zustand des Spiels aussetzen und gleichzeitig noch beheben müssen. Mir tut es vor allem Leid, dass sie das über die Feiertage mit sich tragen und weiteren Crunch über sich ergehen lassen müssen.

Mir tun die ganzen Spieler da draußen leid, die sich sieben Jahre lang auf ein Spiel gefreut haben und jetzt vor einem Scherbenhaufen sitzen.

Es hätte anders laufen können. Man hätte mit offenen Karten spielen und dem Spiel mehr Zeit in der Entwicklung geben können. Man hätte merken können, dass eine Umsetzung für die mittlerweile Last-Gen Konsolen nicht praktikabel ist. CD Projekt Red hätte zumindest diese Versionen zeigen können und nicht bis zum Schluss den Käufern vorenthalten sollen.

Einen ausgiebigen Test zu Cyberpunk 2077 gibt es zu einem späteren Zeitpunkt bei uns zu lesen, welcher sich aus bekannten Gründen ausschließlich auf die PC-Version beziehen wird. Ob ein Test zur PlayStation-4-Version nachgeliefert oder überhaupt eine spielbare Version für diese Plattform erscheinen wird, bleibt zum jetzigen Stand fraglich.

Zu guter Letzt das Thema "Good Guy CD Projekt Red". Was viele im ganzen Hype um Cyberpunk 2077 vergessen haben, ist, dass CD Projekt Red ein wirtschaftlich orientiertes, sogar an der Börse gehandeltes Unternehmen ist. CD Projekt Red ist keine Person und kein Freund, sondern ein Entwicklerstudio, mit Menschen die bezahlt werden wollen.

Der Launch von Cyberpunk 2077 lässt sich, wie Fabian Döhla so gerne sagt, in einem Wort zusammenfassen: Schade.

Quelle: [Bloomberg](#); [kotaku.com](#); [playstation.com](#); [Cyberpunk 2077 \(@CyberpunkGame\) / Twitter](#); [CD PROJEKT RED \(@CDPROJEKTRED\) / Twitter](#)