Meest gehypete game van het jaar is technische flop: ontevreden kopers krijgen geld terug

Al enkele weken is filmacteur Keanu Reeves te bewonderen in reclamespotjes van *Cyberpunk 2077*, een van de meest gehypete videogames van 2020. Sinds de lancering afgelopen week regent het online meldingen van technische problemen en fouten. Het langverwachte sciencefictionspel blijkt allesbehalve op punt te staan.

Cyberpunk 2077 is een actie-avonturenspel dat zich afspeelt in een futuristische wereld waar je vrij kunt rondlopen. Aan het roer staat CD Projekt Red, een Pools bedrijf dat vele gamers hoog in het vaandel dragen door de populaire videogameserie *The Witcher*. De laatste telg, *The Witcher 3: Wild Hunt*, behaalde een gemiddelde recensiescore van maar liefst 93 procent op de recensieverzamelsite Metacritic. De verwachtingen lagen dus al hoog, en toen de 56-jarige Reeves vorig jaar op de E3-beurs in Los Angeles aankondigde een rol te vertolken, was de hype rond *Cyberpunk 2077* alleen maar groter geworden.

“Er zijn heel weinig cultuurproducten zo groot als *Cyberpunk 2077*, wat zelfs niet te vergelijken valt met de gemiddelde Hollywood-film”, vertelt Lars de Wildt, die aan de KU Leuven onderzoek verricht naar videogames. “CD Projekt Red staat met *The Witcher* bekend voor grote releases. Mensen keken hier echt naar uit.”

UITGESTELD DOOR CORONA

Toen eind oktober, al voor de vierde keer, het spel werd uitgesteld naar 10 december wekte dit bij heel wat gamers het nodige wantrouwen op. De uitgever gaf als reden voor het uitstel dat men het spel wilde optimaliseren, wat door het coronavirus en thuiswerk extra tijd in beslag nam. Een beetje makkelijke kritiek, vindt De Wildt. “Mensen zijn bijna al een jaar aan het klagen omdat de releasedatum telkens werd verplaatst. Het is bijna onethisch dat mensen zoveel kritiek hebben, terwijl honderden mensen de laatste maanden meer dan zeventig uur per week aan het spel werken en hun families niet zien.”

Maar het wantrouwen en de kritiek waren niet helemaal onterecht, bleek al snel toen de game vorige week dan eindelijk uitkwam. Al snel uitten vele fans op sociale media hun ongenoegen over de technische fouten in *Cyberpunk 2077*. “Deze game is niet klaar en is op gebied van uiterlijk een totale ramp.” Of: “Ik kan het niet geloven, maar dit spel heeft nog een jaar aan ontwikkelingstijd nodig.”

De Pool Marcin Iwinski is de medeoprichter van CD Projekt. Beeld AFP

Het spel blijkt voornamelijk niet goed te draaien op de oudere PlayStation 4- en Xbox One-consoles, waarvan voor de release nooit beelden werden vrijgegeven. Daartegenover staan enkele vroege recensies die wel overwegend positief zijn, maar deze zijn gebaseerd op een superieure pc-versie die naar de pers werd opgestuurd.

De teleurstellende lancering gaat ook de aandeelhouders niet onopgemerkt voorbij. De aandelenkoers van CD Projekt Red is gisteren maar liefst met een kwart gedaald. Op drie dagen is de firma al een derde van zijn beurswaarde kwijtgespeeld. Daaropvolgend bracht de ontwikkelaar het nieuws naar buiten dat alle ontwikkelings- en marketingkosten al waren afgedekt, nog voor de release. Van het spel werden ongeveer 8 miljoen

exemplaren vooruitbesteld, waarbij de ontwikkeling zo’n 130 miljoen dollar kostte.

CD Projekt Red heeft inmiddels via Twitter excuses aangeboden. “We willen onze excuses aanbieden voor het niet tonen van het spel op de oudere consoles alvorens het spel werd uitgebracht, waardoor jullie geen geïnformeerde beslissing over jullie aankoop hebben kunnen maken. We hadden de game beter speelbaar moeten maken op de PlayStation 4 en Xbox One”, klinkt het. Daarnaast belooft de ontwikkelaar aan de start van volgend jaar verbetering via meerdere software-updates. Wie daar niet op wil wachten, krijgt zijn geld terug.