

Die Open World von Cyberpunk 2077

GRENZEN VON NIGHT CITY

Cyberpunk 2077 wollte die nächste Generation der Open World werden. Stattdessen zeigt es, wieso uns offene Welten zugleich faszinieren und nerven. Von Martin Dietrich



Martin Dietrich

Martin schreibt schon seit Jahren tiefgehende Reportagen und Hintergrundberichte für GamePro und GameStar. Cyberpunk 2077 hat er gleich zu Release gespielt und zwar viel Spaß gehabt, sich aber auch über enttäuschte Versprechen zur im Vorfeld gepriesenen Open World geärgert. Also hat er ein paar Entwickler kontaktiert und mit ihnen Gedanken zur Spielwelt ausgetauscht.

Cyberpunk 2077 und seine Open World stecken im »unheimlichen Tal« fest, dem Uncanny Valley. Der Japaner Masahiro Mori beschrieb das Phänomen schon 1970 in seinem viel beachteten Essay »Bukimi no tani genshō« (mehr dazu im Infokasten). 50 Jahre später ist es das neueste Action-Rollenspiel aus dem Hause CD Projekt Red, das ein ähnliches Gefühl bei Spielern auslöst. Denn Cyberpunks Szenario Night City ist als handlungsgebender Schauplatz, Spielweise und Panorama zum Durchlaufen ein immer wieder betörend imposantes Abbild einer modernen Stadt, die Wohlstand propagiert und für viele doch nur in Armut und Ausbeutung endet. Eine Stadt, die in Vierteln wie Westbrook Prunk zur Schau stellt und Gegenden wie Pacifica und Santo Domingo den brutalen Straßengang überlässt.

Die grafische Opulenz ist aber nur die eine Seite von Night City. Neben den vielen technischen Unzulänglichkeiten, die Spielcharaktere in T-Pose durch Fußgängerzonen watscheln lässt, bricht die Open World von Cyberpunk 2077 auch an anderen Stellen auf: Wer genauer hinsieht, entdeckt überall kleine und große Risse in der Simulation. NPCs sind statische Puppen ohne Tagesablauf und kennen nur rudimentäre Reaktionen, wenn ihnen Granaten um die Ohren fliegen und das halbe Polizei-Department aufmarschiert. Viele verschlossene Türen stehen dem Entdeckerdrang der Spieler im Weg, und die aufdringlichen Icons und Missionshinweise auf der Karte machen Night City beliebig und vorhersehbar. Klingt erstmal sehr negativ. Die Schwächen der offe-

nen Welt sind aber auch deswegen so deutlich sichtbar, weil das Spiel an anderer Stelle ein handwerklich fein orchestriertes Dystopieschauspiel inszeniert. Der Fluch des Uncanny Valley eben.

Der Test (in Ausgabe 02/2021) findet viele Argumente, warum Cyberpunk 2077 insgesamt ein Ausnahmespiel ist, auch wenn es in seinem derzeitigen Zustand unter vielen Fehlern leidet. Night City bleibt aber eine Erinnerung daran, wieso selbst in einem großartigen Spiel noch viel ungenutztes Potenzial schlummert. CD Projekt Red hat eine Open World geschaffen, die dem Genre vielleicht keine neue Facette abgewinnt, dafür aber die generellen Probleme offener Spielwelten sehr genau abbildet.

Cyberpunk 2077 zeigt eine andere Welt

Vor der Veröffentlichung von Cyberpunk 2077 wurde CD Projekt Red nicht müde, immer wieder zu betonen, dass sie noch nie etwas so Komplexes geschaffen hätten wie Night City. Die Vertikalität der Spielwelt würde völlig neue Wege eröffnen. Zufallsbegegnungen am Wegesrand sollten für Abwechslung sorgen. Die riesigen Mega-Buildings, die als rechteckige Betonklötze Hunderttausende von Menschen beherbergen, seien wie eine Stadt in einer Stadt. Ein kurz vor Release veröffentlichter Gameplay-Trailer spricht gar von der »next generation of open world adventure«. Hört man sich bei anderen Entwicklern um, dann wird aber vor allem ein ganz spezielles Merkmal der Open World positiv hervorgehoben: die Atmosphäre. »Das Spiel ist sehr gut darin, dich in seine Welt zu ziehen und bei Laune zu halten. Ich kann mich nicht daran erinnern, wann ich das letzte Mal so viel Zeit damit verbracht habe, Charakteren bei zufälligen Gesprächen auf der Straße zuzuhören«, meint zum Beispiel der Indie-Entwickler Zach Berglund, der mit dem Satirespiel



In den durchinszenierten Missionen ist die Welt von Cyberpunk am stärksten. Hier wird nichts dem Zufall überlassen. Alles hat seinen Platz und ist der Story untergeordnet.



NPCs verfügen über keinen nennenswerten Tagesablauf. Sie dienen einzig und allein der Kulisse. Eine Lebenssimulation möchte Cyberpunk 2077 nicht sein.



Wenn Cyberpunk 2077 will, kann es herrliche Panoramen erzeugen, die gar keinen Dialog brauchen, um für sich zu sprechen.



Open World Game: The Open World Game dem Genre mit sinnlosen Fähigkeitsbäumen und Sammel-Items den Spiegel vorhält.

Auch Marcel Schaika, Lead Environment Artist bei Crytek und Gründer des Game Dev Podcasts, genoss seine über 80 Stunden in der Metropole: »Was mir besonders gut gefallen hat, war diese einzigartige Welt. So eine offene, große Welt, die man frei erkunden kann, habe ich bisher in diesem Setting noch nicht gesehen.« Überall passiert etwas in Night City. Seien es die wuseligen Straßenmärkte, die omnipräsente Werbebeschallung oder einfach nur Schach spielen-de Passanten. Trotz der Detailversessenheit vermisste er aber Überraschungsmomente, sagt Schaika: »Es gibt eine Ebene, die mir fehlt, um für mich wirklich ein waschechtes Open-World-Spiel zu sein. Und das ist das freie Erkunden der Welt und die dadurch resultierende Tatsache, dass ich einfach zufällig in irgendeine Quest hineinstolpere.« Konkurrenten wie Skyrim sind Schaikas Meinung nach wesentlich besser darin, die Spieler die Welt auf eigene Faust erkunden zu lassen und Entdeckungen zu machen. CD Projekt Red nutzt besonders häufig Handy-

anrufe, um uns auf umfangreiche Aufträge und die deutlich kleineren Nebenquests, im Spiel Gigs genannt, hinzuweisen. Wenn Hauptfigur V in die Nähe eines schwer bewachten Lagerhauses kommt, klingelt uns meistens kurz darauf jemand an und sagt uns, was wir darin stehlen sollen, wen wir töten müssen oder welche Wanze wohin soll. Eine Möglichkeit, den Anruf nicht anzunehmen, gibt es nicht. Wenn wir zu lange warten, nimmt das Spiel automatisch das Telefonat entgegen. Zwar wird es uns dadurch schwerer gemacht, etwas zu verpassen. Im Umkehrschluss verliert Cyberpunks

Welt aber ihre Unberechenbarkeit. Das Spieldesign dahinter kommt zum Vorschein und brüllt uns zu: Schau mal, hier habe ich was für dich! Einfach mal so einen vermin-ten Keller mit einem eingesperrten Netrunner finden? Vergiss es, weil sich seine Arbeitgeberin wenige Meter vor Betreten meldet, um mit dem Zeigefinger auf den vermissten Hacker zu weisen. Zudem erzeugt das Spiel dadurch den Eindruck, als drehe sich die Welt nur um V, weil es keine anderen Söldner oder Söldnerinnen zu geben scheint, die diese Aufträge erledigen könnten. Die besten Open Worlds drehen sich auch ohne unser Zutun weiter oder verschleiern besser, dass alles lediglich auf unsere Kommandos wartet.

Das Versprechen der Freiheit

Offene Welten erfüllen in Spielen verschiedene Funktionen. Just Cause braucht den Platz, um Inseln und Diktatoren in die Luft zu jagen. Agent 47 könnte in Hitman ohne die großen Levels nur halb so variantenreich morden, und Mitteleuropa: Schatten des Krieges braucht sie für sein Nemesis-System. Cyberpunk 2077 will durch die Weitläufigkeit von Night City seine Geschichte anreichern. Die Korruption und der ungleich verteilte Wohlstand sollen nicht in isoliert voneinander erzählten Geschichten deutlich werden. Stattdessen soll jeder Schritt in der Stadt Zeuge davon sein, wie kaputt das gesamte System ist. Für den Indie-Entwickler Zach

Wer sich genau umsieht, entdeckt viele Versäumnisse im Spiel, etwa NPC-Doppelungen, zu schnell respawnende Gangs oder wenige Möglichkeiten, mit der Umwelt zu interagieren.





Obwohl Cyberpunks Spielwelt manchmal Probleme mit der Übersicht hat, gibt es auch immer wieder nette visuelle Tricks. Hier leitet uns ein umgefallenes Riesenrad zu einem interessanten Ort.

DER URSPRUNG DES UNCANNY VALLEY

In seiner Kindheit waren es Wachsfiguren, die beim Japaner Masahiro Mori ein beunruhigendes Gefühl auslösten. Sie sahen so lebensecht aus, blinzelten oder bewegten sich aber nie. Später bemerkte er dasselbe Gefühl bei einer Handprothese. Rein äußerlich war die Imitation des echten Lebens nahezu perfekt. Untersuchte man die Prothese genauer, fühlte gar ihre unechte Haut oder sah, wie sie sich bewegte, dann zerbrach die Illusion. Laut Mori steigert sich unsere Affinität zu Robotern und anderen künstlichen Wesen, je menschenähnlicher diese aussehen. Kurz bevor eine Ununterscheidbarkeit vom echten Menschen erreicht ist, können annähernd fehlerlose Imitate allerdings negative Reaktionen hervorrufen. Bereits kleine Details, die das Gesamtbild stören, betonen die Künstlichkeit viel stärker, als es simplere Konstruktionen je könnten. Das fast Vollkommene wird zum unübersehbaren Makel. Heutzutage wenden wir das »Uncanny Valley« gerne auf computergenerierte Effekte bei Filmen oder Videospielen an.

Berglund verpasst Cyberpunk hier aber die Chance, der Welt einen eigenen Stempel aufzudrücken: »Wenn Immersion eine der wesentlichen und einzigartigen Eigenschaften eines Open-World-Spiels ist, muss die Möglichkeit, einen individuellen Charakter darin spielen zu können, der andere wesentliche Aspekt sein. Abgesehen vom Skill-System habe ich in Cyberpunk 2077 einfach nicht viel davon gesehen.« So sind viele der Straßengangs und Großkonzerne im Spiel nichts weiter als Staffage und erlauben keine tiefgehende Interaktion. Fallout: New Vegas ist beispielsweise deutlich offener gestaltet und erlaubt uns, ganze Clans auszulöschen, gegeneinander auszuspielen oder sie auf unsere Seite zu ziehen.

»Cyberpunks Spielwelt nervt dich mit Bot-schaften, wer du sein möchtest, aber funktional ist fast jede Wahl außerhalb des Skill-Systems zweidimensional. Es geht eher um mehr oder weniger Inhalt als um welchen Inhalt. Ich wäre von V weniger enttäuscht gewesen, wenn nicht so getan würde, als könne ich bestimmen, wer sie oder er sein will.«

Es ist auch eine Krux des Genres an sich. Viele Open Worlds versprechen, ob im Marketing oder mit ihren Gameplay-Elementen, die maximale Freiheit. Gehe, wohin du willst! Alles, was du tust, hat Konsequenzen! Erfüllen kann das eigentlich kaum ein Spiel.

Red Dead Redemption 2 bietet eine sorgfältig vollgestopfte, wahnsinnig detaillierte Spielwelt, die von über 2.000 Rockstar-Angestellten zum Leben erweckt wurde. Sobald das Spiel aber in den Missionsmodus wechselt, ist von der versprochenen Freiheit nicht mehr viel übrig. Wer nicht haargenau Rockstars Anweisungen folgt und in einer

Schleichmission den vorgeschriebenen Pfad verlässt, sieht prompt ein Game Over.

Auch Cyberpunk 2077 muss viele Kompromisse eingehen, weil die Open World andere Prioritäten setzt. »Es wurde eine relativ detaillierte Stadt mit ganz, ganz vielen umherlaufenden Passanten erstellt, die aber funktionslos wirken, sobald du stehen bleibst und dir das anguckst«, klagt Marcel Schaika, der Crytek-Mitarbeiter. »Es ist einfach nur eine Kulisse, die für dich erstellt wurde, wenn du mit dem Auto vorbeifährst. Aber an sich ist sie inhaltslos. Das heißt, sie hat keinen Mehrwert, was das Gameplay angeht.« Die allerwenigsten Gebäude in der Stadt sind überhaupt betretbar. Man kann zwar viele Dächer erklimmen, dort oben gibt es aber selten etwas von Wert zu finden. Wer in der Ferne eine Rauchschwade erspäht

und nachsehen will, was es dort zu holen gibt, muss sich auf Enttäuschungen gefasst machen. Außer brennenden Autoreifen und ein paar leeren Blechhütten gibt es hier nicht viel zu entdecken.

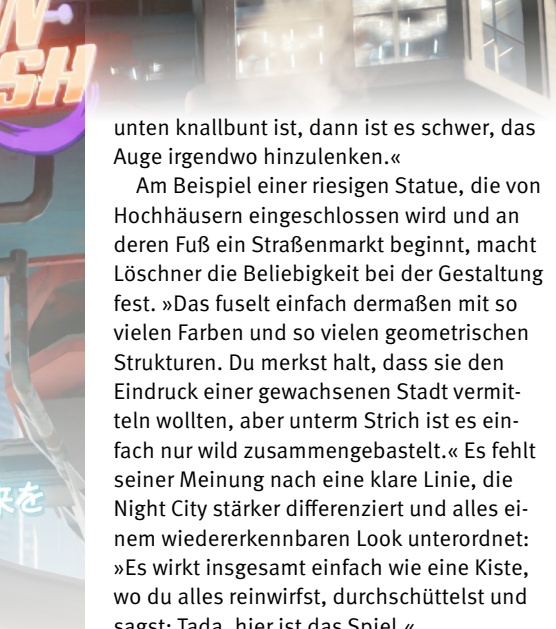
Buntes Einerlei

Night City brilliert meistens dann, wenn CD Projekt Red die Kontrolle hat und auf jeden unserer Schritte vorbereitet ist. Japantown ist vielleicht beim normalen Erkunden kein erinnerungswürdiges Highlight. Sobald das Viertel aber während einer Hauptmission eine Parade veranstaltet, klicken die Einzelteile zusammen. Dann sind die Straßenverkäufe, Müllberge und Leuchtreklamen nicht nur einfach da. Sie sind die Deko, die die Geschichte braucht. Im Klartext heißt das auch: Die Welt funktioniert am besten, wenn es ein klares Ziel gibt und keine Ablenkung. Im Gegensatz zu vielen anderen Open-World-Titeln wie The Witcher 3 stand CD Projekt Red vor der Herausforderung, eine mehrstöckige Großstadt eben so chaotisch machen zu müssen, wie es eine solche Metropole verlangt, und gleichzeitig klar durch die Welt zu führen. Eine mittelalterliche Burg auf einer Anhöhe inmitten einer Wald- und Wiesenlandschaft ist sofort als interessanter Ort zu erkennen. Eine Fabrik in einer eng bebauten Science-Fiction-Stadt schon weniger. »Man kann innerhalb dieser Welt nur sehr schwer Kontraste erzeugen«, erklärt Lead Environment Artist Schaika. »Alle sehen total bunt aus, alle Häuser haben komische Formen, überall blinkt und leuchtet es. Für den Entwickler ist es gar nicht so einfach, diesen Kontrast zu erstellen, wie es in klassischen Fantasy-Rollenspielen möglich ist.«

Industriedesigner und Concept Artist Georg Löschner (Nickname »Paw« im Game-Star-Forum) geht noch einen Schritt weiter und vermisst eine eindeutige Designsprache, wie es schon andere Spiele vorgemacht haben. »Deus Ex hat eine sehr distinktive Gold-Schwarz-Farbkodierung. Das wurde alles in ein Spektrum gezogen. Dadurch kannst du gewisse Sachen rauspopen lassen, aber wenn die ganze Welt von oben bis

Im Gegensatz zu den Cyberpunk-Welten in Deus Ex oder Blade Runner ist Night City deutlich flippiger und weniger von einer einzigen Designrichtung geprägt.





Night City ist eine Stadt der vielen Einflüsse. Hier sehen wir Wohnblöcke, die an den New Yorker Stadtbezirk Bronx erinnern.



unten knallbunt ist, dann ist es schwer, das Auge irgendwo hinzulenken.«

Am Beispiel einer riesigen Statue, die von Hochhäusern eingeschlossen wird und an deren Fuß ein Straßenmarkt beginnt, macht Löschner die Beliebigkeit bei der Gestaltung fest. »Das fuselt einfach dermaßen mit so vielen Farben und so vielen geometrischen Strukturen. Du merkst halt, dass sie den Eindruck einer gewachsenen Stadt vermitteln wollten, aber unterm Strich ist es einfach nur wild zusammengebastelt.« Es fehlt seiner Meinung nach eine klare Linie, die Night City stärker differenziert und alles einem wiedererkennbaren Look unterordnet: »Es wirkt insgesamt einfach wie eine Kiste, wo du alles reinwirfst, durchschüttelst und sagst: Tada, hier ist das Spiel.«

Mit insgesamt sechs Stadtvierteln, die jeweils nochmal in unterschiedliche Subviertel unterteilt sind, ist Night City ein Schmelztiegel unterschiedlicher Kulturen. Hier treffen asiatische Gangs und Großkonzerne auf westliche Militärapparate und Bronx-ähnliche Wohnviertel. Wenige Kilometer trennen versiffte Slums vom Villenviertel mit Hollywood-Anstrich. Night City vermengt New York, Los Angeles, Tokio, Hongkong, San Francisco und noch andere Städte zu einem Metropolenmischmasch, der nicht immer zu einem kohärenten Ganzen findet.

Ist das noch Punk?

Am optischen Durcheinander ist natürlich auch ein wenig das Setting schuld. Cyberpunk als Genre entstand und festigte sich in den 1970er- und 1980er-Jahren, als in einigen Bevölkerungskreisen der USA die Skepsis gegenüber einem entfesselten Kapitalismus und fortschreitender Technologisierung wuchs. Auch die irrationale Angst, von asiatischen Ländern wie Japan kulturell und technologisch überholt zu werden, spielte eine entscheidende Rolle. Zusammen mit der damals seit einigen Jahren präsenter gewordenen Punk-Bewegung, die sich ebenfalls gegen das konservative Establishment stellte, war ein wüstes, unangepasstes Genre geboren. 40 Jahre später ist aus der eins-

tigen Mahnung ein beliebtes Szenario geworden, wenn einem die Ästhetik der maroden Zukunft zusagt. Elemente wie das Austauschen staatlicher Strukturen durch die Machtspiele global agierender Superkonzerne sind geblieben, ihre Brisanz ist aber verblasst. Wer in Cyberpunk 2077 herumliegende Notizen liest und andere Sekundärinformationen in der Welt aufschnappt, erfährt, dass Unternehmen noch nie so wenige Steuern zahlten mussten wie jetzt. Politiker behaupten, die dadurch frei gewordenen Ressourcen der Superreichen kämen der Allgemeinbevölkerung zugute. Jeder Quadratzentimeter der Spielwelt beweist das Gegenteil. Mehr als diese Diskrepanz darzustellen, ist CD Projekt Red aber nicht eingefallen. Eine interessante Weiterführung des Cyberpunk-Gedankenspiels sucht man vergebens. Die Armen sind weiterhin arm. Sie haben jetzt nur auch verchromte Gliedmaßen. Dass Vs Ansehen, die Street Cred, steigt, wenn er oder sie mit der Polizei zusammenarbeitet und die Straßen von Gangs säubert, passt ins Bild einer mittlerweile verwässerten Cyberpunk-Interpretation.

Die polnischen Entwickler verstehen die Dystopie zudem ein bisschen zu sehr als Gewaltmultiplikator. Wenn man in Night City jenseits von Quests Entdeckungen macht, sind es vor allem Leichen in Hinterhöfen und abseitigen Gassen. Liegengelassene Noti-

zen erzählen von schiefgegangenen Deals, Streitigkeiten zwischen rivalisierenden Gangs und Journalistinnen, die Serienkillern zu nahe gekommen sind. Die schiere Masse an herumliegenden Toten erweckt den Eindruck, die Welt von Cyberpunk kenne auf Konflikte nur eine Antwort.

Die beiden Medienwissenschaftler Nick Dyer-Witheford und Greig de Peuter haben die Open World der GTA-Spiele einmal treffend als zynische Spiegelung der Gegenwart beschrieben. Die Satire in Vice City oder Los Santos sei selbstzweckhaft und nicht an einer Veränderung der Verhältnisse interessiert: »Die Spielwelt behauptet, dass das Universum nun mal nach kriminellen Maßstäben funktioniert, dass so Geld den Besitzer wechselt, Geschäfte gemacht werden, die Gesellschaft organisiert ist, dass es das Wesen der Realität sei.« Cyberpunk 2077 suhlt sich ebenfalls gerne in der Gewalt und hat an anderen Formen des Zusammenlebens deutlich weniger Interesse.

Die Story macht's

Die Open World ist dann am besten, wenn sie nicht für sich allein stehend funktionieren muss. Wenn wir nicht daran erinnert werden, dass auch eine offene Welt ihre Grenzen hat. In den schlechtesten Momenten werden zwar die allzu konventionellen Designtricks des Entwicklerteams deutlich, wenn Night City aber strahlen darf, dann entsteht eine verführerische Symbiose mit der Story, obwohl längst nicht alle Potenziale des Genres ausgenutzt werden.

»Das ist ein Markenzeichen von CD Projekt. Sie wissen, was eine gute Geschichte ist und wie man sie mit dem Gameplay vermischt«, meint Pascal Luban. Er ist Level Designer und arbeitet als externer Berater mit Spielefirmen wie Ubisoft, Activision und Dice zusammen. Er beobachtet, dass in den letzten Jahren Publisher großer Open-World-Titel vermehrt auf Elemente wie eine gut erzählte Geschichte setzen. »Für mich steht CD Projekt Red diesbezüglich an vorderster Front«, sagt Luban. »In der Branche haben wir ein Sprichwort: Grafik macht dich auf ein Spiel aufmerksam, das Gameplay bringt dich dazu, weiterzuspielen, und die Story dazu, es auch wirklich zu beenden.« ★

Gemeinsam mit der Polizei kämpfen wir gegen eine Straßengang. Obwohl wir damit dem Staat und den Konzernen helfen, steigt unser Ruf als Söldner oder Söldnerin.

