

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Cyberpunk: Die tote Kulisse

Constantin Becker am Samstag, dem 30. Januar 2021

Zurzeit spiele ich Cyberpunk 2077. Während alle Konsolenspielenden dem Hypegame des Jahres 2020 aufgrund von zahllosen Bugs den Rücken gekehrt haben, spiele ich dieses wunderschöne Machwerk auf meinem Heimcomputer. Die Welt sieht fantastisch schön aus, meine Grafikkarte hat endlich etwas zu tun und hinter manchen Quests und Nebencharakteren verbergen sich spannende Geschichten.

[Verschlossen]

Die Hauptstory langweilt mich, weshalb ich sie nach Möglichkeit vermeide und mich viel lieber in sämtliche Nebenmissionen der riesigen Stadt Night City werfe. Fast jede Quest läuft gewissermaßen gleich ab: Ich soll eine Person, Gegenstand / Daten beschaffen bzw. beseitigen. Dies klingt deutlich langweiliger als es tatsächlich ist, denn das Gameplay bei dem man sich zwischen Stealth-Elementen und Kampfpassagen entscheiden kann, macht eine Menge Spaß.

Ich suche also die Karte nach möglichen Nebenquests / Aufgaben penibel ab und bespiele sie voller Freude. Doch mit einem Aspekt bin ich bei Cyberpunk totunglücklich: Diese wunder-wunderschöne Welt ist eine reine Kulisse.

Ich soll mich beispielsweise in einem Apartment im 3. Stock eines Hochhauses mit einer Person treffen. Ich freue mich richtig, dass sie nicht im Erdgeschoss ist, sondern dass ich jetzt alle Flure des Hauses erkunden kann. Ich gehe den mit vielen Türen gespickten Flur im Erdgeschoss entlang, aber an jeder Tür steht nur „[verschlossen]“ – dasselbe im zweiten und dritten Stockwerk. Ab Stockwerk 4 kommt eine Vergitterung, weshalb ich nicht höher als Stockwerk 3 komme. Die einzige(!) Tür bei der eine Interaktion möglich ist, ist die Tür der Questgeberin.

Anderes Beispiel: Aufgrund einer Quest geht man zu dem Pool einer Villenbesitzerin. Diese streitet sich mit ihrem ehemaligen Bandkollegen. Der komplette Streit findet am Pool vor der Villa statt. Nach dem Dialog möchte ich die Villa erkunden und klettere extra über einen Zaun und danach auf das Dach der Villa. Ich finde wieder vier, fünf Türen, welche aber alle „[verschlossen]“ sind.

Egal, welchen abschüssigen Weg ich in dem Spiel einschlage, am Ende lande ich vor Tür [verschlossen]. Die einzigen Momente bei dem sich das Erkunden im Spiel lohnt, liegen darin, dass es häufiger einen verdeckten Pfad gibt mit welchem man am leichtesten zur gesuchten Person oder Gegenstand kommt.

Hast du Kleingeld?

Der Entwickler macht keinen Hehl daraus: Kurz nach dem Start von Cyberpunk wacht man in dem Apartment der Protagonistin auf. Man verlässt das Apartment, geht ein paar Schritte und ein Street-Food-Verkäufer möchte frische, dampfende Fleisch- und Gemüsespieße verkaufen. Dabei ist er gekleidet, wie ein Mechaniker am Flughafen. Ich spreche ihn an und statt mir ein leckeres Reisgericht zu verkaufen sagt er nur „Hau ab!“. Etwas später kehre ich wieder zu dem Stand zurück, inzwischen hat dort der Verkäufer gewechselt und es steht dort ein Mann in zerrissener Kleidung als Verkäufer. Er bettelt nach Kleingeld. Die Street-Food-Verkäufer wissen nicht, dass sie spieltechnisch eigentlich Händler sind und die Chance auf ein gutes Geschäft hätten. Sie reagieren genauso, wie jeder Straßenpassant in der Stadt – völlig emotionslos.

Ich komme an einer großen Zentrale der örtlichen Polizei vorbei. Aus Entdeckungsfreude möchte ich mich in diese hineinschleichen, vielleicht gibt es eine Quest, vielleicht gibt es starkes Equipment, vielleicht gibt es interessante Charaktere. Die Türen zur Polizei(!) sind einfach geschlossen – immer. Ich komme an dem Club ‚Riot‘ vorbei, an welchem eine lange Schlange wartet endlich rein zu dürfen. Ich möchte auch rein. Ich drängele mich vor, die Eingangstür ist verschlossen, der Türsteher reagiert nicht auf mich. Ich kann ihm noch nicht einmal sagen, dass ich rein will. Später im Spiel decke ich per Quest in diesem Club eine mögliche Affäre auf. Nun redet der Türsteher mit mir und ich komme in den Club. Dort kann ich tanzen und mir Getränke bestellen. Ein Gespräch mit irgend einem Gast (außer die Questaffäre) kann ich nicht führen.

Warum kann ich nicht von Anfang an in diesen Club? Wozu benötige ich eine Quest, wenn ich doch einfach nur tanzen und die Stadt erleben will? Warum erzählt mir keiner der vielen Gäste des Clubs etwas? Es wäre so einfach vom Spiel gewesen diesen Club zum Leben zu erwecken. So ist er voll mit Menschen, aber irgendwie auch total leer. Ich möchte mein Eintrittsgeld zurück.

Diese wunderschöne (!) Welt ist eine reine Kulisse, bei der der Spielende stets nur geradeaus dem Ziel der Quest folgt. In meinen Grafik-Optionen lasse ich Cyberpunk mit der größtmöglichen Dichte an Personen darstellen. Lebendig wirkt Cyberpunk dadurch trotzdem nicht.

Die Entwickler waren am Ende so sehr damit beschäftigt ein funktionierendes Spiel zu erstellen, dass sie gänzlich vergessen haben, was es bedeutet eine Open-World zu bespielen. Eine Open-World sollte eben nicht nur eine Kulisse sein, sondern sollte sich nach einer möglichst freien Welt anfühlen. In einer Open-World hat das Spiel eine deutlich höhere Chance der Identifikation mit dem Protagonisten. Ursprünglich muss dies auch bei Cyberpunk 2077 der Kerngedanke gewesen sein, da man zum einen eine große Auswahl an Einstellungsmöglichkeiten bezüglich des Aussehens der Protagonistin (dem Protagonisten) hat und zum anderen sich der Entwickler für eine ausschließliche(!) First-Person-Ansicht entschieden hatte.

Lebendige Welten

Nehmen wir als Gegenbeispiel Gothic 2: Die Welt lädt absolut zum Erkunden ein, da sich häufig hinter Bäumen und Wäldern Höhlen befinden, in welchem man beispielsweise nützliches Equipment findet. Bereiche, welche man noch nicht betreten soll, werden nicht von geschlossenen Türen vom Spiel abgeschirmt, jedoch von starken Gegnern. Trotzdem kann ich mir in meinem Kopf eine clevere Route überlegen, wie ich vielleicht doch an diesen vorbeikomme und mich dahinter spannende Geschichten erwarten. Meine Motivation wird jetzt intrinsisch: Ich brauche an dieser Stelle keine Quest und keine Belohnung oder gar Erfahrungspunkte. Mein Erkundungsdrang schreibt die Geschichte, wie ich an den zu starken Banditen vorbeikomme von ganz alleine.

Hinzu kommt, dass 80% der Bewohner der Hafenstadt einen eigenen Namen tragen, was spieltechnisch bedeutet, dass man sie ansprechen kann und sie individuelle Gesprächsoptionen zeigen. Für mich fühlen sie sich dadurch lebendig an: Wenn ich also beispielsweise einen Kelch vom Geldverleiher Lehmar stehlen muss, weiß ich, wer das ist, wo dieser wohnt und welche zwischenmenschlichen Konsequenzen dies für mich haben könnte. Diese Charaktere leben. Diese Welt lebt.

Oder nehmen wir beispielsweise Fallout 3, welches durch seine Post-Apokalypse näher an der Welt von Cyberpunk dran ist. Auch dort sind viele NPCs mit eigenen Sprachoptionen ausgestattet, jeder Händler verkauft mir etwas, viele Charaktere erzählen von ihrem Leben. Teilweise gehen diese in den Gesprächen auch auf andere Charaktere ein, lästern über sie oder erzählen Geheimnisse. Wenn ich nachts in den Laden komme, dann schlafen diese Menschen und ich muss sie wecken, um mit ihnen zu interagieren. Es gibt in Fallout 3 auch jede Menge verschlossene Türen – jedoch mit dem großen Unterschied: Wenn ich einen hohen Wert in „Schlösseröffnen“ habe, kann ich sie öffnen.

Letztens wurde ich auf die Wortneuschöpfung „sonder“ aufmerksam, welche folgende obskure Sorge definieren soll: *„sonder – Die Erkenntnis, dass jeder zufällige Passant ein Leben führt, das so lebendig und komplex ist wie das Eigene – bevölkert mit eigenen Ambitionen, Freunden, Routinen, Sorgen und Verrücktheiten. Eine epische Geschichte, von dessen Existenz man nie etwas wissen wird, die sich trotzdem unsichtbar um einen herum fortsetzt, in welcher man möglicherweise nur einmal auftritt, als Kaffeetrinkender*

im Hintergrund, als Verkehrsunschärfe auf der Autobahn, als beleuchtetes Fenster in der Dämmerung.“

Und genau an der Stelle wusste ich an was es Cyberpunk mangelt. Diese Welt ist leer. Ich spüre hinter keinem der Charaktere eben eine eigene Geschichte. Sie wohnen nicht in dieser Welt. Sie haben keine Wohnung, in welcher ich sie besuchen könnte. Für mich fühlen sich diese Personen nur wie Schaufensterpuppen an – ihre Existenz dient nur der Weiterführung der Geschichte.

Ich möchte eine Videospieldwelt fühlen, welche scheinbar ohne den Protagonisten und dessen Geschichte existiert. Eine Welt, welche scheinbar für sich lebt, während ich mein Abenteuer bestreite. Eine Welt, welche ich frei entdecken kann und sich hinter Türen Geschichten finden lassen. Hochhäuser, welche mehr als nur aus einer Fassade und dem Erdgeschoss bestehen. Eine Welt, welche mehr als nur meine Geschichte zu erzählen hat. Ich möchte mich ‚sonder‘ fühlen.

Als ich diesen Artikel geschrieben habe, ist mir erst aufgefallen, dass ich dieses Gefühl der Lebendigkeit der Spielwelt nur selten erlebt habe. Daher würde ich mich sehr freuen, wenn ihr mir in den Kommentaren Spiele nennt, bei der sich die Umwelt für euch lebendig anfühlt. Danke.

Quelle: „*The Dictionary of Obscure Sorrows*“ written by John Koenig (2014)
<https://www.dictionaryofobscuresorrows.com/post/23536922667/sonder>

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 30. Januar 2021 um 17:30 Uhr in der Kategorie: [Videospieldgeschichten](#), [Spieldbesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospieldgeschichten

Videospieldgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospieldgeschichten.de>