© Het Nieuwsblad / www.nieuwsblad.be.

Als abonnee kan je dit N+ artikel lezen.

Sony haalt razendpopulaire game uit de winkel

Acht jaar gewacht op ‘Cyberpunk 2077’, maar nu blijkt meest gehypete game van het jaar een flop. Wat is er misgelopen?

18/12/2020 om 11:30 door Eline VandeGehuchte

(FOTO: CYBERPUNK)

Ontgoocheling bij miljoenen gamers de afgelopen dagen. Acht jaar lang keken ze uit naar het futuristische ‘Cyberpunk 2077’. Alleen: het meest gehypete videospel van het jaar blijkt nu een grote ontgoocheling. Amper een week na de lancering beslist Sony om het spel uit zijn PlayStation Store te halen en ontevreden kopers terug te betalen. “Iedereen hield van hen, tot nu”, zegt gameonderzoeker Lars de Wildt (KU Leuven).

“SIE (Sony Interactive Entertainment) spant zich in om een hoog niveau van tevredenheid te verzekeren bij zijn klanten. We gaan dus van start met terugbetalingen en we gaan het spel tot nader order uit de online winkel

halen", zo klinkt de aankondiging van Sony (https://www.playstation.com/nl-nl/cyberpunk-2077-refunds/) op haar website. Het Japanse technologiebedrijf kon bijna niet anders dan *Cyberpunk 2077* uit de rekken halen nadat het voor miljoenen gamers een grote ontgoocheling bleek.

Sinds de lancering van het futuristische actiespel een week geleden, regent het negatieve reacties van misnoegde gamers wereldwijd. Wie op Playstation 4 of Xbox One speelt, ziet het spel vastlopen op belangrijke momenten. De hoeveelheid bugs is haast ongezien. Het geheel is ook minder knap en vloeiend als verwacht. Op de belangrijke recensiewebsite Metacritic komt de score niet verder dan 2,9 op 10 door ruim 6.000 PS4-gebruikers. Op PC en Playstation 5 zou het spel het een stuk beter doen, maar ook daar ondervinden gamers technische problemen. Nochtans: *Cyberpunk 2077* is wel degelijk voorgesteld als dé game voor Playstation 4. Die aankondiging gebeurde trouwens acht jaar geleden al – toen de spelconsole zelfs nog in de maak was. Dat net deze gebruikers nu de meeste problemen ondervinden, is moeilijk verteerbaar.

Hoe hoger de verwachtingen, hoe meer kans op teleurstelling. Maar acht jaar, is dat niet genoeg om een game te ontwikkelen zonder fouten? "Het is tegenwoordig onmogelijk om een game van dit kaliber foutloos te maken", zegt Lars de Wildt, gameonderzoeker aan de KU Leuven. "Je kan er eindeloos veel tijd en *resources* instoppen, maar als de arbeidsomstandigheden in de industrie niet verbeteren, gaan er altijd zaken mislopen."

Weken van 70 uur

Volgens De Wildt is er wel degelijk grondig gewerkt aan het videospel. "Hier werken honderden programmeurs, designers en artiesten aan mee", zegt hij. "Zeker het laatste jaar zullen hun werkuren opgelopen hebben. Dat zijn werkweken van zeventig uur. Er zijn verhalen van programmeurs die op kantoor slapen en hun gezin weken niet zien, of van programmeurs die plots ineenzakken door oververmoeidheid." Die vermoeidheid zorgt voor onzorgvuldigheid. "En dan gebeuren er fouten. Het is iets typisch voor de game-industrie."

Typische fouten, maar deze keer kunnen de gamers er niet overheen kijken. Het spel bulkt van de bugs waardoor veel spelers afhaken en hun geld terugwillen. Hebben de programmeurs dan wel voldoende getest? "Dat kan bijna niet anders", zegt De Wildt. "Sony heeft bovendien een eigen procedure van maandenlange testing. Het spel kan ook niet op de markt komen zonder hun kwaliteitslabel. Dat ze het hebben gegeven en het spel nu terugtrekken, is eigenlijk een beetje populistisch."

(FOTO: ZUMA PRESS)

Dat het zo moeilijk is om een foutloze game te maken, heeft ook te maken met de hoeveelheid aan spelmogelijkheden vandaag. “Het lijkt bijna of het expres slecht is gemaakt, maar ik heb het gespeeld en eigenlijk is het een prima spel”, zegt de Wildt. “Het is alleen heel erg moeilijk om het af te stemmen op alle consoles en verschillende soorten computers.” Van dezelfde game verschillende versies maken voor iedere console, is geen optie. “Er zijn bedrijven die zich daarin specialiseren, maar dat is ontzettend duur. Dat is een jaar werk voor nog eens honderd mensen enkel om die aanpassingen door te voeren.”

Nochtans is er veel geld gemoeid met de game-industrie. “Er zijn meer inkomsten in de game-industrie dan in de film- en muziekindustrie, maar dat wil niet zeggen dat het allemaal winst is. Het heeft de ontwikkelaar 111 miljoen dollar (omgerekend ruim 90 miljoen euro) gekost om *Cyberpunk 2077* te maken.”

Cadeau voor Obama

Eigenlijk had niemand kunnen voorspellen dat het spel zou floppen. Er was wel wat wantrouwen, nadat de lancering vier keer werd uitgesteld “vanwege corona”. Maar aan de spelontwikkelaar kon het bijna niet liggen. De Poolse studio CD Projekt Red is namelijk een grote naam in de game-industrie. Om aan te tonen hoe groot: toen Barack Obama in 2011 een bezoek bracht aan Polen, kreeg hij van de toenmalige Poolse premier Donald Tusk een game cadeau. Het ging om *The Witcher*, het paradepaardje van CD Projekt Red en topfavoriet van duizenden gamers. De meest recente versie van het spel kreeg een gemiddelde score van 9,3.

Marcin Iwinski, mede-oprichter van CD Project (FOTO: AFP)

De kans dat Obama het spel ooit speelde, is klein. Maar het zegt veel over het belang van de gamestudio in het land, en bij uitbreiding heel Europa. Dat CD Projekt Red nu door het stof gaat, kan bepalend zijn voor de toekomst van het bedrijf. Financieel nieuwsagentschap Bloomberg meldt dat volgens analisten de mening van spelers op de oudere consoles cruciaal kan zijn voor de omzet van CD Projekt. Ook Lars de Wildt vreest het ergste voor de spelontwikkelaar. “Het is niet ondenkbaar dat ze hierdoor failliet gaan.”

Intussen kwam het Poolse bedrijf met een publieke verontschuldiging. Het kondigde ook verbeteringen aan in het komende jaar. “We gaan de bugs oplossen en de algemene speelervaring verbeteren”, klinkt het. De kans is dus groot dat het toch nog goed komt met *Cyberpunk 2077*. “Het gebeurt

wel vaker dat een game pas maanden na een lancering helemaal op punt staat.” Eigenlijk verdienen ze medelijden, vindt De Wildt. “Het is een van de meest toonaangevende bedrijven in de game-industrie, een beetje het wonderkind in Europa zelfs. Iedereen hield van hen, tot nu.”

> “pic.twitter.com/jtF5WKCiro (https://t.co/jtF5WKCiro)”
> — Cyberpunk 2077 (@CyberpunkGame) December 14, 2020 (https://twitter.com/CyberpunkGame/status/1338390123373801472?ref_src=twsrc%5Etfw)