Cyberpunk 2077

DIE ZUKUNFT DER ENTSCHEIDUNGEN

CD Projekt hat auf der E3 2019 eine neue Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077 live vorgespielt. Story, Quests, Charaktersystem – hier gibt's alle Infos. Von Michael Graf und Peter Bathge

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt RED** Termin: **16.4.2020**

Auf DVD: Preview-Video

E3 2019, die neue Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077, die Chance, zehn Monate vor dem Release am 16. April 2020 etwas klarzustellen. Man sei nämlich nicht vollends glücklich gewesen mit der letztjährigen Messedemo, heißt es bei CD Projekt. Nicht, weil sie langweilig oder schlecht gewesen sei, ganz im Gegenteil. Aber der knapp 50-minütige Ausschnitt aus dem Open-World-Rollenspiel habe dessen zentrale Stärke offenbar nicht rübergebracht. Das zumindest entnahmen die Entwickler den Diskussionen, die aus dem Internet hallten: Cyberpunk 2077, hieß es da oft, wirke wie ein Ego-Shooter mit Rollenspiel-Aufsatz. Jetzt aber! Auf der E3 2019 zeigt CD Projekt eine neue Gameplay-Demo und darin endlich, wie unterschiedlich wir in Cyberpunk 2077 vorgehen dürfen.

Und die Demo beginnt … mit dem E3-Trailer. Darin klaut unser (in diesem Fall männlicher) Held gemeinsam mit Latino-Kumpel Jackie einen Chip aus einem Konzernlabor und hechtet im Kugelhagel der Wachleute ins KI-gesteuerte Fluchtauto: weg hier! Der Raubzug glückt, doch Jackie, bekannt aus der letzten Cyberpunk-Demo, verblutet auf der Rückbank. Und er bleibt nicht der Einzige, der für den Chip mit dem Leben bezahlt.

Beim Treffen in einem heruntergekommenen Motel wütet Dexter DeShawn – Auftraggeber, Gangsterboss, alter Demo-Bekannter – über das außer Kontrolle geratene Eigentumsdelikt. Nach dieser Schießerei werde die Konzernpolizei jeden Quadratzentimeter von Night City nach dem Chip absuchen! Da wäre es natürlich ratsam, die Anzahl der Mitwisser drastisch zu reduzieren. DeShawn will uns ausschalten lassen, was ihm nach einer blutigen Auseinandersetzung auch gelingt: Nachdem wir seine Lakaien erledigt haben, streckt uns der Gangsterboss nieder. Das sehen wir zwar nicht im Trailer, in der E3-Demo bestätigt es unser Charakter später aber in einem Dialog: Er hat eine Kugel in den Kopf bekommen.



Mann oder Frau, in Cyberpunk 2077 dürft ihr zu Beginn das Aussehen von V anpassen.



Ein Lakai ist eigentlich ein Diener, der ein Livree trägt.

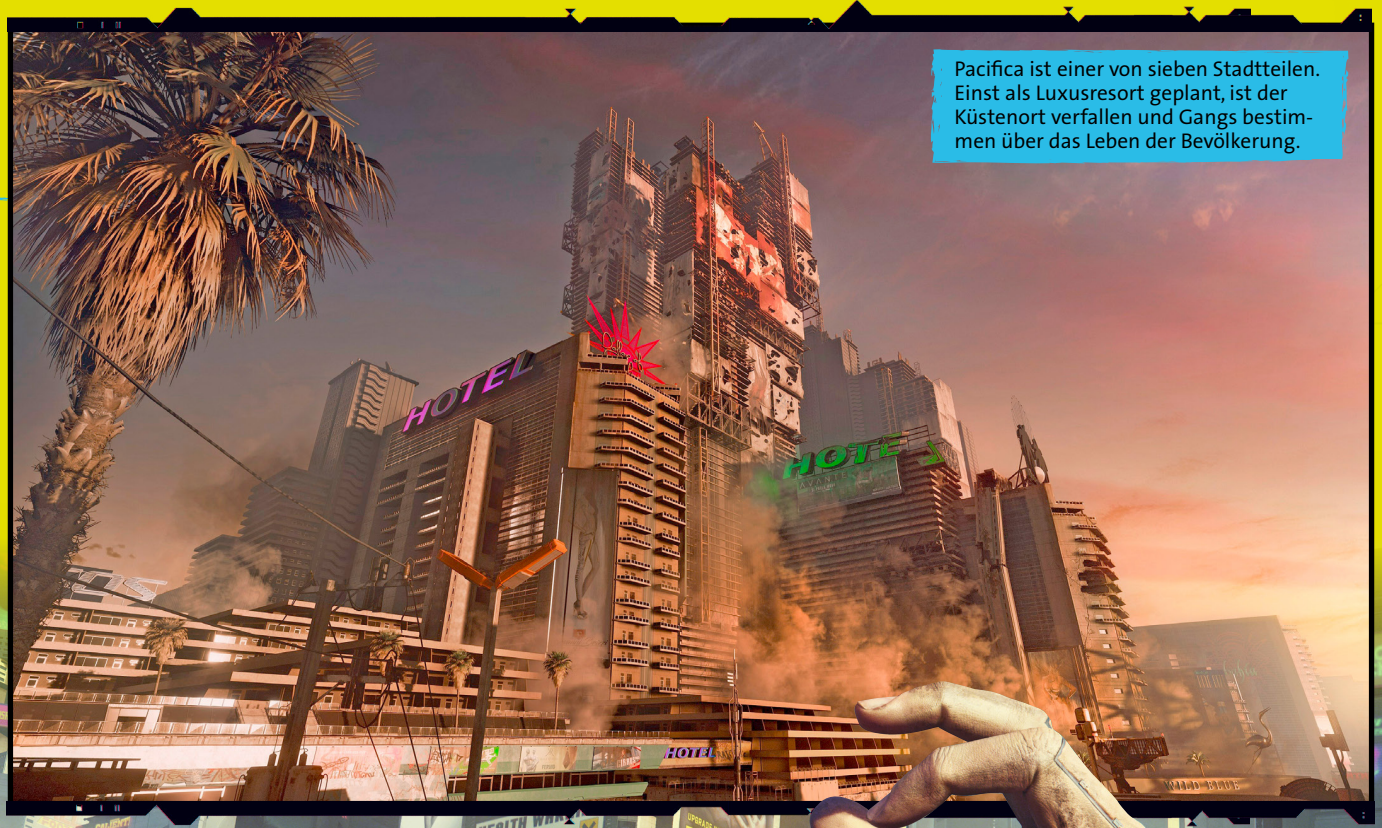
Johnny, bist du das?

Beim Kopfschuss brannte auch der Chip durch, den sich unser Held zuvor zur sicheren Aufbewahrung in sein neurales Interface am Nacken gesteckt und so mit seinem Gehirn gekoppelt hat. DeShawn hielt die Platine für kaputt und ließ unsere vermeintliche Leiche mitsamt dem Chip entsorgen. So erwachen wir nach unserem »Tod« außerhalb von Night City im heißen kalifornischen Wüstenstaub. Keanu Reeves beugt sich zu uns herunter, Lederjacke, Sonnenbrille, lange Haare. Reeves verkörpert keinen Geringeren als den Rocker Johnny (!) Silverhand, eine Ikone der Cyberpunk-Welt – und seit einem Jahr tot. Wer in der ersten Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077 genau hinhört, erfährt aus dem Radio, dass Johnny Silverhand im Jahr 2076 seinen »letzten Ritt« absolvierte. Wahrscheinlich ein Motorradunfall. Aber was hat er dann jetzt in der Wüste zu suchen? Warum umgibt ihn ein seltsames, digitales Flackern? Und warum kann ihn außer uns sonst niemand sehen? Johnny ist offenbar eine Art digitaler Geist, gespeichert auf dem Chip, der in unserem Nacken steckt. Einem Chip, der – wie CD Projekt kryptisch andeutet – das »Geheimnis der Unsterblichkeit« bergen könnte, gnadenlos treffend verkörpert vom vermeintlich niemals alternden Keanu Reeves.

Das ist also des Pudels beziehungsweise der Story Kern. Wir müssen herausfinden, was es mit dem Chip auf sich hat. Warum wir noch leben. Und was Johnny eigentlich genau ist: Nur eine Künstliche Intelligenz, die Silverhand nachäfft? Oder dessen tatsächliches Bewusstsein? Eine vielversprechende Grundlage für Geschichten darüber, was einen Menschen, eine Seele überhaupt ausmacht. Für jene Geschichten also, die wir vom Cyberpunk-Genre erwarten.

Las Vegas auf links gedreht

Was wir von Cyberpunk 2077 erwarten, ist Gameplay. Also rein in die Demo, die uns in ein neues Viertel von Night City führt: Pacifica liegt an der Pazifikküste und sollte einmal das Las Vegas des 21. Jahrhunderts werden. Eine Achterbahn auf einem Pier, ein Riesenrad, wuchtige Hotel-Wolkenkratzer,



Pacifica ist einer von sieben Stadtteilen. Einst als Luxusresort geplant, ist der Küstenort verfallen und Gangs bestimmen über das Leben der Bevölkerung.

Wichtige Eckpunkte und Versprechen

- Es lassen sich keine neuen Appartements kaufen. V besitzt eine Bude samt Garage. An beidem lässt sich nicht viel ändern.
- Es wird keine prozedural generierten Inhalte geben. Jeder Stein in Night City ist handgesetzt, auch die Aktivitäten setzen sich nicht dynamisch zusammen, sondern wurden bis ins Detail geschrieben und konzipiert.
- Night City hat sechs Distrikte – und nicht jeder soll sich gleich spielen. Im heruntergekommenen Pacifica reagiert die Polizei beispielsweise viel später auf Verbrechen als in edlen Vierteln. Das können wir natürlich nutzen.
- Die Open World soll ohne Füller auskommen. Die Entwickler haben sich klar dazu geäußert, dass es keine Open-World-Icons gibt, die die Spielzeit strecken. Jeder Open-World-Inhalt soll eine eigene Geschichte erzählen.
- Quests machen den Großteil der Open-World-Aktivität aus. Ihr sollt haufenweise Haupt- und Nebenmissionen finden, die die Geschichte weiter vorantreiben oder eigene, abgeschlossene Storys erzählen.
- Nebenmissionen beeinflussen die Hauptgeschichte. Beispielsweise spielen Gangs eine große Rolle in der Open World. Verscherzen wir es uns mit einer Fraktion, kann sich das auf den Verlauf von Story-Missionen auswirken. Zum Beispiel bei der Maelstrom-Bande aus der ersten Demo.
- Das gesamte Spiel lässt sich ohne einen einzigen Kill durchspielen. Klar, das bezieht sich in erster Linie auf die Hauptquest, aber der pazifistische Pfad soll ja generell Spaß machen. Dazu müssten dann auch viele Open-World-Aktivitäten ohne tödliche Gewalt funktionieren.

luxuriöse Einkaufszentren: ein Eldorado aus Beton und Neonlicht, erbaut von Flüchtlingen aus Haiti, das 2050 im Zuge der globalen Erwärmung im Meer versunken ist. Dann kamen die Kriege, Konzerne gingen sich gegenseitig an die Gurgel, Regierungen und Aktienkurse brachen zusammen. Und Investoren steckten ihr Geld lieber in die Matratze als in ein Vergnügungsviertel. Pacifica wurde niemals fertiggestellt, die haitianischen Arbeiter verloren nach ihrer Heimat auch ihre Arbeit. Weil sie nirgendwo anders hinkonnten, blieben sie in Pacifica, das Viertel verfiel, die überforderte Regierung kapitulierte. Gangs rissen die Macht an sich – und gaben sie nie wieder her. 2077 ist Pacifica der gesetzloseste Stadtteil, nebenan erstreckt sich die abgeschottete »Combat Zone«, ein Höllenloch aus Gewalt und Verbrechen. Das sieht man dem Viertel in Cyberpunk 2077 auch an. Die Achterbahn und das Riesenrad stehen verwaist am Strand herum, jenseits der zugemüllten Uferpromenade ragen unfertige Hoteltürme empor, in deren Fassaden Löcher klaffen. Wir sehen einen Helikopter, der hoch droben mit der Gatling Gun ein Stockwerk ausradiert, Explosionen erschüttern das Gebäude.

Die Menschen auf der Straße reagieren nicht darauf. Statt geschäftiger, bunt gekleideter Innenstädter aus der letzten E3-Demo sehen wir hier Gangster in zerschlissenen Klamotten zwischen den Häusern herumlungern. Im Slum unter einer Brücke vegetieren Obdachlose in Zelten vor sich hin, brennende Autowracks versperren die Straße, irgendwo knallen Schüsse.

Erst mal das Geschlecht ändern

Unser (männlicher) Held besucht Pacifica, um die Voodoo Boys zu treffen, eine haitianische Gang, die sich aufs Hacking spezialisiert hat – beziehungsweise, wie es in der



Keanu Reeves' Johnny Silverhand begleitet euch im Spiel als Hologramm/Wahnvorstellung und meldet sich immer wieder zu Wort.

Cyberpunk-Welt heißt, aufs Netrunning. Das Internet ist für sie eine Religion, sie sind quasi besessen von den Mysterien des Cyberspace. Na wunderbar, die Netzwerkpriester und ihre Anführerin Brigitte können uns bestimmt dabei helfen, den Silverhand-Chip zu untersuchen. Blöd nur, dass sich die Voodoo Boys nicht mit Außenstehenden abgeben und niemand weiß, wo in Pacifica ihr Unterschlupf liegt. Wir erfahren nur, dass die Gangmitglieder innerhalb der haitianischen Gemeinschaft als Wohltäter auftreten, als Robin Hoods der Obdachlosen und Slumbewohner. Und einer ihrer Kontaktleute soll gerade in einer Kapelle einem Begräbnis beiwohnen – also nichts wie hin! Die E3-Demo beginnt auf einem Marktplatz vor dieser Kapelle an der Betonpromenade von Pacifica. Unser Held V steht an einem Stand und mustert sich im Spiegel – nicht aus Eitelkeit, sondern weil uns solche Läden erlauben, unser Äußeres zu verändern. Und zwar nicht nur durch den Kauf von Klamotten, die unterschiedliche Werteboni bringen, das kennen wir ja aus anderen Spielen.

In Cyberpunk 2077 dürfen wir aber auch jederzeit unsere Gesichtszüge und sogar unser Geschlecht anpassen. Möglich macht's das sogenannte Bodysculpting; wer das Kleingeld dafür hat, kann seinen Körper in der Cyberpunk-Welt problemlos umformen lassen. Auf der E3 zeigt CD Projekt den Charakter-Editor: Mit Schiebereglern verändern wir Gesichtspartien wie Augen, Mund, Nase, Kiefer oder Ohren. Hinzu kommen Varianten für Frisur, Bart, Haar- und Augenfarbe sowie die Cyber-Implantate, die wir im Gesicht tragen, vom technikfreien Look bis zu silbernen Leitungen von Stirn bis Kinn. Doch nun halten wir's mit dem Geist von Johnny Silverhand, der digital flackernd neben dem Spiegel an der Wand lehnt: »Junge, verschwende nicht deine Zeit! Die Kapelle wartet!«

Ein echtes Huhn!

Vor dem Gotteshaus wartet eine dichte Menschentraube. Der Innenraum der Kapelle ist noch voller, Laser zeichnen einen roten Totenkopf an die Hinterwand, am Altar predigt eine Priesterin auf Englisch mit haitianisch-französischem Akzent: »Michel war ein guter Mann, einer derjenigen, die noch die alten Zeiten miterlebt haben. Als das gute, alte Haiti noch existierte.« Der Kontaktmann erwartet uns in der Menschenmenge: »Du suchst die Voodoo Boys? Dann geh rüber zur Metzgerei in der Carne Street und frag nach Placide. Tschüss.« Wir drängeln uns wieder aus der Kirche heraus, ein Marker in der Spielgrafik zeigt, dass die Fleischerei ums Eck liegt, Treppe runter, rechts halten. Vor dem Eingang hängt ein kaputter Geschützturm von einer Betondecke, die Polizei wollte mit den Selbstschussanlagen gegen Kriminelle vorgehen. Jetzt hüpfen Kinder drumherum und werfen lachend Steine dagegen, daneben hockt ein Typ auf einem alten Sofa und klimpert auf der Gitarre. Und obwohl fast alle Passanten Haitianisch sprechen, verstehen wir, was um uns herum geschieht. Verantwortlich ist ein Übersetzungsimplantat, das die Untertitel automatisch in unsere gewählte Sprache übersetzt, während die eigentliche Sprachausgabe unverfälscht bleibt.

In der kleinen Metzgerei schließlich begrüßt uns der Verkäufer, wir fragen nach Placide – und werden gebeten, in eine verdächtig moderne Überwachungskamera zu schauen. Okay, du darfst durch ins Hinterzimmer. Dort steht ein Metzger an einer Maschine, die Fleisch verarbeitet. Das wird in der Cyberpunk-Welt synthetisch hergestellt vom Konzern All Foods, in dessen alter Fabrik sich die Gang aus der letztjährigen E3-Demo niedergelassen hatte. Der Metzger winkt uns weiter: Placide ist da hinten. Der bullige Hacker (die HUD-Anzeige weist ihn als mächtigen Level-40-Charakter aus) wetzt ein Messer, dann zerlegt er ein Huhn! Ein echtes Huhn! Echte Tiere sind in der Cyberpunk-Welt enorm rar und teuer, die Voodoo Boys scheinen eine Quelle aufgetan zu ha-





Der Detailgrad in der Open World von Cyberpunk 2077 ist der schiere Wahnsinn.



Der undurchsichtige und schweigsame Placide gibt uns in der E3-Demo einen folgenschweren Auftrag.

1995 spielte er die titelgebende Hauptrolle in »Vernetzt: Johnny Mnemonic«, einem Cyberpunk-Film.



Im Stadtteil Pacifica gibt es viele heruntergekommene Hotels zu erkunden.


Wählen wir eine Lebensgeschichte mit Konzernvergangenheit für unseren Hauptcharakter aus, kommen wir in Cyberpunk 2077 bessrer mit den Vertretern der großen Firmen zurecht.


Das dynamische Dialogsystem erlaubt es, allerlei Bemerkungen zu machen, basierend auf Beobachtungen der Umgebung.

ben. Placide selbst macht seinem Namen alle Ehre, der bedeutet auf Französisch nämlich »ruhig«. Er macht keine großen Worte, packt das Hühnerfleisch ein und brummt, dass wir ihm folgen sollen.

Einmal Selbstmord, bitte

Während wir Placide hinterherdackeln, rüber in Batty's Hotel – ein altes Luxushotel, das zum Schwarzmarkt umfunktioniert wurde –, entlocken wir dem Netrunner einige Infobrocken. Die Voodoo Boys brauchen Hilfe. Die Animals, eine verfeindete Gang, haben sich in der Grand Imperial Mall eingenistet, einem bislang verlassenen Einkaufszentrum. Dabei sind die Animals sonst nicht territorial und wandern lieber frei herum. Da stimmt etwas nicht. Selbst ausräuchern wollen die Voodoo Boys die unerwünschten Untermieter nicht, brummt Placide. Zu gefährlich, Netrunner bleiben im Hintergrund.

In der Lobby des Ex-Hotels stehen rostige Spielautomaten neben Bretterbuden, an einer davon macht Placide halt und plaudert mit der greisen Händlerin. Die Gesichtsanimationen von Cyberpunk 2077 sind weit entfernt vom Niveau einer Uncharted-4-Cutscene, wir können aber daran ablesen, dass die Dame Placide zugeneigt ist. Und wir sehen auch, warum: Er schiebt ihr das Hühnerfleisch über den Tresen. Die Voodoo Boys kümmern sich um die Gemeinschaft, dafür hält die Gemeinschaft dicht und schützt im Gegenzug die Voodoo Boys.

An den Ständen des Marktes können wir auch selbst einkaufen, etwa eine Lederjacke mit höheren Widerstandswerten gegen Thermal-, Chemie-, EMP- oder physischen Schaden. In der Demo erwerben wir zusätzlich eine Software, ein virtuelles Werkzeug für Hacker, die wir in geknackten Netzwerken installieren und anschließend einsetzen können. Eine hört auf den Namen »Stillstand«, eine andere »Erzwungener Selbstmord«. Was Letztere bewirkt, werden wir später noch eindrucksvoll sehen.

Im Inventar rüsten wir unser neues Tool im Cyberdeck aus, quasi einer Schnellzugriffsleiste für Schadsoftware. Außerdem gibt's im Inventar, das mit seinem Rasterfeld abseits der Anziehpuppe mit Außenansicht unseres Helden an das von Deus Ex: Mankind Divided erinnert, drei Plätze für ausgerüstete Waffen. Und damit Schluss mit Shopping, wir folgen Placide hinauf in den ersten Stock, vorbei an bewaffneten Wachposten. Vor einer verschlossenen Tür, hinter deren Strukturglasfenstern sich verdächtig viel Technik abzeichnet, setzt sich Placide an seinen Schreibtisch und bittet uns, ihm gegenüber Platz zu nehmen. Und ... das wirkt merkwürdig. Am Schreibtisch vor der Tür sieht Placide aus wie der Empfangsmitarbeiter der Gang. Klar, es hat einen Grund, dass wir nicht rein dürfen, und den erfahren wir auch noch. Trotzdem komisch.

Finger weg vom Kabel!

Wir setzen uns – vorher geht die Quest nicht weiter –, und Placide umreißt wortkarg das weitere Vorgehen. Die Voodoo-Boys-Chefin Brigitte treffen wir erst, wenn wir den Auftrag erledigt haben. Unvermittelt schnappt der Hacker unsere Hand und greift nach dem Kabel, das aus unserem Handgelenk ragt: »Gib her, ich schließe dich an die Hardware an, das geht schneller.«

Unser Held zuckt automatisch zurück: Was soll das?! In der Cyberpunk-Welt ist schon allein das Anfassen des Kabels ein Tabu, eine unerlaubte Verbindung entspricht einer Vergewaltigung. Denn der neurale Anschluss führt direkt in unser Gehirn, ein erfahrener Netrunner wie Placide könnte uns per Kabel-Link zu seiner Marionette machen, und wir würden es nicht einmal merken. Während wir noch darüber nachdenken, welche schockierenden Quests sich damit inszenieren ließen, besteht Placide auf die Verbindung. Wir willigen ein, es hilft ja nichts. Die Voodoo Boys sind die Einzigen, die uns mit dem Chip weiterhelfen können, den der angekabelte Placide auch prompt bemerkt: »Was ist das für ein Ding in deinem Kopf?« Tja, deshalb sind wir hier. Placide ist das wurscht, in unserem Sichtfeld erscheint die Videoaufnahme eines schwarzen Lieferwagens. Der wurde vor Kurzem in der Gegend gesichtet und sendet seltsame Signale, wahrscheinlich steckt er voller Überwachungstechnik. Inzwischen ist der

 Der Film »Johnny Mnemonic« basiert auf der gleichnamigen Kurzgeschichte von William Gibson.

Van verschwunden. Versteckt im Einkaufszentrum, das die Animals kontrollieren. Placide will, dass wir herausfinden, wer oder was dahintersteckt, indem wir uns per Kabel mit dem Van verbinden. Noch Fragen?

Fragen zur Vorgeschichte

Nun, ja. Welche genau wir stellen können, hängt auch von unserer Vorgeschichte und unseren Fähigkeiten ab. Die Vorgeschichte wählen wir bei der Charaktererstellung zu Spielbeginn. In der Vorjahresdemo gab es dafür drei separate Kategorien mit jeweils drei Optionen: Wir wählten den Helden unserer Kindheit, das Schlüsselereignis unseres Lebens, und unseren Grund, nach Night City zu kommen. Wir konnten beispielsweise einen Helden spielen, der den Chef des Militärkonzerns Arasaka vergöttert, der von Zuhause abgehauen ist und in Night City noch »eine Rechnung offen« hat.

Diese beliebig kombinierbaren Optionen hat CD Projekt inzwischen zu drei vorgefertigten Lebensgeschichten zusammengefasst, wahrscheinlich, weil die Anzahl an Kombinationen und damit möglichen Folgen zu sehr ausgeufert ist. Derzeit entscheiden wir uns zwischen diesen drei Pfaden:

- Nomadenkind: Wir sind als Nomade aufgewachsen. So nennt man in der Cyberpunk-Welt umherziehende Gemeinschaften aus Hunderten Autos, Motorrädern und Bussen. Manche davon sind friedfertig, andere plündern ganze Landstriche. Andere Nomaden dürften uns freundlicher gesinnt sein.
- Straßenkind: Wir haben unsere Kindheit auf der Straße verbracht und mussten uns die Söldner-Laufbahn hart erkämpfen. Vermutlich verstehen wir uns besonders gut mit Gangstern und Kleinkriminellen, die Ähnliches durchgemacht haben.
- Konzernvergangenheit: Wir haben für einen Großkonzern gearbeitet und fühlen uns zur Welt von Geld und Macht so hingezogen wie eine liebesbedürftige Headcrab zu Gordon Freemans Gesicht. Mit anderen Unternehmensschergen kommen wir gut klar, denn wir sprechen ihre Sprache.

In passenden Situationen schaltet unsere Laufbahn besondere Dialogoptionen frei, die mal nur der Atmosphäre dienen, mal den Verlauf ganzer Quests ändern. Ein Straßenkind etwa dürfte erfolgreicher mit einer Gang verhandeln als ein Konzern-Stiefellecker. Der könnte dafür seine Wortgewandtheit nutzen, um etwa Polizisten oder andere Behördenmenschen auszutricksen.

Alles ergibt Gesprächsstoff

Weitere Dialogoptionen ergeben sich aus unseren Talenten. So hat Cyberpunk 2077 zwar keine festen Klassen, jeder kann alles lernen. Bei Gesprächen richtet sich das Spiel jedoch nach unserem spielerischen Schwerpunkt und unterscheidet zwischen Solo (Krieger), Techie (Mechaniker) und Netrunner (Hacker). Als Solo etwa können wir Placide ironisch fragen, ob er nicht erst mal in unserem Lebenslauf blättern möchte, um zu sehen, ob wir der Aufgabe überhaupt gewachsen sind. Will er aber nicht.

Großen Wert legt CD Projekt auch darauf, dass die Dialogoptionen zu unseren vorherigen Taten im Spiel passen. Wenn uns etwa ein Auftraggeber bittet, eine Gang anzugreifen, die wir zuvor schon mal in der Open World überfallen haben (etwa, um Waffen zu stehlen), dann müssen wir das nicht wortlos hinnehmen, sondern können etwas sagen wie: Ach, die Typen. Mit denen hatte ich schon mal Ärger. Und schließlich ergeben sich auch durch Beobachtungen in der Spielwelt oder während des Gesprächs zusätzliche Dialogzeilen. Beispielsweise sprechen wir einen Gangster auf sein schickes Tattoo an (gut) oder auf den Blutfleck da hinten an der Wand (schlecht).

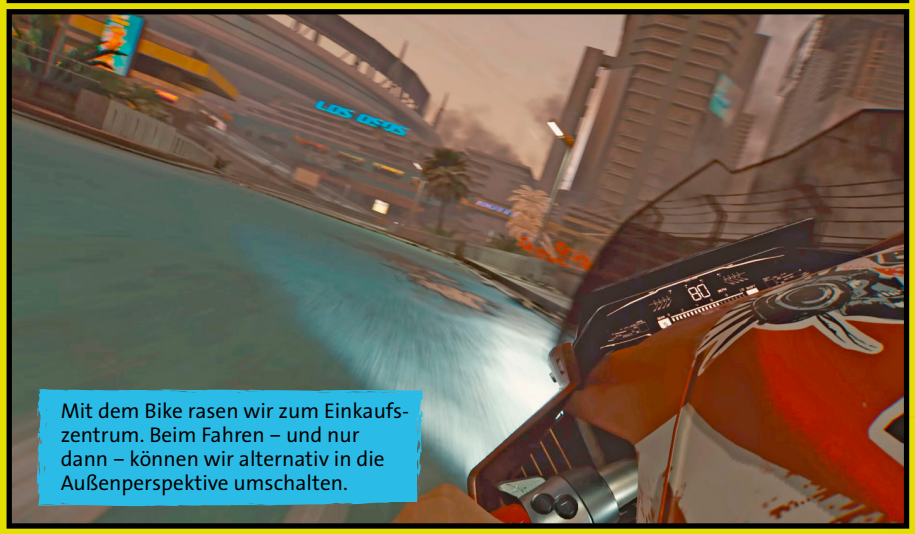
Akira bei den Animals

Placide installiert über unseren Kabel-Link eine Software, die unseren Neuroprozessor mit »Rezo Agwe« verbindet. Das hat nichts mit einem politisch interessierten YouTuber zu tun, so nennen die Voodoo Boys ihr internes Netzwerk. Darüber kann uns Placide nun kontaktieren und sehen, was wir sehen – für uns illustriert durch seine blau glühenden Cyberaugen. Johnny Silverhands Geist findet das eher so mittel.

Der Link funktioniert, Placide schweigt uns zum Abschied herzlich an und wir fah-



Auf dem Motorrad düsen wir durch Night City. Im Sattel wechseln wir zwischen verschiedenen Radiosendern und dürfen sogar Dialoge führen, ohne abzusteigen.


Mit dem Bike rasen wir zum Einkaufszentrum. Beim Fahren – und nur dann – können wir alternativ in die Außenperspektive umschalten.

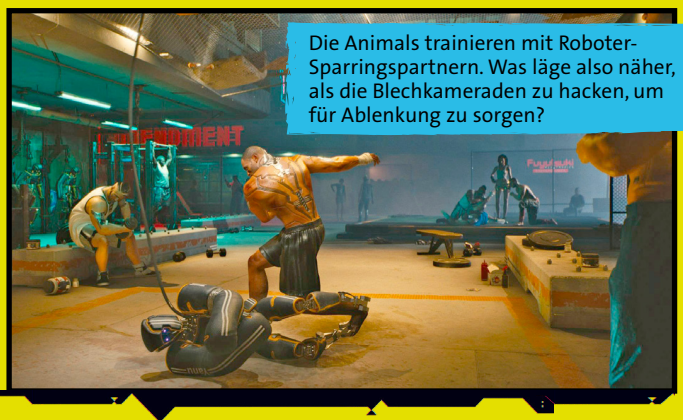

Haben euch die Wachen gesehen, schlagen sie Alarm.

Und Gibson gilt dank des Romans »Neuromancer« ja quasi als der Gottvater des Cyberpunk.



Die Kapelle liegt an der alten Strandpromenade von Pacifica.


In Cyberpunk 2077 muss keiner sterben – jedenfalls nicht durch eure Hand.


Die Animals trainieren mit Roboter-Sparringspartnern. Was läge also näher, als die Blechkameraden zu hacken, um für Ablenkung zu sorgen?

ren mit dem Fahrstuhl hinunter zum Hinterausgang des Hotels, vor dem uns ein beeindruckendes Panorama erwartet: Im rötlichen Licht der Abendsonne gleiten hoch über dem Pazifik riesige Schwebefrachter behäbig Richtung Küste. An einer Mauer lehnt ein rotes Motorrad, dessen schnittige Form an den Cyberpunk-Anime »Akira« von 1988 erinnert. Wie praktisch! Wir schwingen uns auf den Feuerstuhl, die Kamera schaltet in die optionale Außenansicht. Das geht ausschließlich beim Fahren, zu Fuß gibt's allerdings nur die Ego-Perspektive.

Mit dem Motorrad kurven wir zur Uferpromenade, unter der Brücke mit dem Zeltlager hindurch, vorbei an brennenden Autowracks. Das Einkaufszentrum ist nah, nicht einmal eine Minute später stehen wir schon auf dem Parkplatz, wo zwei Spitzel der Voodoo Boys warten: »Die Animals sind noch drin, ja, und es sind ziemlich viele. Also sei leise und stürm nicht einfach durch die Vordertür rein!« Cooles Detail: Um mit den Typen zu sprechen, müssen wir nicht vom Motorrad absteigen, der Dialog lässt sich auch aus dem Sattel führen, wenn wir nahe genug an die Jungs heranfahren. Nun könnten wir die Spitzel natürlich Spitzel sein lassen und trotzdem durch die Vordertür reinstürmen, doch CD Projekt möchte auf der E3 etwas demonstrieren, das bislang zu kurz gekommen ist: das Schleichen! So pirschen wir zum Lieferanteneingang der Grand Imperial Mall, wo Animal-Wachposten zwischen Containern herumlungern.

Jetzt sehen wir auch, dass die Animals ihrem Namen alle Ehre machen, die Gangster sind gewissermaßen die Orks von Cyberpunk 2077: Für die wandelnden Fleischberge geht rohe Kraft über alles, deshalb stopfen sie ihre Körper mit kybernetischen Muskeln voll und kippen sich einen Steroid-Cocktail namens »Juice« rein, der ihnen übermenschliche Stärke verleiht.

Pizza aus der Dunkelheit

Und wie schleicht man? Indem man im Dunkeln bleibt. Eine Lichtanzeige à la Thief gibt es in Cyberpunk 2077 nicht, wohl aber genügend schattige Bereiche, in denen wir verborgen bleiben. Bei Nacht soll Schleichen überdies effektiver sein, außerdem sollten wir natürlich das direkte Blickfeld von Gangstern meiden. Wenn uns jemand erspäht, kommt die Assassin's-Creed-Farbenlehre zum Einsatz. Eine gelbe Markierung über dem Kopf heißt: Vorsicht, der Wächter hat etwas bemerkt. Eine rote Markierung heißt: Alarm, gleich geht's rund! Anders als beispielsweise Dishonored, das gewaltloses Vorgehen mit einem positiveren Ende belohnte, wird Cyberpunk seine Handlung nicht an unsere Vorgehensweise koppeln. Man wolle echte Entscheidungsfreiheit bieten, sagt CD Projekt, da wäre es doch unsinnig, die Spieler für ein bestimmtes Verhalten zu belohnen oder zu bestrafen. Mehrere Enden wird es trotzdem geben, die basieren aber ausschließlich auf unseren Story-Entscheidungen: Mit wem arbeiten wir zusammen? Wem vertrauen wir, wem nicht? Und so weiter und so fort.

Beim Herumschleichen vertrauen wir nun erstmal den Schatten und den Müllcontainern, hinter die wir uns ducken. Die gelbe Einblendung »Restricted Zone« warnt, dass Gegner rund ums Einkaufszentrum aufmerksamer sind und uns verscheuchen würden, wenn sie uns sehen. Falls wir uns nicht verscheuchen lassen, fliegen die Kugeln. Die Mall selbst ist eine »Danger Zone«, hier wird erst geschossen und dann gescheucht. Lieber kein Risiko, wir bleiben im Verborgenen. Von dort sehen wir zwei Straßengangster,



Wer sich nicht erwischen lässt, kann vielen Konfrontationen aus dem Weg gehen. Sogar Bossgegner lassen sich umschleichen.

die einem stiernackigen Animals-Mitglied eine Pizza überreichen: Hier bitte, in ein paar Tagen bringen wir mehr! Der Empfänger mosert: In ein paar Tagen, ernsthaft? Die Animals langweilen sich, alles was sie tun, ist essen. Wie lange soll die Gang denn noch hier herumsitzen? Der Kerl im Obergeschoss scheint irgendwelche Probleme zu haben, mutmaßt der Pizza-Empfänger noch, ehe er sich nach drinnen verzieht.

Der Kerl im Obergeschoss? Aha, danke für die Info! Wir nehmen die Laderampe rein ins Einkaufszentrum. Nach drinnen soll es mehrere Wege geben, verspricht CD Projekt, man wolle beim Schleichen viele Freiheiten bieten. Im Lagerraum der Mall kraxeln wir auf eine Kiste und von dort auf eine Empore – prompt stehen wir hinter dem Gangmitglied, das dort oben seine Pizza mampft. Den Guten können wir nun von hinten packen und ins Reich der Träume würgen – oder ihn ein für alle Mal ausschalten.

Die Takedowns gehören zum Schleichspiel-Standard. Das ist in dieser Situation aber minimal unglaubwürdig. Denn unser Gegenüber ist ein Muskelkoloss, der unseren Unterarmknochen als Zahnstocher benutzen könnte. Mag sein, dass es hier später einen Attributs-Check auf unseren Body-Wert geben wird, der unsere Stärke bestimmt, oder dass wir für solche Stiernacken kräftige Stahlarme brauchen. In der Demo würgt sich's noch problemlos, solange wir unentdeckt bleiben. Mehr noch, wir können ein spezielles Takedown-Manöver ausführen, indem wir den von hinten gepackten Animal zu einer Mülltonne zerren. Das geht definitiv nur, wenn wir einen entsprechend hohen Body-Charakterwert haben, wie die Entwickler bestätigen. Von hinten zupacken dürfen wir zwar immer, wie lange wir einen Widersacher festhalten können, hängt jedoch von unserer Körperkraft ab. Die ist in diesem Fall glücklicherweise hoch genug, um den Muskelkoloss Kopf voraus gegen die Tonne zu knallen und ihn auch gleich reinzuwerfen. Voilà, Körper versteckt! Und nun wird's spannend, denn wir erleben, wie sich die Demo erstmals verzweigt!

Der Hacker: Minispiel, ahoi!

Um die Ecke erwartet uns ein Flur, an dessen anderem Ende eine Überwachungskamera surrt. Dank unserer Cyberaugen können wir das Gerät scannen, woraufhin eine blaue Linie in unserem Sichtfeld erscheint: Die Kamera scheint mit einem Netzwerkknoten verbunden zu sein, der sich hinter einem Regal verbirgt. Wir schieben per Tastendruck eine Pappschachtel im Regal zur Seite und greifen auf das Terminal zu.

Um ins Netzwerk einzudringen, müssen wir ein Minispiel absolvieren. Und gleich danach funkt uns Placide an: »Hör mal, da war noch jemand in diesem Netzwerk, ein irre mächtiger Netrunner, der dich fast gegrillt hätte!« Hätte Placide nicht – natürlich ungefragt – eine Schutz-Software in unserem Gehirn installiert, wären wir jetzt Mus. Puh, Glück gehabt. Fragt sich nur, wer dieser mysteriöse Gegenspieler ist. Außerdem fragt sich, was man mit einem gehackten Netzwerk alles anstellen kann. Nun, so einiges! Zum Beispiel per Fernsteuerungs-Hack die erwähnte Kamera ausschalten. Wir pirschen an der erschlafften Kamera vorbei in die Fitnesshalle der Mall, wo zahlreiche Animals herumhängen. Logisch, die Muskelberge pumpen gerne. In einem Boxring pariert ein Gang-Mitglied die Geraden eines Trainingsroboters, drumherum stehen andere Animals und feuern den Boxer an. Wie sollen wir da vorbeikommen, hinüber zur Treppe ins Obergeschoss?

Ach, ganz einfach: Ein Roboter ist ein technisches Gerät, also verbunden mit dem Netzwerk, das wir gerade geknackt haben. Mittels Fern-Hack deaktivieren wir das Sicherheitsprotokoll der Trainingsmaschine, die ihren menschlichen Sparringspartner prompt mit einer strammen Rechten eindeckt. Und wir meinen eine wirklich stramme Rechte – der Kopf des Animals-Kämpfers explodiert! Die Zuschauer sind entsetzt: Was war das denn?! Wir nutzen die Verwirrung, um vorbeizuschleichen, rüber zum nächsten Hindernis: Auf einer Kraftbank stemmt ein Animal dicke Gewichte. Wie praktisch, dass in Cyberpunk 2077 auch solche Kraftstationen mit dem Internet verbunden und motorisiert sind, um beim Stemmen helfen zu können, falls die eigene Kraft nachlässt. Wäre ja blöd, wenn jemand mit einem Quick-Hack den Motor ausschalten und das Gewicht runterfallen lassen könnte. Tja, das wäre wirklich blöd. Das gefallene Gewicht schaltet den Fleischberg für immer aus, der Weg zur Treppe ist frei. Im Obergeschoss hängen zwei weitere Gang-Mitglieder herum, kein Problem, wir hacken einen Getränkeautomaten, damit Dosen rauspurzeln und auch diese beiden Typen abgelenkt sind. Unser Held pirscht weiter in die mehrstöckige Lobby der Mall, in deren Lichthof der gesuchte Lieferwagen zwischen Säulen und Zierpflanzen parkt. Ziel erreicht, höchste Zeit für den Reboot!

Der Kämpfer: Tür auf!

Denn nun kommen wir endlich zur eingangs erwähnten Klarstellung: CD Projekt will zeigen, wie diese Szene für einen Helden aussehen würde, der auf Heimlichkeit pfeift. Oder besser: eine Heldin. Denn die Entwickler wechseln neben den Skills des Hauptcharakters auch das Geschlecht und schalten zu einer Solo-Kriegerin, die ihre Unterarme gegen metallisch-rote Gorilla Fists einge-



Fette Knarren, große Muskeln: Vs Alter Ego in der E3-Demo ist voll auf Krawall gebürstet.

tauscht hat. Sie steht nun wieder im Gang, an dessen Ende die Kamera summt. Hacking ist diesmal nicht. Zunächst untersuchen wir eine Metalltür außerhalb des Sichtbereichs der Kamera. Mist, verriegelt. Aber wozu gibt es die praktischen Gorilla Fists?

Wir wählen »Aufbrechen«, rammen unsere Stahlfinger zwischen die Türflügel, stemmen sie auseinander und schmunzeln über ein Detail: Auf den Gorilla Fists sitzen kleine Düsen, aus denen blaues Feuer lodert. Das macht den Kraftakt noch etwas glaubwürdiger – Raketen-Power für die Hände!

Hinter der Tür erwartet uns eine Treppe, an deren Ende wir dort ankommen, wo wir vorhin aufgehört haben: im Obergeschoss der Lobby. Die Gorilla-Fäuste haben eine Abkürzung geöffnet! Na, da können wir ja auch gleich mit der Kriegerin weitermachen und eine Treppe runterschleichen – leise sein kann sie nämlich auch und dunkel ist es hier ohnehin, wenn nicht gerade eine alte Neonreklame leuchtet oder Sonnenstrahlen sich durchs Glasdach des Lichthofs tasten. Im Untergeschoss betrachtet ein Animal-Schläger ein Regal mit Sport-Utensilien, also bitte, da schleichen wir einf… Mist, er dreht sich um, entdeckt uns und stürmt sofort los! Animals bevorzugen den Nahkampf, der Alarmierte schwingt ein Messer, wir blocken seine Angriffe mit den Stahl-Unterarmen ab und boxen zurück. Seht her, sagt CD Projekt, Nahkampf kann auch in der Ego-Ansicht Spaß machen! Ob das stimmt, lässt sich schwer beurteilen, ohne selbst zu spielen. Immerhin sieht das Wechselspiel aus Schlagen und Blocken dynamisch aus. Und dank der Gorilla-Fäuste teilen wir ordentlich Schaden aus, sodass der erste unserer Widersacher rasch zu Boden geht.

In der Lobby kommt es schließlich zur Schießerei, Animals stürmen heran, manche stürzen sich in den Nahkampf, andere schwingen Schrotflinten. Einige Gegner hechten in Deckung, bei Treffern steigen (im fertigen Spiel wahrscheinlich abschaltbare) Schadenszahlen empor, das Terrain ist zerstörbar. Manche Gegner scheinen beim Anstürmen durch den Level zu »glitchen«, teleportieren sich unvermittelt einen Meter zur Seite oder nach vorne. Ein Bug? CD Projekt winkt ab: Denkste, die haben einen Reflexbooster genommen! Eine jener Spritzen, die in der ersten E3-Demo zu sehen waren und das Spiel zur Bullet-Time verlangsamten, wenn wir sie selbst nahmen. Das können nun auch KI-Gegner, die sich dann übermenschlich flink bewegen. Im Gespräch mit den Entwicklern erfahren wir: Wenn wir uns ebenfalls einen Reflexbooster reinziehen, werden diese Feinde wieder normal schnell, dafür fließt alles drumherum in Zeitlupe.

Mist, ein Geschützturm, verdammt, der tut weh! Wir stürmen zu einem Gegner, weichen seinem Shotgun-Schuss aus, nehmen ihn von hinten in den Schwitzkasten. Jetzt dient er als unser Schutzschild, was dem Geschütz jedoch herzlich egal ist, es regnet weiterhin Kugeln. Wir gelangen dennoch halbwegs unbeschadet zum Geschütz, einem schweren Maschinengewehr, das jemand auf ein Gestell geschraubt hat.

Wie praktisch, dass die Gorilla-Arme unsere Stärke erhöhen: Wir werfen unseren »Schutzschild« beiseite, greifen nach dem Geschütz und reißen das MG kurzerhand ab. Jetzt gehört es uns! Das Maschinengewehr erweist sich als spürbar durchschlagskräftiger als der Revolver, bei Treffern verlieren die Feinde schon mal gut sichtbar Körperteile. Eine Altersfreigabe ab 18 Jahren dürfte Cyberpunk 2077 sicher sein.

Die Schießereien erreichen beim Zuschauen zwar nicht den herausragenden Spielfluss eines Doom, und auch die KI sieht nicht revolutionär clever aus, obwohl die Gegner regelmäßig unseren Schüssen ausweichen und sich hinter Deckungen hocken. Meist rennen sie aber auf uns zu, praktischerweise direkt ins Schussfeld unseres MGs – das kann jedoch auch an der tumben Natur der Animals liegen. Das Schießen dürfte sich in Cyberpunk 2077 grundsätzlich



Kaum ein Spiel ist aktuell so stimmungsvoll wie Cyberpunk 2077. Die Entwickler haben bei der Gestaltung der Welt ganze Arbeit geleistet.



Knarren sind in Cyberpunk 2077 mächtige Werkzeuge, die schon mal mir nichts, dir nichts Körperteile abtrennen.



ordentlich anfühlen, für ein Rollenspiel wäre das absolut im Rahmen.

Mein Freund, das Kabel

Womit wir beim Thema wären: Rollenspiel – sowie Rollenwechsel! Die Entwickler schalten wieder zurück zu dem männlichen Netrunner, der einige Meter vom Lieferwagen entfernt hinter einem Blumenkübel kauert. Irgendwie hat er es geschafft, bis dorthin zu schleichen. Neben dem Van steht ein Animal-Wächter, der prompt Bekanntschaft mit einer Spezialwaffe des Netrunners macht: dem Nanowire! Dieses ultradünne Kabel schnellt aus unserem Handgelenk zielsicher zum Neural-Anschluss des Gang-Mitglieds, selbst aus einigen Metern Abstand. Wir vermuten, dass diese mächtige Fähigkeit nur fortgeschrittenen Netrunnern zur Verfügung steht und erst mal im Talentbaum freigeschaltet werden möchte. Denn nun haben wir den Feind unter Kontrolle, mehr noch: Nun können wir sogar andere Mitglieder seines Trupps hacken und bei ihnen die Software einsetzen, die wir zuvor ins Netzwerk eingeschleust haben. Nützlich, vorerst begnügen wir uns aber damit, unser Opfer per Gehirn-Kurzschluss zu betäuben.

Der Weg zum Lieferwagen ist frei, wir schleichen hin und verkabeln uns mit einem Terminal an der Seite. Über das Netzwerk meldet sich Placide: Die Karre ist tatsächlich bis zum Dach mit Überwachungstechnik vollgestopft und gehört offenbar NetWatch, der US-Behörde zum Kampf gegen Cyberkriminalität. Wobei Behörde nach schläfrigen Schlipsträgern klingt, was bei NetWatch eine gefährliche Fehleinschätzung wäre. Denn dessen – von den Konzernen finanzierte – Agenten tragen zwar vielleicht Krawatten, sind aber vor allem dafür bekannt, über Leichen zu gehen und illegale Hacker wie die Voodoo Boys brutal zu bekämpfen.

Dafür hat NetWatch einen ihrer Top-Agenten nach Night City geschickt, der wiederum die Animals angeheuert und mit dem Van eine Netzwerkkarte von Pacifica angelegt hat, um das Versteck der Voodoo Boys zu finden. Er ist der Kerl im Obergeschoss, von dem der Pizza-Empfänger vorhin gesprochen hat! Er steckt hinter alldem! Er hat sich im alten Kino verschanzt. Und er hat uns entdeckt. Alarmsirenen kreischen, Warnungen à la »Go away« flackern über Werbebildschirme, und aus allen Richtungen stürmen Animals in die Lobby, hinter denen sich die Türen verriegeln. Eine Falle! Aber keine ausweglose, da steht nämlich dieser Geschützturm, der zufällig auch mit dem Netzwerk verbunden ist, das wir vorhin gehackt haben. Per Quick-Hack kehren wir seine Freund-Feind-Kennung um, damit er die Gang-Angreifer mit MG-Kugeln bespuckt. Überdies hatten wir doch vorhin den Squad des Van-Wächters gehackt, nun können wir ins Netzwerk installierte Software auf seine Kameraden anwenden. Beispielsweise machen wir die Granate in der Tasche eines Gegners scharf. Er zieht sie panisch heraus, will sie werfen – bumm, zu spät! Bei einer Angreiferin setzen wir »Erzwungener Selbstmord« ein. Sie wirft die Shotgun weg, zieht ihre Pistole, drückt sie an ihre Schläfe und danach ab. Hacking kann offensichtlich ganz schön blutig werden.

Auch wegen des Nanowires, mit dem wir nicht nur Feinde aus dem Hinterhalt anzapfen, sondern auch zuschlagen können. Dann schwingen wir das Kabel wie eine Peitsche, mit der wir sogar Körperteile abtrennen, wenn wir richtig zielen.

Bigfoot mit dem Hammer

Alle Gegner sind besiegt und wir stürmen eine Treppe hinauf. Hier wechselt CD Projekt ein letztes Mal den Charakter zurück zur Kämpferin. Die lugt um eine Ecke. Dort drüben ist der Eingang zum Kino, in dem der NetWatch-Agent wartet. Davor wartet allerdings noch jemand anders, nämlich die Anführerin der Animals. Ein Cyberaugen-Scan offenbart nicht nur, dass sie sich »Sasquatch« nennt, sondern auch, dass sie



Laserstrahlen projizieren einen roten Totenkopf an die Hinterwand der Kapelle.



Michael Graf
@Greu_Lich

Mir ist schon klar, dass das Spiel in diesen letzten Monaten Entwicklungszeit noch gewaltige Fortschritte machen wird. So funktioniert Spieleentwicklung eben: Erst werden alle Systeme separat gebaut und dann zusammengesetzt und getestet. Es hat schon seinen Grund, dass Ankündigungen à la Fallout 4 immer kurzfristiger werden: Im Endspurt kann sich noch vieles ändern. Trotzdem: Bei einem Mammutprojekt wie Cyberpunk 2077 hätte ich frühestens auf einen Release im Oktober 2020 getippt. Klar, mit dem frühen Termin möchte CD Projekt den neuen Konsolen entgehen. Wenn die erstmal da sind, sinken die Software-Verkäufe für die Vorgängermodelle erfahrungsgemäß ins Bodenlose. Aber SO früh? Wow. Ich kenne die Polen und ihren Qualitätsanspruch, die werden keinen Murks abliefern. Eine Messedemo sagt zwar wenig aus über den aktuellen Zustand des Spiels, sie ist nur ein auf Hochglanz polierter Abschnitt daraus. Aber CD Projekt hat damit nun eine Messlatte gelegt, die sie halten müssen, selbst wenn das letztlich zu Stress und Crunch führt. Um es klar zu sagen: Ich heiße das nicht gut, über Crunch und die Folgen haben wir gerade erst in einem GameStar-Plus-Report berichtet. Ich beziehe mich lediglich auf den Anspruch der Entwickler, hier nach The Witcher 3 erneut ein nicht nur ambitioniertes, sondern geradezu größenwahnsinniges Rollenspiel zu erschaffen.

furchterregend stark ist, an ihrem Rücken aber eine Schwachstelle hat. Da trägt sie nämlich ihren »Juice«-Tank, der Steroide in ihren wuchtigen Körper pumpt.

CD Projekt versichert, dass wir diesen Bosskampf umschleichen könnten, aber nix da! Das wäre keine Messedemo ohne angemessenen Showdown, auf ins letzte Gefecht! Sasquatch schwingt einen goldenen Vorschlaghammer, dem wir tunlichst ausweichen sollten, denn er ist zwar ziemlich low-tech, zugleich aber ziemlich gut darin, Köpfe zu zermatschen.



Nicht nur Roboter lassen sich hacken und mit Schadsoftware infizieren, auch mit augmentierten Menschen könnt ihr Schabernack treiben.

Per Reflexbooster »beamt« sich die Animal-Chefin zudem in der Gegend herum und weicht gekonnt unseren Schüssen aus. Wir suchen Deckung hinter den Werbetafeln, die günstig platziert vor dem Eingang des Kinos stehen – bis Sasquatch sie mit ihrem Hammer in Stücke haut. Zu allem Überfluss mischt auch noch der NetWatch-Hacker mit, der einzelne Werbetafeln unvermittelt im Boden versenkt und andere ausfährt. Als Netrunner könnten wir die Säulen auch selbst hacken und versuchen, Sasquatch schachmatt zu setzen. Aber das ist nicht einfach, denn Sasquatch setzt ihren eigenen Nanowire gegen uns ein und überlädt für kurze Zeit unsere mechanischen Implantate. Als wir uns wieder berappelt haben, halten wir Abstand und warten, bis Sasquatch mit dem Hammer zum Wuchtschlag ausholt. Wir weichen aus, sie drischt stattdessen auf den Boden und hält anschließend kurz inne, sodass wir sie umkreisen und den Juice-Tank beschießen können. Das betäubt Sasquatch schließlich, sodass wir ungehindert mit unserer Waffe draufhalten können.

Und wenn ihr Lebensbalken schließlich geleert ist, stehen wir vor einer Entscheidung. Töten wir Sasquatch? Oder lassen wir sie leben, weil sie ja nicht die Drahtzieherin des Ganzen ist, sondern nur Söldnerarbeit für NetWatch geleistet hat? Beides kann Folgen haben. Wer weiß, vielleicht brauchen wir irgendwann die Hilfe der Animals, da käme uns die verschonte Chefin gerade recht. Oder wir pusten sie weg und schnappen uns ihren Hammer, der uns sicherlich gute Kampfdienste leisten wird. Entscheidungen, Entscheidungen.

Seitenwechsel gefällig?

Egal, was wir mit Sasquatch anstellen: Der Weg ins Kino ist endlich frei. Im Saal flimmert ein alter Westernfilm über die Leinwand, wir steigen durch die Sitzreihen hinauf zum Projektorraum, wo der NetWatch-Agent über seinem Laptop brütet. Er wendet sich uns zu, hebt die Hand: »Hey, langsam, lass uns reden!« Okay, natürlich gerne.

Er habe die Verbindung zu Placide und den Voodoo Boys unterbrochen, sagt der Agent. Wir können ungestört reden. Ja, er arbeite für NetWatch und suche die Server der Voodoo Boys. Ob wir denen etwa vertrauen, ätzt er? Für die Gang seien wir doch nur ein Putzlappen, den sie nach Gebrauch entsor-



Der NetWatch-Agent will verhandeln. Lassen wir uns darauf ein?

Mal zum Vergleich: Stephen King, auch 71, kommt auf 60 Romane.

gen. Sie würden uns lediglich benutzen, um Brigitte und ihren ersten Offizier zu retten, denn dank der Manipulation des NetWatch-Agenten liegen sie schon seit Tagen »auf Eis«. So nennt man es, wenn Netrunner in den Cyberspace eindringen. In der realen Welt steigen sie dann in ein Eisbad, weil die Körpertemperatur im Cyberspace stark ansteigt. Das Gehirn wird überschwemmt von Daten, die es nicht verarbeiten kann, es wirkt wie ein Fiebertraum. Brigitte & Co. sind im Cyberspace gefangen, solange NetWatch gegen sie arbeitet. Doch was wollen die Voodoo Boys überhaupt im Cyberspace?

Wir stehen vor einer wichtigen Entscheidung: Wir könnten die Voodoo Boys verraten und NetWatch helfen. Es wäre nicht zu unserem Nachteil: Das Cyber-FBI ist skrupellos, klar, aber es beschäftigt hervorragende Netrunner und könnte uns bei der Analyse des Silverhand-Chips genauso weiterhelfen wie die Netzwerk-Priester. In der Demo entscheiden wir uns dennoch für Letztere – und schlagen den Agenten nieder.

Placide ist sofort wieder in unserem Kopf und wir sehen eine kurze Zwischensequenz. Ein Globus, daneben Bilder, Umrisse von Köpfen. Es sind über die ganze Welt verteilte Agenten von NetWatch. Plötzlich färbt sich ein Bildchen rot, dann das nächste und das nächste: Die Voodoo Boys schalten einen Agenten nach dem anderen aus, indem sie seine Cyberware durchbrennen lassen. Okay, das wäre wirklich höchst unangenehm … das Bild färbt sich schwarz, wir sinken zu Boden. Nulllinie? Ja!

Dem Grill entgangen

Als wir erwachen, sind acht Stunden vergangen und Johnny Silverhand ist wieder da: »Hey, wie geht es dir? Du wurdest gerade gegrillt!« Placide hat auch unseren Neuroprozessor überladen. Das kann man eigentlich nicht überleben, das ist tödlich. Doch wir haben überlebt – dank Silverhand? Dank des Chips? Egal, der NetWatch-Agent hatte jedenfalls nicht so viel Glück.

Wir verlassen die Mall durch die Vordertür. Auf dem Weg eine Einblendung: Unser »Street Cred« ist auf Stufe 12 angestiegen. Wir sind jetzt bekannter, wodurch wir vermutlich Zugriff auf bessere Implantate erlangen, bei Händlern niedrigere Preise für Equipment zahlen müssen – und vielleicht auch bestimmte, mit niedrigerem Rang unzugängliche Quests angeboten bekommen?

Draußen warten Placides Spitzel, ihre Gesichter kreidebleich: »Du … du hast das überlebt? Wie kann das sein?« Das Netz ist für die Voodoo Boys eine Religion und wir scheinen auf einmal eine Art Messias zu sein, jemand, für den die Gesetze des Netzes nicht gelten. Die Spitzel willigen ein, uns zu Placide zu fahren, wir nehmen auf dem Rücksitz ihres Autos Platz. Und das Wir vor dem Monitor sieht einen Ladescreen. Das sei nur bei Schnellreisen der Fall, versprechen die Entwickler, in der Open World gebe es keine Ladebildschirme, auch nicht beim Betreten von Gebäuden, egal wie groß. Das können wir soweit auch bestätigen.

Zurück in Batty's Hotel empfängt uns Placide: »Oh, du lebst noch?« Im Dialog können wir entscheiden, ihm ins Gesicht zu schlagen, was wir auch tun. Da tritt eine hagere Frau im Ledermantel hinzu – Brigitte! Sie hat zuvor den NetWatch-Agenten im Cyberspace bekämpft und von den Servern der Voodoo Boys ferngehalten. Deshalb hatte ein Gang-Mitglied unseren Dialog mit Placide gestört: Brigittes Herzfrequenz war gefallen, sie drohte, den Kampf zu verlieren. Jetzt begrüßt sie uns mit einer Mischung aus Ehrfurcht und Verwunderung. Wir sollen ihr ins Allerheiligste der Voodoo Boys folgen.

Die Fahrzeuge im Spiel



Hauptfigur V bekommt in Cyberpunk 2077 zahlreiche Möglichkeiten, sich ein Fahrzeug zu schnappen, um bequem zum Ziel zu gelangen. Im fertigen Spiel soll es nach Angaben der Entwickler Hunderte Autos und Motorräder geben, die man stehlen und für sich nutzbar machen kann. Die Bedienung der Karren funktioniert ähnlich wie in einem Spiel der GTA-Reihe: Ihr steigt ein und brettert selbstständig um die Kurven. Das teils sehr enge Leveldesign der Spielwelt dürfte den Fahrspaß allerdings bisweilen einschränken. Mit »eng« meinen wir in dem Fall, dass V sich in der Demo häufig in sehr detailreichen Arealen herumtrieb – auf Märkten, zwischen Appartementkomplexen, in dicht bevölkerten Gassen. Ein bisschen wie im Prag von Deus Ex: Mankind Divided. und da ist kaum Platz für ausgedehnte Spritztouren.

Komplexes Auto-Gameplay

Die Fahrphysik wirkte in der ersten Gameplay-Demo (die wohlgemerkt eine Pre-Alpha ist) noch ziemlich rudimentär, sehr arcadelastig, ähnlich wie in einem Mafia 3. Das Geschehen schaltet beim Fahren wahlweise in die Third-Person-Ansicht. Wer möchte, kann jedoch jederzeit zur Cockpit-Ansicht wechseln. CD Projekt begründet diesen Perspektivwechsel dadurch, dass lange nicht jeder Spielertyp mit der fehlenden Übersicht einer fixierten Cockpit-Kamera umgehen kann. Ob sich die Fahrphysik bis zum Release grundlegend verbessert, wissen wir noch nicht. Allerdings wollen wir damit auch nicht sagen, dass sich das Auto-Gameplay auf simples Cruisen von A nach B beschränkt. In der Demo gerät V in eine halsbrecherische Verfolgungsjagd. Während die Entwickler um die Kurven heizen, ballern sie aus dem Fahrzeug und verursachen in der Demo einige ziemlich spektakuläre Unfälle und Explosionen. Autorennen soll's im Spiel übrigens auch geben. Need for Speed meets Cyberpunk?

Keine Fluggeräte?

Um es klarzustellen: Es gibt fliegende Vehikel in Cyberpunk 2077. In der Demo schwebt zum Beispiel in einer Mission ein militanter Sanitätertrupp in ein Appartement. Nur könnt ihr diese Fluggeräte nicht selbst steuern. Im Interview mit Leveldesigner Miles Tost haben wir erfahren, dass das vor allem an der komplexen Open-World-Struktur von Night City liegt.

Wenn in manchen Vierteln die durchschnittliche Gebäudehöhe über 50 Stockwerke beträgt, zahlreiche Streben, Verwinkelungen und Übergänge die Straßenschluchten prägen, dann ist es aus Gamedesigner-Perspektive ohnehin schon eine massive Herausforderung, hier ein funktionierendes Auto-Gameplay einzubauen, das Spaß macht und dem Spieler ein Gefühl von Freiheit vermittelt. Je höher diese Freiheit allerdings ausfällt, desto aufwendiger sei das Bugfixing seitens der Entwickler. Mit Cyberpunk 2077 verwirkliche man so oder so bereits das ambitionierteste Projekt, das CD Projekt je angegangen ist. Hier noch steuerbare Flugzeuge einzubauen, würde diesen Rahmen auf ein Level ausdehnen, das kaum noch zu handhaben wäre. Gleichwohl betont Miles Tost aber auch, nicht ausschließen zu wollen, dass dieses Flug-Gameplay es vielleicht doch noch ins Spiel schafft. Nur aktuell gibt es dazu keine Pläne. In jedem Fall werdet ihr aber die Chance bekommen, automatisierte Flugzeuge und Schwebegleiter zu betreten, um damit besonders schnell von einem Viertel ins nächste zu gelangen. Schnellreise ist als Feature bereits bestätigt.

Johnny wer?

Wer ist eigentlich dieser ominöse Johnny Silverhand? Die Figur in Cyberpunk 2077 hätte auf der E3 2019 wahrscheinlich nicht für so viel Aufsehen gesorgt, würde sie im Spiel nicht von Keanu Reeves (»Johnny Mnemonic«, »The Matrix«, »John Wick«) dargestellt werden. Fans des Tabletop-Rollenspiels Cyberpunk 2020 ist Johnny Silverhand aber kein Unbekannter: Bei dem »Rockerboy« handelt es sich um einen legendären Musiker, der für seinen Privatkrieg gegen den Mega-Konzern Arasaka berühmt-berüchtigt ist. Die Klasse der Rockerboys zeichnet sich durch ihr unwiderstehliches Charisma (Keanu Reeves also) und musikalisches Talent aus.

Ob es sich bei Johnny um eine Künstliche Intelligenz oder das tatsächliche Bewusstsein des angeblich verstorbenen Rockerboys handelt, wissen wir zum aktuellen Stand der Dinge noch nicht. Da sich die übergeordnete Geschichte von Cyberpunk 2077 um das Geheimnis der Unsterblichkeit dreht und V ein Chip im Kopf steckt, der eben dieses Mysterium entschlüsseln könnte, liegt die Vermutung nahe, dass tatsächlich der wahre »Johnny Silverhand« durch den Kopf unseres Protagonisten spukt.

Was letztendlich genau hinter dem Keanu-Reeves-Hologramm und dem Unsterblichkeits-Chip steckt, werden wir also frühestens zum Release von Cyberpunk 2077 am 16. April 2020 erfahren. Fest steht, dass Johnny Silverhand definitiv eine wichtige Rolle in der Geschichte zu spielen hat – tot oder lebendig. In der Gameplay-Demo, die CD Projekt Red auf der E3 2019 hinter verschlossenen Türen präsentierte, wird der Rockerboy zum stetigen Begleiter von V, der unser Handeln kommentiert – und gegebenenfalls verurteilt. In einem Interview erklärte CD-Projekt-Mitbegründer Marcin Iwinski, dass die Aufnahmen für Johnny Silverhand 15 Tage gedauert hätten: »Ich glaube, er ist Nummer 2, was die Zahl der Sätze an gesprochenem Text angeht. Ja, über das ganze Spiel verteilt. Ich glaube, wir haben um die 15 Tage an Studio-Aufnahmen, das ist also riesig. Es ist riesig.«



Der virtuelle Wilde Westen

Einen weiteren Ladescreen später – aus Zeitgründen springt CD Projekt in der Demo nach vorn – steigen wir mit Brigitte durch ein Loch in einer Kellerwand rüber in eine unterirdische Maglev-Station. Diese superschnellen Magnetschwebebahnen verbanden einst alle Städte der USA, bis die schon erwähnten Kriege das Streckennetz zerstörten. Durch einen verfallenen Zug gelangen wir auf den Bahnsteig, auf dem die Voodoo Boys ihr Hightech-Lager aufgeschlagen haben: Codes tickern über Monitore, wir fühlen uns prompt an den Film »Matrix« erinnert. Also an den guten, nicht an den Teil mit der Bahnstation (»Matrix Revolutions«)! Und das nicht nur wegen der Codes: Wie in der Filmtrilogie stehen hier Stühle, auf denen die Boys per Kabelverbindung in den Cyberspace eintauchen. Und das sei nun auch für uns notwendig, meint Brigitte. Ob tatsächlich noch etwas vom Menschen Johnny Silverhand auf diesem Chip übrig sei, könne nämlich nur eine einzige Person erkennen: Alt Cunningham.

Freunde der Pen&Paper-Vorlage werden wissend ächzen, Alt ist nämlich wie Johnny eine Berühmtheit des Cyberpunk-Universums. Sie war nicht nur Johnnys Geliebte, sondern auch eine legendäre Netrunnerin, über deren Eskapaden man sich jede Menge Geschichten erzählt. Das Problem: Alt Cunningham ist verschwunden – im gefährlichen Deep Web. Ja, das gute, alte Internet ist seit den Konzernkriegen ein noch gefährlicherer Ort. Die verfeindeten Firmen haben dort künstliche Intelligenzen entfesselt, um ihre Gegner zu unterwandern. Doch diese KI-Monster wandten sich gegen ihre Erschaffer, infizierten das Netz, wucherten und verselbstständigten sich. Das gute alte Prometheus-Motiv hat überall Platz, vor allem



Jetzt geht's los: Schleichen bringt jetzt auch nichts mehr, nur noch der Griff zur Waffe hilft.

im Internet. Und besagtes Internet musste schließlich abgeschottet werden, rundherum errichtete man die Blackwall, eine mächtige Firewall. Dahinter liegt nun das Deep Web, ein gesetzloser Ort, von dem noch nie jemand zurückgekehrt ist – weder tot noch lebend. Die Voodoo Boys fasziniert dieser virtuelle Wilde Westen, deshalb wollen sie uns helfen. Der Weg hinter die Blackwall führt durch eine Datenfestung, eine Art virtuelles Fort Knox, das wir durchqueren müssen.

Brigitte fordert uns auf, in eine Badewanne zu steigen, für Neulinge sei das am besten, weil sonst Körper und Hirn unter dem Datenbeschuss überhitzen. Ein Gang-Mitglied schüttet Eiswürfel in die Wanne, uns wird schwarz vor Augen, wir tauchen in den Cyberspace ein. Statt bunter Linien wie in »Tron« oder System Shock erwarten uns graue, flackernde Nebelschleier und verschwommene Formen, wie in einem Fiebertraum eben. Und mittendrin steht eine halb durchsichtige Brigitte, die uns bittet, ihr zu folgen, an den Fuß der Blackwall. Die ist hier eine turmhohe Mauer, durchzogen von roten Schlieren. Wir schauen auf das Gebilde. Uns ist bereits mulmig. Da drückt etwas von der anderen Seite gegen die Firewall. Mit dem Willen zu entkommen, eine große Ausbuchtung entsteht, rote Schlieren überall, wütend, frustriert. Noch hält die Mauer, aber es fühlt sich an, als würde sich auf der anderen Seite ein Leviathan gegen seine Ketten stemmen, als würde er kurz vorm Ausbruch aus seinem Gefängnis stehen. Und dessen finsteres Reich sollen wir betreten? Das Bild wird schwarz. Die Demo ist zu Ende

Wie, das war's schon?

Nein! Ausgerechnet jetzt! Der Cyberspace spielt für ein Cyberpunk-Setting eine zentrale Rolle, zu gerne hätten wir gesehen, wie Cyberpunk 2077 die virtuelle Welt umsetzt, erst recht, weil die Pen&Paper-Vorlage hierfür ganze eigene Spielmechaniken auffährt. Beispielsweise klingen Kämpfe im Cyberspace fast wie in einem Fantasy-Rollenspiel, da werden digitale Feuerbälle geworfen und mit Code-Schutzschilden abgewehrt, künstliche Intelligenzen können in allen möglichen Formen auftreten, etwa als virtuelle Monster oder Drachen. Mehr darüber erfahrt ihr in unserem Report zu den Möglichkeiten des Cyberpunk-Settings auf GameStar.de (https://bit.ly/2XjoSJw).

Wie wird der Cyberspace also aussehen? CD Projekt hüllt sich in Schweigen, klar. Allerdings haben die Designer mit den Weltenreisen in The Witcher 3 und dem Märchenland von Blood and Wine bereits gezeigt, dass sie nicht davor zurückschrecken, für einen Teil des Spiels ganz eigene Grafiksets zu entwerfen – gut möglich, dass uns im Cyberspace von Cyberpunk 2077 tatsächlich eine völlig andere Welt erwartet, die in Teilen anderen Gesetzen gehorcht.

Apropos Welt: Auch davon gab es nur wenig zu sehen, der gezeigte Abschnitt von Pacifica wirkt kompakt. Was ist mit der Open World, was können wir dort tun? CD Projekt verspricht, dass es im Gegensatz zu The Witcher 3 keine reinen Arbeitsbeschaffungs-Nebenaufgaben wie die Monsternester mehr geben wird; alles, was wir in Night City und Umland tun, soll zumindest in kleine Geschichten eingebettet werden (mehr Versprechen im Kasten). Zu sehen gab's davon noch ebenso wenig wie von der Reise ins All zu einer Raumstation oder gar zum Mond, die der letzte E3-Trailer angedeutet hat.

Auch einen weiteren Charakterzweig haben die Entwickler nicht gezeigt, nämlich den des Technikers. Alles, was es davon zu sehen gab, war das nur wenig beeindruckende Herumschrauben an einem Schaltkasten in der letztjährigen Messedemo. Schön, aber was können technisch begabte Helden noch außer zu schrauben? Geschütztürme bauen, Roboter befehligen, Autos knacken, die kaputte Mikrowelle der Nachbarin reparieren? Irgendwas jenseits des Standards? Es gibt noch so viel zu zeigen und gar nicht mehr so viel Zeit dafür. In knapp zehn Monaten soll Cyberpunk 2077 nämlich bereits erscheinen. CD Projekt dürfte also auch auf der kommenden Gamescom und in den nur wenigen Folgemonaten noch so einiges enthüllen – und klarstellen. Nicht, dass am Ende noch jemand denkt, Cyberpunk 2077 sei überhaupt kein Open-World-Spiel. ★



Im Kampf gegen Sasquatch setzen wir den Nanowire als Peitsche ein.



Peter Bathge
@GameStar_de

Ob der Hype für ein Videospiel berechtigt ist, das lässt sich vor Release immer schwerer sagen. Entwickler sind äußerst geschickt darin, spezielle Messedemos zu erschaffen, die ihre Spiele vorab im besten Licht erscheinen lassen. Geskriptete Szenen verbergen KI-Schwächen, bewusst ausgewählte und monatelang polierte Levels geben keine Auskunft über Probleme, die sich erst im weiteren Spielverlauf herauskristallisieren. Man kann den Herstellern da gar keinen Vorwurf machen: In den meisten Fällen ist diese Irreführung keine böse Absicht. Das Spiel ist oft einfach noch nicht so weit, um es in seiner Gänze vorzustellen, stattdessen müssen wir uns mit einem Ausblick auf das erhoffte Ergebnis der Entwicklerbemühungen begnügen; so wie es sich später einmal im Idealfall spielen könnte. Aber bei Cyberpunk 2077 war es schwer, all das im Gedächtnis zu behalten, während ich im abgedunkelten Kino auf der E3 saß und versuchte, jedes noch so kleine Detail dieser Präsentation aufzusaugen. Denn Cyberpunk 2077 hat mich einmal mehr beeindruckt – und am liebsten hätte ich das Gamepad an mich gerissen und selbst gespielt. Natürlich lief auch diese Demo in engen Grenzen ab, musste sich der Vorspieler an ein streng vorgegebenes Skript halten – mit ganz wenigen erlaubten Abweichungen. Und trotzdem lud die Beispielmission bereits zum Träumen ein, kann ich mir gut vorstellen, wie es sein wird, im fertigen Spiel Pacifica zu erkunden und auch mal abseits des Weges spannende Szenen zu beobachten. Denn in Cyberpunk 2077 stecken so viele aberwitzige Details, so viel Liebe seitens der Entwickler – es ist schwer vorstellbar, dass das alles nur zu Präsentationszwecken eingebaut wurde und der Rest des Spiels dieses Level nicht halten kann. Aber als Journalist ist es meine Pflicht, auf diese Möglichkeit hinzuweisen. Ich muss erwähnen, dass die Künstliche Intelligenz der Gegner mich noch nicht restlos überzeugt hat und die Grafik in diesem Alpha-Stadium noch eine Extraschicht Politur vertragen könnte. Und natürlich möchte ich euch den von Herzen kommenden Rat mit auf den Weg geben, niemals vorzubestellen. Auch wenn‘s bei Cyberpunk 2077 besonders schwerfällt, diesen Impuls zu unterdrücken. Ich verstehe das, ich habe die E3-Demo gesehen.

... und darin ganz speziell in der Erzählung der Privatdetektivin Brawne Lamia.