

Cyberpunk 2077

WIR HABEN ES GESPIELT!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **19.11.2020**



Der Autor

Micha ist verrückt, sagen sie bei GameStar, weil er so gerne und viel schreibt, vor allem über seine heiß geliebten Rollenspiele. Auch über solche aus der Ego-Perspektive: Seit Michael Anfang der 90er-Jahre gemeinsam mit seinem großen Bruder den Abenteuer-Klassiker Ultima Underworld gespielt hat, liegt ihm das Weltenerkunden durch Heldenaugen. Und weil er auch die Witcher-Trilogie aus-

wendig kennt und die potenziell hochspannenden Geschichten des Cyberpunk-Settings mag, sagte er bei der Anspiel-Einladung zu Cyberpunk 2077 natürlich schon zu, bevor CD Projekt sie vollends ausgesprochen hatte.

Nach mehreren vorgefertigten Mes-
sedemos konnten wir Cyberpunk
2077 endlich selbst anfassen und be-
schreiben unsere Erkenntnisse in ei-
nem der ausführlichsten Artikel der
GameStar-Geschichte. Von Michael Graf

Genau in dem Moment, als der Cyberpsycho einen fliehenden Polizisten niederschießt, ruft mich der Mann mit dem entflammten Gemächt an. Er wolle sich nochmal für mei-

ne Hilfe neulich bedanken und sich jetzt ein hochwertigeres Sexualimplantat zulegen, das ... Alter, jetzt nicht! Hier brüllt ein durchgeknallter Cyborg, dass »sie« ihn nicht kriegen werden und schießt mit einem Tech-Präzisionsgewehr um sich, das auf 200 Meter Distanz ein Ohrläppchen pierct – und den zugehörigen Kopf gleich mit! Und ich kauere hinter einem Container und spreche mit einem Spinner über seinen Penis! Na danke, willkommen in Cyberpunk 2077.

Wegweiser durch unsere Mega-Preview

Ihr könnt diese Preview einfach am Stück lesen, denn so ist sie geschrieben worden. Wenn euch aber bestimmte Aspekte wie etwa die Open World im Speziellen interessieren und ihr da noch mal genau stöbern wollt, hilft euch unser kleiner Wegweiser durch den Text.

Lebensgeschichten

- 17 › Ein Spiegel der Gesellschaft
- 18 › Als Corpo erstmal kotzen (minimale Spoiler)
- 20 › Er kam aus der Wüste (minimale Spoiler)
- 21 › Grand Cyberheft Punkauto (minimale Spoiler)

Das Gameplay im Detail

- 22 › Wie damals, nur spiele ich selbst
- 22 › Das überarbeitete Hacking
- 23 › Waffen und Kleider modden
- 24 › Schießen wie in Destiny
- 25 › Der Techie ist wechie
- 25 › Mehr Charakterentwicklung als erwartet

Allgemeines

- 27 › Eine Welt, die sich Zeit lässt
- 28 › Meine erste Fahrstunde
- 29 › Cyberware für die Profis
- 31 › Cyberpunk bittet zum Braindance
- 37 › Deutsch mit Mamacita

Open World

- 33 › Eine Welt blutet Atmosphäre
- 34 › Schnellreise zum Ruhm
- 35 › Fahndungslevel wie in GTA
- 35 › Fragezeichen für die Vielfalt

Okay, der Penisspinner ist neu, der Cyberpsycho aber schließt einen Kreis: Im Januar 2013 zeigte der Teaser-Trailer zu Cyberpunk 2077 eine Amokläuferin mit Mantis-Armklängen, die es mit den Implantaten übertrieben und ihren Verstand verloren hat. Jetzt, also ziemlich genau siebeneinhalb Jahre und 17,5 Millionen YouTube-Aufrufe später, kann ich die Cyberpsychose selbst im Spiel erleben und mich auf einer zugemüllten Straßenüberführung mit dem brüllenden Scharfschützen anlegen. Denn Cyberpunk 2077 ist endlich kein Trailer, keine vorgestanzte Messedemo mehr, sondern ein Open-World-Spiel zum Anfassen, zum Schießen und Schleichen, Fahren und Hacken, Braindancen und Questen. Aber auch kein Spiel mehr zum Roboter-Gassigehen oder Organhändler-in-Badewannen-Ertränken, manch angedachtes Feature hat CD Projekt nämlich verworfen – zugleich aber viel mehr Charakterentwicklung reingepackt, als ich nach der letzten Demo erwartet hätte. Und erst recht nach dem schwächigen Talentsystem von The Witcher 3, da hatten die Entwickler offenbar etwas zu beweisen. Vier Stunden lang habe ich Cyberpunk 2077 gespielt, die Story verfolgt, die Open World erkundet und so viel erlebt! Der Cyberpsycho und der Mann mit dem entflammten Gemächt sind erst der Anfang. Oder eigentlich das

Ende. Zum Beginn meines Abenteuers muss ich nämlich erst mal kotzen.

Ein Braindance, das wär's!

Was das heißt? Habt ein wenig Geduld! Zwar hat uns CD Projekt auch neues Videomaterial aus Cyberpunk 2077 gezeigt, das zeigt aber nicht, was ich persönlich erlebe. Eigene Videos aufnehmen darf ich nämlich nicht beim Spielen, übrigens auf einem PC mit GeForce RTX 2080 Ti, also inklusive Raytracing-Effekten. Tatsächlich sieht die Beleuchtung vor allem bei Nacht und Regen so sagenhaft natürlich aus, dass ich öfters innehalte und die Umgebung bestaune: die Neonreklame der Wolkenkratzer, die Gassen voll kleiner Shops, selbst brennende Tonnen, deren Rauchschwaden den Feuerschein widerspiegeln. Ja, das ist größtenteils bloß Kulisse. Der spielerische Nutzen einer brennenden Tonne hält sich in Grenzen, viele Shops darf ich nicht betreten und nicht jeder zugemüllte Hinterhof verkündet gleich die Grafikrevolution. Dennoch inszeniert Cyberpunk 2077 seine Kulisse enorm stimmungsvoll. Fürs Interaktive sind ja dann Cyberpsychos, Penisspinner und andere Gestalten zuständig.

Warum lässt mich CD Projekt das nicht im Detail zeigen? Nun, die Entwickler befürchten, dass Eigenbauvideos auch die Ecken und Kanten der aktuellen Vorabversion offenbaren könnten: die Texturen, die selten mit leichter Verzögerung nachschärfen, die Clipping-Fehler in einigen NPC-Animationen, die Gangsterleiche, an der ich einmal hängen bleibe, die wegen eines Verkehrs-Bugs zu leeren Highways oder die noch fehlenden Raytracing-Spiegelungen in Pfützen und auf glatten Metallböden. All die Dinge eben, die danach in Downgrade-Threads auf Reddit genüsslich seziert würden. Logisch, das gerade erst auf den 19. November 2020 verschobene Cyberpunk 2077 ist noch nicht fertig. Aber es kann sich dennoch schon sehen lassen. Wenn das gesamte Spiel in dem Zustand erschiene wie der Prolog, den ich einmal durchgespielt und dann noch zweimal mit den beiden alternativen Lebensge-

schichten neu gestartet habe (Nomade, Chombatta!), müsste sich CD Projekt zumindest nicht in Grund und Boden schämen. Doch so weit ist das gesamte Spiel eben noch nicht, daher ja die Verschiebung.

Zurück zum Thema, denn was schwafle ich über Text und Video – ein Braindance, das wär's! So heißen im Universum von Cyberpunk 2077 die aufgezeichneten Erinnerungen eines Menschen, die sich andere zum Vergnügen reinziehen. Am teuersten und beliebtesten sind Morde, bevorzugt aus der Sicht des Opfers. Diese Hirntänze nutzt Cyberpunk 2077 als futuristischen Cousin der Hexersicht aus The Witcher 3: Ich spule Erinnerungsfetzen vor und zurück, um nach Hinweisen zu fahnden – wie 2010 in Dontnod's Remember Me oder bei den Tatortuntersuchungen von Batman: Arkham Knight.

So einen Braindance hätte ich nun auch gerne für euch, damit ihr in meinen Erinnerungen wühlen und aus erster Hand nacherleben könntet, was ich gespielt habe – und vielleicht auch Details entdeckt, die mir entgangen sind. Insgesamt ist in meinen vier Stunden Cyberpunk 2077 nämlich so viel passiert, dass ich kaum alles wiedergeben kann, auch wenn das hier ein langer Artikel geworden ist. Knapp 14.000 Wörter.

Drei Leben, drei Geschichten

Apropos Anfang: Was heißt eigentlich Prolog? Nun, in den ersten Stunden führt mich Cyberpunk 2077 durch einen geradlinigen Einstieg, in dem mir noch nicht die komplette Open World offensteht. Aus einem Grund, den ich zwecks Spoiler-Vermeidung lieber verschweige, versperren bewaffnete Polizisten samt Streifenwagen die Highways in andere Stadtteile und ins Umland von Night City, sodass ich im Bezirk Watson samt un-

Cops vs. Superreiche

Cyberpunk 2077 bedient sich üblicher Klischees seines Science-Fiction-Untergenres, aber bricht sie auch, wenn es der Spannung in der Erzählung dient. Hier werden wir bei einem Autoklau von der Polizei überrascht, Officer Stints ist aber kein übler Kerl. Das Problem sind Snobs wie der Wagenbesitzer, der mit seinen Sumo-Bodyguards aufkreuzt.



mittelbarer Umgebung festsitze – die ich dann aber frei erkunden darf. Bevor das geschieht, steht erstmal die wichtigste Wahl des Spiels an. Nein, nicht der Schwierigkeitsgrad. Zwar wird das fertige Spiel mehrere Härtestufen bieten, in unserer Version fehlen die aber, CD Projekt feilt aktuell am Balancing. Und nein, wir wählen auch nicht die Charakterklasse, denn Cyberpunk 2077 verzichtet auf ein starres Klassenkorsett, ich darf Fähigkeiten und Vorlieben beliebig kombinieren. Meinem Katana-schwingenden, schallgedämpft schießenden Schleichhacker steht also nichts im Wege! Wie das Charaktersystem im Detail funktioniert, erkläre ich natürlich noch.

Die wichtigste Wahl zum Spielbeginn ist die Lebensgeschichte. Wie in Dragon Age: Origins bestimme ich hier die Herkunft meines Charakters. Zur Erinnerung: CD Projekt hat das ursprünglich komplexere System, in dem ich detailliert meinen bisherigen Le-

bensweg zurechtschneiden konnte (Motivation, Held der Kindheit etc.), auf drei Ursprungsschablonen zusammengedampft, um deren Folgen fokussierter umsetzen zu können. Schließlich sollen die Lebensgeschichten den Handlungsverlauf spürbar beeinflussen. Zu viel Verästelung hätte die Entwickler womöglich überfordert, zumal in Cyberpunk noch unzählige andere Entscheidungen die Quest- und Dialogpfade beeinflussen. Zur Wahl stehen diese drei Pfade:

› Corpo

› Mit üppigem Einsatz meiner Ellenbogen habe ich mich ins mittlere Management des Arasaka-Großkonzerns empor gekämpft und bin bestens bewandert in den subversiven Methoden der Unternehmensschergen.

› Street Kid

› Auf den Straßen des lateinamerikanisch dominierten Heywood-Distrikts



arasaka

Durch Regen sollen dynamisch Pfützen auf den Straßen entstehen. Die Raytracing-Spiegelungen, die ihr hier seht, waren in unserer Anspielversion aber noch nicht drin.





Der Nomaden-Einstieg in den Badlands bildet einen starken Kontrast zur neonbeleuchteten Innenstadt.

habe ich gelernt, was Überleben wirklich bedeutet. Mein persönliches ABC lautet: Autos (klauen), Banditen (schlagen), Cops (bestechen).

► Nomade

- Einst war ich Mitglied eines Nomaden-Clans, der in Autos und auf Motorrädern durch die Wüste zog. Jetzt habe ich mich selbstständig gemacht und schlage mich als Schmuggler durch.

Anders als vielleicht manche von euch erwarten, gibt es für die Lebensgeschichten keine eigenen Fähigkeiten oder spezielle Quests, stattdessen verspricht CD Projekt, sie in die Haupthandlung zu verweben. Beispielsweise könnte ich es später im Spiel erneut mit Nomaden zu tun bekommen – und diese Begegnung dürfte komplett anders verlaufen, wenn ich selbst als Nomade aufgewachsen bin und die Gepflogenheiten der Auto-Clans kenne. Als Corpo schlage ich mich dagegen besser in der Konzernwelt, als Street Kid im Umgang mit Gangs und Kriminellen. Noch lässt sich nicht abschätzen, wie konsequent CD Projekt die drei Lebenspfade umsetzen wird und wie gravierend die Folgen tatsächlich sind. Zumindest aber dürfte jede Vorgeschichte einen Teil der Handlung aus einer ganz anderen Perspektive zeigen, ein gewisser Wiederspielwert wäre Cyberpunk 2077 damit nicht abzusprechen. Zumal ja noch das freie Charaktersystem dazukommt, nach einem Durchgang als Corpo-Hacker könnte ich als Schrotflinten-Nomade einen zweiten Anlauf wagen und andere Entscheidungen treffen.

Ein Spiegel der Gesellschaft

Okay, das ist Zukunftsmusik, deren Orchester noch bis zum Test von Cyberpunk 2077

pausieren muss. Eine konkrete Auswirkung der Lebensgeschichte erlebe ich dafür schon jetzt, nämlich die ersten zehn bis 15 Minuten des Prologs. Wie in Dragon Age: Origins darf ich meine Vorgeschichte nämlich nicht nur wählen, sondern auch einen wichtigen Teil davon selbst spielen. Genauer gesagt erlebe ich nach, wie mein Charakter den Latino-Mitstreiter Jackie kennenlernt, mit dem ich später in Night City die Söldnerkarriereleiter erklimme.

Am Anfang jeder der drei Prologvarianten steht jeweils das gleiche: ein Spiegel, beschriftet mit aufmunternden Slogans à la »Kehr um!«. So will CD Projekt nicht nur auf, ähem, bevorstehende Herausforderungen hinweisen, sondern vor allem etwas ganz Wichtiges zeigen: mich selbst! Schließlich erlebe ich Cyberpunk 2077 komplett aus der Ego-Perspektive, eine optionale Außenkamera gibt's lediglich beim Autofahren. Beim

Hinabgucken kann ich zwar jederzeit meinen Körper sehen, aus dem bisherigen Feedback haben die Entwickler aber entnommen, dass Spieler auch gerne ihr Gesicht betrachten, wenn sie schon zum Spielbeginn so viel Zeit im Charakter-Editor verbracht haben. Den hat CD Projekt seit den letzten Demos nochmals überarbeitet und um weitere Optionen bereichert. Nachdem ich mich im ersten Schritt für Mann oder Frau entschieden habe, darf ich mein Aussehen und falls gewünscht auch meine Geschlechtsmerkmale anpassen: Ein weiblicher Körper mit Penis, ein männlicher mit Vagina oder gar keine primären Geschlechtsorgane – all das lässt sich im Editor einstellen. Die Körperbasis entscheidet darüber, ob mich NPCs als »er« oder »sie« ansprechen. Die Stimme des Charakters (es gibt einen Sprecher und Sprecherin) lässt sich unabhängig davon frei wählen.



Eine fliegenden Limousine kutschiert mich zu Lizzie's Bar – so lässt es sich leben!

Natürlich lässt sich auch sonst alles Mögliche anpassen: Augen, Ohren, Nase, Kieferpartie, Penislänge (kein Scherz) sowie natürlich die Form und Farbe der Haare und Augenbrauen sowie die Farbe der Schamhaare (ebenfalls kein Scherz). Für die Körperform gibt es allerdings keine stufenlosen Schieberegler à la Elder Scrolls, stattdessen wähle ich bei jeder Option aus mehreren vorgefertigten Varianten: kleine Nase, große Nase, spitze Nase und so weiter. Neben der Hautfarbe lässt sich außerdem die Schattierung von Hautunreinheiten separat einstellen, obendrauf kommen Narben und Tätowierungen. Und weil wir uns hier ja in einem Cyberpunk-Setting bewegen, in dem Bodysculpting – also das Anpassen des eigenen Körpers – so alltäglich ist wie ein Blue-screen bei Windows 95, gibt es auch diverse abgefahrene Optionen, etwa für die Augen. So kann ich neben normalen Irisfarben auch spezielle Leuchtvarianten wie Rot oder Gelb einstellen, oder ich pfeife ganz auf Mutter Natur und schraube Glotzböbel mit Spiral- oder Karomuster in meinen Schädel. Gleiches gilt für Tattoos, auf Wunsch ergänze ich Körper- und Gesichtsschmuck um Gimmicks wie Leuchtstreifen, die hinten an meinen Beinen hinablaufen. Und damit ich all das auch sehen kann, ist mein Charakter bei der Erstellung nackt. Zumindest in den europäischen Versionen von Cyberpunk 2077, für die in Sachen Adamskostüm empfindlichen USA dürfte es verpixelte Charaktere und weniger Optionen geben.

Als Corpo erst mal kotzen

Wer sich den ganzen Aufwand sparen will, kann natürlich auch einfach auf den Zufallsknopf klicken, damit das Spiel den Men-



Der Sheriff bedroht mich beiläufig. Hey, Opa, die 60er-Jahre haben angerufen und wollen ihr Klischee zurück!

schengenerator anwirft. Und damit ich mein Alter Ego auch live im Spielgeschehen erleben kann, gibt's eben direkt zum Prolog-Auftakt einen Spiegel zum Bewundern. Oder zumindest zum Wundern, beim ersten Durchlauf spiele ich nämlich eine Frau mit feuerroter Tingeltangel-Bob-Mähne und Spiralaugen, die irgendwie gar nicht zum strengen Businessanzug meiner Corpo-Lebensgeschichte passen wollen. Aber hey, Night City ist eine freie Stadt, und eine Karriere bei Arasaka hängt eben nicht von Äußerlichkeiten ab, sondern von inneren Werten: Gewissenlosigkeit, Unmoral, Niedertracht – das sind die Tugenden der modernen Unternehmenswelt. Zu Beginn arbeite ich noch bei der Megacorporation – mit Betonung auf »noch« – und kotze ins Waschbecken der Unisex-Toilette. Ja, es gibt ein Klo für alle, wie bei Ally McBeal. Der aus Deus Ex be-

kannte Rüffel des Chefs, wenn ich das stille Örtchen des anderen Geschlechts besuche, fällt also schon mal flach. Hinter mir im Spiegel beobachte ich einen Kollegen, der reinkommt und innehält, ich schnauze ihn gleich mal an: Verzieh dich, hier gibt's nichts zu sehen! Aber warum habe ich mich gerade meines Mittagessens entledigt? Aus Nervosität, wie ein Telefonat mit meinem alten Freund Jackie offenbart: Eine von mir geleitete Arasaka-Operation in Frankfurt ist komplett entgleist, irgendwas mit der Europäischen Raumfahrtbehörde, Jenkins will mich sprechen. Hoffentlich keine Abmahnung oder gar Kündigung, die potenziellen Nachfolger warten nur darauf, mir ein Messer in den Rücken zu rammen, und die Arbeitslosenhilfe wird in Night City ohnehin vor allem in bleihaltiger Form ausgegeben. Nach dem Telefonat mit Jackie darf ich einen



Zu Lizzie's Bar kehre ich später im Prolog noch einmal zurück.



In meiner frisch reparierten Nomadenkarre brause ich durch ein Wüstenkaff.

kleinen Abschnitt der Arasaka-Zentrale erkunden und Details entdecken. Auf der Toilette haben sich drei Mitarbeiter zum Rauchen versteckt, wie damals in der Schule. Denn Arasaka verlangt von seinen Angestellten geradezu samuraihafte Disziplin, Rauchen und andere Abhängigkeiten gelten als Zeichen der Schwäche. Im Foyer propagiert ein riesiger Bildschirm die Unternehmenserfolge (»Einer unserer Sicherheitsleute hat sich bei einem Attentat vor den japanischen Kaiser geworfen!«), auf Displays im Fahrstuhl läuft in Dauerschleife die Lebensgeschichte des 150-jährigen Konzernchefs Saburo Arasaka: im Zweiten Weltkrieg abgeschossen, überlebt, Firma gegründet.

Als ich vor einem Konferenzraum innehalte und penetrant reinglotze, glotzt ein Mitarbeiter ebenso penetrant zurück und schaltet dann den Sichtschutz ein – die Scheibe wird rauchig, ich sehe nichts mehr. Beim Vorbei-

gehen tuscheln andere Angestellte über mich: Das ist sie! Die mit Frankfurt! Ja, »sie«, selbst solche kleinen Sprachschnipsel lässt CD Projekt für beide Geschlechter vertonen. In orangefarbenen Glaskabinen stieren Mitarbeiter auf Monitore, an meinem eigenen Arbeitsplatz kann ich E-Mails lesen (»Wie wäre es mit einer Auszeit dort, wo die Stars Urlaub machen?«) und mir eine Drogen-Inhalation reinpfeifen (was die Spielansicht vorübergehend bunt färbt). Ein Kollege fragt, was denn mit dem Agenten vor Ort in Frankfurt passieren soll. Der Mann hat Familie, bei einem Verhör würde er sicherlich einknicken! Ich ordne an, dass er in Deutschland bleibt. Wäre ja noch schöner.

Okay, das bis hierhin war nur »Fluff«, also rein atmosphärische Kleinigkeiten ohne Belang für die Handlung. Also auf zum Gespräch mit dem Chef, dessen Inhalte ich lieber geheim halte. Na gut, die Kurzfassung:

Jenkins will mich gar nicht feuern, sondern hat andere Pläne, bei denen ich ihm helfen soll. Puh, gerne! Und noch ein cooles Detail: Ein Newsticker am oberen Bildrand, durch den zuvor Nachrichten und Börsenkurse gewandert sind, verrät während des Gesprächs Infoschnipsel über Jenkins: 43 Jahre alt, keine Kinder, hasst Sport. Diesen Newsticker sehe ich, weil in meinem Konzernkörper hochmoderne Cyberware steckt und mein Augen-Implantat automatisch hilfreiche Kleinigkeiten einblendet. Gut möglich, dass ich die später in Dialogen einsetzen darf, um meinen Gegenüber zu manipulieren: Hey Chef, Sport ist Mord, stimmt's?

Freiflug mit dem Pimpobil

Jenkins bietet mir sogar einen Freiflug in seiner gepanzerten Limousine an. Seiner gepanzerten, fliegenden Limousine. Selbst steuern kann ich Luftfahrzeuge in Cyberpunk 2077 nicht, mich aber reinsetzen und meinen ersten Aha-Moment erleben: Im lederbezogenen Pimpobil gleite ich per Autopilot – und ohne Ladepause – aus dem Hangar hinaus, lasse mir vom Getränkeautomaten einen Champagner einschenken (den ich auf Tastendruck ausschürfe) und werfe meinen Premierenblick auf die nächtliche Skyline von Night City: Die Limousine schlängelt sich zwischen den Konzerntürmen des Stadtzentrums hindurch, vorbei an bunter Leuchtreklame und riesigen Werbescreens und Richtung Zuhause – ah, nein, lieber Richtung Lizzie's Bar, einem Braindance-Laden in Downtown. Dort will ich mich mit Jackie treffen, es gibt meine Nicht-Kündigung zu feiern!

Weil das Lizzie's keine Parkplätze für Fluglimos ausgewiesen hat (Saftladen!) setzt der Gleiter auf einem Basketballfeld



Jenkins ist mein Vorgesetzter – und zitiert mich zu sich. Kein gutes Omen.



Wer genau hinschaut, erkennt im Hintergrund schon die Türme von Night City. Bevor ich die erreiche, muss ich aber erst mal durch den Zoll.

auf, was den basketballspielenden Straßen-gangstern dort nicht gefällt. Sie erwarten mich vor der Tür und beschweren sich – und ich habe zwei Möglichkeiten. Erstens: nichts tun. Zweitens: zuschlagen. Ich entscheide mich für zweitens, jappe einem der Kerle in den Kehlkopf und donnere dem anderen den Ball gegen den Schädel (eine automatische Sequenz). Okay, ich habe also auch mächtige Arm-Implantate. Den wegwullenden Ball kann ich auf Tastendruck aufheben und aus 15 Metern Entfernung (ebenfalls automatisch) ins Netz befördern. Ja, ich bin so sympathisch wie Juckreiz. Trotzdem muss ich ein bisschen grinsen.

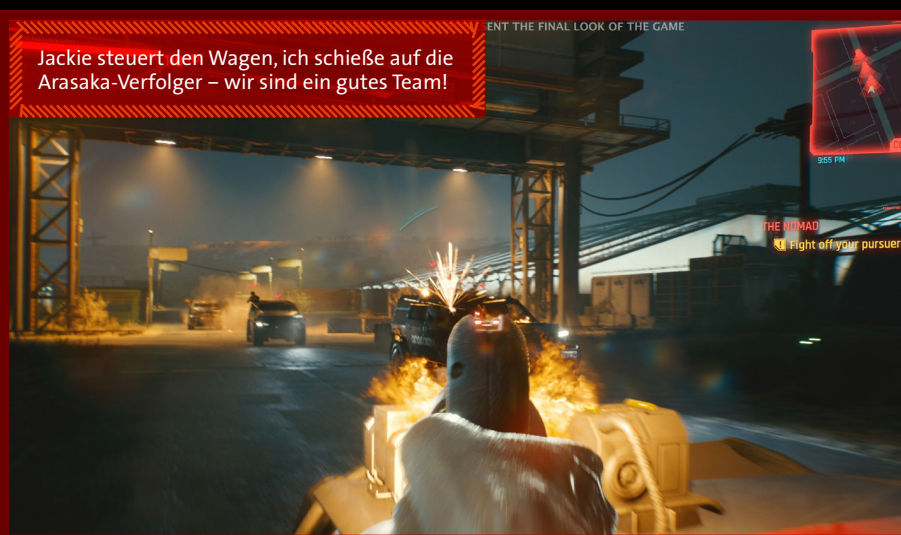
Was genau im Lizzie's passiert, soll abermals ein Spoiler-Geheimnis bleiben. Sagen wir einfach, dass ich danach nicht mehr für Arasaka arbeite und meine schönen Konzernprivilegien einbüße: keine Hightech-Implantate mehr (Tschüss Newsticker und Basketball-Pwnage!) keine Platin-Mitgliedschaft bei Trauma Team, dem privaten Ambulanz-Service von Night City. Also beschließen Jackie und ich, uns fortan eben als Söldner durchzuschlagen – oder wie man in Night City sagt: als Cyberpunks. Das ist das Ende der Corpo-Ursprungsgeschichte.

Er kam aus der Wüste

Nun fragt ihr euch vielleicht, warum ich einen nur viertelstündigen Ausschnitt des Prologs so ausgiebig beschreibe. Um euch ein Gefühl dafür zu geben, wie der Corpo-Auftakt eine eigene Perspektive auf die Cyberpunk-Welt vermittelt, die Perspektive als Konzern-Kotzbrocken nämlich. Hightech-Implantate, Luxuslimousinen und Champagner auf der einen Seite, Stress, Angst, Drogen und Ellenbogen auf der anderen. Diese Perspektive ist so wichtig, weil sie sich funda-

mental von denen der beiden anderen Ursprungsgeschichten als Street Kid und Nomade unterscheidet. Es macht eben einen Unterschied, ob ich Champagner im Flugauto schlürfe oder in einer heruntergekommenen Garage am Motor meiner liege-gebliebenen Karre schraube, während mich der überforderte Mechaniker frech von der Seite anlabet. Das geschieht nämlich im Einstieg als Nomade. Oder besser Ex-Nomade, schließlich habe ich meinen Clan verlassen und reiße mir zum Auftakt vor dem Spiel mein Clan-Abzeichen von der Weste. Macht's gut, Bakkers! Warum, das erklärt Cyberpunk 2077 hier nicht – gut möglich, dass es später eine Rolle spielt. Jedenfalls repariere ich in einem Drecksnest irgendwo in den Badlands – der Wüste außerhalb von Night City – meinen kaputten Jeep. Ein Schmuggelauftrag hat mich hierher geführt, ein Typ namens Jackie will etwas über die

Stadtgrenze schaffen. Eigentlich genießen Nomaden in der Welt von Cyberpunk einen gewissen Respekt, weil sie meist in großen Konvois unterwegs sind. Einer Horde Jeeps mit Raketenwerfern widerspricht eben keiner. Ich aber bin allein. Das lässt mich auch der Sheriff spüren, der in bester Charles-Bronson-Manier in die Werkstatt spaziert: Hey, Nomade, solche wie dich mögen wir hier nicht. Ganz nebenbei erwähnt der Gesetzeshüter, dass er mal bei einer Spezialeinheit des Militärs war, ziemlich üble Truppe. Ich will doch keinen Ärger, oder? Nein, ich fahre nach der Reparatur lieber raus zu einem Funkturm, um meinen Auftraggeber zu erreichen. Als Nomade darf ich also schon früher ans Lenkrad als in den anderen Ursprungsgeschichten, zur derzeit noch etwas überempfindlichen Autosteuerung kommen wir später noch im Detail. Am Funkturm angekommen, steige ich über



Jackie steuert den Wagen, ich schieße auf die Arasaka-Verfolger – wir sind ein gutes Team!

ENT THE FINAL LOOK OF THE GAME

9:55 PM
THE NOMAD
Fight off your pursuers

Treppen und Leitern nach oben und – oha! Die Aussicht offenbart die Ausmaße der Open World: Rundherum erstreckt sich die Wüste, jenseits des kleinen Nests mit der Werkstatt rauscht ein kleiner Buggy durch die Dünen und weit entfernt zeichnen sich vor der gleißenden Sonne die Umrisse der Wolkenkratzer von Night City ab, an denen ich als Corpo mit dem Pimpmobil vorbeigeflogen bin. Das Stadtzentrum muss kilometerweit entfernt sein. Zumindest wirkt es so.

Danach besuche ich Jackie auf einer unbewohnten Farm, wir laden das Schmuggelpaket in den Kofferraum und fahren mit einem Geldchip in der Tasche zur nächsten Zollstation. Mit den Zollbeamten der Cyberpunk-Welt ist es nämlich so: Wenn du sie nicht bestichst, lassen sie dich nicht durch und nehmen dir die Fracht weg. Wenn du sie bestichst, lassen sie dich durch, versuchen aber danach, dir die Fracht wegzunehmen. Oder verraten dich zumindest an Arasaka, denen die Fracht offenbar gestohlen wurde.

Ein Gespräch mit einem zwielichtigen Zöllner später kurvt Kumpel Jackie mit dem Auto zwischen Gewächshäusern hindurch, während ich aus dem Fenster auf Arasaka-Vans schieße! Was dann geschieht und welche Fracht in der Kiste war, sei erneut verschwiegen. Jedenfalls beschließen Jackie und ich danach, in Night City gemeinsam unser Söldnerglück zu versuchen.

Grand Cyberheft Punkauto

Nachdem mir der Corpo-Einstieg die Cyberpunk-Welt von oben gezeigt hat, zeigt sie mir der Nomaden-Auftakt also von außen, ich komme als Neuling nach Night City. Welche Perspektive fehlt also noch? Die Welt von unten natürlich, willkommen zum Street-Kid-Prolog. Der beginnt in der Latino-Bar El Coyote Cojo (»Der lahme Kojote«) in Heywood, wo die Mitglieder der Valentino-Gang abhängen. Deren Markenzeichen sind vergoldete Implantate, teure Klamotten, üppige Tattoos und ... nun ... ganz profane Schlägereien. Letzteres habe ich gerade hinter mir, vor dem Spiegel begutachtet meine Heldin ihre Blessuren und lässt ihr verstauchtes Handgelenk kreisen. Der Barkeeper, ein guter Freund, beugt sich rüber: Was ist da passiert? Pff, nichts Besonderes, du solltest mal den anderen sehen. Eher untypisch für einen Barkeeper ist indes, dass er nicht nur nach meinen Problemen fragt, sondern auch von seinen eigenen Sorgen erzählt: Kirk, der Hehler, wolle sein Geld zurück, aber das El Coyote Cojo werfe nicht genug ab ... Kirk? Dieser Schmierlappen? Sorge dich nicht weiter, alter Freund und Cocktailmischer, ich werde dir helfen!

Kirk sitzt an einem Eckstisch im Obergeschoss, auf dem Weg dorthin sauge ich die Bar-Atmosphäre auf. An der Wand leuchtet ein Neon-Totenkopf, überall sitzen Gäste, unterhalten sich, trinken, drücken auf Tablets herum. Das El Coyote Cojo sieht aus, wie eine Kneipe eben aussehen muss. So gar Arcade-Automaten gibt es, auf denen

Die Häuserschluchten von Night City können auch ziemlich bedrückend sein.



ein Pixelpferd über Hindernisse hopst. Interaktiv sind die Automaten aber nicht, vielleicht liefert CD Projekt das Pferdehops-Minispiel ja in einem Gratis-DLC nach.

Eine kleine Enttäuschung ist hingegen der Billardtisch, an dem zwar Spieler stehen, die aber über Boxkämpfe plaudern statt Bälle zu schubsen. Dabei zeigte der E3-Trailer von 2018 eine Barszene, in der Billard gespielt wurde, sogar samt Hologramm-Einblendungen auf dem Tisch. Vielleicht fehlt die Animation momentan noch – oder sie war letztlich doch zu aufwändig.

Es ist ja nicht so, als hätte es nichts anderes zu animieren gegeben. Zum Beispiel Kirk, der zur Eckbank deutet, als ich mich nähere: Komm, setz dich. Einen Tastendruck später sitze ich ihm gegenüber, neben mir wuchtet sich Big Joe auf die Bank, Kirks beliebter Leibwächter, der sein Gesicht in einem Burger vergräbt. Kirk schiebt ein Heft rüber – Print ist in der Cyberpunk-Welt immer noch angesagt! – und tippt auf einen schnittigen Rayfield-Sportwagen: Du bist doch eine erfahrene Diebin, oder? Dann klau diese Luxuskarosse aus einem Parkhaus in Japantown, schon ist Señor Barkeeper seine Schulden los. Alles klar, durch den Hintereingang stapfe ich nach draußen, wo

ein Bar-Mitarbeiter gerade eine Nachschublieferung kontrolliert und schreit, er sehe »keine Scheißzitronen und verflochtenen Limetten«. Diese Passage spiele ich nämlich auf Deutsch, mehr dazu im Abschnitt über die deutsche Version am Ende des Artikels.

Einige Schritte weiter wartet ein alter Freund meiner Heldin, der mich in seiner Limousine mitnimmt: Padre, ein greiser, aber einflussreicher Fixer – so heißen die kriminellen Strippenzieher von Night City. Na, was wollen wir wetten, dass ich diesen Don Corleone von Heywood im späteren Spielverlauf wiedertreffe? Da kann eine gemeinsame Vergangenheit sicherlich nicht schaden! Wobei Padre seine eigenen Probleme hat: Als wir gerade durchs von Neonreklamen erhellte Japantown cruisen, kreuzt ein anderes Auto unseren Weg. Darin hocken Mitglieder der 6th Street Gang, einer ehemaligen Bürgerwehr, die Padres Fahrer zum Anhalten zwingen und den alten Mann bedrohen: Überlass uns das Viertel, Opa, dann darfst du den Rest der Stadt behalten. Ich mische mich automatisch ein: Verzieht euch besser, ihr Trottel! Die Gangster geben klein bei, ein weiteres Zusammentreffen mit der 6th Street Gang dürfte folglich deutlich weniger angenehm werden.

Für Kirk sollen wir einen Luxusschlitten klauen, um die Schulden eines befreundeten Barkeepers zu begleichen.



Padre setzt mich schließlich an der Parkgarage ab, wo gleich mehrere Dinge passieren. Erstens treffe ich einen Dieb, der ebenfalls hinter der gesuchten Luxuskarosse her ist und mir erst mal eine Pistole ins Gesicht hält. Der Name des Rivalen: Jackie. Zweitens kreuzen die Polizei und der Besitzer des Sportwagens samt zwei Bodyguards auf, die wie Sumoringer aussehen. Das Ergebnis: Jackie und ich enden ohne Luxuskarre, aber mit einer gewissen Sympathie füreinander in der Gosse – und beschließen, fortan als Söldner zusammenzuarbeiten.

Dritter Auftakt abgehakt, und alle drei hinterlassen trotz ihrer Kürze einen qualitativ hochwertigen Eindruck, CD Projekt hat die Lebensgeschichten jeweils fein inszeniert und voneinander abgehoben. Mein ganz persönlicher Favorit ist der Nomaden-Auftakt, weil er mir mit dem Wüstenpanorama gleich ein Gefühl für die Dimensionen der Open World gibt. Aber das könnt ihr natürlich gerne anders sehen. Los geht's mit dem eigentlichen Prolog!

Wie damals, nur jetzt spiele ich selbst!

Nach diesen drei kurzen, aber sehr unterschiedlichen Episoden laufen die Story-Stränge zusammen, sechs Monate nach dem Auftakt haben Jackie und ich endlich einen größeren Auftragsfisch an der Angel, den ihr bereits kennt! Die folgende Mission ist nämlich diejenige, die CD Projekt 2018 in der ersten E3-Demo von Cyberpunk 2077 gezeigt hat und über die ich mir damals die Finger blutig getippt habe – nur damit CD Projekt die Messedemo später als Video veröffentlicht, danke dafür! Neu ist, dass mir Jackie vorher einen Gehirncip in die Hand drückt. Der enthält eine Art Virtual-Reality-Tutorial, in dem ich kämpfen, schleichen und hacken lerne. Das ist hilfreich, viele Erklärungen laufen aber über Textfenster, richtig elegant wirkt das nicht.

Sei's drum, weiter im Text. Zur Erinnerung: In der Mission geht es darum, eine Frau zu finden, die von Implantat-Dieben entführt wurde – jenen ruchlosen Organhändlern, die Cyberware aus Körpern reißen und be-



Die 6th Street Gang ist eine ehemalige Bürgerwehr. Von ihren edlen Wurzeln ist aber nichts mehr übrig.

wusstlose Menschen zur späteren »Ernte« in Badewannen werfen. Aber das wisst ihr ja schon, also möchte ich weniger auf die Details als auf die Unterschiede zur damaligen Demo eingehen. Denn obwohl die Inszenierung im Großen und Ganzen gleich (gut) geblieben ist, gibt es auch einige Abweichungen. Beispielsweise fehlt die Szene, in der ich einen Organdieb beim heimlichen Takedown-Manöver in einer Badewanne ertränke. Der Organdieb lümmelt zwar noch an derselben Stelle und dreht mir brav den Rücken zu, die Wanne hat CD Projekt aber mit einer Kühltruhe ersetzt, wie sie auch in anderen Levels steht und zum Verstecken von Leichen genutzt werden kann. Ein Takedown an so einem Behälter führt dazu, dass ich die Leiche direkt darin entsorge. Während ich nach der damaligen Demo noch dachte, dass ich die Umgebung tatsächlich dynamisch für Takedowns nutzen kann, geht Cyberpunk 2077 nun einen systemischeren Weg: Takedowns an Behältern – klar! Aber nicht einfach an jedem beliebigen Objekt. Was Schleichen nicht weniger effektiv macht. Solange ich unentdeckt bleibe, kann ich Gegner jederzeit von hinten in den Schwitzkasten nehmen und als menschliches Schutzschild missbrauchen (falls je-

mand schießt) beziehungsweise in den Schlaf würgen oder ihnen das Genick brechen (falls ich leise bleiben will). Solche Schleich-Takedowns klappen unabhängig von der Gegnerstufe. Grüße an Assassin's Creed: Odyssey, ich betone noch einmal: Takedowns schalten Feinde auch dann mit nur einem Tastendruck aus, wenn die Opfer einen weit höheren Level haben als ich selbst. Als geschickter Schleicher kann ich somit auch Missionen meistern, für die ich eigentlich noch zu schwach bin. Es sei denn, darin patrouillieren schwer gepanzerte Widersacher, bei denen Attacken aus dem Hinterhalt grundsätzlich scheitern, weil sie sich aus dem Schwitzkasten losreißen.

Das überarbeitete Hacking

Geschlichen wird in Cyberpunk 2077 wie in Dutzenden anderen Spielen im Kriechmodus, in dem ich mich auch hinter Hindernissen wie Tischen verstecken kann. Falls mich ein Gegner sieht, erscheint über seinem Kopf ein Symbol, das sich langsam füllt – logisch, kennt man, ein ausgefülltes Symbol bedeutet Alarm. Wie in Shootern à la Wolfenstein gibt es zudem ein dynamisches Deckungssystem, das sich an die Umgebung anpasst. Heißt: Wenn ich hinter einer Ecke oder einem Hindernis kauere, kann ich mit der rechten Maustaste (beziehungsweise dem linken Gamepad-Trigger) aus der Deckung lugen, um mit der Waffe zu zielen, die Lage zu checken oder Hacking-Ziele zu scannen. Seit den letzten Messedemos hat CD Projekt nämlich auch verändert, wie Hacking funktioniert. Beispielsweise muss ich keine Zugangsknoten mehr knacken, um aufs örtliche Netzwerk zuzugreifen, sondern ich kann einfach jederzeit einfach in den Scannermodus schalten, um Gegner oder Geräte zu analysieren. Das muss nicht mal zum Cyberangriff sein, entdeckte Feinde etwa kann ich im Scannermodus einfach markieren, um ihre Position fortan durch Wände hindurch zu verfolgen. Das macht das Schleichen sehr viel angenehmer.

Fürs Hacking gibt es nun die Ressource »Memory«, gewissermaßen das Mana der



Der Barkeeper des El Coyote Cojo erzählt mir von seinen Sorgen. Moment ... sollte das nicht eigentlich umgekehrt sein?



Die Schießereien erinnern eher an Destiny als an Wolfenstein, weil hochstufige Gegner viele Kugeln schlucken.

Netrunner. Wenn ich einen Gegner oder ein Gerät gescannt habe, kann ich in den Hacking-Modus schalten und unterschiedliche Daemons einsetzen. So heißen in Cyberpunk 2077 die Schadprogramme, die ich erbeuten oder bei Händlern kaufen und dann im Inventar in mein Cyberdeck einsetzen kann. Weil Letzteres eine begrenzte Anzahl Slots hat, muss ich aber überlegen, welche Attacken ich einsetze. Aktuell bekannt sind:

› Kurzschluss

- › Überlädt feindliche Cyberware und fügt Gegnern Elektroschaden zu.

› Überhitzen

- › Frittiert die gegnerischen Implantate und verursacht thermischen Schaden.

› Selbstmord erzwingen

- › Der Feind erschießt sich mit seiner eigenen Waffe.

› Optik rebooten

- › Der Gegner erblindet vorübergehend.

› SOS-Signal

- › Simuliert einen Hilferuf und lockt den Wächter damit weg.

› Squad herbeirufen

- › Nahe Kameraden stürmen zur Position des Gegners.

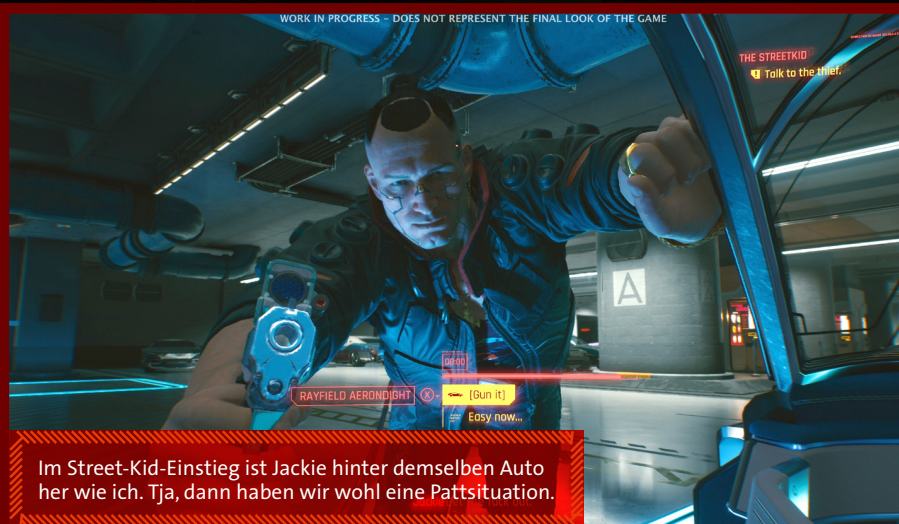
› Granate detonieren

- › Lässt einen Sprengkörper hochgehen, falls der Gegner einen dabei hat.

› Waffen-Fehlfunktion

- › Die feindliche Knarre fällt aus, das Ziel muss zu einer anderen wechseln.

Interessant sind natürlich die Kombinationsmöglichkeiten. Erst nahe Gegner zur Position des Ziels rufen, dann dessen Granate hochgehen lassen – Jackpot! Während der Cyber-Attacke läuft Cyberpunk 2077 übrigens in Zeitlupe, ich muss nicht hektisch ha-



Im Street-Kid-Einstieg ist Jackie hinter demselben Auto her wie ich. Tja, dann haben wir wohl eine Pattsituation.

cken. Je schädlicher eine Attacke, desto mehr Memory kostet sie aber auch, und die Speicherpunkte füllen sich nur außerhalb des Hacking-Modus sehr langsam wieder auf. Bis dahin sind herbeigerufene Wächter schon in Pension – oder zumindest zurück auf ihrer ursprünglichen Position. Dann hilft eine Breach-Attacke, mit der ich die Memory-Kosten der folgenden Attacken stark reduziere. Dafür muss ich aber ein Minispiel lösen und in einer Matrix eine bestimmte Reihenfolge von Zahlen- oder Buchstaben-Paaren anklicken, beispielsweise EE, 55 und BC. Der Haken an der Sache: Ich wähle diese Paare immer abwechselnd aus einer Zeile und einer Spalte – und zwar jeweils aus derjenigen, in der ich das vorige Duo angeklickt habe. Okay, das klingt verworrener, als es sich spielt, wichtig ist: Ich sollte mir den Weg durch die Matrix vorher überlegen, um nicht in einer Sackgasse zu landen. Bei schweren Hacks wird die erforderliche Zei-

chenfolge entsprechend länger und die Matrix größer – gut, dass während des Breach-Minispiels die Zeit einfriert.

Neben Menschen lassen sich auch Geräte hacken – etwa Sicherheitskameras, die ich entweder abschalten oder anzapfen und selbst hindurch schauen kann. So lässt sich nicht nur die Gegend auskundschaften, auch im Kameramodus kann ich den Scanner einschalten und wiederum andere Feinde und Maschinen hacken. Zum Beispiel ein Radio, das dann laute Musik spielt, oder einen Scheinwerfer, der wild blinkt. So lenke ich Wächter ab und husche vorbei – oder schalte sie von hinten aus, je nachdem. Hacken und Schleichen passen also gut zusammen.

Waffen und Kleider modden

Hacken und Schießen aber auch. Beim Schleichen durch das Versteck der Implantatdiebe läuft mein Plan vor meinem inneren Auge ab: Ich schalte einen patrouillierenden



schießen) eher nach Destiny als nach Wolfenstein an, weil die Gegner einfach viel mehr Kugeln schlucken als normale Menschen. Klar, Cyberpunk 2077 spielt in einem Szenario, in dem sich Gangster Stahlplatten oder kugelsichere Haut auf den Körper schweißen – da wirken Bullet Sponges zumindest glaubwürdiger als in The Division. Entsprechend sind auch Kopftreffer in Cyberpunk 2077 nicht sofort tödlich, sie richten aber immerhin deutlich erhöhten Schaden an. »Smartex« Waffen, die ihre Ziele automatisch anvisieren – sozusagen der legale Aimbot von Cyberpunk 2077 –, konnte ich allerdings noch nicht ausprobieren. Dabei wären die hilfreich, um Feinde in Deckung auszuschalten! Arg konfuse KI-Verhalten wie in der letzten Demo, in der auch mit Schusswaffen ausgerüstete Gegner gerne mal wild heranstürmten, erlebe ich beim Anspielen nämlich nicht mehr. Wer eine Bleispritze hat, bleibt meist auf Distanz und kauert hinter Tischen, Brüstungen und dergleichen. Okay, einmal lassen sich drei Gegner niedermähen, weil sie mich ignorieren und stattdessen auf meinen KI-Begleiter Jackie feuern, das ist dämlich. Jackie selbst scheint übrigens unverwundbar, was »Realismus«-Fans nicht unbedingt gefallen dürfte. Aber gut, der Helfer ist ohnehin nur in den Prolog-Storymissionen mit dabei – also weder in Nebenquests noch in der Open World. Ob und wie das CD Projekt bei anderen Begleitern löst, bleibt abzuwarten.

Munitionsprobleme habe ich im Prolog keine, ich erbeute tonnenweise Blei von ausgeschalteten Gegnern. Und falls die Kugeln doch mal ausgehen, könnte ich ja immer noch zuschlagen, entweder mit den Fäusten oder mit einer Nahkampfwaffe wie dem Katana oder den Mantis-Armklingen. Beim Anspielen mache ich das bloß im Tutorial, eine andere Gelegenheit ergibt sich nicht. Und ja, Nahkampf macht Spaß, fühlt sich aber nicht sonderlich speziell an. Rechten Trigger ziehen: schneller Schlag. Rechten Trigger gedrückt halten und loslassen: harter Schlag, der Blocks durchbricht. Linken Trigger gedrückt halten: blocken mit Schwert

Wächter aus – mit einem nicht-tödlichen Take-down natürlich, ich bin kein Monster – und schlepe seinen Körper ums Eck, damit ihn seine Kameraden nicht entdecken. Dann erledige ich den anderen Gangster, der mir den Rücken zudreht und lenke die schwatzenden Wachposten da drüben mit einem gehackten Radio ... äh, verdammt! Weil ich, ähm, einen Button verwechsle, schalte ich den ersten Wächter nicht von hinten aus, sondern ... springe ihn an. Das Ergebnis ist nicht nur eine Menge Geschrei, sondern auch ein spürbar erhöhter Bleigehalt in der Luft. Na gut, schieße ich mich eben durch. Aber Moment: Button? Richtig, ich spiele zwar auf einem PC, aber mit dem Gamepad – die Steuerung mit Maus und Tastatur ist noch nicht final austariert. Die Gamepad-Steuerung klappt gut, so lässt sich aber nicht einschätzen, wie präzise sich Schießereien mit Maus und Tastatur anfühlen – denn die Gamepad-Variante hat natürlich leichtes Autoaim. Die Menüs wirken allerdings bereits gut an die Maussteuerung angepasst, im Inventar etwa ziehe ich Ausrüstung in Slots – auch mit dem Gamepad steuere ich hier einen »Cursor« à la Destiny.

Zurück zum Schießen: An Waffen mangelt es Cyberpunk 2077 nicht, in dieser und den folgenden Missionen erbeute ich diverse Pistolen, Schrotflinten, Sturmgewehre und das eingangs erwähnte Präzisionsgewehr des Cyberpsychos. Jeder Schießprügel hat einen festen Schaden-pro-Sekunde-Wert (DPS) sowie eine bestimmte Anzahl Steckplätze für Modifikationen. Beispielsweise schraube ich einen Schalldämpfer an die Pistole, ergänze die Schrotflinte um Feuer- oder Giftschaden oder das Sturmgewehr um ein Zielvisier. Je hochwertiger die Waffe, desto mehr Mods passen rein. Die kann ich entweder erbeuten, kaufen oder mit spezieller Cyberware freischalten. Die Ricochet-Mod etwa, die Kugeln von Wänden abprallen und so um Ecken sausen lässt, darf ich all meinen Waffen hinzufügen, sobald der Ripperdoc (also der Cyberware-Händler) das entsprechende Implantat an meine Hand gedübelt hat. Das Abprall-Feature belegt

dann allerdings einen Mod-Platz, und ich muss entscheiden: Ist es wichtiger als Schaden oder die anderen hilfreichen Gimmicks?

Und wo wir gerade beim Thema sind: Auch Kleidung lässt sich modden. Mehr noch: Ich muss sie sogar modden! Die Kleidungsstücke selbst haben nämlich keinerlei Werteboni mehr! Keine! Alle Eigenschaften eines T-Shirts, einer Jacke oder eines Paares Stiefel kommen allein über die Modifikationen. Was ich anziehe, ist also grundsätzlich allein eine Frage der Optik und meines bevorzugten Stils, die gewünschten Werte kann ich selbst hinzufügen. Lieber Business-Kluft statt Rocker-T-Shirt und Jeans?

Eine Einschränkung gibt es aber: Wie bei den Waffen haben auch hochwertige Klammotten wie die Samurai-Jacke aus der ersten E3-Demo mehr Modifikationsplätze und lassen sich mit entsprechend üppigeren Werteboni aufrüsten. Das kann ich ausgleichen, indem ich mich bei der Charakterentwicklung aufs Crafting spezialisiere und – halt, ich greife vor! Erst mal wollen hier ein paar Gegner ausgeschaltet werden.

Schießen wie in Destiny

Die Schießereien selbst fühlen sich trotz der erwähnten Deckungsmechanik (rauslehnen,





Wir sind im Street-Cred-Level aufgestiegen (siehe oben im Bild), was weitere Attributs- und Perk-Punkte bringt.

oder Fäusten. Außerdem gibt's Ausweichschritte zur Seite sowie einen Ausdauerwert, der beim Schlagen und Blocken sinkt und sich erstmal erholen muss. Das funktioniert gut und spielt sich dank des Treffer-Feedbacks mit zurücktorkelnden Gegnern sowie Schlag- und Schlitzgeräuschen auch nachvollziehbar. Meine Lieblingsspielweise wird der Nahkampf dennoch nicht. Allein schon weil die schießenden Gegner aktuell sehr heftig austeilen – sobald ich mich aus der Deckung wage, liege ich häufig schon am Boden, bevor ich überhaupt eine Faust erhoben habe. Hier muss CD Projekt offenbar noch am Balancing schrauben.

Den Bossgegner der Implantatdieb-Quest – den ich auch mittels Schleich-Takedown hätte knacken können – schalte ich mit ein paar Kopfschüssen aus, nachdem er eine Wand zerbröselt hat. Wie in der ersten Demo verbirgt sich der Maschinengewehr-Rambo nämlich hinter einer zerstörbaren Mauer. Wohlgermerkt »einer Mauer«, nicht »Mauern«, denn Cyberpunk 2077 hat kein frei zerstörbares Terrain. Selbst mit schweren Waffen darf ich nicht einfach jedes Haus zu Klump sprengen, um verschlossene Türen zu umgehen. Sonst würden die Leveldesigner völlig verrückt, meint der dann doch noch nicht völlig verrückte Leveldesigner Miles Tost. Das probiere ich gleich mal aus: Ich sammle das nun herrenlose Boss-MG auf und feuere wild auf Wände: Tatsächlich zerbröselt nur die eine, die der Gegner ohnehin durchgeschossen hat. Und selbst die ist nicht komplett zerstörbar, der Türrahmen samt Tür etwa zeigt sich wundersam immun gegen Beschuss. CD Projekt nutzt zerstörbares Terrain also nur punktuell, an anderer Stelle etwa kann ich Stücke aus Betonsäulen schießen oder Brüstungen durchlöchern. Aber eben nicht immer und überall.

Der Techie ist wechie

Schleichen, hacken, schießen ... ist euch etwas aufgefallen? Eines fehlt hier: Die Fähigkeiten des Techies, der in den vorigen Demos technische Geräte manipulierte. Den hat CD Projekt nämlich als eigenen Spielstil

aufgelöst, viele seiner Fähigkeiten sind in denen des Hackers – beziehungsweise Netrunners – aufgegangen. Laut Miles Tost hätten die beiden Spielstile einfach nicht gut miteinander harmoniert: Warum sollte ich umständlich zu einem Gerät schleichen wollen, das ich als Netrunner ohnehin aus der Distanz anfunken kann? Hätte CD Projekt aufteilen sollen, welche Geräte sich hacken lassen und bei welchen ich an Drähten und Platinen herumspielen muss? Aus demselben Grund habe man auch die Netzwerkknotten aus Cyberpunk 2077 gestrichen. Ursprünglich sollte ich diese Zugangspunkte finden und hacken, um Zugriff auf das lokale Netzwerk zu bekommen und Gegner mit Cyberangriffen überziehen zu können. Doch die Sucherei unterbrach den Spielfluss, Testspieler hackten lieber unmittelbar drauflos – erst recht wohl diejenigen, die ohnehin auf heimliches Vorgehen piffen. Damit die Hackerei nicht übermächtig wird, gibt es nun das bereits erwähnte Memory-»Mana«, das die Anzahl aufeinanderfolgender Cyber-Attacken begrenzt. Dennoch tut's mir leid um den Techie-Spielstil. Ich hätte gerne Geschütztürme aufgestellt und vor allem einen kleinen Flathead-Roboter als KI-Helferlein herumkommandiert. Der vierbeinige Metall-

krabbler sollte ursprünglich zu Geräten oder Gegnern pirschen und sich mit ihnen verbinden, damit ich sie fernsteuern kann. Doch das überschneit sich mit den Distanz-Hacks des Netrunners, die Techie-Spielweise erschien CD Projekt nicht eigenständig genug. Deshalb kommt der Flathead nun lediglich bei einem bestimmten Raubzug am Ende des Prologs zum Einsatz, den ich aber leider noch nicht spielen durfte.

Komplett aus dem Spiel geflogen sind die Techie-Fähigkeiten indes nicht. Mit einem höheren Tech-Charakterwert darf ich beispielsweise Minen entschärfen sowie elektronische Türen oder die Schlösser von hochwertigen Autos knacken – etwa von Polizeiwagen, für Normalo-Karren reicht Stärke, um die Tür aufzubrechen. Im zugehörigen Tech-Talentbaum kann ich meine Rüstung tunen oder mich aufs Crafting spezialisieren. Letzteres bringt mehr Crafting-Ressourcen für den Eigenbau von Waffen und Mods; auf hohen Stufen darf ich sogar gewöhnliche Kleidungsstücke oder Waffen zu legendären aufwerten, in die mehr Mods passen. Und natürlich schaltet ein hoher Tech-Wert in Gesprächen Technik-Expertise frei, wo sie sich anbietet: Sekunde mal, dieser Chip sieht manipuliert aus! Irgendwie steckt der Techie also noch im Spiel, nur eben nicht mehr als alleinstehender Spielstil, sondern eher als Support-Charakter. Ein hoher Tech-Wert bringt spürbare Vorteile, aber damit alleine ist die Welt nicht zu retten.

Mehr Charakterentwicklung als erwartet

So, nun habe ich Talentbäume erwähnt, was steckt dahinter? Mehr Charakterentwicklung als bisherige Demos gezeigt haben! So gibt es weiterhin fünf Attribute, auf die ich zum Spielbeginn Punkte verteile (bis maximal sechs Zähler pro Kategorie). Diese Startpunkte kann ich auch verfallen lassen, falls ich mir das Leben besonders schwer machen möchte. Die Attribute sind:

› Konstitution

- › Körperliche Stärke, mehr Ausdauer und Lebensenergie, mehr Nahkampf-



Der Flathead (rechts) spielt zwar weiterhin eine Rolle, aber nur in einer Quest.



Die Gangs – in der Mitte ein Maelstrom-Mitglied – vertrauen nur sich selbst. Ein Rufsystem gibt es daher nicht, wir können nicht direkt für sie arbeiten.

schaden und weniger Rückstoß beim Gebrauch von Schusswaffen.

› Reflexe

› Geschwindigkeit, steigert kritische Trefferchance, Angriffstempo sowie die Ausweich-Chance.

› Intelligenz

› Erhöht das Memory-Konto fürs Hacking, macht Hacking generell einfacher und schneller.

› Technik

› Siehe voriger Absatz, verstärkt Rüstung, erlaubt Spezialisierung auf Crafting.

› Cool

› Selbstkontrolle, vereinfacht Schleichen, erhöht Widerstände sowie den kritischen Trefferschaden und die Dauer, bis Gegner Alarm schlagen.

Jedes Attribut unterteilt sich dann abermals in zwei bis drei Talentbäume mit jeweils 20

Perks, die ich teils mehrfach steigern kann und die entweder passive Boni oder neue Fähigkeiten bringen. Im Wipfel eines Talentbaums erwartet mich ein besonders mächtiger Perk. Hier die zwölf Unterkategorien mit jeweils einigen Beispielen, was sie bringen:

› Konstitution

› Schlägerei: mehr Schaden beim Boxen und Ausdauer für Schläge

› Athletik: (langsame) Lebensregeneration im Kampf, weniger Rückstoß

› Vernichtung: mehr Schaden mit schweren Waffen wie Schrotflinten

› Reflexe

› Gewehre: mehr Schaden mit großkalibrieren Schusswaffen

› Pistolen: mehr Schaden mit kleinkalibrieren Waffen

› Klingen: mehr Schaden für Stichwaffen

› Intelligenz

› Geräte-Hacking: beschleunigt Hacks von Radios, Scheinwerfern & Co.

› Gegner-Hacking: leichtere Cyber-Attacken auf menschliche Gegner.

› Tech

› Ingenieurswesen: erhöht unter anderem die Stärke von Rüstungen.

› Crafting: mehr Crafting-Ressourcen, Gegenstände aufwerten.

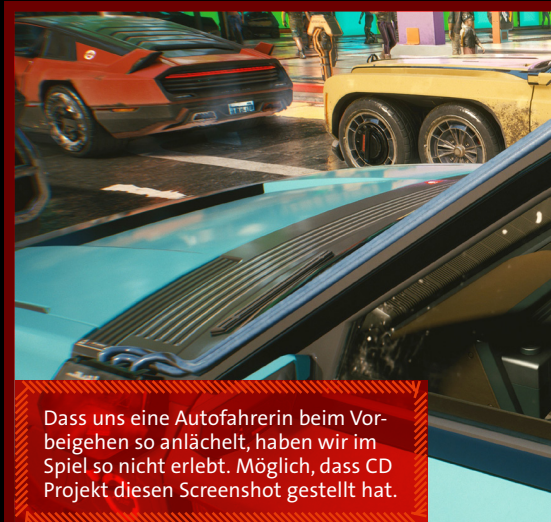
› Cool

› Heimlichkeit: vereinfacht das Schleichen und die Lebensregeneration im Stealth-Modus.

› Cold Blood: stärkt den Cold-Blood-Modus, der einsetzt, wenn meine Lebensenergie unter 15 Prozent fällt. Dann kann ich beispielsweise kurzfristig mehr Schaden anrichten.



Es ist sicherlich nur Zufall, dass dieser Bürger, der im Stadtteil Pacifica herumhängt, ein bisschen aussieht wie Quest-Designer Philipp Weber.



Dass uns eine Autofahrerin beim Vorbeigehen so anlächelt, haben wir im Spiel so nicht erlebt. Möglich, dass CD Projekt diesen Screenshot gestellt hat.

Bei jedem Levelaufstieg verdiene ich aktuell einen Attributs- und einen Perk-Punkt, die ich fast frei verteilen darf, um meinen Schrotflintenschleichhacker zu erstellen. Moment – fast? Ja, ich darf in einen Talentbaum nämlich nur so viele Perk-Zähler investieren, wie Attributspunkte im zugehörigen Charakterwert stecken. Mit einem Intelligenzwert von fünf darf ich also insgesamt fünf Hacking-Perks lernen, nicht mehr.

Der Maximalwert für ein Attribut liegt derzeit bei 20, und exakt so viele Perk-Punkte muss ich auch in einen einzelnen Talentbaum versenken, um dessen mächtigste Fähigkeit freizuschalten. Wer die haben will, kommt nicht ums gezielte Spezialisieren herum. Zumal der maximale Charakterlevel aktuell bei 50 liegt, es insgesamt also »nur« 50 Perk-Punkte zu verteilen gibt. Das könne sich jedoch noch ändern, relativiert Miles Tost. Vor ein paar Wochen lag das Level Cap noch bei 25, gut möglich also, dass es noch weiter steigt oder auch wieder sinkt.

Allerdings gibt es noch einen weiteren Weg, Attributs- und Perk-Punkte zu bekommen, nämlich die Street Cred. Diese Zähler illustrieren gewissermaßen meine Bekanntheit als Söldner, ich verdiene sie durch erfüllte Nebenaufgaben, also zusätzlich zu den normalen Erfahrungspunkten für erledigte Gegner und Storyquests. Während Erfahrung zu regulären Levelaufstiegen führt, steige ich mit Street Cred in separaten Bekanntheitsstufen auf. Und die schalten eben nicht nur bei Händlern hochwertigere Waffen, Mods und Cyberware frei – Die beste Ausrüstung ist für VIPs reserviert! –, sondern bringen auch zusätzliche Spezialisierungspunkte. Ich muss also keine Angst haben, bei der Charakterentwicklung allzu schnell an meine Grenzen zu stoßen.

Zwei Levelsysteme, fünf Attribute, zwölf Talentbäume: Cyberpunk erlaubt weit mehr Charakterentwicklung, als die letzte Demo angedeutet hat. Und das war noch immer nicht alles! In jeder der zwölf Talentkategorien steigere ich nämlich noch einen separaten Fähigkeitslevel, einfach, indem ich entsprechend spiele. Wenn ich viel schleiche

und Wächter heimlich mit Takedowns ausknocke, steigt meine Stealth-Stufe. Wenn ich viele Geräte hacke, werde ich zum gewiefteren Geräte-Hacker. Beim Schießen steigt der entsprechende Waffen-Skill. Wie in Elder Scrolls! Mit diesen Unterlevels schalte ich weitere Boni frei, sie können jeweils so hoch steigen wie das zugehörige Attribut. Eine Konstitution von sieben bedeutet also zugleich eine maximale Schrotflinten-Expertise von sieben. Und es gibt noch mehr Individualisierung und noch ein Levelsystem, ich sage nur Cyberware und Street Cred. Doch zu beidem kommen wir erst, wenn sich die Open World geöffnet hat.

Eine Welt, die sich Zeit lässt

Nachdem ich die gesuchte Frau gefunden, aus der Badewanne gezogen, wiederbelebt (Jackie wirft mir auf Tastendruck ein Medizinspray zu) und auf den Balkon getragen habe, wo sie ein Trauma-Team-Schwebegleiter abholt – nachdem also der Rest der Mission so gelaufen ist wie damals in der Mesedemo –, fahren Jackie und ich im Fahrstuhl wieder nach unten und steigen ins Auto. Das Steuer übernimmt mein KI-Kumpel, mich erwartet eine andere Aufgabe. Ich muss mich aus dem Fenster lehnen und schießen, auf den Straßen Night Citys verfolgt uns nämlich ein Van voll rachsüchtiger Implantatdiebe, der unsanft in eine Mauer kracht, nachdem ich den Fahrer ausgeschaltet habe. Erleichtert fährt mich Jackie in mein Apartment im Stadtteil Watson – aber Moment, der ist abgeriegelt, die Polizei blockiert den Highway! Jackie bremst an der Straßensperre, lässt das Fenster runter und schleimt eine Polizistin an: Bitte, Officer, Sie haben doch ein Herz aus Gold! Ich bin nur ein einfacher Mann, auf den seine liebe Frau wartet. Ich pflichte bei: Dieser Jackie ist so ein Guter!

Die Polizistin seufzt und winkt uns durch, was zwei Dinge beweist: Erstens sollte die Polizei von Night City dringend die Menschenkenntnis ihrer Mitarbeiter schulen, zweitens gibt es in Cyberpunk 2077 keine Ladepausen oder Zeitsprünge. Natürlich kann ich Dialogzeilen überspringen (mit ei-

ner netten Vorspul-Animation), aber das Spiel nimmt sich die Zeit, Fahrwege und Co. tatsächlich auch zu zeigen. Der Atmosphäre kommt das sehr zugute, weil es ein gutes Gefühl für Night City als zusammenhängende Metropole vermittelt. Und ja, später gibt es natürlich eine Schnellreisefunktion, dazu kommen wir aber dann noch.

In der Tiefgarage meines Apartments angekommen, lässt mich Jackie aussteigen und braust von dannen, bis morgen dann! Ich fahre im Fahrstuhl nach oben und darf derweil entweder die Skyline von Night City begutachten oder die im Fahrstuhl aufgehängten Bildschirme, auf denen die Talkshow »Night after Night« läuft. Darin streiten ein Priester und ein Arasaka-Vertreter über eine Technologie namens »Relic« – ein Chip, der die Persönlichkeit eines Verstorbenen speichert, sodass man auch nach dem Begräbnis noch Zeit mit ihm verbringen kann. Widerwärtig, schimpft der Priester. Relic tröste die Angehörigen, beschwichtigt der Konzernvertreter. Relic sei keine vollwertige KI, sondern eher ein Abbild des Toten – aber war da nicht etwas mit Keanu Reeves? Hat Arasaka den Chip weiterentwickelt, um den ebenso legendären wie dahingegangenen Rockerboy Johnny Silverhand zu konservieren? So gibt mir Cyberpunk 2077 nebenbei kleine Hinweise auf die Hintergründe, es hilft beim Verständnis des Universums, fernzusehen und auf Radiosendungen zu achten. Außerdem kann ich hin und wieder Kodex-Einträge à la Mass Effect finden, die Hintergründe erklären: Gangs, Konzerne, berühmte Persönlichkeiten. Wer sich aufmerksam in der Spielwelt umhört und -sieht, muss sich also vorher nicht unbedingt in die Cyberpunk-Lore einlesen. Und unsere wichtigste Bezugsperson im Prolog hat Cyberpunk 2077 ohnehin schon zum Auftakt vorgestellt: Kumpel Jackie.

Endlich in die Open ... warte!

Oben in meinem Apartment – in das ich fortan immer wieder zurückkehren kann – begutachte ich den im Vergleich zu anderen Innenräumen noch mal dezent erhöhten





Die NPC-Kleidungsstile sind erfreulich vielfältig, dieser Zeitgenosse bevorzugt Anzug und Goldhände.

Detailgrad. Mein Highlight: das Spieleposter zu »No Life 3«, das laut Miles Tost allerdings entworfen wurde, bevor jemand Half-Life: Alyx gespielt hat. Selbst einrichten darf ich die Bude übrigens nicht, sammelbare Möbel, Pflanzen, Gartenzwerge oder Ähnliches soll es in Cyberpunk 2077 nicht geben. Und ins Nebenzimmer kommt lediglich noch eine Lagertruhe für Ausrüstung, die ich gerade nicht brauche. Was kann ich hier also tun? Nun, telefonieren, die Fensterläden öffnen, um den Ausblick auf die Skyline zu genießen – und ins Bett gehen, was ich jetzt auch tun muss, weil Jackie mich erst wieder treffen will, wenn ich ausgeschlafen bin. Das Techtelmechtel mit einem Callboy oder -girl, das in der ersten E3-Demo zu sehen war, findet jetzt übrigens nicht statt. Sex und Romanzen sind aber noch im Spiel, die Entwickler verraten mir auch eine versteckte Liebesoption, die aber ein Spoiler wäre. Nein, nicht Keanu Reeves. Einem Techtelmechtel mit Johnny Silverhand hat CD Projekt schon eine Absage erteilt.

Am nächsten Morgen beginnt eine neues Prolog-Kapitel, nämlich das der Open World! Erstmals darf ich frei nach draußen gehen und die Umgebung erkunden. Wie seinerzeit in der Messedemo erwartet mich jenseits

des belebten und mit Shops gefüllten Wohnblocks (bei dessen Waffenhändler ich eine für mich reservierte Knarre abholen kann) ein von Hochhäusern und Neonreklame umrahmter Platz voller Passanten, die hin und her laufen, an Fußgängerampeln oder an Essensständen warten. Gut, vielleicht sind es etwas weniger NPCs als in der Demo, doch das fällt kaum ins Gewicht, die Szenerie wirkt dennoch angemessen lebendig und dank der unterschiedlichen Outfits schön bunt. In den Menschenmengen entdecken wir neben allerlei Punks und Geschäftsleuten sogar ein Cyborg-Kind mit grünen Mechano-Augen. Und ich will sofort losziehen, um die Gegend zu erkunden. Doch Miles Tost hält mich zurück: Rede erstmal mit Jackie, der an einem Nudelstand wartet. Das Ziel der im Questlog aktivierten Mission (aktuell also mein KI-Kumpel) wird direkt in der Spielansicht mit einem kleinen Symbol markiert. Ich gehe davon aus, dass ihr das später auch abschalten könnt, falls es für euch die Immersion stört, ebenso wie die aufsteigenden Schadenszahlen beim Schießen.

Das Gespräch mit Jackie startet die nächste Hauptaufgabe, die ihr ebenfalls schon kennt: Ich steige in die Limousine des Fixers Dexter DeShawn, für den ich einen Flathead-

Roboter besorgen soll, den die berüchtigte Maelstrom-Gang ... ach, lest meinen damaligen Artikel! Wobei, nein, lest weiter! CD Projekt hat diese Passage nämlich erweitert: Neben den Maelstrom-Verhandlungen sowie dem optionalen Treffen mit der Konzernagentin Meredith Stout, die den Flathead-Diebstahl untersucht, gibt es jetzt noch eine dritte Aufgabe: Ich soll mich in Lizzie's Bar mit einer gewissen Evelyn Parker treffen. Denn der Flathead ist bloß ein Werkzeug für einen viel größeren und gefährlicheren Raubzug. Dessen Ziel wird mir dann Evelyn erklären. Alles klar, langsam kommt Fahrt in die Geschichte. Der Grund, warum mich Miles von der Open-World-Erkundung abgehalten hat, war aber das, was nun folgt. Nämlich der Besuch beim Ripperdoc. Denn wer möchte das gefährliche Night City schon ohne Cyber-Implantate erkunden?

Meine erste Fahrstunde

Zum Ripperdoc darf ich erstmals selbst fahren, und zwar mit Jackies aufgemotztem Quadra, einem ziemlichen Kraftpaket. Zu kräftig für manche Testspieler, noch während der Anspiel-Termine beschließen die Entwickler, den Quadra im fertigen Spiel gegen ein handzahmeres Vehikel auszutauschen. Mir persönlich macht die Karre aber keine größeren Probleme. Gut, sie bricht in Kurven gerne mal aus und beschleunigt etwas zu abrupt, sodass ich beim, äh, unsanften Einparken gleich mal einen Passanten überrolle. Was kann ich dafür, dass der zur falschen Seite springt, um auszuweichen!

Das Gaspedal ist noch etwas überempfindlich, eine sanftere Beschleunigung wäre wünschenswert. Dafür müsste CD Projekt bloß leicht an der Balance drehen, im Grunde fährt sich das Auto nicht fundamental anders als in GTA. Derzeit experimentieren die Entwickler dennoch mit einem »arcadigeren« Fahrmodell für Rollenspieler, die genrebedingt mehr Erfahrung mit Pferden als mit Sportwagen mitbringen. Vorschlag: Baut einfach beides als Optionen ein, die simplere und die wildere Steuerung. Eine optionale Außenansicht (in zwei Zoomstufen) und wechselbare Radiosender à la GTA gibt es natürlich auch. Okay, Letztere soll es zumindest geben, aktuell passiert beim Drücken der Senderwechseltaste noch nichts, aus der Stereoanlage wummern stets dieselben basslastigen Punk- und Electro-Songs, Radiomoderationen oder Nachrichten höre ich keine. Ein Schadensmodell existiert zwar, doch verbeulte Motorhauben und abgefallene Stoßstangen wirken sich nur optisch aus – bis das Auto irgendwann brennt, dann sollte ich tunlichst aussteigen, bevor es explodiert. Was ich nur einmal erlebe, als ich versehentlich über die Leitplanke einer Brücke schanze und darunter direkt in ein Ganglager krache. Wie war das, ich komme gut mit dem Quadra klar?

Weil wir hier in der Zukunft sind, darf ich die Karre übrigens jederzeit herbeifunkeln, damit sie automatisch angerollt kommt –



Jackies Motorrad ist auch in der spielbaren Version, selbst fahren darf ich es aber nicht, die Motorradsteuerung ist noch nicht fertig.

wie K.I.T.T. aus »Knight Rider« oder Plötze aus The Witcher 3. Und wie bei Plötze aus The Witcher 3 spinnt noch die Wegfindung, manchmal parkt die Karre irgendwo anders, als sie soll. Zum Beispiel auf der Brücke, unter der ich stehe. Oder auf der anderen Seite einer Straßensperre mit Level-8-Gangstern, die mich umbringen, indem sie mich angucken. Danke, Auto, dann laufe ich eben in eine andere Straße und rufe dich nochmal. Ach, fahren wir endlich zum Ripperdoc.

Cyberware für die Profis

Der Besuch bei Ripperdoc Victor verläuft ebenfalls wie im ersten Gameplay-Reveal: Jackie lässt sich im Esoterik- und Winkekatzen-Fachgeschäft seiner Bekannten Misty von Räucherkerzen einnebeln, während ich in den Hinterhof trotte und in Victors Kellerpraxis hinabsteige. Die ersten Implantate – eine neue Hand sowie neue Augen – gibt es kostenlos, weil meine eigene Cyberware spinnt und Bildfehler produziert, seitdem ich die Frau vor den Implantatdieben gerettet habe. Wobei »kostenlos« der falsche Ausdruck ist, der Ripperdoc schreibt den Kaufpreis von 5.000 Credits lediglich auf meinen Cyberware-Bierdeckel, zahlen kann ich dann später. Klar doch, Victor, kein Problem, ich habe aktuell ... 200.

Wie in der Messedemo animiert CD Projekt die erste Implantat-Behandlung aufwändig. Ich kann zuschauen, wie die, nun, Implantat-»Nähmaschine« einen künstlichen Muskelstrang nach dem anderen in meine rechte Handfläche nadelt. Spätere Aufrüstungen laufen dann über ein Handelsmenü, in dem ich neue Mechano-Körperteile kaufe und auf Slots in mehreren Kategorien verteile: Arme, Beine, Augen, Herz-Kreislaufsystem, Nervensystem. Cyberware gibt es in

Die Kleidungsstile in Cyberpunk 2077



Neomilitarismus

Der Look der Megakonzerne, er ist kalt, schnittig professionell.



Kitsch

Kitsch-Fans wollen auffallen um jeden Preis und stehen auf bunte und billige Klamotten.



Neokitsch

Hierbei handelt es sich um die edlen und teuren Fummel, in die sich die Superreichen hüllen.



Entropismus

Der Kleidungsstil der Armen, vor allem anzutreffen in den Slums und Außenbezirken.

mehreren Qualitätsstufen von gewöhnlich bis legendär, die Preise hochstufiger Implantate bewegen sich locker im fünfstelligen Bereich. Neue Cyberware soll sich wirklich nach Belohnung anfühlen, bringt aber auch große Vorteile und noch mehr Möglichkeiten, meinen Charakter anzupassen.

Die Implantate unterteilen sich in solche, die passive Boni bringen, solche, die auto-

matisch eingreifen, und solche, die ich selbst einsetzen muss. Ehrensache, dass in jeden Slot nur eine bestimmte Anzahl Implantate passt, hochwertigere belegen mehr Raum als billige. Einige Implantate lassen sich in mehrere Teile zerlegen, die ich separat ausrüsten darf, falls für die komplette Cyberware kein Platz mehr ist. So komme ich zumindest in den Genuss eines Teileffekts.



Die Autos fahren sich noch etwas wild, an der Bedienung fehlt CD Projekt daher noch.



Jackie freut sich sichtlich, den legendären Nachtclub Afterlife zu besuchen. Denn hier versammelt sich die Creme de la Creme der Unterwelt.

Wie dieses Basteln funktioniert, kann ich noch nicht ausprobieren, denkbar wäre aber beispielsweise eine Mantis-Klinge im linken und ein Monowire im rechten Arm. Hier einige Beispiele für Implantate:

› **Mantis-Klinge (Arme)**

› Tödliche Armklinge, die CD Projekt bereits in den vorigen Demos gezeigt hat.

› **Gorilla-Arme (Überraschung: Arme)**

› Mehr Schlagkraft für den Nahkampf.

› **Monowire (Arme)**

› Cyberware-»Peitsche«, die Gegner in Häppchen zerlegt.

› **Biomonitor (Nervensystem)**

› Heilt sofort 100 Lebenspunkte, wenn ich unter 15 Prozent Lebensenergie falle. Lange Aufladezeit.

› **Mikrorotoren (Nervensystem)**

› Steigern Bewegungsgeschwindigkeit und Zielsicherheit.

› **Reflex-Tuner (Nervensystem)**

› Aktiviert die Zeitlupenfunktion, wenn meine Lebensenergie unter eine bestimmte Schwelle sinkt.

› **Kereznikov (Nervensystem)**

› Versetzt mich in Bullet-Time, nachdem ich einem gegnerischen Angriff ausgewichen bin.

› **Blutpumpe (Herz-Kreislaufsystem)**

› Lässt sich regelmäßig für einen Lebensenergieschub einsetzen.

› **Synlungen (Herz-Kreislaufsystem)**

› Künstliche Lungen erhöhen die Ausdauer-Regeneration.

Einen Nachteil, wenn ich zu viele Artefakte in meinen Körper schraube, gibt es in Cyberpunk 2077 nicht, zumindest nicht für mich selbst. In der Pen&Paper-Vorlage kostet Implantat-Missbrauch eigentlich Menschlichkeit, zu viel Metall im Körper lässt Cyborgs

zu seelenlosen Maschinen verkommen – und schlimmstenfalls zu erbarmungslosen Mördern. Diese »Cyberpsychose« wird in der Story und der Spielwelt von Cyberpunk 2077 eine Rolle spielen – siehe der Einstieg dieses Artikels –, sie kann mich aber nicht selbst betreffen. CD Projekt habe darüber nachgedacht, meint Miles Tost, im Grunde sei die Cyberpsychose aber auch nur ein alternatives »Game Over«. Sie bei einem Therapeuten zu behandeln, wäre zwar im Pen&Paper theoretisch möglich, mache in einem Videospiel aber höchstens einmal Spaß. Immer wieder zum Therapeuten zu wandern, würde einfach nur in Arbeit ausarten. Das ist nachvollziehbar. Und dort, wo ich als nächstes hingehe, brauche ich ohnehin weder Bullet-Time noch Blutpumpe, sondern lediglich meine volle Aufmerksamkeit. Denn Cyberpunk bittet zum Brainsdance.

Überzeugungsarbeit im Stripclub

Zum Erkunden ist nachher noch Zeit, jetzt lockt die neue Quest-Aufgabe, das Treffen mit Evelyn Parker im Lizzie's. Ihr erinnert euch vielleicht: Das war die Brainsdance-Bar, vor der ich im Corpo-Einstieg die Basketballspieler verdrochen habe. Und noch eine kleine Erinnerung für alle, die den Einstieg dieses Artikels (ist ja schon ein paar Seiten her) bereits wieder vergessen haben: Als Brainsdance bezeichnet man die aufgezeichneten Erinnerungen einer Person, die andere zum Vergnügen nacherleben. Das Lizzie's hat daraus ein Geschäft gemacht. Nun, daraus und aus den holografischen Striptease-Tänzerinnen, die sich in Séparées räkelnd.

Nach einem kurzen Gespräch mit der Türsteherin darf ich rein, drinnen wummern Electro-Beats, blaue Laserstrahlen tasten über die Tanzfläche, ich gehe rüber zum Bar-

Dieser buddhistische Mönch trägt Implantate, obwohl seine Religion Körper-Modifikationen ablehnt. Dahinter steckt ein Nebenauftrag.



Aus zwei mach eins

In einer Nebenaufgabe soll ich zum Boxchampion des Kabuki-Viertels werden – und verloppe auf dessen Dächern ein seltsames Zwillingsspaar, das sich mit Gehirnimplantaten synchronisiert hat, um wie eine einzelne Person zu denken.



keeper: Kennst du eine Evelyn Parker? Nie gehört, natürlich nicht, typisch Barkeeper. Ich kann den Typen noch ein bisschen ausfragen über die Bar selbst, die The Mox gehört, einer Gang aus Prostituierten, Anarchisten, Punks und sexuellen Minderheiten, gegründet von der Barbesitzerin Elizabeth »Lizzie« Borden. Beziehungsweise der ehemaligen Barbesitzerin, Lizzie wurde von den Mitgliedern der Tiger Claws ermordet, einer asiatischen Gang. Okay, alles ganz spannend, aber wer und wo ist Evelyn?

Während des Gesprächs darf ich mich frei umschauchen, mein Blick fällt auf eine junge Frau mit tätowierter »13« auf dem linken Arm, die betont unauffällig neben mir sitzt, dann aber aufsteht und weggeht, als ich mich nach Evelyn erkundige. Auf den nun leeren Stuhl setzt sich eine andere Frau mit blauer Kurzhaarfrisur und pinkem Kunstpelzkragen: Gestatten, Evelyn Parker. Na also, warum nicht gleich so? Evelyn bittet in einen Nebenraum mit Holo-Stripperin, dort können wir ungestört reden. Dexter DeShawn habe in hohen Tönen von mir gesprochen, sagt sie. Ach komm, antworte ich, dir ist doch scheißegal, was Dexter denkt. Nun, stimmt. Evelyn arbeitet mit Dexter zusammen, denkt wie jeder andere Mensch in dieser verdammten Stadt aber nur an eines: sich selbst. Und an Yorinobu Arasaka. Den Yorinobu Arasaka, Sohn und Alleinerbe des Arasaka-Konzerngründers Saburo, den er leidenschaftlich verachtet. Deshalb misstraut Yorinobu sogar seinen eigenen Bodyguards, die spionieren doch ohnehin für Papa. Yorinobu, sagt Evelyn, habe aus dem Labor seines Vaters wertvolle Arasaka-Technologie gestohlen. Dexter und Evelyn wollen dieses Artefakt haben, ich soll es stehlen. Worum genau es sich handelt, verschweigen die beiden. Wer die bisherigen Cyberpunk-Trailer gesehen hat, wird aber schon ahnen: Es ist der Silverhand-Chip!

Yorinobu residiert im Luxushotel Konpeki Plaza, »konpeki« bedeutet »perfekt« auf Japanisch, ein treffender Name für den goldbehangenen Edelschuppen. Ein eigenes Sicherheitsteam hat der Arasaka-Sohn nicht (das Misstrauen!), doch sein VIP-Penthouse wird wie das gesamte Hotel von Hightech-Si-

cherheitssystemen geschützt. Alles klar, die kann der Flathead-Roboter ausschalten, den ich für Dexter besorgen soll. Allerdings weiß niemand, wo Yorinobu das Artefakt versteckt, und das ganze Apartment werde ich unter Zeitdruck kaum durchsuchen können. Was also tun? Nun, Evelyn hat Yorinobu in seiner Suite besucht. In welcher Beziehung die beiden zueinander stehen? Rein geschäftlich, meint Evelyn. Ne, is klar. Der Schlüssel zum Artefakt verbirgt sich also in ihren Erinnerungen. Und wir sind hier ganz zufällig in einer Braindance-Bar.

Cyberpunk bittet zum Braindance

Evelyn führt mich in den Keller des Lizzie's, wo uns die junge Frau mit der tätowierten »13« erwartet. Ihr wisst schon, die von der Bar, Judy Alvarez heißt sie. Judy ist Braindance-Produzentin und mit Evelyn befreundet. Dass sie in einen Raubüberfall verwickelt werden soll, gefällt ihr gar nicht, aber Evelyn überredet sie: Komm, Judy, tu's für mich. Keine fünf Gesprächsminuten später sitze ich in einem Stuhl, und Judy setzt mir ein Gerät mit zwei Bildschirmen auf den Kopf, die in meine Augen strahlen: das Braindance-Headset.

Zum Einstieg gibt's eine Übung. Der Bildschirm färbt sich weiß, dann blicke ich durch die Augen eines Gangsters, der in ei-

ner schäbigen Nebengasse steht und von einem Gasmasken-Kumpel eine Pistole in die Hand gedrückt bekommt: Hier, nimm die und raube den Laden um die Ecke aus! Wir nehmen die Erinnerung an den Überfall auf, das bringt eine Menge Geld! Gesagt, getan: »Ich« nehme die Waffe, laufe in den Laden, schreie und fuchtle die Kunden aus dem Weg, zwingen den Verkäufer, mir das Geld zu geben, laufe auf die Straße ... und werde erschossen! Autsch. Das Ganze läuft automatisch ab. Erstmal. Dann aktiviert Judy den Editiermodus: Ich soll herausfinden, wer den Räuber erschossen hat. Nun kann ich seinen Körper verlassen und die Kamera in einem gewissen Umkreis frei bewegen. Ein Braindance-Rekorder zeichnet nämlich die gesamten Sinneseindrücke des Trägers auf, auch diejenigen, die er nur am Rande mitbekommen hat. Ich kann also alles sehen und hören, was die Person in diesem Moment gesehen und gehört hat, und sei es noch so klein und nebensächlich. Dafür kann ich die Erinnerung im Editor vor- und zurückspulen sowie Gegenstände scannen. Die Pistole zum Beispiel, um ihr Fabrikat rauszufinden. Außerdem darf ich alternative Sichtmodi einschalten, beispielsweise die Schall-Ansicht, die Geräuschquellen als helle Flecken markiert. Wenn ich den Cursor darauf richte und den Braindance weiterlaufen lasse, kann ich so etwa Gespräche belauschen, die ich im ersten Durchlauf verpasst habe.

Also, wer hat den Gangster erschossen? Die Schall-Analyse liefert keine Erkenntnisse, Judy gibt einen Tipp: Schau dir mal den Bildschirm der Überwachungskamera an, der hinter dem Tresen steht. Wenn ich die Erinnerung zum richtigen Moment spule, kann ich den Bildschirm erkennen. Der Räuber hat ihn aus dem Augenwinkel gesehen, kurz bevor der Mord geschah. Und die Überwachungskamera zeigt: seinen Gasmasken-Kumpel, der dem Räuber vor dem Laden mit gezogener Waffe auflauert! Tja, Braindance-Verbrechen bringen viel Geld. Aber Morde aus der Sicht des Opfers eben noch mehr. Tode, »Flatlines« genannt, bringen selbst abgeharteten Braindancern noch einen Kick.



Eigentlich ist das MAX-TAK-Team der Polizei – der sogenannte Cyber Squad – für die Jagd auf Cyberpsychos zuständig.



Den Ripperdoc kennen wir schon aus der ersten Gameplay-Demo.



Lizzie's Bar gehört The Mox, einer Gang für Prostituierte, Anarchisten, Punks und sexuelle Minderheiten.

Ab hier gilt Spoiler-Warnung: Achtung, es könnten leichte Spoiler für die Haupthandlung von Cyberpunk 2077 folgen. Wer sich überraschen lassen will, wie CD Projekt den Braindance in der Story einsetzt, sollte den folgenden Absatz überspringen.

Der Detektivmodus der Zukunft

Okay, Übung abgeschlossen, Zeit für den richtigen Braindance und Yoronobu Arasaka. Denn Evelyn hat ihren Besuch im Penthouse des Konzerners aufgezeichnet. Und ich erlebe ihn nun nach, erstmal in der Ego-Perspektive. Evelyn tritt aus dem Fahrstuhl ins luxuriöse Penthouse, da stapft ein gepanzerter Cyborg an ihr vorbei und raunt: Ah, du bist wohl das »fickbare Fleisch« (Zitat), das Yoronobu bestellt hat. Charmant. Der Cyborg steigt in den Fahrstuhl, die Türen schließen sich und Evelyn begrüßt Yoronobu: Schätzungsweise Mitte 40, Brille, Hemd mit Drachenmuster, lüsterer Blick. Du siehst fantastisch aus, raunt er. Rein geschäftlich ...

Als Yoronobus Telefon klingelt, läuft Evelyn zur Zimmerbar und schenkt sich einen Champagner ein. Der Arasaka-Erbe legt auf: Zeit, es sich gemütlich zu machen, zum Beispiel im Bett. Geh doch schon mal vor, sagt Evelyn, ich mache es uns gemütlich. An ei-

nem Wandbildschirm wechselt sie die Raumbelichtung zum gedimmten Rot, öffnet und schließt blitzschnell eine E-Mail von Yoronobu, schaltet romantische Musik ein. Dann geht sie zum Bett, auf dem der Japaner liegt, setzt sich neben ihn, greift ihm in den Schritt, die Erinnerung endet. Okay, so genau wollte ich es eigentlich gar nicht wissen. Jetzt folgt der Editiermodus, ich bewege die Kamera frei und untersuche die Erinnerungen. Ich scanne den Cyborg und die Sicherheitssysteme der Suite (ein Sekundärziel, das den späteren Raubzug vereinfachen dürfte), belausche in der Schall-Ansicht Yoronobus Telefonat und lese die blitzschnell aufgerufene E-Mail, indem ich im richtigen Moment pausiere. Nach dem Artefakt suche ich im neuen Thermalmodus, der Hitze- und Kältequellen anzeigt, denn das Artefakt muss gekühlt werden.

Ich verrate euch jetzt natürlich nicht, wo es sich verbirgt, oder was Yoronobu am Telefon oder per E-Mail besprochen hat. Stattdessen ein Fazit zum Braindance, der schlichtweg eine fantastische Idee ist. CD Projekt hat dieses Element der Pen&Paper-Vorlage sinnvoll übernommen und einen cleveren Erben für die recht überbeanspruchte Hexersicht von The Witcher 3 ge-

schaffen. Beim Braindance besteht nämlich keine Abnutzungsgefahr, weil das Erinnerungsspulen im Gegensatz zur Hexersicht nicht immer und überall funktioniert, sondern nur in speziellen Quests. Klar, nun könnt ihr sagen: Pff, das hat CD Projekt doch von Rocksteadys Batman geklaut! Egal, es funktioniert! Und ich freue mich schon aufs nächste Mal. Wie wäre es, per Braindance einen Mordfall zu lösen?

Evelyn bittet mich übrigens zum Abschluss, ihre Beziehung zu Yoronobu und ihre Zusammenarbeit mit Judy nicht an Dexter zu verraten. Ich mache es trotzdem und bin gespannt, welche Auswirkungen es später im Spiel für ... mich hat.

Das Ende im Afterlife

Also gut, was ist noch zu tun? Richtig, der Flathead, die Maelstroms, deren Boss Royce sowie die Millitech-Agentin Meredith Stout. Den Verlauf dieser Quest und ihre möglichen Verzweigungen kennt ihr ebenfalls schon, also erspare ich euch die Details. Hier nochmal zur Auffrischung die möglichen Ausgänge der Geschehnisse:

1. Ich treffe Stout nicht, erschieße den Maelstrom-Boss Royce einfach mitten im Gespräch und kämpfe mich aus dem Maelstrom-Versteck ins Freie. Stouts Rivale Anthony Gilchrist besetzt das Maelstrom-Versteck im Folgenden mit Konzernsoldaten.
2. Ich treffe Stout nicht, habe aber 10.000 Credits dabei und kaufe den Flathead einfach von Royce. Er lässt mich gehen.
3. Ich treffe Stout, weigere mich aber, ihr zu helfen. Weiter bei 1 oder 2.
4. Ich treffe Stout und willige ein, ihr zu helfen. Sie gibt mir einen Credit-Chip, den ich Royce gebe. Darauf ist ein Virus, die Maelstroms geben mir die Schuld, ich muss mich aus ihrem Versteck kämpfen und Royce besiegen. Stout besetzt das Versteck mit Konzernsoldaten.



Die Braindance-Expertin Judy führt uns in den neuen Detektivmodus ein.



Evelyn ist mein Kontakt im Lizzie's, sie hat wertvolle Informationen für einen geplanten Raubzug.

5. Ich treffe Stout und willige ein, ihr zu helfen. Sie gibt mir einen Credit-Chip, aber weil ich eine Corpo-Vergangenheit oder einen hohen Intelligenzwert habe, bemerke ich das Virus. Ich entscheide aber, Royce nicht zu warnen und gebe ihm den Chip. Rest siehe 4.
6. Ich treffe Stout und willige ein, ihr zu helfen. Sie gibt mir einen Credit-Chip, aber weil ich eine Corpo-Vergangenheit oder einen hohen Intelligenzwert habe, bemerke ich das Virus darauf. Ich warne Royce, der mir dankt. In diesem Moment greifen Stouts Millitech-Soldaten das Maelstrom-Versteck an, ich bekämpfe sie gemeinsam mit der Maelstrom-Gang.

Die langfristigen Folgen dieser Entscheidungen lassen sich nicht abschätzen – ich hoffe aber, dass es welche gibt. Die kurzfristigen Folgen sind indes immer gleich: Am Ende habe ich den Flathead für Dexter. Ein Detail allerdings ist neu: Auf meinem Weg durch die Fleischfabrik, in der die Maelstroms hausen, finde ich einen Fernzünder. Ohne groß nachzudenken, drücke ich auf den Knopf und höre eine Explosion im Nebenraum. Blick um die Ecke: Dort liegen nur noch blutige Fleischfetzen. Hoppla. Eigentlich hätte ich in diesem Raum Brick treffen können, den ehemaligen Anführer der Gang, den Royce abgesetzt und mitsamt einer Sprengfalle eingesperrt hat. Wer nicht wie ich auf alles drückt, was spannend und gefährlich aussieht, kann den Mann befreien. Dann wird er sogar später in der Story noch eine Rolle spielen, verspricht CD Projekt.

Auch der Flathead bleibt wichtig für die Geschichte, nämlich beim Raubzug auf Yorinobus Penthouse. Spielen darf ich den aber nicht mehr, der spielbare Teil des Prologs endet im Afterlife, einem stadtbekannten Nachtclub, in dem Frauen in hautengen Goldanzügen in Wasserröhren tauchen ... oder tanzen ... wahrscheinlich beides. An der Bar trifft sich die Crème de la Crème der Unterwelt, zwielichtige Gestalten sitzen um

Laptops herum, Valentinos mit Goldprothesen stehen rauchend neben der Tanzfläche. Beim Barkeeper bestellt Jackie einen »Johnny Silverhand«, der Drink ist nach dem verstorbenen Rocker benannt. Jackie diktiert gleich mal das Rezept für einen Cocktail mit seinem eigenen Namen, falls er jemals das Zeitliche segnen sollte. Dann bittet uns ein Scherge von Dexter DeShawn in ein schalldichtes Hinterzimmer. Dort wartet der Fixer gemeinsam mit seiner Hackerin T-Bug, die beiden begutachten den Flathead – und wir können noch ein Wort zu den Animationen im Gespräch verlieren. Darin steckt nämlich oft mehr Arbeit, als ich auf den ersten Blick sehe. Jackie etwa wackelt mit dem Bein, er wirkt nervös. Auch die Gesichtsanimationen sind seit der letzten Demo etwas vielfältiger geworden: Als ich Evelyn in einem vorherigen Dialog überrasche, öffnet sie leicht den Mund, blickt kurz konsterniert zu Boden und spricht erst dann weiter. Kein Hexenwerk, aber schön, dass CD Projekt diese Mühe investiert, das macht die Gespräche glaubwürdiger. Wer übrigens wissen möchte, was nach dem Treffen im Afterlife passiert, kann nochmal den letzten Story-Trailer anschauen, der den unerfreulichen Ausgang des Yorinobu-Raubzugs zeigt – und damit das eigentliche Ende des Prologs.

Eine Welt blutet Atmosphäre

Doch das Ende der spielbaren Hauptstory markiert noch lange nicht das Ende meiner Spielzeit. Schließlich gäbe es da noch eine Spielwelt, die erkundet werden möchte! Der Prolog von Cyberpunk 2077 umfasst zwar lediglich den Bezirk Watson, dieses Open-World-Biotop ist aber keinesfalls klein oder langweilig. Im Gegensatz zum bescheidenen Dorf Weißgarten aus dem Prolog von The Witcher 3 erwartet mich zum Cyberpunk-Auftritt ein belebtes Stadtviertel mit Autobahnen, Motels, Gassen, Bars, Hochhäusern und Industrieanlagen. Oder wie wär's mit einem Abstecher ins von Fastfood-Ständen, Lampions und asiatischen Werbebannern dominierte Little China, oder in den japanischen Kabuki-Distrikt mit seinen Liebesho-

tels und Shinto-Schreinen? Klar, die exakte Fläche des Prolog-Terrains lässt sich schwer abschätzen, ich finde solche Zahlenspiele ohnehin müßig. Wichtig ist, dass ich minutenlang mit dem Auto durch die Straßen cruise und dabei immer neue Details entdecke: hier ein Marktplatz, da eine Hochstraße, dort drüben – gleich hinter dem »No Tell Motel« aus dem vorigen Story-Trailer – ein Aufzug, der hinabtratt zur kleinen Ufersiedlung mit dem knorrigen japanischen Ahornbaum, dem Shinto-Schrein mit den betenden Mönchen und dem eindrucksvollen Ausblick auf die Konzerntürme am gegenüberliegenden Flussufer. Im Fahrstuhl laufen übrigens die Nachrichten, darin hängen nämlich Fernseher.

So vermittelt bereits der Prolog ein Gefühl für die Dimensionen und den Detailgrad von Night City, erst recht, wenn ich die Umgebung zu Fuß erkunde. Nichts wirkt hier künstlich oder hingeklatscht, das Gewirr aus Straßen, engen Gassen, Brücken und Durchgängen fühlt sich natürlich und lebendig an, wo es lebendig sein muss. Während ein Betonkanal im Industriebezirk allenfalls ein paar Obdachlose beherbergt, wimmelt es auf Marktplätzen vor NPCs, die miteinander und mit den Verkäufern plaudern.

Selbst Shops in Nebengassen hat CD Projekt mit bunten Laternen, Leuchtreklame und ausgelegter Ware ausgestattet. Könnte ja sein, dass ich hier irgendwann durchrenne auf der Flucht vor der Polizei. Und immer wieder kann ich kleine Gespräche führen, die nichts zum eigentlichen Spiel beitragen, aber viel zur Atmosphäre. Am Fenster eines Ladens etwa steht ein Junge, den ich fragen kann, ob er nicht zu jung zum Arbeiten sei. Irgendwie müsse man ja durchkommen, seufzt er. Kurzum: Cyberpunk 2077 sieht tatsächlich so detailliert aus wie in den bisherigen Messedemos zumindest auf einem Highend-PC. Auf schwächeren Rechnern und vor allem den alten Konsolen muss CD Projekt den Detailgrad vermutlich runterschrauben, damit die Framerate nicht gleich in die Tiefgarage rauscht. Und, um es nochmal zu betonen: Viele Gebäude darf ich nicht betre-

ten, an Nudelständen keine Nudeln schlürfen und nicht mit Vasenverkäufern über den Vasenpreis feilschen. Ein Großteil der Umgebung ist nicht interaktiv. Die Kulisse dient der Atmosphäre, Night City soll sich schließlich glaubwürdig anfühlen. Wenn der Rest der Spielwelt hält, was das Prolog-Biotop verspricht, dürfte das gelingen.

Schnellreise zum Ruhm

Die schon im Prolog stattlichen Distanzen kann ich mit dem Auto, zu Fuß oder per Schnellreise überbrücken: Wie bei den Wegweisern von The Witcher 3 darf ich in Cyberpunk 2077 zwischen Tourismus-Terminals hin und her springen; neue Zielpunkte schalte ich frei, wenn ich sie zum ersten Mal besucht habe. Eine freie Schnellreise à la Skyrim gibt's dabei nicht, ich muss zwingend erst ein Terminal aufsuchen. So reise ich auch bequemer zu den auf der Karte verteilten Fragezeichen, denn schon im Prolog wartet die Open World mit diversen Nebenquests auf. Die muss ich aber nicht sofort erledigen, ich kann auch nach dem Auftakt nach Watson zurückkehren, um offene Aufgaben abzuholen. Grundsätzlich gibt es fünf Kategorien an Nebenbeschäftigungen:

› Gigs

- › Diese Nebenmissionen hat CD Projekt früher als »Street Stories« bezeichnet. Wenn ich ein Stadtviertel betrete, bekomme ich eine Textnachricht von einem Fixer, der mich auf eine offene Aufgabe hinweist. Eine zweite Nachricht mit Details folgt, sobald ich mich dem Auftragsort nähere, der auf der Karte mit einem Fragezeichen markiert wird. Ganz losgeworden ist CD Projekt die Fragezeichen also nicht!



› NCPD Scanner Hustles

- › Ich verfolge und erledige Kriminelle im Auftrag des Night City Police Department (NCPD), auch hier gibt es Textnachrichten und Karten-Markierungen.

› Klassische Nebenquests

- › Davon erfahre ich in Dialogen, zum Beispiel lädt mich der Betreiber eines Roboter-Boxrings zum Wettbewerb ein: Schaffe ich es, zum Champion des Kabuki-Viertels zu werden? Wenn ich die Aufgabe übersehe oder ignoriere, gibt es auch hier eine Textnachricht und ein Karten-Fragezeichen zur Erinnerung.

› Cyberpsychos

- › Als Gegenstück zu den Monsterjagden von The Witcher 3 hat CD Projekt überall in der Spielwelt wahnsinnige Cyborgs verteilt, allesamt Bossgegner.

› Zufallsbegegnungen

- › Ich stolpere mitten in einen Überfall oder eine Schießerei zwischen zwei Gangs oder zwischen Verbrechern und Polizisten. Dann kann ich mich einmischen oder es lassen. Diese Zufallsbegegnungen können nicht an jedem beliebigen Ort stattfinden, stattdessen hat CD Projekt überall in Night City bestimmte Schauplätze definiert, an denen etwas passieren kann, aber nicht muss – etwa in einem ruinierten Straßentunnel oder auf einem ziemlich zugemüllten Basketballplatz.

Erfüllte Aufgaben bringen Geld, Beute und vor allem »Street Cred«. Letztere sind gewissermaßen Ruhmespunkte, die meinen Bekanntheitsgrad als Söldner widerspiegeln und zu separaten Levelaufstiegen führen. Ein Rufsystem, etwa bei den zahlreichen





Fragezeichen für die Vielfalt

Doch zurück zu den Nebenmissionen. CD Projekt hatte ja versprochen, dass es in Cyberpunk 2077 keine generischen Abstotteraufgaben wie die Monsternester oder Schatzkisten von The Witcher 3 mehr gibt. Das scheinen die Entwickler zu halten, hinter jedem Karten-Fragezeichen verbirgt sich im Prolog zumindest eine kleine Geschichte, manchmal gibt es sogar mehrere Lösungswege. Etwa bei der Sache mit Anna Hamill, der letzten ehrlichen Polizistin der Stadt. Die hat bei Unterwelt-Nachforschungen zu tief gegraben, ich soll sie aufhalten. Allerdings nicht im Auftrag von Gangstern, sondern ihrer Kollegen vom NCPD, die selbst in allerlei kriminelle Machenschaften verstrickt sind. Nun ist Frau Hamill blöderweise untergetaucht und ich muss mich bei den Händlern des Marktes durchfragen, auf dem sie zuletzt gesehen wurde. Die meisten wollen nichts gesehen haben, nur einer grinst schmierig: Ja, vielleicht kenne ich Anna, du kannst mein Gedächtnis mit 100 Credits ankurbeln ... Ich drohe ihm lieber Schläge an, das geht auch. Anna wohnt da drüben, im zweiten Stock. Geht doch.

Zu Hamills Wohnung führen mehrere Wege. Ich kann mit einem entsprechenden Tech-Wert die Vordertür und eine Wohnungstür im ersten Stock knacken, dann vom Balkon auf eine Klimaanlage klettern und mich von dort auf Annas Balkon hochziehen. Oder ich breche, einen hohen Konstitutionswert vorausgesetzt, die Tür des Nachbarhauses auf und springe von dort auf Annas Balkon hinüber. In der Wohnung begrüßt mich die Polizistin mit gezogener Waffe, ich könnte sie ausschalten, sage aber lieber die Wahrheit: Deine eigenen Kollegen wollen dich loswerden! Und zwar endgültig. Wenn du mich erschießt, schicken sie nur jemand anderen, der meinen Job erledigt. Sie seufzt und steckt die Pistole weg: Wenn das so ist, verlässt sie wohl besser die Stadt. Auftrag erfüllt, noch dazu ohne Blutvergießen! Schon klar, das war eine simple Quest, CD Projekt verspricht aber auch komplexere oder längere Nebenaufträge.

Gangs von Night City, gibt es hingegen nicht. Ich kann mich also mit den Banden nicht anfreunden oder Aufträge für sie erledigen. Denn Tyger Claws, Animals, Maelstroms & Co. vertrauen nur ihren Mitgliedern, ich bleibe ein Außenstehender. Das heißt nicht, dass ich die Gangster in Haupt- und Nebenmissionen zwangsläufig über den Haufen schießen muss. Sie lassen auch mal mit sich reden und könnten durchaus auf Entscheidungen reagieren, die ich zuvor in anderen Quests getroffen habe: Moment mal, hast du nicht unsere Kumpels verraten? Aber es gibt keine Fraktionsmechanik, wie wir sie beispielsweise aus Gothic oder Fallout kennen. Auch mal sehr angenehm.

Fahndungslevel wie in GTA

Dafür gibt es etwas, das wir aus GTA kennen: einen Fahndungslevel. Wenn ich vor den Augen eines Gesetzeshüters ein Verbrechen begehe, heftet sich das NCPD an meine Fersen. Je schlimmer das Vergehen, desto aggressiver die Verfolger. Beispielsweise überrolle ich versehentlich einen Passanten, als ich nonchalant auf dem Bürgersteig wende. NPCs hechten zwar meist zur Seite, wenn ein Auto naht, aber nicht immer erfolgreich. Ein Polizist beobachtet das Missgeschick, schon prangt im Interface der erste Fahndungsstern. Um ihn wieder loszuwerden, muss ich wie in GTA flüchten und eine Weile untertauchen, die Minimap zeigt die Standorte und Sichtkegel naher Cops, damit ich ihnen ausweichen kann.

Während mich auf niedrigen Fahndungsstufen nur vereinzelte Streifenpolizisten verfolgen, die sich leicht abschütteln lassen, fahren auf den höheren Leveln sogar Geschütztürme aus dem Bürgersteig. Zumindest in den reichen und gut geschützten Innenstadtbzirken sollte ich mich also möglichst benehmen. In heruntergekommenen Industriegebieten juckt Kriminalität dagegen niemanden. Die Gangs, die hier herumlungern, brauchen ohnehin keinen Grund dafür, auf mich zu schießen.

Eine skurrile Begegnung mit der Polizei löse ich selbst aus: In einem Wohnkomplex

stoße ich auf zwei Gesetzeshüter, die an eine Wohnungstür hämmern. Ich trete von hinten dazu und will einen von ihnen ansprechen – Verzeihung, gib't's hier eine Quest? –, bemerke aber nicht, dass die Taste für »ansprechen« zur Taste für »von hinten packen« wird, wenn ich hinter jemandem stehe. Zack, Polizist im Schwitzkasten, sein Kollege zieht die Waffe, schießt aber nicht, er könnte ja den gepackten Polizisten treffen. Also zerre ich Letzteren als menschlichen Schutzschild um eine Ecke, er reißt sich los, ich erschieße ihn. Okay, das war anders geplant. Der zweite Polizist schreit hinter der Ecke herum, folgt mir aber nicht. Ich renne in die entgegengesetzte Richtung der Flur hinunter und stoße auf einen Gangster, der eine wehrlose Frau verprügelt. Ich würge ihn von hinten ins Reich der Träume, die Dame bedankt sich mit etwas Geld, ich bin der strahlende Held – und der zweite Polizist gibt auf, weil er mich aus den Augen verloren hat. Die Flucht war zu einfach, klar, da wackelt noch das Balancing. Zugleich bin ich eine Sandbox-Geschichte reicher, aus dem Polizeisystem in Night City und einem Zufallsverbrechen ist ein denkwürdiger Moment entstanden. Da weht mehr als nur ein Hauch von GTA durch Cyberpunk 2077.





Selbst Gässchen können in Cyberpunk 2077 stimungsvoll aussehen. Nicht alle zwar, aber manche.

Anderes Beispiel: Auf einem Markt im Industrieviertel hockt ein Mönch mit Cyberware-Implantaten. Moment: Mönche lehnen Implantate doch eigentlich strikt ab, wie kann das sein? Er sei zu den Implantaten gezwungen worden, sagt er. Die Cyberware-verrückte Maelstrom-Gang macht sich einen Spaß daraus, Menschen in Cyborgs umzuwandeln. Für den Mönch kommt jede Hilfe zu spät, aber sein Bruder ist noch in der Gewalt der Gangster. Ob ich ihn wohl befreien könnte? Am besten, ohne jemanden zu töten, weil Mönche und Morde nicht so gut zusammenpassen? Kann ich! Mordfreies Vorgehen kommt mir dabei sogar entgegen, für diesen Auftrag bin ich nämlich eigentlich noch zu schwach. Es sei denn, ich schleiche wie bereits erwähnt auch höherstufige Widersacher aus! In der nahen Lagerhalle, wo der Mönchsbruder festgehalten wird, klette-

re ich erstmal unbemerkt unters Dach. Gut, dass da einige günstig platzierte Container herumstehen. Von oben markiere ich im Scannermodus alle Maelstrom-Wächter, damit ich sie durch Wände hindurch sehen kann. Dann beobachte ich ihre Patrouillenwege und würge gemütlich einen nach dem anderen ins Reich der Träume. Mission erfüllt, der Bruder ist frei! Noch eine kleine, aber feine Geschichte.

Der Mann mit dem flammenden Gemächt

Und dann wäre da noch der Mann mit dem flammenden Gemächt: Im Hof eines Motels wankt mir ein Herr ohne Hose entgegen, der sich mit beiden Händen den Schritt hält und vor Schmerzen schreit. Sein Mr. Stud – ein Sexualimplantat – hat eine Fehlfunktion, er müsse sofort zum Ripperdoc! Wir steigen ins Auto, ich rase los, während mir mein Beifahrer die Ohren vollheult. Als eine Vorschul-

klasse die Straße überquert – ein Skript-Ereignis, bei dem mein Auto automatisch bremst – brüllt er: »Mäh sie nieder! Fahr weiter!« Night City, eine Stadt voller Sympathieträger (mit Penisproblemen). Hinter der folgenden Kreuzung hat auch noch die Polizei eine Straßensperre errichtet, einen Umweg und noch mehr Gejammer später kann ich den Mann mit dem flammenden Gemächt dann endlich beim Ripperdoc absetzen. Das war nicht mal eine richtige Nebenquest, aber eine witzige, kleine Begegnung. Und Zufallsbegegnungen gehören eben einfach zu Open-World-Spielen. Im Betonkanal eines Industrieviertels finde ich beispielsweise eine Leiche, die ich scanne. Hm, mehrfache Schussverletzungen. Könnte das an dem Geschützturm da drüben liegen, der mir gerade Kugeln um die Ohren jagt? Ich gehe in Deckung, sprengte den Turm mit Granaten und laufe hin, um ihn zu plündern. Daneben liegt eine Leiche mit einem Chatprotokoll: »Ups, ich hab Mist gebaut, du musst im Geschützturm-Programmcode noch ACTIVE = YES eingeben, um die Freund-Feind-Erkennung zu aktivieren.« Ha, das kennen wir doch alle!

Und dann ist da noch die Polizistenleiche auf der zugemüllten Hochstraße. Offensichtlich ist der Gesetzeshüter einem Scharfschützen zum Opfer gefallen. Ein paar Meter weiter parken Polizeiwagen, ein Polizeiroboter dröhnt »Terrorist erkannt«, bevor er ebenfalls zu Boden klatscht. Weiter die Straße runter, hinter Stahlcontainern und Müllhaufen, brüllt der Cyberpsycho seine Verschwörungsfantasien in den Nachthimmel (Oder sind es gar keine Fantasien?). Solche irren Cyborgs hat CD Projekt als besondere Herausforderungen in und um Night City verteilt, analog zu den Monsterjagden aus The



Die Straßen von Little China hat CD Projekt mit Lampions und Leuchtreklame geschmückt. Beides kommt bei Nacht am meisten zur Geltung.



Die Mitglieder der Valentino-Gang schmücken sich mit vergoldeten Prothesen.

Witcher 3. Tja, und mitten im Gefecht ruft mich der Mann mit dem flammenden Gemächt an, um für meine Hilfe zu danken. Äh, ja, gern geschehen, ich muss aufliegen. (Das nächste Mal lass ich ihn einfach stehen!)

Der Cyberpsycho ist ein Bossgegner, am oberen Bildrand wird seine Lebensleiste eingeblendet. Im offenen Gefecht habe ich gegen ihn keine Chance, ein Treffer seines Präzisionsgewehrs atomisiert zwei Drittel meiner Lebensenergie. Also pirsche ich in Deckung hinter Containern entlang, luge dahinter hervor und scanne den Boss, um ihn zu hacken: Eine Waffen-Fehlfunktion setzt seine Wumme außer Gefecht, ich kann ihn gefahrlos angreifen. Allerdings nur ein paar Sekunden lang, dann verpufft der Hack im Datennirvana, der Typ ist also eindeutig stärker als ich. Zum Glück muss der Cyberpsycho seine Hightech-Knarre vor dem Schießen immer kurz aufladen. Dann kann ich mich um die Ecke lehnen, ein paar Schüsse abfeuern und rasch wieder zurück in Deckung gehen, wenn der Boss abdrückt. So strecke ich den Cyberpsycho schließlich nieder, ausgerechnet der Bosskampf ist eines der leichtesten Gefechte meiner ganzen Cyberpunk-Session. Sei's drum, das Balancing ist ja noch nicht fertig, wie schon mehrfach erwähnt. Und nun darf ich sein Gewehr aufsammeln! Ein Blick über die Leitplanke offenbart, dass schräg unterhalb der Hochstraße zufällig ein paar Tyger Claws herumgammeln. Prima, da kann ich das Ding doch gleich mal ausprobieren. Hallo, ihr Buben!

Deutsch mit Mamacita

Okay, alle noch wach? Ja, das war ein langer Artikel. In vier Stunden Cyberpunk 2077 kann eine Menge passieren. Eine letzte, wichtige Sache kann ich aber nur 20 Minuten lang erleben: Die Charaktere sprechen Deutsch! Die hiesige Vertonung ist nämlich noch nicht fertig, sodass ich die meiste Spielzeit in Englisch verbringe. Den Prologauftakt als Nomade und als Street Kid lässt mich CD Projekt allerdings auf Deutsch spielen, einmal mit männlicher, einmal mit weiblicher Charakterstimme. Und beide klingen

schon mal gut! Sprecher und Sprecherin passen jeweils zu meiner Außenseiterrolle, die Dialogregie wirkt schon jetzt professioneller als in vielen anderen Spielen, weil Betonungen aufeinander abgestimmt sind. Als etwa der Mechaniker meinem Nomaden ein »Und?« an den Kopf rotzt, als ich sage, dass ich gerade nachdenke, antwortet mein Charakter im exakt richtigen Tonfall: »Und dein Gelaber hilft nicht dabei!« Klar, das ist eine Kleinigkeit. Wenn man aber bedenkt, dass die Sprecher ihre Texte im Regelfall und in Coronazeiten erst recht getrennt voneinander einsprechen und somit genau wissen müssen, in welcher Situation sie sich befinden und worauf sie eigentlich antworten, dann hat CD Projekt das in diesem Fall sehr gut hinbekommen. Manchmal passt die Betonung aber auch nicht perfekt zusammen, das ist bei einem Spiel dieser Größenordnung jedoch eher verschmerzbar. Etwas kontroverser dürften da die Akzente sein, Jackie etwa spricht Deutsch mit lateinamerikanischer Färbung, was an sich ja super passt, weil Jackie nun mal aus Lateinamerika stammt. Akzente sind etwas ganz Normales, ich schwätz ja auch Badisch, der Kollege Schwerdtel macht in Bairisch und Petra verfällt gelegentlich in Datt und Watt. Für popkulturell geprägte Ohren klingt es dennoch ungewohnt, wenn Jackie mit starkem Akzent erzählt, dass er gerade mit seiner Mamacita telefoniert hat. Mal sehen, wie CD Projekt diesen Balanceakt bei den anderen Sprechern hinbekommt, etwa beim kreolischen Akzent der Haitianer. Grundsätzlich aber habe ich schon weit, weit lieblosere deutsche Übersetzungen gespielt (Hallo, Final Fantasy 7 Remake!) als in den beiden Prologen von Cyberpunk 2077. Wenn CD Projekt das ganze Spiel so hinbekommt wie diese Passagen und wenn sie wie versprochen auch die unpassenden Stimmen austauschen, die wir noch in der letztjährigen Gamescom-Demo moniert haben (etwa die zu hohe Stimme der Animal-Chefin Sasquatch), dann dürfte es für deutsche Spieler nichts zu meckern geben. Und das könnte man auch für das gesamte Spiel sagen:



Michael Graf
@Greu_Lich



Hey, ihr da! Ja, ihr! Ich weiß genau, dass ihr dieses Fazit lest, bevor ihr den Text gelesen habt. Mach das bitte nicht, sonst entgeht euch alles, was in Cyberpunk 2077 steckt. Die wundervollen Details und vielfältigen Lösungswege, die stimmungsvolle Open World und die überraschend facettenreiche Charakterentwicklung. Und das lässt, was ich gleich sage, viel negativer klingen, als es eigentlich gemeint ist: Cyberpunk ist nicht euer eierlegendes Wollmilchspiel. Es ist kein Spiel, das literarischen Tiefgang in jede Nebenquest pumpt, die Interaktion mit jedem Nudelverkäufer erlaubt und jede denkbare Situation, jeden denkbaren Spielerwunsch in eine besondere Mechanik verpackt. Kein Spiel kann das, und Cyberpunk 2077 bildet da keine Ausnahme. Beim Spielen bemerke ich zuallererst, wie CD Projekt in den letzten Jahren den Entwicklungsfokus geschärft hat. Es steckt nicht mehr alles drin, was ursprünglich mal angedacht war, von Kleinigkeiten wie dem Badewannen-Takedown über die vielfältigeren Lebensgeschichten bis zum Techie-Spielstil samt Roboterhumpel, den ich wirklich vermisse. Das heißt im Umkehrschluss aber nicht, dass von Cyberpunk 2077 nur ein lieb- und lebloses Skelett übrig ist. Deshalb sollt ihr ja den Text lesen: Nichts, was ich beim Spielen erlebt habe, fühlte sich hingeklatscht oder spaßbefreit an. Und es steckt immer noch eine Menge drin! Cyberpunk 2077, das ist die frohe Botschaft dieses Anspieltermins, hat tatsächlich das Potenzial, eine Mischung aus GTA und Deus Ex zu werden: Ein Open-World-Rollenspiel, das trotz seiner lebendigen Stadtkulisse auch dem Begriff »Rollenspiel« gerecht wird, indem es eine freie Charakterentwicklung und unterschiedliche Lösungswege erlaubt und überdies mit einer Unsterblichkeitsstory verknüpft, die mich persönlich brennend interessiert. Klar, wie spannend die wirklich ist und wie stark sich die – schon im Prolog durchaus verzweigten – Entscheidungen später auswirken, lässt sich noch nicht abschätzen. Vieles wird sich erst zeigen, wenn Cyberpunk 2077 erscheint. Deshalb bin ich auch froh, dass CD Projekt das Spiel nochmals verschoben hat. Cyberpunk 2077 hat es verdient, fertig zu werden. Denn eine Verschiebung bedeutet auch mehr Zeit, und Cyberpunk hat alle Zeit verdient, die es braucht, um großartig zu werden.

Wenn das komplette Cyberpunk den Level an Inszenierung und Atmosphäre hält, den der Prolog bereits verspricht – mal abgesehen von den Bugs, die noch drinstecken –, dann erwartet uns hier ein bemerkenswertes Spiel. Der Cyberpsycho und der Mann mit dem entflammten Gemächt waren eben wirklich erst der Anfang. ★