

## Zehn Mal Wissen zum Start

## CYBERPUNK 2077

Seid ihr bereit für Night City? Wir liefern pünktlich zum Release des Mega-Rollenspiels zehn Fakten, die ihr zum Epos von CD Projekt wissen müsst. Von Petra Schmitz und Markus Schwerdtel

Der erste Schritt auf dem 800 Kilometer langen Jakobsweg. Der erste Spatenstich beim Bau eines Großflughafens. Das erste Wort eines langen Artikels. Der erste Mausclick in einem riesigen Rollenspiela-benteuer. Der Einstieg in so ein Großprojekt kann einen schon ganz schön einschüchtern, selbst wenn man ein abgebrühter Spaziergänger, Bauherr, Redakteur oder Computerspieler ist. Was gegen die Angst vor dem Anfangen hilft, ist natürlich – auch das wissen eben genannte Berufsgruppen – gute Vorbereitung! Wir können euch natürlich weder zu wettergegerbten Langstreckenwanderern noch zu gewieften Architekten machen. Aber euch pünktlich zum Start alles Wissenswerte zu Cyberpunk 2077 verraten – das können wir!

## DER LANGE WEG NACH NIGHT CITY

Wenn es euch tröstet: Für die Macher von Cyberpunk 2077 – CD Projekt RED – dürfte das Projekt in der Entwicklung mindestens so einschüchtern sein wie für uns zum Release als Spieler. Schließlich lastet auf dem Rollenspiel ein enormer Erfolgsdruck. The Witcher 3 ist ein übermächtiger Quasi-Vorgänger, das Fantasyabenteuer führt seit seinem Erscheinen zuverlässig sämtliche Liebesspiellisten an und hat dort sogar den Evergreen Skyrim abgelöst. Logisch, dass man vom neuen Projekt der Witcher-Macher eher noch mehr erwartet. Kein Wunder also, dass man bei CD Projekt deshalb bis zuletzt am Spiel feilt, der mehrmals verschobene Release ist ein Indiz da-

## DIE STORY

Ach, Rockstars sind eben Künstler und deshalb komplexe Persönlichkeiten. Das gilt erst recht für Johnny Silverhand. Der »Rockerboy« gilt im Cyberpunk-Universum als Poet der Straße und als erbitterter Gegner des Megakonzerns Arasaka. Blöd nur, dass er schon tot ist, angeblich bei einem Motorradunfall ums Leben gekommen. Trotzdem spukt Johnny Silverhand – verkörpert vom »Matrix«-Schauspieler Keanu Reeves – durch die Gedanken unseres Helden beziehungsweise unserer Heldin V. Die Erklärung: Silverhand sitzt als künstliche Intelligenz auf dem Chip, den V für seinen Auftraggeber Dexter DeShawn entwendet sollte. So kann Johnny

seinen Krieg gegen Arasaka weiterführen, und wir entscheiden, ob wir dabei helfen.

## KEINE WELTENRETTUNG

Allerdings geht es in Cyberpunk 2077 eben nicht darum, die mächtigen Konzerne zu stürzen und die verkommene Stadt Night City niederzubrennen, wie es Johnny Silverhand in einem Trailer zum Spiel ankündigt. Wobei das angeblich durchaus eins der möglichen Enden des Spiels sein könnte.

Die wahre Geschichte spielt sich vielmehr im Inneren von V ab. Denn er oder sie versucht einfach, in der hochkomplexen, unübersichtlichen Welt des Jahres 2077 eini-

germaßen durchzukommen. Dass V sich dabei irgendwann mit »dem System« anlegt, ist unvermeidlich. Immer wieder werden wir in Ereignisse reingezogen, die wir nicht kontrollieren können. Und müssen dann eben sehen, wo wir bleiben. Unvermeidlicherweise legen wir uns dabei mit anderen NPCs oder gleich mit mächtigen Gegnern wie dem Arasaka-Konzern an. Viel mehr noch als in The Witcher 3 oder vergleichbaren Titeln sollt ihr mit V eine eigene Geschichte schreiben können, Cyberpunk 2077 ist sozusagen ein digitaler Selbstfindungstrip. Nur eben mit irren Rockstar-Klits im Hirn statt kontemplativer Meditation im Kerzenschein.



Die Story soll sich auch um die inneren Kämpfe des Helden drehen, außen wird aber trotzdem real geschossen.



Zwielichtige Charaktere gehören selbstverständlich zu einer Geschichte im Cyberpunk-Universum dazu.

für. Die Entwickler haben jeden Pixel sicher dreimal umgedreht haben, bis sie mit dem Ergebnis zufrieden waren. Und selbst jetzt dürfte es immer noch Punkte geben, mit denen sie nicht zu 100 Prozent glücklich sind. The Witcher 3 war schließlich zum Start auch alles andere als perfekt und bugfrei.

### PERFEKTIONISMUS LÄHMT

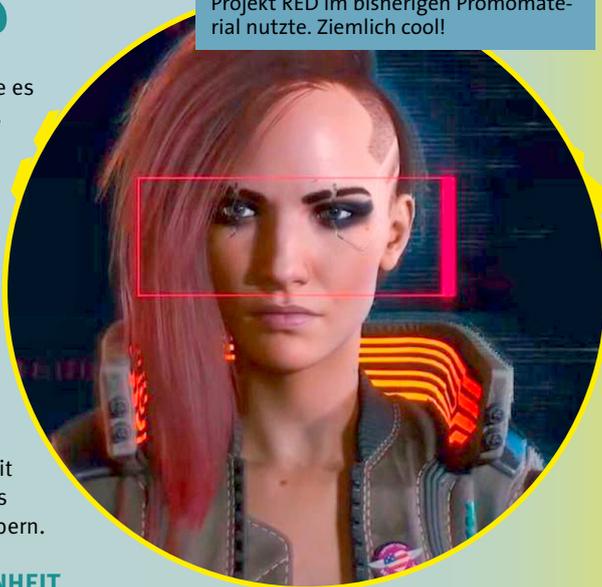
Wer aber selbst kreativ tätig ist, kennt das Problem des »paralyzing artist perfectionism«. Also den Drang eines Künstlers, sein Werk immer weiter zu perfektionieren – auch wenn das den Fortschritt lähmt, die Veröffentlichung hinauszögert und zu ungesundem Endspurt-Crunch führt. Da ist es dann fast schon ein Segen, wenn äußere Faktoren wie Publisher-Releasepläne, das Weihnachtsgeschäft oder eine ungeduldige Spielerschaft die Fertigstellung erzwingen. Aber das Spiel steht ab dem 10.12. im Regal. Damit ihr euch in Night City nicht verläuft, gibt's hier die zehn wichtigsten Fakten zum Start von Cyberpunk 2077. ★



## HELD ODER HELDIN ODER BEIDES

Geschlechter sind in der Welt von Cyberpunk noch weniger festgelegt als sie es in unseren Zeiten sind. Jeder kann wählen, jeder kann sein, was er will. Das gilt auch für V, die Hauptfigur in Cyberpunk 2077. Im Charaktereditor des Spiels werden wir uns ein Alter Ego erstellen können, das klar definiert dem einen oder dem anderen Geschlecht zugeordnet ist, oder wir mischen, wie es uns gefällt. Weiblicher Körper und männliche Stimme? Geht. Andersherum? Geht auch. Ein Mann mit männlicher Stimme, aber mit eher weiblichem Erscheinungsbild? Klar. Eine Frau, die extrem männlich wirkt? Auch das funktioniert. Tattoos, Narben, Frisuren, erste Implantate bestimmen wir ebenfalls im Editor. Cyberpunk 2077 spielen wir zwar in der Ego-Perspektive, aber in Zwischensequenzen oder bei einem Blick in einen Spiegel werden wir uns sehen, und da ist es doch besser, wir können uns wirklich mit der Figur dort identifizieren, als eine vordefinierte zu verkörpern.

Das ist der weibliche Charakter, den CD Projekt RED im bisherigen Promomaterial nutzte. Ziemlich cool!



Das ist der männliche Charakter, den CD Projekt RED im bisherigen Promomaterial nutzte. Schmucker Bursche.

### UNSERE VERGANGENHEIT

Was wir nicht bestimmen können, ist unser Alter. V hat exakt am 10. September 2054 das Licht der Welt erblickt, wir sind also 22 Jahre alt. Was in den 22 Jahren jedoch geschehen ist, lässt uns das Spiel in Teilen mitbestimmen. Wir wählen zwischen drei möglichen Hintergründen: Street Kid, Nomad oder Corpo. Die bestimmen dann auch das Intro, also die ersten paar Quests, die uns in die eigentliche Geschichte führen. Als Nomad machen wir uns aus dem Umland der Metropole Night City auf den Weg in unser Abenteuer, als Street Kid oder Corpo starten wir in der Stadt. Als Street Kid verstehen wir die Regeln der Straße und sprechen die Sprache der Menschen dort, als Corpo fühlen wir uns im Konzernumfeld am wohlsten. Kleinere Fragen wie »Wer war der Held unserer Kindheit« verfeinern unseren Charakter weiter. Das ist alles nicht neu im Rahmen von Rollenspielen, ist aber im Vergleich zu CD Projekts eigenem Witcher schon ein beachtlicher Haufen an Anpassungsmöglichkeiten.

# DER SCHAUPLATZ

Der Name Night City ist ... nun, ein bisschen irreführend. Wenn man so etwas in Verbindung mit dem SciFi-Subgenre Cyberpunk hört oder liest, muss man unweigerlich an die irgendwie immer finsternen Straßenschluchten aus dem ersten »Blade Runner«-Film denken, oder? Aber in Night City regnet es nicht ununterbrochen, und die Menschen sehen auch nicht alle aus wie Schatten ihrer selbst. Night City ist ein pulsierendes Konstrukt voller Farben, voller Leben im Freistaat Nordkalifornien. Nur leider eben auch eine Stadt, in der Bandenkriminalität und übermächtige Konzerne die Schicksale der Menschen bestimmen. Entsprechend baut sich die Stadt als ein Molloch unterschiedlichster Kosmen vor uns auf.

## DIE DISTRIKTE

Das Herz der Stadt: martialisch in den Himmel ragende Konstrukte aus Stahl und Beton, in denen die Konzerne residieren und die Reichen in ihren Apartments leben, übertrieben bunte Billboards, die um unsere Aufmerksamkeit buhlen, und die Straßen voller Leben.

Im Stadtviertel Watson leben vornehmlich Asiaten, der Teil von Night City sieht fast aus wie eine Stadt in Japan mit seinen Torbögen, Märkten und zur Straße hin offenen Geschäften. In früheren Tagen von Night City pulsierte hier



Hin und wieder erinnert Night City eben doch an »Blade Runner«. Das ist gut!

das Leben und der Handel florierte, inzwischen haben sich dort Gangs breitgemacht (mehr dazu im Abschnitt über die Fraktionen).

Unser Alter Ego wohnt in Heywood, das von gigantischen Siedlungsbauten bestimmt wird. Dort lebt außerdem ein Großteil der Latino-Bevölkerung von Night City. Den Genentwurf dazu bildet Westbrook, wo die Reichen und Schönen ihre Dollars in Vergnügungen aller Art investieren. Zwischen Palmen stehen

Luxushütten und Unterhaltungstempel. Ähnlich sollte es auch mal in Pacifica zugehen, das als Urlaubsparadies geplant und aus dem Boden gestampft wurde. Nun verammeln die prächtigen Hotelbauten oder dienen Schmugglern und anderen Kriminellen als Unterschlupf. Die Voodoo Boys (noch eine Fraktion) haben hier ihre Basis. Und dann wären da noch Santo Domingo, das Industrieviertel der Stadt, und die Badlands, also das Umland von Night City, wo wir als Nomad starten. Die Welt von Cyberpunk 2077 soll zwar kleiner als die von The Witcher 3 sein, uns aber pro Quadratmeter mehr Inhalte bieten.



# FAHRZEUGE

Während sich V als Rollenspielheld nicht mit Charakterklassen herumschlagen muss, gilt das für die Fahrzeuge in Night City schon. Wer im echten Leben Wert auf Understatement und Funktionalität legt, klettert im Spiel am besten in die Kisten der Economy-Klasse – normale Autos eben! Reiche Firmenfunktionäre steigen lieber in die Angeberschlitten der Executive-Kategorie. Die sehen zwar schick aus, sind aber entsprechend teuer und keine Fahreigenschaftswunder. Sportwagen klau... äh, kauft man sich, wenn man Wert auf Tempo und Agilität legt – etwa für Rennen oder auch als Fluchtfahrzeug. Die

Hypercars dagegen vereinen die Eleganz und das Design der Executive-Klasse mit dem überlegenen Handling der Sportwagen, kosten aber ein Vermögen. Unter Heavy Duty fasst das Spiel alle schweren Fahrzeuge zusammen, vom Mülllaster bis hin zum Panzer der Arasaka-Streitkräfte. Dazu kommen Motorräder und Fahrzeuge, von denen wir noch gar nicht wissen, ob sie im Spiel sind. Wir hoffen ja heimlich auf Gabelstapler, die sollten nämlich sowieso überall drin sein! Auf jeden Fall sorgt die Vielfalt an Fahrzeugen dafür, dass ein Hauch GTA durch Night City weht – und das ist ja nie verkehrt.



Wer auf den Straßen von Night City ordentlich »representen« will, kauft sich eine Karre der Executive-Klasse.

# SKILLS UND AUSRÜSTUNG

Die Mantis Blades lassen sich aus den Unterarmen ausfahren. Die Dinger sind so cool wie gruselig.



Implantate sorgen dafür, dass wir unseren Spielstil weiter verfeinern können. Hat hier jemand Deus Ex gesagt?



V kommt auf die Welt und hat fünf Grundattribute: körperliche Stärke, Hirnschmalz, Reflexe, Technikverständnis und ... wie cool er ist? Was bitte? Na ja, irgendwie passt es. Coolness erhöht etwa unseren Widerstand gegen negative Effekte, lässt uns effektiver schleichen und sorgt für mehr kritischen Schaden. Die Reflexe bestimmen wiederum unsere Angriffsgeschwindigkeit sowie die Chance auf kritischen Schaden. Und die körperliche Stärke wirkt sich nicht nur auf unsere Muckis und damit unseren Nahkampfschaden, sondern auch auf unsere Gesundheitspunkte aus. So hat jedes der fünf Attribute gleich mehrere Wirkweisen.

Das allein ist es aber nicht, denn mit den Attributen sind obendrein noch Perk-Bäumen verknüpft, zwölf an der Zahl. Damit können wir unseren Spielstil weiter feintunen. Wenn wir etwa ein bisschen an unseren Reflexen feilen, ergeben kritische Treffer mit Pistolen und Artverwandten einen Rüstungsboost für 20 Sekunden. Und eher unappetitlich: Für den Körper gibt es das Perk, dass bei Feinden abgetrennte Körperteile zu einer verringerten Rückschlagrate unserer Waffe führen. Für aktuell jedenfalls sechs Sekun-

den. Die im Abschnitt »Die Quests« erwähnten Street Stories haben überdies nicht nur positive Vibes von der Bevölkerung zur Folge, wir schalten auch neue Händler für Waffen und Implantate sowie den einen oder anderen zusätzlichen Skillpunkt frei. Im Regelfall kommen die Skillpunkte aber ganz klassisch durch Aufstiege im Level.

Nicht nur unsere Attribute und die Perks bestimmen, wie gut wir etwas können, sondern auch unsere Klamotten und einbaubare Cyberware sowie (sehr schön!) klassisches Training. Schießen wir also oft mit einer Pistole, dann werden wir darin immer besser und somit effektiver. Wir freuen uns jetzt schon auf Let's Plays, in denen Spieler nur mit einem besseren Küchenmesser (na gut, mit einem superscharfen Katana) losziehen und damit das Spiel meistern.

## DIE WAFFEN

Pistolen und großes Schneidwerkzeug haben wir schon erwähnt, aber Cyberpunk 2077 macht vor allem bei den Schusswaffen große Unterschiede. Eher preiswert und damit für uns sehr wahrscheinlich die Waffengattung der Wahl zu Beginn: gewöhnliche Projektilwaffen (das Spiel nennt sie Powerwaffen) wie Schrotflinten und Gewehre. Mit denen kann man auch schon gute ... nun, Ergebnisse erzielen, spannender sind aber die teureren Modelle, sogenannte Techwaffen. Die werkeln mit elektromagnetischen Impulsen und erzeugen eine ungeheure Schussgeschwindigkeit, die vor allem gegen gepanzerte Gegner hilfreich sind. Praktisch: Die Dinger haben immer ein holografisches Visier.

Und dann wären da noch die Smart Weapons, die auf Gegner aufschalten können und somit auch um Ecken ihr Ziel treffen. Weil das ein kleines bisschen wie ein Aimbot ist, verursachen die Dinger nicht ganz so viel Schaden wie etwa die Techwaffen. Wer lieber auf Tuchfühlung mit den Feinden geht, der schnappt sich ein thermales Katana, mit dem man nicht nur superharte Butter schneiden kann, oder die schon im allerersten Trailer des Spiels gezeigten Unterarmklingen, die auf Knopfdruck ausfahren und einen ein bisschen wie eine menschliche Gottesanbeterin aussehen lassen. Passend dazu heißen die Dinger dann auch Mantis Blades. Abgerundet wird das Angebot durch ein paar wirkungsvolle Wurfaffen.



Ein Chip im Auge gehört in der Welt von Cyberpunk 2077 ziemlich sicher zum guten Ton. Ohne sieht man die Welt ja nur, wie sie in echt ist.

# DIE FRAKTIONEN

Die Welt von Cyberpunk 2077 ist nicht schwarz-weiß. Es gibt nicht nur »die da oben« (etwa den Arasaka-Konzern oder die Polizei) und unseren Helden V irgendwo ganz unten, sondern eine Vielzahl von Clans, Gangs, kleineren Organisationen und Splittergruppen. Und mit ihnen allen wird V interagieren, verhandeln oder auch Krieg führen können. Da sind zum Beispiel die Mox, eine Art Gewerkschaft, gegründet von der Ex-Prostituierten Lizzie Borden. Oder die 6th Street Gang, eine aus Kriegsveteranen bestehende Miliz, die mit ihrem fragwürdigen Gerechtigkeitsempfinden Night City »sicherer« macht. Die Animals aus West Pacifica sind dagegen ganz klar Verbrecher, die sich mit dem Juice – einem Steroid-Cocktail – schneller und stärker machen. Im Geheimen arbeiten sie aber mit der Sicherheitsfirma NetWatch zusammen. Im gleichen Stadtteil tummeln sich die verfeindeten Voodoo Boys, die sich aufs Hacken und Regelbrechen spezialisiert haben. Besonders appetitlich: In den Ritualen der Voodoo Boys werden schon mal Menschen zernagt. Die sind dabei hoffentlich schon tot.

## ANSTÄNDIG SAUFEN

Richtig brav sind dagegen die Valentinos, eine Latino-Gang. Die veranstalten zwar gern mal ausschweifende Gelage mit Alkohol und Frauen, folgen aber ansonsten strengen moralischen Regeln. So einen Kodex haben auch die japanischen Tyger Claws, trotzdem gehen sie mit Katanas und Kampfsport äußerst brutal vor. Über Umwege werden sie von Arasaka finanziert, was sie in direkten Konflikt mit den Steel Dragons bringt. Die wurden nämlich von Yorinobu Arasaka gegründet, dem ungeliebten zweiten Sohn des Firmenchefs, der sich mit seiner Bande gegen die Geschäftspraktiken des Vaters auflehnt. Deutlich niedrigere Beweggründe treiben die Maelstrom Gang an: Sie wollen einfach nur Drogen und neue Cybertechnologie erbeuten. Das vereint sie mit den Russisch sprechenden Scavengers. Etwas exotisch sind die Lizzies, eigentlich ein Fanclub des Sängers Lizzy Wizzy. Der hat auf der Bühne Selbstmord begangen, wurde aber vom Trauma Team wieder ins Leben geholt. Oder so ähnlich, denn die Sanitäter mussten den gesamten Körper mit Cyberware ersetzen. Aber hey, immerhin konnte er so das Konzert noch zu Ende spielen. Gut für die Fans! Das waren jetzt jede Menge Gruppen, aber doch nur ein Ausschnitt dessen, was euch in Night City an Fraktionen erwartet.



Die Voodoo Boys haben ihren Ursprung auf Haiti und lieben Tätowierungen, Federimplantate und Knochenschmuck.



Die Jungs von der Maelstrom Gang sind große Fans von Augmentierungen und schlucken obendrein gern Pillen.

# DIE QUESTS



Ziemlich wichtig für die Quests: der Braindance. Damit können wir in den Erinnerungen anderer Personen rumpopeln.



In dieser Aufgabe sollen wir Zwillinge besiegen, die sich ein Bewusstsein teilen.

Wir haben schon beim Schauplatz erwähnt, dass Night City und Umgebung weniger ausladend sein werden als die Witcher-3-Welt, aber dass CD Projekt RED uns mehr pro Quadratmeter bieten will. Das bedeutet nichts anderes, als dass es eine Menge für uns zu tun geben soll in Night City. Die Entwickler unterscheiden bei den Aufgaben in vier Kategorien:

- **HAUPTQUESTS:** In denen geht es selbstredend um die grundlegende Handlung. Interessanterweise müssen wir davon aber nicht alle machen, um das Ende von Cyberpunk 2077 erleben zu dürfen. Das hat seinen Grund in der Entscheidungsfreiheit und in sich aufsplittenden Handlungssträngen (auch durch Nebenquests bedingt).
- **NEBENQUESTS:** In den Nebenaufträgen lernen wir beispielsweise wichtige Orte und Menschen in der Welt kennen, die uns später noch hilfreich sein können. Wer also fleißig die Nebenaufgaben erfüllt, soll damit sogar Einfluss auf die Haupthandlung haben können.
- **STREET STORIES:** Das sollen kleinere Aufträge sein, die sich insbesondere auf Vs Ansehen in Night City auswirken. Wir erspähen etwa bei einer unserer Touren durch die Stadt eine Person in Not und stehen ihr bei. Das spricht sich dann rum.
- **MINI-QUESTS:** Dabei handelt es sich um kleinere Varianten der oben erwähnten Nebenquests, man soll sie teilweise in wenigen Minuten abhandeln können. Dabei funktionieren sie ähnlich wie die Street Stories, allerdings ohne Einfluss auf unser Standing in Night City.

## KOMPLEXER ALS IN THE WITCHER 3

CD Projekt RED ist besonders stolz auf seine Quests in The Witcher 3, kein Wunder, wurden und werden die doch von Spielern und Journalisten gleichermaßen gelobt. Und was macht man dann als Entwickler? Man will natürlich noch einen draufsetzen: Die wirklich wichtigen Aufgaben in Cyberpunk 2077 sollen demnach bis zu fünfmal komplexer als in The Witcher 3 werden. Damit das gelingt, verlässt sich das Studio lediglich auf von Hand gebaute Aufgaben. Irgendwelche Zufallsdinge soll's nicht geben, nicht mal bei den Street Stories. Und bei allen Aufgaben sollen wir die Wahl haben, wie wir sie angehen. Theoretisch könnte man also ziemlich sicher auch eine Person in Not einfach ignorieren oder mit den Angreifern gemeinsame Sache machen. Aber wer tut so etwas schon?

# ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT

Die Entwickler versprechen für Cyberpunk 2077 deutlich mehr Entscheidungsfreiheit als noch in The Witcher 3. Das fängt bei der detaillierten Charaktererstellung an, bei der wir bis hin zu den Zähnen und sogar den Genitalien V nach unseren Wünschen gestalten können. In der offenen Spielwelt haben wir naturgemäß die Wahl, welche Ecke von Night City wir uns als Erstes anschauen. Wie wäre es mit einem Rennen in den Badlands? Oder suchen wir uns doch lieber einen Auftrag? Letzteres passiert in den Dialogen mit den zahlreichen NPCs in der Spielwelt, in denen wir in der Regel zwischen mehreren Antworten wählen können. Welche Zeilen zur Verfügung stehen, hängt unter anderem von der anfangs gewählten Heldenkindheit und den aktuellen Charakterwerten von V ab – Cyberpunk 2077 ist eben trotz aller Action ein handfestes Rollenspiel.

In den eigentlichen Missionen erinnert das Geschehen dann sehr an Vorbilder wie Deus Ex: Oft haben wir die Wahl, ob wir lieber schleichend und hackend vorgehen, oder eben einfach die Knarren auspacken und uns durchballern. Aber Vorsicht: Viele unserer Handlungen haben Konsequenzen, und wir können uns mit unbedachten Aktionen den Zugang zu neuen Aufträgen, Händlern oder sogar ganzen Gebäuden verbauen. Oder eben durch richtiges Vorgehen ungeahnte Pfade eröffnen.



Klar, Ballern geht immer, aber vielleicht hätte sich dieser Konflikt auch friedlich lösen lassen?



Als Nomade legen wir uns besser nicht mit der Exekutive an.

# MULTIPLAYER-MODUS UND DLCs

CD Projekt hat spätestens seit The Witcher 3 den Ruf, ihre Spiele auch nach Release noch fleißig mit Updates und vor allem zusätzlichen Inhalten zu pflegen – das soll auch bei Cyberpunk 2077 so sein. Ähnlich wie der Hexer wird sich auch V durch zusätzliche Solomissionen abenteuerlich dürfen. Die sollen ähnlich groß ausfallen wie die bereits extrem umfangreichen Witcher-Addons Hearts of Stone und das grandiose Blood and Wine. Wir gehen davon aus, dass auch diese Erweiterungen neue Gebiete an die vorhandene Spielwelt

andocken beziehungsweise zugänglich machen. Details über Anzahl, Erscheinungsdatum oder gar Preis der Erweiterungen gibt es noch nicht. CD Projekt hat aber versprochen, dass es – wieder ähnlich wie bei The Witcher 3 – etliche kleinere kostenlose DLCs geben werde. Wir könnten uns auch hier diverse kosmetische Verbesserungen oder die ein oder andere Waffe sowie Augmentierungen vorstellen.



Plant CD Projekt einen separaten Mega-Multiplayer-Modus im Stil von GTA Online?

## VORBILD GTA ONLINE

Ebenfalls angekündigt ist ein Multiplayer-Modus, der irgendwann nach Veröffentlichung erscheinen soll. Wer hier erst mal an Autorennen oder Deathmatches denkt, liegt sicher nicht verkehrt. Allerdings spricht Michal Nowakowski von CD Projekt davon, dass der Multiplayer-Part so groß sein werde, dass er eigentlich als eigenes AAA-Projekt gelten müsste, das vielleicht erst im Jahr 2022 erscheinen könnte. Es würde uns überhaupt nicht wundern, wenn sich die

Polen hier das erfolgreiche Modell von GTA Online zum Vorbild nehmen würden. Rockstar Games hat es schließlich auch geschafft, das extrem erfolgreiche Solospiel GTA 5 in ein ebenso erfolgreiches Online-Servicegame zu überführen. Den passenden Spielplatz für diverse Aktivitäten wie spannende Hacking-Heists hätte man mit Night City und Umgebung auf jeden Fall schon mal parat.

# DIE SYSTEMANFORDERUNGEN

Erstaunlicherweise will Cyberpunk 2077 keinen Atomrechner, um anständig zu laufen. Das jedenfalls behaupten die offiziellen Hardwareangaben von CD Projekt RED:

## MINIMALE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

- Core i5 3570K / AMD FX-8310
- Geforce GTX 780 / Radeon HD 7970
- 8 GB RAM, 70 GB Festplatte, SSD empfohlen

## EMPFOHLENE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

- Core i7-4790 / AMD Ryzen 3 3200G
- Geforce GTX 1060 / Radeon R9 Fury
- 12 GB RAM, 70 GB Festplatte, SSD empfohlen

Allerdings berücksichtigen diese Zusammensetzungen keine höheren Auflösungen als Full HD oder Raytracing-Optionen. Wer das beides erleben will, wird mit einer GTX

1060 jedenfalls nicht glücklich, auch wenn die GTX 1060 dank eines Patches auch für diese Technologie freigeschaltet wurde, aber echtes, hardwaregetriebenes Raytracing gibt es erst ab der RTX-Generation von Nvidia oder mit den neuen AMD-Karten (siehe Seite 120). Um Cyberpunk 2077 in all seiner Pracht genießen zu können, benötigt ihr mehr als die von den Entwicklern angegebenen empfohlenen Systemvoraussetzungen.