

Cyberpunk 2077

15 STUNDEN IN DER ZUKUNFT

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt** Termin: **10.12.2020**

Noch kein Test im Heft, aber Michael Graf hat Cyberpunk 2077 vor Release ohne Einschränkungen gespielt und berichtet (spoilerfrei), was euch im Spiel erwartet. Denn es gibt Redebedarf. Von Michael Graf

Keine. Spoiler. 15 Stunden lang habe ich Cyberpunk 2077 nun am Stück gespielt, und wenn wir bereits in der Zukunft des Open-World-Rollenspiels leben würden, läge ich längst beim Ripperdoc, um meinen Gedächtnis-Chip tunen zu lassen: Alle Infos über die Story und ihre Wendungen werden gelöscht, damit ich nichts verraten kann, nicht mal versehentlich. Doch weil Ripperdocs und Gedächtnis-Chips noch auf der Zukunftsgeige fiedeln, müsst ihr vorerst mit meinem Versprechen leben: Dieser Artikel verzichtet auf Spoiler. Dennoch müssen wir über Cyberpunk 2077 reden. Wir müssen besprechen,

was euch wirklich erwartet, damit sich in euren Köpfen kein falsches Bild festsetzt.

Viele neue Puzzlestücke

Abgesehen vom generellen Spielerlebnis, zu dem ich gleich komme, sind diesmal ein paar kleinere Puzzlestücke dazugekommen, die ich der Übersichtlichkeit halber als Liste aufführe. Nicht weil ich zu faul zum Schreiben bin, sondern weil sie ganz unterschiedliche Teile des Spiels betreffen.

- Neue Einführung: Die neue Version von Cyberpunk 2077 beginnt mit einem kleinen Video, in dem Radiosprecher Stanley die

Stadtteile von Night City vorstellt. Das ist kein Hexenwerk, gibt euch aber ein besseres Gefühl für die Spielwelt, falls ihr das Setting nicht aus dem Pen&Paper Cyberpunk 2020 kennt. Zitat: »In Westbrook kratzt Trauma Team die Reste von Cyberpsychos vom Asphalt!«

- Neuer Übergang: Nach der Einführung, in der ihr die Vorgeschichte eures Charakters als Konzernner, Nomade oder Street Kid erlebt und euren Kumpel Jackie kennenlernt, gab es bislang einen Zeitsprung, der nirgendwo erklärt wurde. Nun zeigt ein Video ausschnitthaft, was in der Zwischenzeit

Wir entschuldigen uns schon jetzt bei den Erben von Ellis Kaut, dass wir Johnny Silverhand in diesem Artikel als »quarzenden Pumuckl« bezeichnen werden.



Wo ist der Test?

In der Vorschau im letzten Heft haben wir den Test angekündigt, wir hatten große Hoffnungen, dass das klappen würde. Hat es aber nun doch nicht. Damit ihr zum Start des Spiels trotzdem einen ungefilterten Blick auf das Spiel habt, lest ihr hier Michaels Erfahrungen aus seiner letzten großen Preview-Session.

In einem Zeitraum von zwei Tagen konnte Micha insgesamt 15 Stunden lang Cyberpunk 2077 frei erkunden: Haupt- und Nebenquests, Open-World-Aufgaben oder einfach nur lässiges Rumfahren im geklauten Gangschlitten – womit er die 15 Stunden verbrachte, war komplett ihm überlassen. Es wurden keinerlei Grenzen gesetzt. Miles Tost (Senior Level Designer) stand lediglich während der gesamten Spielzeit für Rückfragen zur Verfügung oder gab Hinweise in bestimmten Spielsituationen – etwa was sich gegenüber einer früheren Version des Abenteuers verändert hat.

passiert ist: Kofferdiebstahl, Hinterhof-Deals, Schlägereien, Kauf eines Autos und so weiter, alles aus der Ego-Perspektive. Das deutet an, wie sich euer Charakter und Jackie in der Unterwelt von Night City hochgearbeitet haben, das Fundament für die weitere Handlung.

- Ladescreen-Infos: Wenn ihr in der Hauptstory fortschreitet, zeigt euch der Ladescreen zwar keine Zusammenfassung der bisherigen Ereignisse, dafür aber zum jeweiligen Kapitel passende, vertonte Hintergrundinfos. So erfahrt ihr etwa mehr über das Internet der Cyberpunk-Welt, wenn ihr euch mit Hackern beschäftigt.
- Kodex: Cyberpunk 2077 hat inzwischen ein eingebautes Lexikon à la Mass Effect, in dem ihr noch mehr Infos über bekannte Charaktere und die Vorgeschiede der Cyberpunk-Welt nachlesen könnt.

Mit all diesen Neuerungen bemüht sich CD Projekt, das Cyberpunk-Universum und die Handlung des Spiels greifbarer zu machen.

Mitreibende Story dank Vertonung

Zugleich destilliert Cyberpunk aus den Möglichkeiten des Settings eine spannende und erwachsene Story, die dieses Spiel zusammenhält. Zumindest ich wollte in meinen 15 Stunden Spielzeit immer wissen, wie es weitergeht. Auch wenn Cyberpunk 2077 den üblichen Open-World-Fehler begeht und eine Dringlichkeit suggeriert, die nicht besteht. Ja, ich sollte schnell dieses und jenes tun, um etwas sehr Schlimmes zu verhindern, das schon »bald« geschieht. Aber ich kann trotzdem erst mal Nebenquests erledigen oder im Pimpobil durch Pacifica cruisen.

Was ich über die Handlung verraten kann: Sie ist sehr packend inszeniert, hat einige sehr prägnante Momente – darunter ein bemerkenswert tiefsinniges Gespräch in einem Bordell –, und ich erlebe sie komplett in der Ego-Perspektive. An keinem einzigen Punkt schlüpft das Spiel aus meiner Haut, in Storysequenzen und Gesprächen kann ich mich frei umschaun. Wobei ich das vielleicht gar nicht tun sollte, weil ich sonst die hervorragenden Animationen verpassen könnte.

Genauer gesagt: die hervorragend animierten Körper und Gesten. Die Gesichter sind

ebenfalls ordentlich lesbar und schaffen es, Stimmungen wie Wut, Entsetzen, Misstrauen, Belustigung und Trauer zu transportieren – aber für mich nicht genug, manchmal fehlt es ihnen an Ausdruck. The Last of Us 2 etwa schafft es viel besser, Emotionen zu vermitteln. Aber Naughty Dog muss ja auch keine Open World mit vielfältigen Lösungswegen um seine Storyszenen herumbauen.

Und das ist gar kein Problem! Wer Stimmungen nämlich absolut hervorragend transportiert, sind die deutschen Sprecher. Und zwar nicht nur in den Hauptquests: Die deutsche Version von Cyberpunk 2077 ist durchweg exzellent und passend besetzt. Als jemand, der gerade in puncto Dialogregie und Betonung gerne das Haar in der Suppe sucht, kann ich hier nur den Daumen auf Höhe des Arasaka-Wolkenkratzers heben.

Und bekannte Stimmen sind auch noch dabei. Dass Johnny Silverhand von Benjamin Völz gesprochen wird, der deutschen Stimme von Keanu Reeves, ist ja bereits bekannt. Und hey, wenn mich Benjamin Völz anschreit, dann nehme ich ihm die Wut ab. Dazu kommen weitere Hochkaräter, beispielsweise wird eine Unterweltchefin von Martina Treger vertont, die in »Matrix« Trinity ihre Stimme lieh – noch eine Verbindung zu Keanu Reeves. Dazu kommen Till Hagen (Kevin Spacey) und andere Überraschungen, die ich noch nicht spoilern möchte.

Silverhand, der quarzende Pumuckl

Wo wir gerade von Johnny Silverhand sprachen: Der Rockerboy soll in Cyberpunk 2077 die zweitgrößte Rolle spielen (nach mir selbst), doch das ließ sich anhand der bisherigen Cyberpunk-Sichtungen kaum vernünftig beurteilen. Nachdem ich nun mehrere Stunden mit Johnny verbracht habe, kann ich allerdings sagen: Der Mann bleibt präsent. Denn Silverhand, der – so viel Storybezug muss erlaubt sein – nur im Kopf meines Hauptcharakters existiert, begleitet mich zwar nicht durchgehend als sichtbarer NPC, materialisiert sich aber immer wieder kurz, um die Umgebung, die Quest, die anderen Charaktere oder mich selbst zu kommentieren und zu verspotten. Wie eine Art sarkastischer, dauerquarzender Cyberpunk-Pumuckl mit heftigem Aggressionsproblem.

Kurz gesagt, Silverhand ist – das schreiben wir eigentlich nicht so gerne, aber in diesem Fall kann ich es als Zitat tarnen, das mein Hauptcharakter mehrfach über seinen Mann im Kopf äußert – ein »Arschloch«. Wütend, zynisch und ganz der Klischeerocker, der ein Rebell sein und die Welt verändern wollte, es aber nie wirklich zu mehr gebracht hat als zur Konsumhure, die hinter der Bühne Groupies flachlegt. Ach, und er schießt bei Konzerten gerne mal ins Publikum, auch das ist sicher kein Ausdruck einer ausgeglichenen Persönlichkeit.

Zu Beginn stellt euch ein neues Intro die Stadtteile von Night City vor.



In einem Diner spreche ich mit einem Auftraggeber. Was er will, worum es geht, das kann ich euch unmöglich verraten.



Je mehr (Hauptstory-)Zeit ich mit Johnny Silverhand verbringe, desto mehr erfahre ich über seine Hintergründe und desto interessanter werden die Gespräche und Enthüllungen über ihn. Während sich der unerwünschte Hirngast und ich anfangs fast nur gegenseitig anschreien, wird er immer mehr zum vertrauten Begleiter. Zu einem vertrauten Begleiter, den ich immer noch loswerden möchte, versteht sich. Und weil das eben nicht so leicht geht, würde ich ihm gerne eine rein. Beispielsweise wenn mir eine Auftraggeberin eine regelrechte Selbstmordmission anbietet und Silverhand von hinten »Das machst du doch nicht wirklich!« raunt, dann ist es schon irgendwie befriedigend »Bin dabei!« zu antworten, obwohl ich natürlich auch ablehnen könnte.

Eine Flut an Nebenaufgaben

Und Erzählung gibt es mehr als genug. Nicht nur mit dem ungewohnten Setting samt seiner »Fachbegriffe« kann euch Cyberpunk 2077 regelrecht überrollen, sondern auch mit seiner Fülle an Aufgaben. Zwar kann ich schon während des rund vierstündigen Prologs einen kleinen Teil der Open World erkunden und dort Nebenquests erledigen, doch erst danach öffnet sich das Spiel komplett: Ich darf überall hin und alles tun, was ich will.

Oder besser: was ich kann. Denn das Questlog verzeichnet auch den Schwierigkeitsgrad, der je nach Stadtviertel variieren kann. Mit den Gangs im Stadtzentrum sollte ich mich anfangs lieber nicht anlegen. So gibt's in Cyberpunk 2077 auch ein »weiches« Level-Gating: Zwar zeigt das Spiel nicht mehr an, welche Stufe ein Gegner hat, dafür tragen zu schwere Widersacher nun aber rote Totenschädel über ihren Köpfen.

Zurück zur schiereren Fülle an Aufgaben: Cyberpunk 2077 überschüttet euch nach Ab-

schluss des Prologs mit kleineren und größeren Nebenmissionen. Charaktere, die ihr im Rahmen der Hauptstory kennengelernt habt, rufen euch regelmäßig an und bitten um kleinere oder größere Gefallen. Wenn ihr ein neues Viertel oder bestimmte Schauplätze besucht, klingelt häufig der örtliche Fixer durch, um Aufträge anzubieten – Fixer sind sowas wie menschliche Schwarze Bretter für die Unterwelt von Night City.

In der Nähe von Tatorten oder Cyberpsycho-Verstecken meldet sich hingegen Polizistin Regina Jones, die freie Mitarbeiter für das Night City Police Department (NCPD) sucht. Viele der Aufträge sind mit (abschaltbaren) Fragezeichen auf der Karte markiert, manchmal quatscht euch aber auch überraschend jemand auf der Straße an: Hey, der Verkaufsautomat da drüben scheint manipuliert worden zu sein – zack, noch eine Quest!

Das klingt nach Überforderung und Arbeit und sieht auf den ersten Blick auch so aus. Je mehr ihr euch mit den Nebenaufgaben beschäftigt, desto mehr werdet ihr aber merken, dass CD Projekt sein Versprechen gehalten und wirklich versucht hat, sämtliche Aufgaben erzählerisch zu unterfüttern.

In Cyberpunk ist alles Geschichte

Selbst hinter Nichtigkeiten steckt mindestens eine kleine Geschichte. Beispielsweise deponiert jemand ein Geschenk vor meiner Wohnungstür. Meine Aufgabe: Sammle das Geschenk ein. Komplex ist anders. Aber es handelt sich nicht um eine x-beliebige Belohnung, sondern um die letzten Habseligkeiten eines Verstorbenen, den ich gut gekannt habe. Und das ist auch nicht das Ende, viele Auftraggeber melden sich nach der ersten Quest erneut, und ihre Geschichte wird weitergesponnen. Auch mit der Geschenk-Deponiererin werde ich später noch

einmal sprechen. Direkt danach treffe ich auf Polizisten, die an die Wohnungstür meines Nachbarn Barry hämmern. Barry ist kein gesuchter Verbrecher, sondern seinerseits Gesetzeshüter, der sich nach dem Tod eines geliebten Freundes in der Wohnung verbarrikadiert hat. Erstmal will er gar nicht mit mir reden, doch wenn ich später wiederkomme, entwickelt sich ein Gespräch über Freundschaft, Verlust und die Traumata der Polizisten, die knietief im korrupten Sumpf von Night City waten. Ein Kindermörder kommt ungeschoren davon, weil er im Vorstand eines Großkonzerns sitzt? Alltag beim NCPD.

Eines meiner simpelsten und zugleich denkwürdigsten Erlebnisse ist die Begegnung mit einem buddhistischen Mönch im Stadtpark. Ich wirke gehetzt, meint der Mönch, ob ich mich kurz setzen und meditieren wolle? Ich könnte nun antworten: »Ist das ein Witz? Werden wir gefilmt?« Aber hey, mal sehen, wo das hinführt! Der Mönch drückt mir einen Braindance in die Hand, das Cyberpunk-Gegenstück zu einem Virtual-Reality-Headset. Ich setze es auf und sehe – Pflanzen, sonst nichts. Der Wind flüstert leise, und der Mönch spricht mit ruhiger Stimme und leicht asiatischem Akzent vom Finden der Mitte, vom Atmen und Loslassen. Nach einer guten Minute ist die Meditation vorbei, der Mönch verschwunden. Und ich sitze da und denke: Das musst du unbedingt jemandem erzählen – also euch in diesem Fall.

Eigentlich ist da ja fast nichts passiert. Aber just solche Gespräche zählen für mich zu den eindringlichsten Momenten von Cyberpunk 2077. Gerade die ruhigen Momente und oft schweren Themen bilden einen starken Kontrast zur knalligen Action und neonbunten Innenstadtkulisse. Und dieser Kontrast funktioniert nur deshalb, weil die Dialoge auf Deutsch super vertont sind und

den richtigen Ton treffen. Hätte mich der Mönch vollgesülzt wie ein gelangweilter Postbote, wäre der Moment zerplatzt.

Harte Welt, harte Themen

Manche Nebenquests eskalieren sogar zu kompletten Auftragsketten, die immer mehr und größere Aufgaben nach sich ziehen. Bitte entschuldigt, dass ich euch dafür kein konkretes Beispiel nennen kann, aber jedes einzelne wäre ein Spoiler, auch für die Hauptstory. Denn CD Projekt hat bereits bestätigt – etwa in unserem Podcast mit Questdesigner Philipp Weber –, dass sich diese größeren Nebenquests auf die Haupthandlung auswirken werden, weil sie die Situation bestimmter Charaktere in der Spielwelt radikal verändern können. Was das tatsächlich bedeutet, bleibt indes abzuwarten. Nicht mal 15 Stunden Cyberpunk 2077 reichen, um eine solche Auftragskette komplett durchzuspielen und die Langzeitfolgen zu erleben.

Sie reichen aber, um zu erkennen, dass CD Projekt abermals keine ernststen Themen scheut. Nach der vielzitierten »Blutiger Baron«-Quest in The Witcher 3 beschäftigt sich auch Cyberpunk 2077 mit Suizid und Vergewaltigung, mit Lust- und Kindermord. Solche Themen durchziehen das gesamte Spiel, vor allem eine bestimmte Nebenquestreihe konfrontiert mich geballt damit. Und das nicht etwa sensationsheischend, sondern ruhig und ernsthaft.

Gerade das Cyberpunk-Setting eignet sich perfekt für moralische Fragen. Ein Beispiel dafür sind die Puppenhäuser – spezielle Bordelle, die das Unterbewusstsein Ihrer Kunden scannen, um deren intimste Wünsche herauszufinden. Die werden dann erfüllt von den »Puppen«, männlichen und weiblichen Prostituierten, deren Erinnerungen nach jedem Kunden gelöscht werden. Sie wissen nicht mehr, was sie tun mussten oder ob ihnen Leid zugefügt wurde. Und manchmal verschwinden bestimmte Puppen einfach nach »Unfällen«.

Entscheidet selbst, was ihr davon haltet. Im Cyberpunk-Kontext gilt ein Puppenhaus sogar als guter Arbeitsplatz. Denn auch in normalen Bordellen passieren schöne Dinge – nur können sich die Sexarbeiter

Johnny Silverhand kann ganz schön ausflippen. Und sein Sprecher Benjamin Voël bringt das auch super rüber.



dort hinterher daran erinnern und müssen damit leben. Die Welt von Cyberpunk 2077 hat wenig Schönes und auch nicht immer ein Happy End. Beispielsweise erfahre ich ganz beiläufig aus den Radionachrichten, dass ein Charakter, den ich gerettet hatte, später dennoch tot aufgefunden wurde.

Versteht das nicht falsch: Nicht jede Quest bedrückt euch mit schweren Themen, und nicht jeder Charakter, den ihr trifft, ist verdorben. Es gibt auch in Cyberpunk 2077 Menschen, die Güte und Herz zeigen. Manche Aufträge – etwa die erwähnte Mönchs-Meditation – sind einfach ruhig und sympathisch, manch andere witzig, etwa der Mann mit dem entflammten Gemächt. In einer Nebenquest darf ich sogar Achterbahn fahren. Und auch die knurrigen Kommentare von Johnny Silverhand hellen die Stimmung immer wieder auf. Trotzdem: Night City ist ein düsteres Setting, und das lässt mich Cyberpunk 2077 auch immer wieder spüren.

Selbst Psychos sind nur Menschen

Auch ohne Gespräche steckt hinter den Nebenaktivitäten mehr, als der erste Blick verrät. Nehmen wir mal die Cyberpsychos, also Menschen, die aufgrund ihrer Implantate den Verstand verloren haben und Amok laufen. Mit denen kann ich natürlich nicht reden. Es sei denn, man versteht unter »reden«, dass sie mir wüste Todesdrohungen ins Gesicht spucken. Stattdessen sind die Cyberpsycho-Aufträge einfach Bosskämpfe.

Mal wollen sie mich mit dem Scharfschützengewehr piercen, mal mit ihren Armklingen zerhacken oder mit der Shotgun durchsieben. Ich halte großkalibrig dagegen. Doch auch dafür gibt es immer Gründe. Beispielsweise krame ich nach dem Kampf in der Post des Scharfschützen und erfahre, dass der Armeeveteran erst seinen Job und dann seine Krankenversicherung verloren hat. Niemand wollte ihm mehr helfen, als er begann, Wahnvorstellungen zu entwickeln.

Ein andermal stoße ich auf eine Badewanne inmitten eines auf den Boden gemalten Pentagramms, in dem verstümmelte Gangster liegen. Als ich den Tatort untersuche, steigt aus der Badewanne eine blutbeschmierte und halbnackte Cyberpsycho-Nahkämpferin, die sich mit gezückten Armklingen auf mich stürzt. Ich flüchte Hals über Kopf, Glück gehabt, sie folgt mir nicht. Also schleiche ich langsam wieder zurück – die Dame ist weg. Ach nein, da drüben kauert sie auf einem Lagercontainer! Als ich das Fadenkreuz auf sie richte, schaut sie mich einen Moment lang an – dann rauscht kurz das Bild, und sie fällt wieder über mich her, ich kämpfe um mein Leben! Okay, Gänsehaut kann Cyberpunk 2077 also ebenfalls. Die Geschichte dahinter verrate ich euch nicht, sondern hoffe ausnahmsweise einfach, dass es keine Folgequest dazu gibt.

Versteckte Entscheidungen

Das Besondere an der Erzählweise von Cyberpunk 2077 ist, dass es versucht, all meine Entscheidungen organisch in die Haupt- oder Nebengeschichte zu verweben. Das gilt bis zu einem gewissen Grad auch für The Witcher oder frühere Bioware-Rollenspiele, in denen die Entscheidungen aber offensichtlicher waren. Wenn ich plakativ über Leben und Tod eines Charakters richten soll, rechne ich eben bereits damit, dass sich das auswirkt, weil ich diesen Charakter eventuell wiedersehe. In The Witcher 2 macht es etwa einen großen Unterschied, ob ich den Scoia'tael gegen die Menschen helfe oder umgekehrt. Solche (Dialog-)Entscheidungen gibt es auch in Cyberpunk 2077: Gangster niederstrecken oder laufen lassen, mit Fraktion A oder Fraktion B zusammenarbeiten, selbst reden oder jemand anders reden las-

Keanu Reeves feiert in Cyberpunk 2077 ein Wiedersehen mit Matrix-Kollegin Carrie-Anne Moss. Wenn auch nur von den deutschen Stimmen her.



Cyberware und Cyberdecks?

Als Cyberware bezeichnet man alle Implantate, die sich ein Charakter in den Körper dübeln kann. Ein Cyberdeck ist das Implantat, das fürs Hacking verwendet wird und in das man Programme laden kann, um neue Hacking-Optionen freizuschalten, etwa die Fernzündung feindlicher Granaten oder ein Fernsteuerungs-Virus für Geschütztürme.

Silverhand erfüllt das Rockerklichschee: Er wollte ein Rebell sein, hat letztlich aber gar nichts verändert.



Je mehr Zeit ich mit Silverhand bringe, desto ruhiger und tiefsinniger werden die Gespräche.



sen. Ein paar Alternativpfade habe ich beim Anspielen ausprobiert, und zumindest die kurzfristigen Folgen können gravierend sein. Beispielsweise spiele ich die Pacifica-Quest aus der Messedemo von 2019. Allerdings mache ich nicht mit den Voodoo Boys gemeinsame Sache, sondern mit dem Net-Watch-Agenten, der sie verfolgt. Sagen wir einfach: Dann passiert etwas.

Was sich aber ebenfalls auswirkt, sind Entscheidungen, die ich gar nicht bewusst treffe, weil mir das Spiel schlicht nicht sagt, dass ich sie treffen kann. Ein simples Beispiel: Falls ich im Serverraum die E-Mails eines Unterweltbosses gelesen habe, bevor ich mit ihm rede, kann ich ihn auf seine Nachrichten ansprechen. Wenn ich hingegen nicht ins Postfach gespickt habe, gibt es keine ausgegraute Dialogoption, die mir zeigt, dass ich hier eventuell eine Info übersehen habe. Dieser Storybaustein fehlt mir dann einfach.

Selbe Szene, andere Auswirkung: Manche NPCs reagieren darauf, ob ich mich durch den Level gemetzelt habe oder gewaltfrei geschlichen bin. Mit besagtem Gangster-

boss konnte ich nur sprechen, weil ich seine Unterebenen umschlichen statt durchsiebt hatte. Hätte ich zur bleihaltigen Lösung gegriffen, hätte sich der Schmutzfuß mit dem Revolver hinter seinem Schreibtisch verschanz und wäre, ähem, weniger zugänglich für eine diplomatische Lösung gewesen (was ich ebenfalls ausprobiert habe, mochte den Typen ohnehin nicht besonders).

Die Stärke, die ihr nicht bemerkt

Gewichtigere Folgen hat meine Vorgeschichte als Konzernner, Nomade oder Street Kid. Denn die Herkunft ermöglicht in einigen Quests ganz eigene Vorgehensweisen. Als frühere Konzerndienerin kann ich etwa die Betrugsversuche anderer Firmenknechte durchschauen: Komm schon, wir wissen doch beide, wie das Geschäft läuft. Als Straßenkind verstehe ich hingegen, wie man mit anderen Kleinkriminellen spricht. So umgehe ich teils komplette Dialoge und Aufgaben, manchmal ändert sich sogar der Ausgang der Quest. Beispielsweise kann ich das Leben eines – wenn auch unwichtigen –

Nebenquest-Charakters ausschließlich als Nomade retten, indem ich vorschlage, dass er bei einem mir bekannten Nomadenclan untertaucht. Wenn ich die »passende« Herkunft nicht habe, zeigt mir Cyberpunk 2077 solche Optionen nicht einmal ausgegraut an. Ich weiß schlichtweg nicht, dass es hier eine Alternative gegeben hätte, einfach weil ich sie gar nicht wählen kann.

Meine Vorgeschichte, mein Verhalten im Gespräch, mein Weg durch den Level – all das kann sich auswirken, ob nun im kleineren oder größeren Rahmen. Manchmal ändern sich lediglich ein paar gesprochene Sätze, manchmal verpasse ich Storydetails, manchmal geht es um Leben und Tod.

Das ist durchaus problematisch, weil CD Projekt hier sehr viel Aufwand für etwas betreibt – die vielen Varianten –, das ihr beim normalen Durchspielen gar nicht bemerken würdet. Anders als bei meinem Preview-Termin sitzt dann ja nicht Leveldesigner Miles Tost neben euch, der euch auf alternative Möglichkeiten und Lösungswege hinweist. Für manche könnte sich Cyberpunk 2077 daher linearer anfühlen, als es eigentlich ist. Zugleich könnte es Cyberpunk 2077 zum »Watercooler-Spiel« befördern. Als »Watercooler-Moment« bezeichnet man im Film- und Seriengeschäft ein Ereignis, über das man am nächsten Morgen unbedingt mit den Kollegen am Wasserspender sprechen muss (oder eben an der Kaffeemaschine, am Bierkasten oder einer anderen Tränke eurer Wahl). Zum Beispiel jede zweite Folge der frühen »Game of Thrones«-Staffeln.

So dürfte auch Cyberpunk 2077 für genügend Gesprächsstoff unter Spielbegeisterten sorgen: Du hast was getan? Du hast wen umgebracht? Du hast diese Quest wie gelöst? Eine Stärke, die man nicht unterschätzen sollte, Cyberpunk kann im Gespräch bleiben. Und falls wir wegen Corona noch eine Weile nicht an den Wasserspender dürfen, gibt's dafür ja immer noch Reddit.

Leichter Einstieg, aber dann ...

Noch mehr Gesprächsstoff erlauben die grundverschiedenen Vorgehensweisen: Schleichen, Schießen, Hacking etc. Damit ihr die spielerischen Möglichkeiten von Cyberpunk 2077 ein bisschen besser verinnerlicht, hat CD Projekt die Einführung überarbeitet: Zum Prologbeginn lehrt euch wie gehabt ein »Virtual Reality«-Tutorial die wichtigsten Spielmechaniken. In der letzten spielbaren Version war diese Schulstunde aber langatmig und viel zu textlastig. Jetzt ist das Tutorial zwar immer noch kein Knaller, aber wenigstens hat CD Projekt es gestrafft und kleine Videos eingebaut, die Erklärungen besser illustrieren. Auf Wunsch könnt ihr die Einführung natürlich überspringen. Auch später gibt's mehr erklärende Textfenster, sobald neue Spielelemente hinzukommen (etwa bestimmte Typen von Nebenaufgaben).

Dennoch kann euch Cyberpunk 2077 mit seinen spielmechanischen Möglichkeiten erst mal überrollen. Es gibt normale und

Johnny Silverhand (hinten) taucht immer wieder auf, um die Situation zu kommentieren.



Street-Cred-Levelaufstiege, dazu verbessern sich einzelne Fähigkeiten durch Anwendung, außerdem könnt ihr neue Hacking-Tools in euer Cyberdeck laden, Waffen und Klamotten herstellen und modifizieren, neue Cyber-Implantate in euren Körper schrauben (und ebenfalls selbst herstellen und modifizieren) und, und, und. Ich konnte mich in 15 Stunden nicht mit allen Systemen wirklich eingehend beschäftigen, etwa mit den Implantaten. Die sind so teuer, dass mir während meiner Probepartie schlicht das Geld für umfassendere Experimente fehlte.

Es kann eine Weile dauern, bis ihr all das durchschaut habt, und noch eine Weile länger, bis ihr es wirklich sinnvoll nutzen könnt, um euren Charakter auf eure Vorlieben zuzuschneiden. Trotzdem solltet ihr von vornherein überlegen, in welche grobe Richtung sich euer Charakter später spezialisieren soll: Wollt ihr lieber schleichen oder schießen, bevorzugt ihr Fern- oder Nahkampf? Denn ausgegebene Talentpunkte lassen sich zwar gegen hohe Bezahlung (100.000 Credits) zurücksetzen und umverteilen, ausgegebene Attributspunkte aber bislang nicht.

Ein Missverständnis muss ich dabei korrigieren: In früheren Berichten hatte ich noch

geschrieben, dass Street-Cred-Levelaufstiege ebenfalls Attributs- und Talentpunkte bringen. Das stimmt nicht! Zwar könnt ihr durch erfüllte Nebenaufträge bis zur Street-Cred-Stufe 50 aufsteigen, schaltet damit aber »nur« weitere Nebenmissionen und bessere Angebote bei Händlern frei. Auch die besten Cyber-Implantate setzen hohe Street-Cred-Levels voraus, sprungstarke Chrombeine werden halt nicht an jeden dahergelaufenen Hans Wurst verkauft. Also immer schön Nebenaufgaben erfüllen, um Street Cred anzuhäufen!

Oh, Nahkampf macht Spaß!

Weil Cyberpunk 2077 auf feste Klassen verzichtet, machen aber auch das Experimentieren und Ausprobieren Spaß. Ich selbst bin beispielsweise kein Fan von Nahkämpfen, erst recht nicht in Rollenspielen aus der Ego-Perspektive. Da hat mich Skyrim mit seinem ungenauen Schwertgefühlet einfach verdorben, der Gentleman genießt und schießt (und schleicht). Als mir beim Cyberpunk-Spielen ein mächtiges, episches Katan (das »Schwarze Einhorn«) in die Hände fällt, probiere ich's trotzdem mal aus. Wann findet man schon mal ein Einhorn? Und –

Überraschung – tatsächlich machen die Nahkämpfe selbst mir Spaß! Das Schwerteln (Nicht du, Markus!) fällt nicht so körperteilgenau aus wie in dedizierten Nahkampfspielen à la Sekiro oder Ghost of Tsushima, meist mache ich bei feindlichen Attacken einen Ausfallschritt (zweimal auf die Sprungtaste) und haue dann schnell irgendwohin, während der Gegner ins Leere schlägt. Außerdem kann ich Krafthiebe aufladen und blocken (rechte Maustaste), und wenn ich bei Letzterem das richtige Timing hinkriege, pariere ich den Angriff sogar und schlage direkt zurück. Dabei dann immer die Ausdauerleiste im Auge behalten, bei zu viel Gekloppe geht mir rasch die Puste aus. Das macht Gefechte gegen andere Nahkämpfer ganz unterhaltsam und auch ein wenig taktisch, wenn ich nicht ein Heilspray nach dem anderen wegzischen will.

Und all das geht eben nicht nur mit Schwertern, sondern auch mit meinen Fäusten, für den waffenlosen Kampf gibt es sogar einen eigenen Talentbaum. Auch der Fausttanz spielt sich nicht übermäßig präzise, dank der wuchtigen Treffergeräusche aber durchaus unterhaltsam: Zum Gegner rennen, ein, zwei, drei schnelle Gerade drauf, dann wieder in Deckung! Nur gut gepanzert sollte ich dafür sein. Schließlich gibt es oft mehr als einen Feind, und Beschuss aus mehreren Richtungen kann ein Bildschirmleben spätestens ab dem dritten der vier Schwierigkeitsgrade schneller beenden, als ich »Henry Maske« rufen kann.

Kein Shooter, trotzdem gut

Zum Glück gibt's natürlich auch tonnenweise Schusswaffen in drei Varianten: normal, Smart und Tech. Smarte Pistolen und Gewehre zielen automatisch, wenn ihr die passende Cyberware ausgerüstet habt, richten

Das Interface

Im Optionsmenü könnt ihr fast alle Elemente der Benutzeroberfläche ganz nach Bedarf und persönlichem Geschmack einzeln abschalten: Minimap, Munitionsanzeige, Markierungen und Lebensbalken über Gegnerköpfen, aufsteigende Schadenszahlen und, und, und. Das verändert das Spielerlebnis natürlich deutlich: Ohne Interface wirkt die Cyberpunk-Welt viel immersiver, viel Stimmungsvoller. Eine komplett ausgeblendete Benutzeroberfläche erschwert euch jedoch auch das Spielen, weil ihr beispielsweise euren Munitionsvorrat nicht jederzeit sehen könnt und nicht mehr an einem Warn-Icon erkennt, ob euch ein Gegner beim Schleichen erspäht hat. Und beim Autofahren müsst ihr euch auf den Straßen sehr gut auskennen, weil die Minimap entfällt, die den Weg zum Ziel normalerweise als gepunktete Linie zeigt. Nur eines ist nicht abschaltbar: der Zielmarker für die verfolgte Quest. Aber wenn ihr einfach keine Quest verfolgt, verschwindet natürlich auch der aus der Sichtfläche.

Für wen eignet sich Cyberpunk 2077?

• Storyfans

Cyberpunk 2077 erzählt nicht nur eine packende Hauptstory, sondern schmückt auch jede Nebenaufgabe mindestens mit einer kleinen Geschichte. Dabei scheut das Rollenspiel auch keine ersten Themen wie Kindermord und Vergewaltigung.

• Deus-Ex-Kenner

Wer das erste Deus Ex (Ja, ich meine das erste Deus Ex aus dem Jahr 2000) gespielt hat, schätzt daran nicht nur die unterschiedlichen Lösungswege, sondern auch wie die Spielwelt auf die eigenen Aktionen reagiert – etwa in der berühmten Szene mit der Damentoilette. Cyberpunk 2077 erbt diesen Geist und reagiert in Quests und Dialogen ebenfalls dynamisch auf meine Aktionen in der Spielwelt. Außerdem offeriert jede Mission mehrere Lösungswege, ich kann ganz nach Belieben kämpfen, hacken oder schleichen.

• Rollenspieler

Dank des facettenreichen und freien Charaktersystem könnt ihr Fähigkeiten nach Belieben kombinieren und beispielsweise als Shotgun-Hacker oder Katana-Ninja spielen. Keine Spielweise erschien uns bislang überflüssig oder nutzlos.

• Atmosphäre-Liebhaber

Die Spielwelt von Cyberpunk ist mit spürbar viel Liebe gebaut, die Lichtstimmung auch ohne Raytracing fantastisch. Und aus den Autoradios schallt der punkige Soundtrack, der größtenteils extra für das Spiel aufgenommen wurde. Es gibt übrigens auch einen Jazz-Sender, der sich ganz wunderbar zum Über-den-Freeway-Cruisen eignet, wie ich finde.

aber weniger Schaden an als reguläre Schießprügel. Und Tech-Waffen lassen sich per gedrückter Schusstaste aufladen, damit sie beispielsweise eine Dreiersalve (Pistole) oder einen wuchtigen Feuerstoß abgeben (Schrotflinte). Dabei nutzt jeder Waffentyp dieselbe Munitionsart: Alle Pistolen fressen Pistolenkugeln, alle Gewehre Gewehr-kugeln und so weiter. Alternative Munitionstypen gibt es nicht, wohl aber Mods, die Waffen neue Effekte hinzufügen – beispielsweise Feuer- oder Elektroschaden oder einen erhöhten Schadensmultiplikator für Kopfschüsse. Oder ich schraube ein Visier an die Pistole, um ... besser zielen zu können.

Besonders angetan hat's mir beim Anspielen das Tech-Scharfschützengewehr

Marke Nekromata, das ich von einem Cyberpsycho erbeutete. Wenn ich damit einen Schuss auflade, kann ich Gegner sogar durch eine Deckung hindurch ausschalten, bei schwächeren Gangstern reicht dafür ein einziger Schuss. Wie praktisch, dass das Gewehrvisier anvisierte Gegner als Umriss markiert, sodass ich sie selbst durch massive Wände hindurch sehen kann.

Falls euch das zu martialisch klingt: Mit Mods, die ihr entweder erbeutet oder herstellt – zum Crafting später mehr –, könnt ihr jede beliebige Bleispritze zu einer nicht-tödlichen Variante ummodellern. Das macht spielerisch keinen Unterschied, auch betäubte Gegner fallen schließlich um und wachen anschließend nicht wieder auf, aller-

dings reagieren wie erwähnt manche NPCs darauf. Es gibt sogar eine nicht-tödliche Nahkampfwaffe: die Rohrzange.

Obwohl die Maus- und Tastatursteuerung laut CD Projekt noch nicht final austariert ist, fühlt sich das Schießen bereits gut und genau an. Beispielsweise kann ich mit der Schrotflinte die Beine eines Gangsters anvisieren, damit er kurz umknickt und ein leichteres Ziel abgibt. Im Optionsmenü lässt sich auch auf dem PC zudem ein leichtes Autoaim zuschalten, das aber nicht notwendig war. Dann lieber in Deckung gehen, aus der ich per gedrückter rechter Maustaste herauslugen und zielen kann.

Wie ein richtiger Shooter, in dem präzises Zielen alles ist, fühlt sich Cyberpunk 2077 dennoch nicht an – auch weil Kopftreffer zwar mehr Schaden anrichten, Gegner aber meist nicht sofort ausschalten. Rollenspieltypisch hängt meine Durchschlagskraft maßgeblich vom DPS-Wert der Knarre sowie meinen Talentwerten ab. Ein »werteschwaches« Sturmgewehr kratzt einen hochstufigen Gegner nicht mal an, wenn ich ihm fünfmal in den Kopf schieße. Das ist mechanisch durchaus sinnvoll und im Cyberpunk-Szenario auch kein großer Atmosphärekiller, ihr solltet bei den Schießereien nur kein Doom- oder gar Battlefield-Spielgefühl erwarten.

Die künstliche Intelligenz hinterlässt übrigens einen ordentlichen Eindruck. Nahkämpfer stürmen heran, Fernkämpfer kauern in Deckung und halten auch nur mal die Waffe hoch, um grob in unsere Richtung zu schießen – was bereits auf dem dritten Schwierigkeitsgrad überraschend tödlich sein kann. Und Netrunner mit Reflexbooster sausen blitzschnell durch die Gegend, damit sie schwerer zu treffen sind – quasi die »umgekehrte« Bullet Time, die ich erlebe, wenn ich das entsprechende Implantat aus-

Im Spielverlauf treffen wir ehemalige Weggefährten von Johnny Silverhand wieder, darunter sein Bandmitglied Kerry.



rüste. Gelegentlich setzen die Feindhirne aber auch mal aus, ein Cyberpsycho verharrte etwa unbewegt in seiner Deckung, sodass ich ihn zehnmal in den Kopf schießen konnte. Das war aber mehr Ausnahme als Regel.

Schleichen und Hacken gehören zusammen

Erwarten könnt ihr dafür ein klassisches Stealth Game. Heimliche Attacken von hinten sind nämlich immer effektiv, selbst hochstufige Gegner kann ich so mit nur einem Schleichangriff ausschalten – entweder indem ich ihnen das Genick breche oder sie »friedlich« in den Tiefschlaf wüрге. Für hohe Schwierigkeitsgrade kann Schleichen also sogar das probatere Mittel sein, weil feindlicher Beschuss mehr Schaden anrichtet. Damit sich Gegner leichter umgehen lassen, kann ich sie zudem scannen und markieren. Dann sehe ich ihre Position auch durch Wände hindurch, der Wallhack der Zukunft.

Und wenn ich schon mal im Scannermodus bin, kann ich ja auch gleich hacken – Schleichen und Cyberangriffe gehen nämlich Hand in Hand. Beispielsweise lasse ich per Hacker-Angriff Lampen blinken, Radios johlen und Fernseher rauschen, damit die Wächter hinlaufen und mir die Rücken zuwenden. Das lässt sich auch verketten: In einem Einkaufszentrum locke ich einen Gegner von einem gehackten Bildschirm zum nächsten, bis er weit genug von seiner Gang weg ist, um ihn unbemerkt auszuknocken.

Überwachungskameras und Geschütztürme schalte ich per Cyberangriff ab, übernehme sie selbst oder sende einen Ping, um alle anderen Geräte zu sehen, die mit dem Ziel verbunden sind. So spüre ich Sicherungskästen auf, die ganzen Sicherheitssektoren den Saft abdrehen. Die Hacking-Bedienung wurde leicht überarbeitet. Mit Maus und Tastatur brauche ich viele Tasten: Gegner scannen per gedrückter Tab-Taste, dann Cyberangriff per Mausrad, wählen mit »E« bestätigen – während weiter Tab gedrückt bleibt. Bisschen umständlich. Mit dem Gamepad geht's flotter: Per Schulterbutton in den Scannermodus schalten, mit dem Stick Granatenexplosions-Hack wählen, Aktionsknopf drücken, Feuerwerk bestaunen.

Umgekehrt versuchen feindliche Netrunner ebenfalls, mich zu hacken, etwa mit einer Überhitzungsattacke, die Feuerschaden anrichtet. Dann taucht unten im Bild ein Balken auf, der sich füllt. Um den Angriff abzuwehren, muss ich aus dem Sichtfeld des Hackers verschwinden. Wobei »Sichtfeld« nicht bedeutet, dass er mich selbst sehen muss. Weil alles vernetzt ist, reicht es sogar, wenn mich eines seiner Squadmitglieder sieht. Zudem kann mich der Netrunner über Kameras erspähen – selbst über die eingebauten Webcams von Laptops. Letzteres ist besonders fies in Serverräumen, in denen ohnehin zahlreiche Bildschirme hängen. Wem soll denn da noch ein kleiner Laptop auffallen?

Meine eigenen Hacks kosten Speicherpunkte, das »Mana« der Netrunner, das sich

Romanzen sind das einzige, das ich in Cyberpunk 2077 noch nicht selbst erleben konnte. Wie das Spiel sie darstellt, weiß ich also noch nicht.



nur langsam wieder auffüllt. Einfacher wird's, wenn ich beim Ripperdoc ein besseres Cyberdeck in mein Hirn schraube. Das erhöht nicht nur den Speichervorrat, sondern bietet mehr Slots für Hacking-Tools, die sogenannten Daemons. Während Grundbefehle à la »Kamera abschalten« in jedem Discounter-Deck verlötet sind, muss ich fortschrittliche Hacks wie »Granatenexplosion« oder »Selbstmord« erst mal erbeuten und ausrüsten. Wobei – erbeuten muss ich sie gar nicht, ich kann sie auch selbst herstellen.

Craften, um besser auszusehen

Erstmals konnte ich nun das Crafting-System ausprobieren. Entweder in der Spielwelt oder durch das Zerlegen überflüssiger Beute sammle ich gewöhnliche, seltene und epische Materialien, aus denen ich – die entsprechenden Blaupausen vorausgesetzt – gewöhnliche, seltene oder epische Items herstelle. Und »Items« heißt eben nicht nur Waffen und Kleidungsstücke, sondern auch Waffen- und Kleidungs-Mods, Granaten,

Heilsprays, Daemons fürs Hacking oder sogar Cyberware. In den 15 Stunden konnte ich ausschließlich Waffen und Heilsprays herstellen, für die Suche nach weiteren Bauplänen fehlte die Zeit. Offenbar bietet das System aber genügend Tiefe, um sich später näher damit zu beschäftigen. Sogar einen Crafting-Talentbaum gibt es, mit dem ich meine Items verbessern und ihre Preise steigern kann, falls ich sie verscherble.

Und Crafting ist für noch etwas gut: Es hilft mir, besser auszusehen. Denn ursprünglich war geplant, dass Kleidung keine Werteboni mehr hat, sondern Eigenschaften über Mods kommen, die ich jederzeit austauschen kann. So hätte ich meine Klamotten frei wählen können, je nach gewünschtem Look. Das ist jetzt wieder anders. Mods gibt's zwar nach wie vor, allerdings haben die Kleidungsstücke auch wieder »feste« Rüstungswerte wie in anderen Rollenspielen, weil CD Projekt meinte, dass sonst die Freude über die Beute nicht so groß wäre. Die Änderung führt nun aber dazu, dass ich meinen Look

Für wen eignet sich Cyberpunk 2077 nicht?

• Freunde von Realismus

Im Gegensatz zu Rollenspielen wie beispielsweise Gothic bindet Cyberpunk 2077 nicht jedes Spielelement logisch in den Weltkontext ein. Die Schnellreise etwa ist einfach ein profaner Teleport zum Zielpunkt ohne Erklärung (U-Bahn? Taxi?) dahinter, das Crafting neuer Ausrüstung läuft über ein Menü statt über eine Werkbank.

• Happy-End-Fans

Es gibt in Cyberpunk 2077 zwar auch witzige und fröhliche Momente, grundsätzlich ist das Setting aber düster und brutal – und das lässt euch das Spiel auch spüren. Wer etwas spielen möchte, das die eigene Stimmung hebt, ist hier vielleicht fehl am Platze.

• Rockstar-Liebhaber

Okay, das müssen wir ein bisschen einschränken: Natürlich könnt ihr auch Spaß mit Cyberpunk 2077 haben, wenn ihr GTA 5 und Red Dead Redemption 2 gerne gespielt habt (im Singleplayer-Modus). Euch muss nur klar sein, dass es in Cyberpunk nicht zum gleichen typischen Open-World-Chaos kommen kann wie in den Rockstar-Spielen.

• Rennspieler

Falls es euch in einem Spiel – egal welchen Genres – auf ein realistisches und forderndes Fahrmodell ankommt, wird euch Cyberpunk 2077 womöglich nicht glücklich machen. Die Autos im Spiel fahren sich zwar nicht schwammig, aber eben auch nicht wirklich realistisch. Und das Kollisionsverhalten schlägt teilweise (noch?) seltsame Kapriolen.

• Shooter-Puristen

Die Schießereien von Cyberpunk 2077 spielen sich gut und flüssig, aber dennoch nicht wie in einem Shooter, weil Gegner viel mehr Kugeln schlucken. Kopftreffer richten zwar Zusatzschaden an, sind aber ebenfalls nicht sofort tödlich. Cyberpunk 2077 ist eben ein Rollenspiel, in dem es auf Charakter- und Itemwerte ankommt und weniger auf Skill.

Was kann noch schiefgehen?

Alles. Im Ernst, ihr kennt doch die Spieleentwicklung: Am Ende übersieht CD Projekt irgendwo einen Bug, der die Hauptquest unlösbar macht, und wir schauen zum Release in die Tonne. Abgesehen von in der Regel per Patch lösbaren technischen Problemen glaube ich aber nicht, dass wir uns noch andere Sorgen machen müssen. Die Geschichten, die ich im Spiel bislang erlebt habe, waren klasse. Natürlich könnte es durchaus sein, dass CD Projekt wie schon in *The Witcher 2* den letzten Akt der Geschichte vernachlässigt und letztlich ein unbefriedigendes Ende (beziehungsweise unbefriedigende Enden, es gibt ja mehrere) serviert. Aber das kann ich mir bei einem Projekt in der Größenordnung von *Cyberpunk 2077* schwer vorstellen.

Wenn ich im Prolog den Maelstrom-Boss Brick (Mitte) rette, treffe ich ihn später wieder.



eher nach Werten aussuche als nach Stil. Das führt zu, ähem, ausgefallenen Looks.

Bizarrr: In spiegelnden Oberflächen könnt ihr bei aktiviertem Raytracing zwar alle NPCs sehen, nicht aber euch selbst. Das hat technische Gründe: Für Spiegelungen müsste das Charaktermodell immer gerendert und voll animiert werden, was die Performance in den Keller treiben würde. Stattdessen sind in der Spielwelt »spezielle« Spiegel verteilt, die ihr anklicken müsst, damit sich euer Charakter davorsetzt und betrachtet. Auch im Inventar erscheint er in seiner vol-

len Pracht. Hier kommt das Crafting ins Spiel: Wer ein stimmigeres Ensemble will, kann Items aufwerten, um ihren Panzerungswert zu erhöhen. So züchte ich mir eine Lederhose heran, die etwas besser zum Mantel passt. Dann erbeute ich eine epische Sportjacke, die besser ist als der Mantel, weil mehr Mods reinpassen. Das Aufwerten funktioniert auch mit Waffen. Beispielsweise finde ich eine einzigartige Pistole, die ich fortan immer wieder hochzüchten kann, damit sie auf höheren Stufen nutzbar bleibt. Das kostet haufenweise Material

Cyberpunk ist kein Gothic

Weder fürs Zerlegen noch fürs Herstellen muss ich zu einer Werkbank traben, das klappt einfach immer und überall per Crafting-Menü. Und damit wären wir bei der Crux: *Cyberpunk 2077* ist kein Gothic. Es ist keine Rollenspielsimulation, die versucht, Aktivitäten wie Crafting logisch zu erklären und darzustellen. In dieselbe Kerbe schlagen die entfallenen Fahrten mit der Hochbahn oder der Umstand, dass es im Spiel kein Diebstahlsystem à la *Skyrim* gibt, auf das NPCs reagieren. *Cyberpunk 2077* versucht, eine lebendige Welt darzustellen. Aber nicht, eine lebendige Welt zu simulieren. Nein, nicht jeder Bewohner von Night City hat einen Tagesablauf. Das heißt beileibe nicht, dass die Stadt ausgestorben wirkt: Zumindest in der PC-Version und auf der höchsten Detailstufe wimmelt es vor NPCs – jedenfalls dort, wo es auch angemessen wimmeln sollte.

Erwachsene NPCs können zudem sterben, Kinder aber nicht. Auf Minderjährige dürft ihr nicht mal zielen. Wer in *Cyberpunk 2077* Passanten erschießt oder überfährt, bekommt es zudem mit der Polizei zu tun – zumindest in der Innenstadt, wo sich die Gesetzeshüter noch für sowas interessieren. In den Randbezirken von Night City regieren ohnehin Gangmitglieder, die auf mich schießen, sobald ich ihnen zu nahe komme.

Cyberpunk ist kein GTA

Auf den ersten Blick sieht *Cyberpunk 2077* aus wie ein *Grand Theft Auto 5* im Zukunftsetting. Hier wie dort bewege ich mich zu Fuß, im Auto oder auf dem Motorrad durch eine Open-World-Stadt samt weitem Umland, hier wie dort erledige ich Missionen und kann NPCs überfahren und erschießen – nur versehentlich, natürlich. Es gibt aber einen gravierenden Unterschied zwischen

Diese halbnackte Dame ist gerade einer Badewanne entstiegen und versucht nun, mich umzubringen.



den Open Worlds: Die Welten von Rockstar sind interaktiver und reagieren mehr auf das, was ich als Spieler anstelle. Etwa wenn ich in GTA 5 einen Unfall baue, auf den eine Kettenreaktion folgt. Dieses Chaos-Gameplay lieben wir an Rockstar-Welten. In Cyberpunk 2077 gibt es das so nicht. Wenn ich in Night City einen Unfall baue, bleibt der andere Fahrer oder die andere Fahrerin am Steuer hocken. Sie steigen höchstens aus, wenn ich auf ihre Karre schieße. Oder ich laufe zum Auto und reiße die Tür auf. Dann werfe ich die Insassen raus und darf selbst losflitzen. Falls ich nicht losflitze, versuchen die Beklauten aber nicht, ihr Gefährt zurückzuklauen. Auch andere NPCs sind Diebstahl gegenüber gleichgültig.

Mit der Waffe auf Zivilisten zu zielen, gilt in Night City übrigens als Verbrechen, und damit wären wir wieder bei der Polizei, die ebenfalls anders funktioniert als in GTA. Zwar gibt es auch in Cyberpunk 2077 Fahndungssterne, in meiner Anspiel-Session kam es jedoch nicht zu den chaotischen Verfolgungsjagden, wie ihr sie aus GTA kennt.

Stimmung ja, fahren na ja

Apropos Fahren: Das Fahrverhalten fühlt sich besser an als in der letzten Preview-Version, weil Autos nicht mehr so unvermittelt ausbrechen. Je nach Modell lenken sie sich

Dieser Arasaka-Mech darf im Prolog als Zwischenboss herhalten. Auf dem dritten der vier Schwierigkeitsgrade eine ganz schön harte Nuss.



zudem leicht unterschiedlich. Riesig sind die Unterschiede aber nicht, das Fahrmodell ist alles andere als realistisch. Das gilt auch und vor allem für die Kollisionsphysik, die zu, ähem, wilden Ergebnissen führt. Als ich etwa im Sportwagen gegen einen Lastwagen knalle, rutsche ich darunter hindurch und fahre dann einfach weiter. Schaden trägt mein Fahrzeug nicht davon – und selbst wenn, würde er sich nur optisch auswirken.

Da können noch so viele Motorhauben und Kotflügel in die Botanik (beziehungsweise Betonik, wir sind ja in der Stadt) flie-

gen, das Fahrverhalten bleibt gleich. Brenzlig wird es erst, wenn die Karre Feuer fängt. Dann sollte ich aussteigen, bevor sie explodiert. Auch hier erhebt Cyberpunk 2077 also nicht den Anspruch einer Simulation. Auch das mag euch missfallen, wenn ihr etwas anderes erwartet habt. Ich hoffe, dieser Artikel konnte euch ein einigermaßen stimmiges Bild davon vermitteln, wo die großen Stärken von Cyberpunk 2077 liegen: Story, Atmosphäre, Rollenspiel. Freut euch darauf, wenn ihr das mögt. Wenn nicht: Löscht euer Gedächtnis und wartet auf was anderes. ★

Meinung

Michael Graf
@Greu_Lich



Es fühlt sich fast unwirklich an: Seit CD Projekt im Januar 2013 den ersten Teaser zu Cyberpunk 2077 veröffentlicht hat, beschäftige ich mich immer wieder mal mit diesem Spiel. Was haben wir in diesen fast acht Jahren spekuliert, in welche Richtung die Entwickler gehen, was sie alles umsetzen werden, womit sie sich möglicherweise überheben könnten. Knapp acht Jahre des Wartens, um nun endlich das fast fertige Spiel in den Händen zu halten. Zumindest 15 Stunden, bevor es mir wieder weggenommen wurde! Endlich habe ich ein klares Bild davon, was mich in der PC-Version von Cyberpunk 2077 erwarten wird. Ich betone: PC-Version! Die Konsolenversionen habe ich noch nicht ausprobieren können, sie werden aber technisch etwas weniger wuchtig ausfallen. Und ich hoffe, auch ihr könnt Cyberpunk 2077 nach dem Lesen dieses Artikels nun besser einschätzen – deshalb schreibe ich ja solche ausführlichen Texte: Damit ihr entscheiden könnt, ob dieses Spiel etwas für euch ist oder eben doch nicht. Was darin gut funktioniert, was vielleicht nicht. Dass es eben weder Grand Theft Auto noch ein Rollenspiel wie Gothic ist, sondern etwas Eigenes. Wenn ihr mich mit vorgehaltener

Tech-Shotgun zu einem Vergleich zwingen würdet, würde ich sagen: Am ehesten ist Cyberpunk 2077 wie Deus Ex. Nur größer, besser inszeniert und mit noch verzweigteren Geschichten, mit mehr Details, mehr Rollenspiel, mehr Open World. Es ist das Deus Ex, das wir uns immer gewünscht haben. Und da Deus Ex für manche Menschen (mich selbst eingeschlossen) zu den besten Spielen aller Zeiten gehört, ist das schon mal kein kleines Lob.

Was Cyberpunk 2077 auszeichnet, ist seine Wandlungsfähigkeit, seine Anpassbarkeit an meine Vorgehensweise und meine Entscheidungen, dazu die mal witzigen, mal traurigen, mal schockierenden Geschichten und die grandiose Atmosphäre. Ich mag schon alleine schon das Gefühl, bei Ambient-Musik einfach nur durch die belebten Gassen von Night City zu schlendern. Nein, es gibt dort nicht überall etwas zu tun, nicht jede Straßenlaterne ist interaktiv. Zugleich wäre es nicht nötig gewesen, selbst Seitengassen so auszugestalten, mit Passanten, Händlern und Nudelschlürfern. Man spürt, dass hier Liebe drinsteckt. Im Japano-Kleinwagen flackert sogar das digitale Amaturenbrett, wenn ich in die Leitplanke krache. Eine Kleinigkeit, aber einfach schön, dass es solche Details gibt.

So schafft es Cyberpunk immer wieder, mich zu überraschen. Wenn ich neue, kleine Details entdecke oder neues Gameplay ausprobieren (Hey, das Katana macht auch Spaß!). Wenn ich über eine versteckte Quest stolpere oder – im Großen – ein neues Storykapitel mit neuen Wendungen aufschlage. Mit der Handlung geht es mir ein

bisschen wie bei »Game of Thrones«: Ich weiß nie, was mich als Nächstes erwartet, wer als Nächstes überlebt oder stirbt. Ich weiß nur: Es wird nicht so ausgehen, wie ich gehofft habe.

Aber klar, nicht alles ist gut umgesetzt, das komische Kollisionsverhalten der Autos etwa, und ich hätte zumindest gehofft, dass man mich beschimpft, wenn ich etwa Bauarbeitern ihren Bus klauge. Auch Cyberpunk 2077 kann nicht alles. In unserer Version (die auf Anfang November datiert war) gab es zudem noch Bugs und Glitches: KI-Aussetzer, schwebende oder im Boden versinkende Fahrzeuge und Waffen, verschwindende Lebensbalken, Clipping-Fehler und so weiter.

Ich hoffe, dass CD Projekt den Endspurt zwischen meinem Anspieltermin und dem Release nutzt, um möglichst viele dieser Ungereimtheiten auszubügeln. Gleichzeitig sage ich ehrlich: Ich würde Cyberpunk 2077 selbst in diesem Zustand schon nehmen, mich in meiner Wohnung einschließen und es spielen, bis die Sonne wieder aufgeht, und sei's nur, um zu erfahren, wie diese Handlung letztlich ausgeht. Aber ich bin ja auch komisch, ich mochte nämlich sogar Skyrim.

Und nun ist sogar dieses Fazit so lang geworden, dass ich eigentlich ein kleineres Fazit zum Fazit schreiben müsste für diejenigen von euch, die gerne knappe Zusammenfassungen lesen. Aber knappe Zusammenfassungen werden Cyberpunk 2077 eben einfach nicht gerecht, dafür steckt einfach zu viel in diesem ambitionierten Rollenspielprojekt drin.