

Eddies verdienen

SO WERDET IHR REICH

Wer Eurodollars scheffeln möchte, muss sich dafür die Hände schmutzig machen. Wie ihr euer Konto in Cyberpunk schnell füllt, erfahrt ihr in unserem Guide! Von Redaktion GameStar

Die besten Waffen, schnelle Auto, stylische Klamotten oder die neueste Cyberware: Alles in Night City hat seinen Preis. Um auf eurer Reise als Street Kid, Nomade oder Corpo nicht ständig knapp bei Kasse zu sein, braucht ihr jede Menge Eurodollars – umgangssprachlich »Eddies« genannt. Auch diverse Quests könnt ihr mit ausreichend Eddies lösen. Eine frustrierende und schwere Quest wird so im Handumdrehen zum Spaziergang. Denkt auch bei der Wahl eurer Perks ans Geld. Mit Fähigkeiten wie der erweiterten Netzwerkschnittstelle und verbessertem Data-Mining füllt ihr eure Taschen. In unserem Guide erklären wir, wo ihr den besten Loot findet und wie ihr so schnell an viel Geld kommt.

Das Geld liegt auf der Straße

Night City ist bekanntlich eine Stadt voller Überraschungen. Nichtsahnend besucht man eine dunkle Gasse und findet einen farbenprächtigen Stacheldildo, welcher darauf wartet, eingesammelt zu werden. Auf den ersten Blick ist Junk, den ihr überall in Night City finden könnt, ein nettes Gimmick. Doch in Cyberpunk 2077 ist nichts dem Zufall überlassen, denn den »Müll« sammelt ihr nebenbei ein. Kein langer Grind, keine nervenaufreibenden Nebenquests – das Geld liegt auf der Straße, einfach so.

Verkauft Komponenten statt Schrott: Alles, was ihr an Junk in Night City findet, kann



verkauft werden. Die meisten Items bringen allerdings mehr, wenn ihr sie in Crafting-Komponenten zerlegt. Falls ihr die Komponenten nicht fürs Crafting braucht, bekommt ihr dafür an Terminals (siehe unten) eine ordentliche Menge Eddies. Beispielsweise werfen gewöhnliche Crafting-Bausteine fünf Eddies ab, ungewöhnliche hingegen schon acht Eddies. Das ist deutlich mehr, als ihr für den meisten Schrott bekommt!

Wohlgemerkt: für den *meisten* Schrott. Manche wertvollen Schrott-Items bringen im normalen Verkauf deutlich mehr, vor allem Halsketten und andere Schmuckgegenstän-

de sind Hunderte Eddies wert. Die solltet ihr also nicht zerlegen, sondern direkt verkaufen. Wie genau man seine Items an Terminals gewinnbringend verkauft, erklären wir weiter unten in unserem Guide.

Komfort vs. Geld

Wenn ihr beim Crafting-Zerlegen Zeit sparen möchtet, hilft euch der Perk »Recycling« unter Technische Fähigkeiten bei der Item-Herstellung. Hierbei handelt es sich um einen Komfort-Skill, der gesammelten Schrott automatisch in Crafting-Komponenten umwandelt. Aber Achtung: Zwar ist der meiste Schrott weniger wert als seine Crafting-Komponenten, es gibt aber auch Schrott-Items, die im normalen Verkauf deutlich lukrativer sind – vor allem Schmuck. Nutzt den Zerlege-Perk also auf eigene Gefahr.

Items verkaufen

Sobald euer Inventar ein kritisches Niveau an Komponenten erreicht hat oder zu schwer wird, empfiehlt es sich, einen der zahlreichen Verkaufsautomaten in Night City aufzusuchen. An diesen Automaten könnt ihr bequem Schrott, Crafting-Material und überflüssige Items verkaufen. Zu beachten ist, dass die Verkaufsautomaten euch nicht unbegrenzt mit Eddies versorgen, sondern ein Limit haben. Das jeweilige Limit ist im Verkaufsfenster einsehbar.





Augen auf!

Schaut euch Night City in Ruhe an, dreht jeden Stein um und öffnet Kisten. Euer Scanner markiert nicht nur wertvollen Loot, sondern auch Junk-Items in der näheren Umgebung. Setzt ihn so oft es geht ein und nutzt jeden freien Platz im Inventar. Sucht dabei auch abseits der Missionen. An einigen Schauplätzen, wie dem Nachtclub Clouds, können Boxen gelootet werden. Einige dieser Boxen können euch mehrere Tausend Eddies auf einen Schlag einbringen!

Übrigens: Schrott wird einfach im Inventar gestapelt, dadurch könnt ihr problemlos identische Items in großen Mengen sammeln, ohne dass dadurch euer ganzes Inventar belegt wird. Und wenn der Platz doch mal knapp wird, zerlegt ihr die Beute einfach in Komponenten, die sich ebenfalls platzsparend stapeln lassen.

Verkauf Verbrauchsgüter

Neben Schrott findet ihr in Cyberpunk sehr viele Items, die euch unterschiedliche Boosts wie Gesundheitsregeneration, mehr Ausdauer und andere Vorteile verschaffen können. Bei einem ausgewogenen Spielstil reichen Heilsprays zur Gesundheitsregeneration vollkommen aus. Getränke und andere Nahrungsmittel sind wie Junk-Items stackbar: Zehn Dosen Limonade sind jedoch zu viel des Guten und eignen sich nicht als Kapitalanlage. Da euch Heilsprays hinterhergeworfen werden, könnt ihr sämtliche Verbrauchsgüter ohne schlechtes Gewissen einfach verkaufen. Anders als in den meisten Rollenspielen wird außerdem der Dieb-

stahl von Verbrauchsgütern nicht bestraft. Aufmerksamkeit wird in Cyberpunk eher belohnt und zahlt sich aus.

Töten und Plündern

Im Laufe eurer eigenen Geschichte werdet ihr feststellen, dass getötete Feinde ziemlich nützliche Gegenstände fallen lassen. Neben Waffen könnt ihr Gegnern im wahren Sinne des Wortes das letzte Hemd abnehmen: Schuhe, Hosen, Oberteile und Jacken lassen sich nicht nur in Komponenten umwandeln, sondern auch gegen Eddies eintauschen. Neben stylischen Accessoires lassen Gegner auch Waffen fallen – die könnt ihr selbst verwenden, verwerten oder





Vor Clubs sind oft Türsteher postiert, die ordentlich Beute hinterlassen.

verkaufen. Noch nicht geootete Gegner sind auf eurer Minimap mit einem X markiert. Graue Markierungen zeigen normale Beute, farbige heben hochwertigere Gegenstände hervor. Durch Junk, Verbrauchsgüter und den Loot eurer Gegner erhaltet ihr neben der regulären Vergütung zusätzliche Einnahmen während einer Quest.

Zerlegen lohnt sich!

Zerlegt die Waffen und Kleidung, um Komponenten zu verkaufen: Vor allem zum Spielbeginn, wenn ihr viele minderwertige Items erbeutet, kann es sogar lukrativer sein, die Knarren in Crafting-Komponenten zu zerlegen und diese an Automaten (siehe oben) zu verkaufen! Einfaches Beispiel: Eine schrottnige Level-1-Pistole bringt euch beim Verkauf um die 15 Eurodollar ein. Wenn ihr sie zerlegt, bekommt ihr aber acht gewöhnliche und drei ungewöhnliche Komponenten, die insgesamt 63 Eurodollar bringen!

Im späteren Spielverlauf kann es allerdings auch lukrativer sein, die Items direkt zu verkaufen – je nach Qualitätsstufe bringen sie dann womöglich mehr Geld als die Komponenten. Um vorab zu sehen, welche Komponenten ihr beim Zerlegen bekommt, müsst ihr im Rucksack einfach nur den Cursor auf das Item bewegen. Ein kleines »(+ Anzahl)« links oben gibt dann an, wie

VERKAUFSPREISE FÜR KOMPONENTEN

Komponente	Preis pro Stück
Gewöhnliche Item-Komponenten (grau)	5 Eddies
Ungewöhnliche Item-Komponenten (grün)	8 Eddies
Seltene Item-Komponenten (blau)	16 Eddies
Seltene Upgrade-Komponenten (blau)	16 Eddies
Epische Item-Komponenten (lila)	25 Eddies
Epische Upgrade-Komponenten (lila)	25 Eddies
Legendäre Item-Komponenten (gelb)	35 Eddies
Legendäre Upgrade-Komponenten (gelb)	35 Eddies



Die beiden Skills »Verbessertes Data-Mining« und »Erweitertes Netzwerk-Interface« sind hier gelb markiert.

viele Bauteile der jeweiligen Kategorie ihr nach dem Demontieren bekommt.

Unsere Tabelle rechts oben zeigt ihren jeweiligen Wert, sodass ihr ausrechnen könnt, ob die Komponenten im Verkauf mehr wert wären als das eigentliche Item.

Türsteher tragen Schätze

Während unserer Geldsuche durch Night City grunzte uns ein Türsteher von der Seite an, dass wir gefälligst verschwinden sollen. Mutig drängelten wir uns an der imposanten Erscheinung vorbei. Das war zumindest der Plan. Stattdessen: Der erste Schlag des Hü-

nen verfehlte uns, und reflexartig schnellte unsere Rechte seinem Cyberware-verzierten Gesicht entgegen. Der eben noch pöbelnde Gorilla lag auf dem Boden und offenbarte einen Schatz: eine Synth-Zahnkette im Wert von 750 Eddies! Auch das ist Cyberpunk 2077: Eine unscheinbare Begegnung kann Stoff für eine ganze Geschichte werden. Einige Tests und liegende Türsteher später waren wir um eine vierstellige Summe reicher.

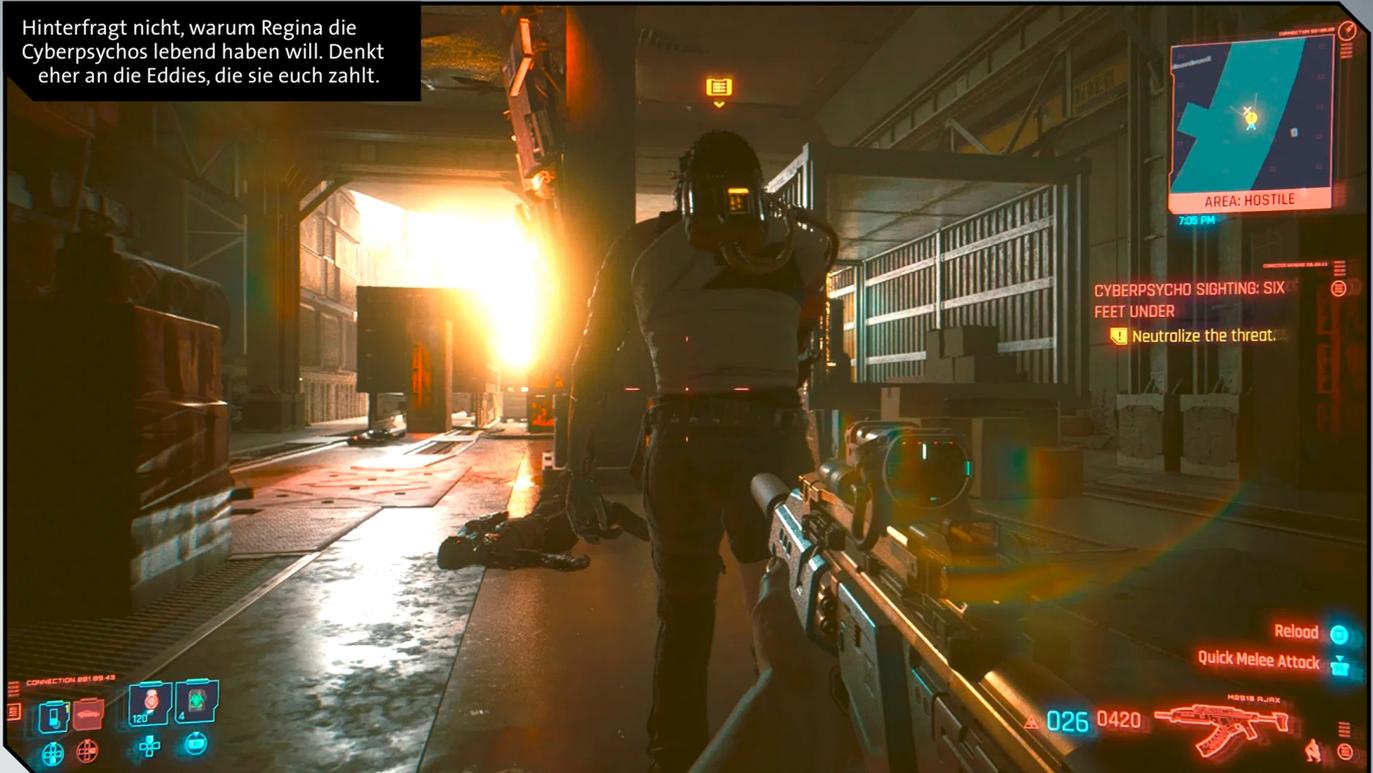
Safes, Netzwerkknoten und Terminals hacken

Hacking spielt in Cyberpunk 2077 eine große Rolle – und hilft auch beim Geldverdienen. Investiert Skillpunkte in die Perks **Verbessertes Data-Mining** und **Erweitertes Netzwerk-Interface**. Die beiden passiven Perks sind unter **Intelligenz** im Reiter **Breach-Protokoll** verfügbar. Mit **Erweitertes Netzwerk-Interface** werden automatisch Zugangspunkte in der Nähe markiert. Setzt ihr an Safes, Netzwerkknoten oder Terminals einen Quickhack ein, erhaltet ihr Eurodollars. Der Perk **Verbessertes Data-Mining** erhöht die Menge an erbeuteten Eddies auf Stufe 1 um 50 Prozent, auf Stufe 2 um 100 Prozent.

Um Computerterminals zu hacken empfiehlt es sich, mindestens fünf Attributpunkte in Intelligenz zu investieren. Im späteren Verlauf werdet ihr auf Terminals stoßen, die einen höheren Intelligenzwert erfordern. Mehr zum Thema Hacking findet ihr in unserem separaten Guide.



Hier haben wir einen Überfall vereitelt. Na ja, fast. Der Ladenbesitzer hinterlässt wertvolle Beute, die Gangster auch, und unsere Street Cred steigt.



Hinterfragt nicht, warum Regina die Cyberpsychos lebend haben will. Denkt eher an die Eddies, die sie euch zahlt.

Nebenmissionen und Cyberpsychos

Ihr sucht die Gassen von Night City gerade nach Loot ab und Vs Mobiltelefon klingelt? Nehmt diese Anrufe an, ihr könnt während des Telefonats auch weiterhin Junk sammeln. Eure Gesprächspartner wollen außerdem keinen Smalltalk, sondern bieten euch oft lukrative Jobs an. Sammelt während der Missionen selbstverständlich weitere Verbrauchsgüter, Junk und Waffen ein.

Bereits kurz nach Beginn eures Abenteuers in Night City erhaltet ihr einen Anruf von Regina. Die möchte euch zu einer Ein-Mann-Armee im Kampf gegen Cyberpsychos machen – oder zur Eine-Frau-Armee. Ihr sollt für sie 17 unter Cyberpsychose leidende Individuen finden und lebend an sie ausliefern. Im Gegenzug erhaltet ihr Eddies und verbessert euren Street-Cred-Ruf. Alle Infos rund um die kampfstarken Cyberpsychos

gibt euch unser gleichnamiger Guide weiter hinten im Sonderheft.

Street Credibility bringt Eddies und Rabatt

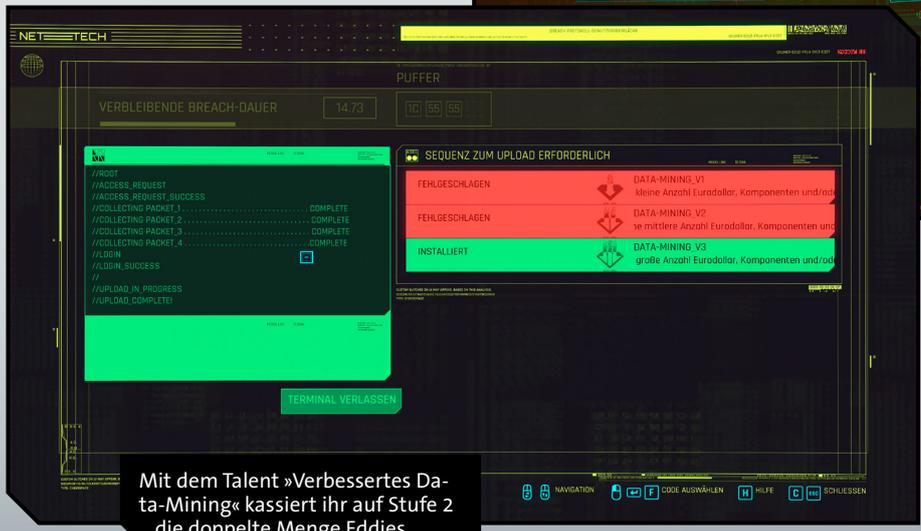
In Cyberpunk 2077 spielt Vs Ruf eine wichtige Rolle. Eure Street Credibility verschafft euch nicht nur Zugang zu besonderen Waffen und Rüstungen, sondern eröffnet völlig neue Möglichkeiten, Eddies zu verdienen.

Ihr erhaltet Street Cred durch den Abschluss von Missionen und Jobs für Gangs. Haltet die Augen offen und geht immer an euer Telefon, wenn jemand anruft!

Mit steigendem Ansehen steigt auch der Schwierigkeitsgrad von Missionen, gleichzeitig erhaltet ihr für den Abschluss eines Auftrags mehr Eddies. Händler gewähren euch außerdem abhängig von eurer Street Cred einen Rabatt auf ihre Waren. ★



Ein Eddie gespart ist ein Eddie verdient: In der Nebenmission »Eine Frage der Ehre« können wir uns die Motorkosten sparen, indem wir das Türschloss hacken.



Mit dem Talent »Verbessertes Data-Mining« kassiert ihr auf Stufe 2 die doppelte Menge Eddies.

Skillguide: »Der Bizeps«

VOLLES PFUND AUFS MAUL!

Volle Konzentration auf Konstitution und Reflexe – mit dieser Skillung massakriert ihr Gegner am liebsten im Nahkampf. Gefährliche Situationen meistert ihr mit Granaten und einer Smart-Schrotflinte. Von Sascha Penzhorn

Schleichen und Hacken ist was für Feiglinge, die Angst vor ein paar Explosionen und Kugeln haben. Ihr seid mitten in der Schlacht – nein, ihr *seid* die Schlacht! Fette Panzerung, Regeneration und abartig hoher Nahkampfschaden machen die meisten Auseinandersetzungen zum absoluten Kinderspiel. Auch die dicksten Gegner metzelt ihr recht mühelos weg. Im Zweifelsfall schickt ihr Feinde über eine zielsuchende Schrotflinte in Sekundenschnelle auf die Bretter und haltet Gegnergruppen mit reichlich Sprengstoff in Schach. Für Fingerspitzengefühl und ungeesehenes Eindringen habt ihr keine Zeit. Ihr geht rein und seid erst fertig, wenn ihr alles um euch herum vernichtet habt. Für diese Spielweise steigert ihr gleichermaßen **Konstitution** und **Reflexe**. Ihr verwendet überwiegend Klingenwaffen wie Katanas und Macheten, bis ihr Street Cred 20 erreicht und auf **Mantisklingen** umsteigt.

ATTRIBUTE UND VORTEILSPUNKTE

Bei Level-Ups verteilt ihr abwechselnd Punkte auf **Konstitution** und **Reflexe**. **Konstitution** ist wichtig, damit ihr Türen öffnen könnt, die euch dank eurer bescheidenen Hacking-Fähigkeiten verschlossen bleiben. Zudem



Bessere Heilung, Regeneration, Ausdauer und mehr Nahkampfschaden erhaltet ihr über den Athletik-Vorteilsbaum.

findet ihr hier einige hervorragende Vorteile im Reiter **Athletik**. Los geht's mit **Regeneration** [1], damit ihr passiv während des Kampfes eure Gesundheit wiederherstellt. Da ihr als Nahkämpfer ständig in Bewegung bleibt, lohnt sich außerdem **Lauf's dir vom Hals** [2] für schnellere Regeneration, während ihr herumlauft. **Stahl und Chrom** [3] gewährt euch mehr Nahkampfschaden, während **Epimorphose** [4] eure Regeneration außerhalb des Kampfes verbessert und eure

gesamte Gesundheit über Zeit regeneriert. **Ich bin ein Blatt im Wind** [5] lässt euch ausweichen, ohne Ausdauer zu verbrauchen. In diesem Zusammenhang lohnt sich auch **Marathonlauf** [6], damit Sprinten keine Ausdauer mehr kostet. **Kriegshund** [7] verbessert die Regeneration im Kampf noch weiter.

Besonders auf härterer Schwierigkeitsstufe rentiert sich zudem **Unbesiegbar** [8] für mehr maximale Gesundheit. Ihr könnt jetzt noch auf **Wolverine** [9] für schneller einsetzende Regeneration im Kampf hinarbeiten. Kommt ihr im Spielverlauf auf stolze 20 Fertigkeitsschritte in **Athletik**, erhöht **Knallharter Motherfucker** [10] eure Panzerung und Resistenzen zu Kampfbeginn. Überleben ist alles!

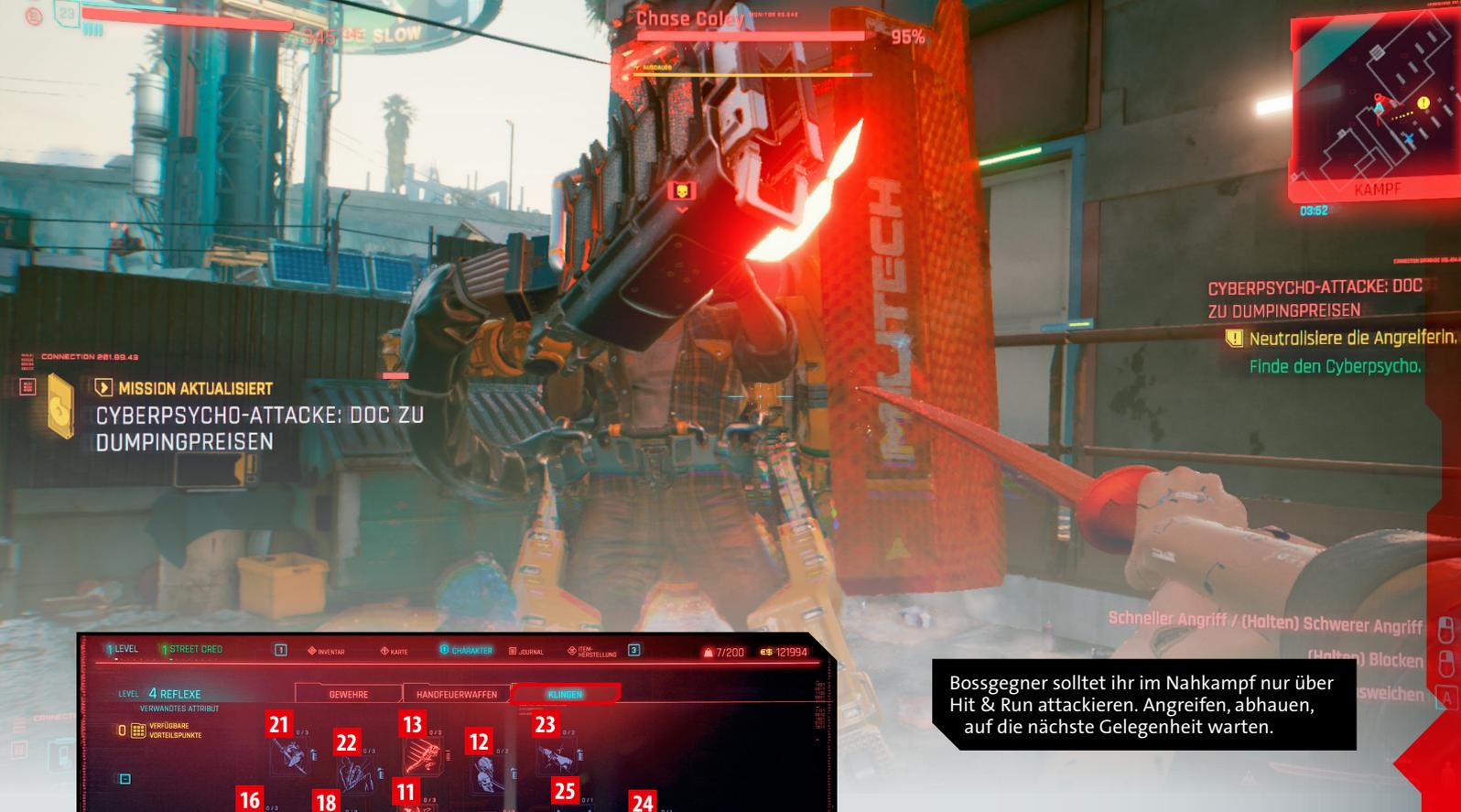


Kompaktes Knochenmark lässt euch fester draufhauen. Die erhöhten Ausdauerkosten sind durch clever verteilte Vorteilspunkte kein Problem.

Der Bizeps: Stärken und Schwächen

Stärken: Vergleichsweise einfache Spielweise mit sehr guter Schadenswirkung. Viele verschlossene Türen öffnet ihr kurzerhand mit roher Körperkraft.

Schwächen: Irgendwelche cleveren Hacks könnt ihr vergessen. Könnt ihr eine Tür nicht aufbrechen oder ein Sicherheitssystem nicht außer Kraft setzen, bleibt euch nur der Weg übers Dach oder durch ein Fenster.



Bossgegner solltet ihr im Nahkampf nur über Hit & Run attackieren. Angreifen, abhauen, auf die nächste Gelegenheit warten.



Blutungsschaden, kritische Treffer, Angriffstempo: Benutzt ihr Mantisklingen, führt kein Weg am Klingen-Vorteilsbaum vorbei.



Schrotflinten töten langsamer als Mantisklingen, schicken Feinde aber zu Boden. Das ist bei Kämpfen mit vielen Feinden sehr hilfreich.

Fernziel: Mantisklingen

Da euer ultimatives Ziel das Führen von **Mantisklingen** ist, verteilt ihr im Bereich **Reflexe** eure Vorteilspunkte in der Rubrik **Klingen**. **Klingenwirbel [11]** erhöht die Angriffsgeschwindigkeit mit Klingenwaffen, **Unermüdllich [12]** senkt die Ausdauerkosten beim Angriff, **Orkan [13]** erhöht den Schaden schwerer Angriffe. **Offensive Defensive [14]** macht defensive Attacken deutlich mächtiger, und **Brachiale Beinarbeit [15]** gewährt

euch einen zusätzlichen Schadensbonus, nachdem ihr ein Ausweichmanöver einsetzt. Und weil ihr damit noch nicht mächtig genug seid, steigert **Feuriger Konter [16]** euren Klingenschaden, je schwerer euer Ziel verletzt ist. **Blutiger Tanz [17]** erzeugt Blutungs-

schaden, der sich über **Gemetzel [18]** und **Blutige Woge [19]** weiter ausbauen lässt, während **Magische Klingen [20]** eure kritische Trefferchance verbessert und **Richten und Hinrichten [21]** euren Schaden gegen Feinde mit voller Gesundheit steigert.

Treibsand [22] sorgt dafür, dass ihr durch Ausweichen Ausdauer erhaltet, **Blutdurst [23]** und **Todespfeil [24]** heilen euch, wenn ihr Feinde zum Bluten bringt, blutende Gegner verprügelt oder sie restlos ausschaltet. Seid ihr gut im Parieren, erhaltet ihr über **Unnachgiebig [25]** reichlich Heilung für Gegenangriffe. Im Prinzip könnt ihr unbesorgt alles im Klingen-Talentbaum mitnehmen. Bringt ihr **Klingen** auf Stufe 20, gewährt euch **Drachenschlag [26]** einen Bonus auf kritischen Klingenschaden.

Seid ihr mit eurer Zähigkeit und eurem Nahkampfschaden zufrieden, solltet ihr zudem einen Blick auf **Vernichtung** im Attribut **Konstitution** werfen. Zwar agiert ihr bevorzugt im Nahkampf, doch zu viele dicht an dicht verschanzte Gegner durchsieben euch gerne mal, sodass es sich lohnen kann,



Mantisklingen sind das Endziel unserer Spielweise. Je nach Ripperdoc bekommt ihr sie in unterschiedlichen Qualitätsstufen und Preisklassen.



Schrotflinten eignen sich prima, um lästige Gegner in Schach zu halten. Mächtiger werden sie über Vernichtung.



einige von ihnen aus etwas Entfernung mit einer zielsuchenden Smart-Schrotflinte auszu-schalten. Dann lohnen sich **Oben Angekommen [27]** (mehr Körperschaden), **Schweres Blei [28]** (Gegner werden härter zurückge-stoßen), **Kugelhagel [29]** (mehr Schaden), **Massaker [30]** (mehr kritischer Schaden), **Mitten in die Fresse [31]** (schnelleres Nach-laden) und **Bulldozer [32]** (mehr kritische Treffer). Es gibt zusätzliche Vorteile unter **Ver-nichtung**, die eure Schrotflinten noch effek-tiver machen, diese erfordern aber ein recht hohes Charakterlevel, weil ihr primär erst mal euren Nahkampf maximal steigert. Wenn ihr die entsprechenden Punkte zur Hand habt, könnt ihr natürlich nach und nach alles un-ter **Vernichtung** freischalten. In erster Linie verwenden wir Schrotflinten aber, um lästige Gegner zu kontrollieren und Außenseiter aus großen Feindesgruppen herauszulösen und auszuschalten. Öffnungen schaffen, dann in den Nahkampf wechseln!

WAFFEN UND CYBERWARE

Mit dieser Spielweise setzen wir primär auf Klingenwaffen, also alles vom einfachen Messer bis zum ausgewachsenen Katana. Klingenwaffen sind toll, weil sie Gegner bei richtiger Spezialisierung zum Bluten bringen. Das verursacht Schaden über Zeit, kann uns heilen und macht Kämpfe gegen Bosse ein-facher, die gerne mal abhauen oder sich vor-übergehend unsichtbar machen, weil wir sie anhand ihrer aufploppenden Schadenszah-len weiter verfolgen können. Sekundär set-zen wir auf Schrotflinten mit der Eigenschaft **Smart**. Grundsätzlich sind Schrotflinten nur aus nächster Nähe wirklich effektiv, weil sie durch ihre breite Streuung Gegner auf mitt-lere Distanz mit den meisten Projektilen ver-fehlen. Eine Smart-Shotgun sorgt dafür, dass die Pellets alle brav eurem Ziel folgen und

es voll erwischen, was Schrotflinten extrem wirksam und tödlich macht. Damit das funk-tioniert, benötigen wir natürlich entspre-chende Cyberware. Unsere Vorschläge für passende Cyberware lauten daher wie folgt.

Die passende Cyberware

Frontalcortex: Furchtbar viele Möglichkeiten haben wir hier aufgrund unserer niedrigen Intelligenz nicht. **Heal-on-Kill** können wir auch mit der geistigen Kapazität eines durch-schnittlichen Türstoppers verbauen und so durch Tötungen etwas Gesundheit wiederher-stellen. Wirklich coole Cyberware wie **Visu-elle Kortextunterstützung** und **Verbessertes Limbisches System** (mehr Kritschaden, res-pektive mehr Kritchance) unterstützen eure Spielweise, falls ihr eure Intelligenz auf acht bis neun Punkte steigern möchtet, haben

Sei wie Wasser: Auf härteren Schwierigkeitsgraden setzt ihr verstärkt auf Ausweichmanöver. Der Holo-Karpfen hat nix damit zu tun, den finden wir einfach hübsch.





Über Vorteile im Vernichtungsbaum verstärkt ihr den Knock-down-Effekt eurer Schrotflinte.



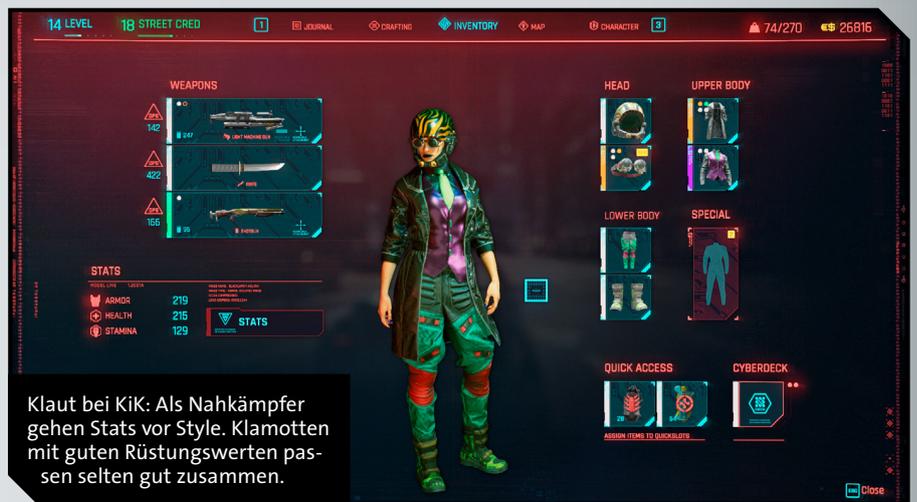
Mit Smart Link suchen die Pellets eurer Schrotflinte ganz von selbst ihr Ziel. Guten Flug!

aber absolut keine Priorität, bis eure **Konstitution** und **Reflexe** aufgepowert sind.

Okularsystem: Auch hier ist unsere Auswahl bedingt durch unsere Attribute so stark eingeschränkt, dass ihr euch besser an die **Kiroshi-Optik** aus dem Prolog gewöhnt. Immerhin könnt ihr die Glubscher mit einem **Gefahrendetektor** modifizieren, der Feinde markiert, die euch aufgespürt haben.

Kreislaufsystem: **Blutpumpe** und **Biomonitor** gewähren aktive und passive Heilung, wenn ihr die nötige Kohle dafür habt. Für ein kleineres Budget tut es auch der **Mikrogenerator**, der umstehende Feinde schockt, wenn eure Gesundheit zu arg sinkt. Im Zweifelsfall verbaut ihr noch eine günstige **Synlung** für bessere Ausdauerregeneration. Rauchen könnt ihr damit auch.

Immunsystem: **Shock-N-Awe** sorgt dafür, dass ihr umstehende Feinde manchmal mit einem Elektroschock knusprig bratet, wenn ihr Schaden erleidet. **Cataresist** steigert derweil alle eure Resistenzen.



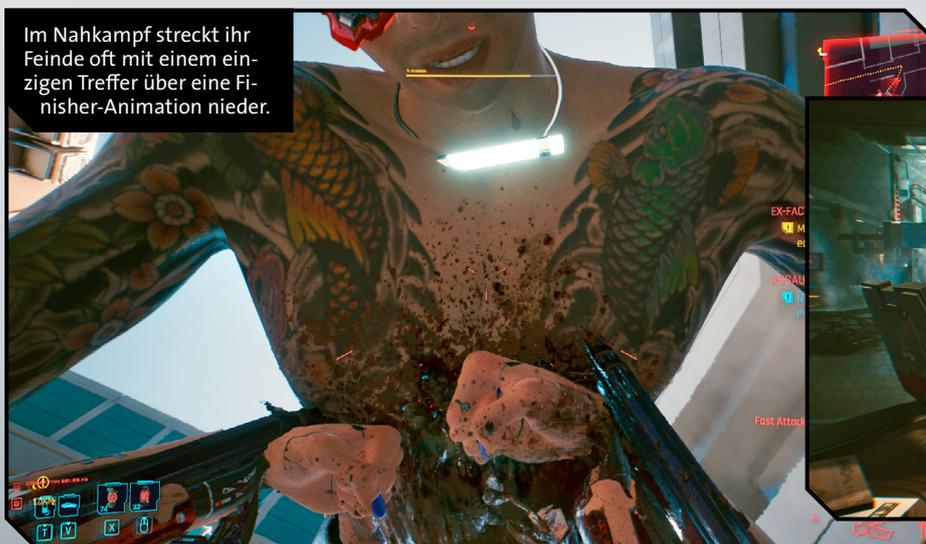
Klaut bei Kik: Als Nahkämpfer gehen Stats vor Style. Klamotten mit guten Rüstungswerten passen selten gut zusammen.

Nervensystem: **Kerenzikov** ist toll, weil ihr damit beim Blocken, Zielen und Angreifen während eines Ausweichmanövers die Zeit verlangsamt. Zudem könnt ihr damit zielen und schießen, während ihr ausweicht. Ein lebensrettender **Reflexmodulator** entschleunigt die Zeit, wenn eure Gesundheit auf einen kritischen Wert fällt.

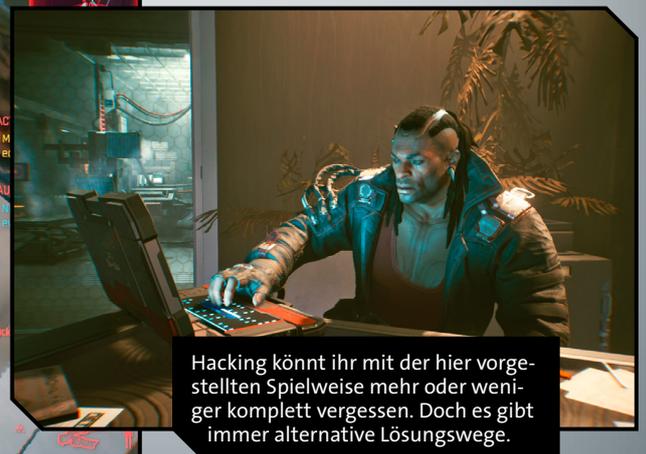
Integumentsystem: **Subdermale Panzerung** macht euch zäher, was für den Nahkampf immer praktisch ist. **Supradermales Gewebe**

sorgt dagegen dafür, dass ihr nicht länger blutet. Gibt es auch in Geschmacksrichtungen mit anderen Immunitäten. Grundsätzlich könnt ihr in dieser Rubrik alles verwenden, was euch in die Finger kommt.

Betriebssystem: Da wir matschig in der Birne sind, haben wir hier nicht viel zur Auswahl. Ab 18 Punkten **Konstitution** könnt ihr **Militech Berserk MK.5** verbauen und damit die Berserk-Fähigkeit aktivieren, was euren Nahkampfschaden und eure Panzerung und Resistenzen steigert, euren Waffenrückstoß reduziert, euch mehr maximale Gesundheit verleiht und euch durch Kills heilt.



Im Nahkampf streckt ihr Feinde oft mit einem einzigen Treffer über eine Finisher-Animation nieder.



Hacking könnt ihr mit der hier vorgestellten Spielweise mehr oder weniger komplett vergessen. Doch es gibt immer alternative Lösungswege.

Mantisklingen sind die mächtigsten Klingenwaffen im Spiel. Ihr Schaden wird passiv über Reflexe gesteigert.



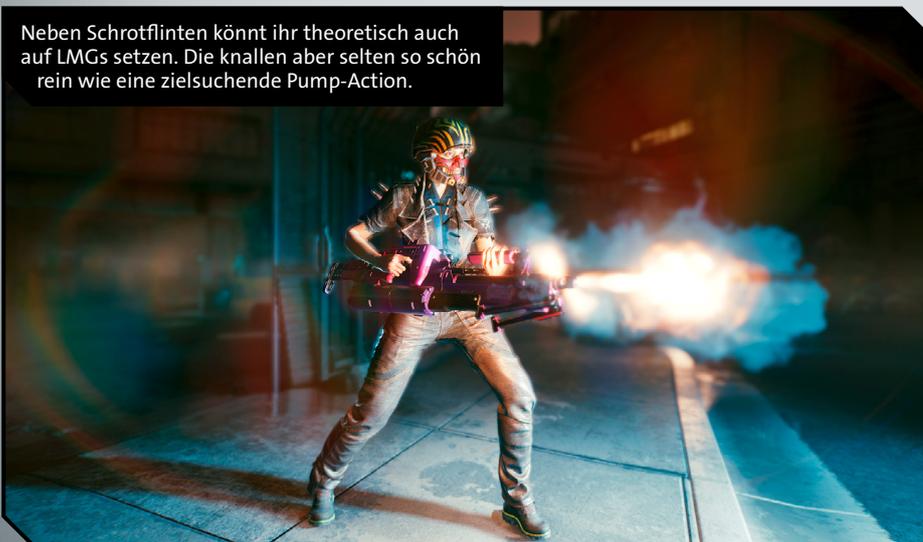
Skelett: Kompaktes Knochenmark steigert eure Nahkampfschaden (aber auch die Ausdauerkosten), **Synaptischer Signaloptimierer** gewährt zusätzliche Gesundheit, **Mikrorotoren** steigern euer Angriffstempo. Für den kleineren Geldbeutel darf es auch ein **Mikrovibrationsgenerator** sein (mehr Nahkampfschaden), alternativ steigert die **Bionische Lunge** eure maximale Ausdauer.

Hände: Smart-Link, sonst bringt euch die Smart-Schrotflinte nichts. Ein Smart-Link auf hoher Qualitätsstufe verbessert die Treffsicherheit und die kritische Trefferchance. Seid ihr chronisch pleite, reicht für den Anfang auch der günstige Gammel-Smartlink ohne zusätzliche Boni.

Arme: Mantisklingen, logisch. Ihr verbringt nicht das gesamte Spiel damit, Klingenschaden maximal zu steigern, um jetzt irgendwelche Hacking-Gadgets in diesem Slot zu verbauen. Je besser die Qualitätsstufe, desto höher der Schaden, aber auch der Preis. Checkt mehrere Ripperdocs und entscheidet selbst, was euch am besten passt.

Beine: Wir stehen total auf Verstärkte Sehnen, weil man damit Doppelsprünge ausführen kann. Das hilft ungemein bei Spielweisen, mit denen man nicht besonders gut hacken kann und sich öfter mal über Kletterpartien zu schwer zugänglichen Arealen vor-

Neben Schrotflinten könnt ihr theoretisch auch auf LMGs setzen. Die knallen aber selten so schön rein wie eine zielsuchende Pump-Action.



Motorräder passen gut zu Nahkampfspielweisen, schon weil ihr durch enge Gassen mitten in verschanzte Gangs rasen könnt.

Spielweisen-Variante: Der Gorilla

Sagen euch Klingenwaffen nicht zu, könnt ihr euch auch vollständig auf **Konstitution** spezialisieren und dort eure Werte mit stumpfen Waffen über den Talentbaum **Straßenschlägerei** aufpowern. Anstelle von Messern, Katanas und Mantisklingen setzt ihr dann logischerweise auf Prügel wie Baseballschläger und endgültig auf Gorilla-Arme. Wollt ihr immer noch zweigleisig fahren, steckt doch ein paar Attributpunkte in **Technische Fähigkeit**. Das steigert passiv eure Panzerung. Außerdem könnt ihr so locker nebenher den Talentbaum **Item-Herstellung** ausbauen und selbst Ausrüstung zusammensetzen, statt Händlern euer sauer verdientes Geld in den Rachen zu stopfen oder auf Beute angewiesen zu sein. Als Gorilla habt ihr vielleicht nicht denselben Coolness-Faktor wie jemand, der seine Gegner mit Mantisklingen in Stücke häckselt, aber den Unglaublichen Hulk kritisiert ja schließlich auch niemand für mangelnde Coolness. Zumindest nicht lange.

arbeiten muss. Für 45.000 Eddies sind die Teile aber leider alles andere als geschenkt.

VORGEHENSWEISE IM KAMPF

Auf normaler oder leichter Schwierigkeitsstufe seid ihr mit dieser Spielweise so hart im Nehmen, dass ihr euch recht ungefährdet durch die meisten Situationen hindurchhäckseln könnt. Gegner fallen im Handumdrehen, und durch Blutungsstapel und Regeneration im Kampf bleibt ihr am Leben. Auf härteren Schwierigkeitsgraden müsst ihr großzügig von Ausweichmanövern Gebrauch machen,

um eure Schadenswirkung zu steigern (**Bra-chiale Beinarbeit**). Mantisklauen gewähren euch eine Sprintattacke, mit der ihr die meisten Feinde mit einem einzigen Treffer und aus relativ großer Distanz ausschalten könnt. Schwere Attacken führen ebenfalls oft zu einer Instakill-Animation, die ihr aber nach Möglichkeit vermeiden solltet, falls ihr von Feinden umzingelt seid.

Auf schwer und sehr schwer machen euch viele Gegner mit nur zwei oder drei Treffern fertig. Hier ist es sicherer, Deckungen aufzusuchen und dicht zusammengepackte Gegner aus etwas Entfernung mit der Smart-Schrotflinte zu plätten. Befinden sich zu viele Feinde auf engem Raum, lasst Granaten regnen. Die findet ihr tonnenweise an jeder Ecke, also setzt sie großzügig ein! Einzelne Feinde metzelt ihr im Nahkampf per Sprintattacke einfach nieder. Das geht schnell, dennoch nähert ihr euch nach Möglichkeit immer von hinten oder von der Seite und rennt dem Feind nicht schnurgerade ins Visier. Storybosse geht ihr im schweren Modus bevorzugt über Hit & Run an. Soll heißen: kurz anstürmen, mit einer schweren Attacke starten, mit leichten Attacken möglichst ein paar Blutungsstapel austeilern, abhauen, bei Bedarf heilen. So ein Obermotz streckt euch manchmal schon mit einem einzigen Treffer nieder. Geduld und Beweglichkeit sind alles. Verstecken, Deckungen nutzen, nach Möglichkeit nur aus dem Hinterhalt angreifen. Werdet niemals zu gierig. Hackt nicht zu lange auf dem Boss herum und verzieht euch wieder, bevor er sich wehrt. ★

Schnell durchspielen oder alles mitnehmen?

RICHTIG SCHLUSS MACHEN

Müsst ihr euch mit der Hauptstory beeilen? Könnt ihr Nebenmissionen auch später erledigen? Lässt sich das Ende hinauszögern? Und was passiert eigentlich, wenn die Geschichte vorbei ist? Wir klären auf. Von Sascha Penzhorn

Spieler sind so unterschiedlich! Die einen wollen möglichst schnell da durch und das Ende sehen, die anderen drehen am liebsten jeden Stein in der Spielwelt um. Die gute Nachricht: Cyberpunk 2077 erlaubt beide Spielweisen. Auch wenn euch das Spiel etwas anderes vorgaukelt. Denn schon in den ersten Stunden macht euch die Hauptstory sehr unmissverständlich klar, dass euer Leben in Gefahr ist und eure Zeit verrinnt: Jeder Augenblick zählt, jegliche Handlung will gut überlegt sein, jeder Tag ist womöglich der letzte. Durchaus verständlich also, wenn ihr als Reaktion darauf vor allem der Hauptgeschichte im Spiel folgt. Das Problem beheben, den Druck loswerden, die Gefahr bändigen, bevor ihr euch in aller Ruhe auf die restliche Spielwelt und Nebenmissionen einlasst. Aber ist das überhaupt notwendig?

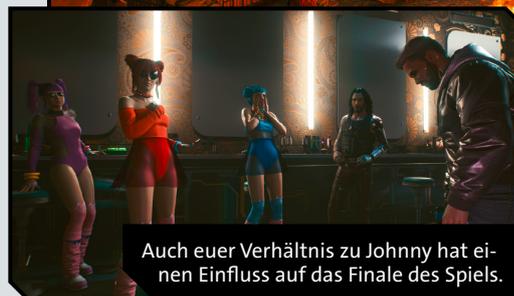
Ihr müsst nicht hetzen

Tatsächlich könnt ihr schon nach 20 Spielstunden oder weniger die finale Storymission freispielen: **Nocturne OP55N1**. Bevor ihr diese letzte Quest startet, erhaltet ihr vom Spiel einen dicken Warnhinweis: Ab hier gibt es keine Rückkehr, dies ist das Finale. Aufgaben und Erledigungen, die ihr jetzt noch nicht getätigt habt, könnt ihr nicht mehr in Angriff nehmen, bevor ihr das Ende voll durchzieht. Grund genug also, vielleicht doch noch mal einen Rückzieher zu machen, bevor ihr diesen Teil des Spiels in Angriff nehmt. Grundsätzlich zwingt euch nichts dazu, die Story schnellstmöglich abzuschließen. Es gibt keinen versteckten Timer, der dafür sorgt, dass V plötzlich tot umfällt oder sonst wie dafür bestraft wird, dass ihr euch mit der Hauptgeschichte Zeit lasst. Spielt das Ende so früh oder so spät, wie ihr wollt!

Kann ich Nebenmissionen auch später erledigen?

Aufträge für Fixer, Aktivitäten auf der Karte und alles, was nicht mit der Hauptstory zu tun hat, könnt ihr in Angriff nehmen, sobald die jeweilige Aufgabe verfügbar wird, oder beliebig lange aufschieben. Auch über ein Kapitelende hinaus. Bedenkt aber, dass ihr aus Quests »herausleveln« könnt. Soll heißen: Eine Aufgabe, die bei Erhalt rot oder

Nehmt ihr euch die Zeit, Freundschaften zu knüpfen und Verbündete zu finden, kann sich das auf das Spielende auswirken.



Auch euer Verhältnis zu Johnny hat einen Einfluss auf das Finale des Spiels.



Im Embers ist Schluss. Wenn ihr euch mit Hanako trifft, startet die letzte Mission der Story.

gelb im Quest-Log angezeigt wird, wechselt nach ein paar Stufenanstiegen auf grün und schließlich zu grau. Je länger ihr einen Auftrag nach Erhalt liegenlasst, desto einfacher wird er mit steigender Charakterstufe.

Ihr müsst es nicht herauszögern

Gleichzeitig gilt aber auch: Ihr müsst mit der finalen Mission nicht warten, bis ihr absolut alles erledigt habt, wenn ihr es nicht wollt. Falls ihr frühzeitig Schluss machen oder einfach mal sehen wollt, welches Ende ihr über euren gegenwärtigen Fortschritt ermöglicht habt, spricht auch nichts dagegen, frühzeitig die letzte Hauptquest zu starten. Unabhängig davon, welches der unterschiedlichen Endings ihr zu sehen bekommt, habt ihr anschließend automatisch die Möglichkeit, euren letzten Spielstand unmittelbar vor Antritt der finalen Mission zu laden und von dort aus ganz normal weiterzuspielen.

Welche Belohnungen gibt's fürs Durchspielen?

Ein »New Game Plus« wie bei Witcher 3, bei dem ihr Ausrüstung und Erfahrung behaltet

und im Gegenzug gegen stärkere Gegner neu startet, gibt es in Cyberpunk 2077 gegenwärtig noch nicht. Für das Erreichen der Enden erhaltet ihr aber Ingame-Belohnungen und starke Goodies wie besonders mächtige Cyberware.

Wie beeinflusse ich das Ende?

Es gibt mehrere Faktoren, die entscheiden, welches der unterschiedlichen Endings ihr zu sehen bekommt. Habt ihr Johnny im Spielverlauf besser kennengelernt und euch womöglich sogar mit ihm angefreundet oder haltet ihr euch maximal von ihm fern? Habt ihr weitere Verbündete in Night City gefunden, die euch bei eurem letzten großen Abenteuer unterstützen könnten oder zieht ihr dann doch lieber auf eigene Faust los? Oder seid ihr am Ende gar verzweifelt genug, um auf Corpo-Hilfe zu hoffen?

Falls ihr es genauer wissen wollt, schaut in unsere Komplettlösung. Dort erfahrt ihr genau, wie ihr jedes Ende freispielt. ★