Vigilance 2099

CYBERPUNK OHNE EGO

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Envoidant Studios** Termin: **2023**

Ihr kommt mit der Ego-Perspektive in Cyberpunk 2077 nicht klar? Dann schaut uns doch hier mal flott über die Schulter. Von Fabiano Uslenghi

Ich habe eine sehr ambivalente Beziehung zur Ego-Perspektive von Cyberpunk 2077. Grundsätzlich mag ich Third-Person-Ansichten eigentlich lieber. Ich baue gerne Charaktere und will die auch öfter mal zu Gesicht bekommen. Außerdem genieße ich die deutlich bessere Übersicht und sehe gern zu, wie sich mein Charakter durch die Welt bewegt. Wenn ich die Wahl habe, würde ich also eine Schulteransicht immer bevorzugen.

Aber ich glaube, Cyberpunk 2077 hat mit der Ego-Ansicht trotzdem einen guten Job gemacht. Insbesondere die grandiosen Dialoge profitieren meiner Meinung nach immens von dieser Perspektive. Deshalb würde ich nie behaupten, Cyberpunk 2077 hätte eine andere Perspektive gebraucht. Um so erfreuter war ich, als das Gameplay-Video zu Vigilance 2099 vor einiger Zeit in der Redaktion aufschlug und mir eine kleine Alternative in Aussicht stellte. Nie gehört? Kein Wunder, das Spiel fliegt ziemlich unter dem Radar und ist auch noch weit davon weg, wirklich fertiggestellt zu sein. Denn klar ist: Bei diesem Gameplay-Material handelt es sich nicht um Ausschnitte aus dem fertigen Produkt. Das ist nur ein erster Prototyp. Aber letztlich soll dieser Prototyp eben eine Vision der Entwickler zeigen. Und die gefällt mir schon ausgesprochen gut. Allerdings nicht nur, weil es hier Third-Person-Action in einer verregneten Cyberpunk-Stadt zu bestaunen gibt, während der Soundtrack massive »Blade Runner«-Vibes versprüht. Dass es dieses Setting inzwischen ziemlich oft zu sehen gibt, ist mir in diesem Fall auch egal.

Worum geht's?

Mir gefällt auch, was die Entwickler bislang zu ihrem Projekt alles angekündigt haben. Das klingt nämlich sehr nach der Kopfgeldjägerfantasie, mit der schon das tragischerweise gecancelte Prey 2 sehr gekonnt ködern konnte. In Vigilance 2099 verkörpert ihr einen ehemaligen FBI-Agenten, dem das Leben hart mitgespielt hat. Jetzt durchforstet er die niedersten Bereiche einer von Kriminalität verseuchten Metropole nach Schwerverbrechern, auf die ein saftiges Kopfgeld ausgesetzt wurde. Nebenbei steigt ihr selbst in der Unterwelt auf und trefft Abmachungen mit denen im Cyberpunk-Genre allgegenwärtigen Mega Corporations.

Vigilance 2099 soll eine offene Spielwelt bieten, die in drei Bereiche unterteilt ist. Die Distrikte liegen dabei übereinander. Wie gewohnt sonnen sich im obersten Viertel die Reichen und Mächtigen auf verchromten Sonnenstühlen, während sich ganz unten Verbrecher, Bettler und anderweitig Abgehängte für ein paar Brotkrumen verrostete Prothesen um die Ohren hauen.

Fahren, Hüpfen, Dreschen

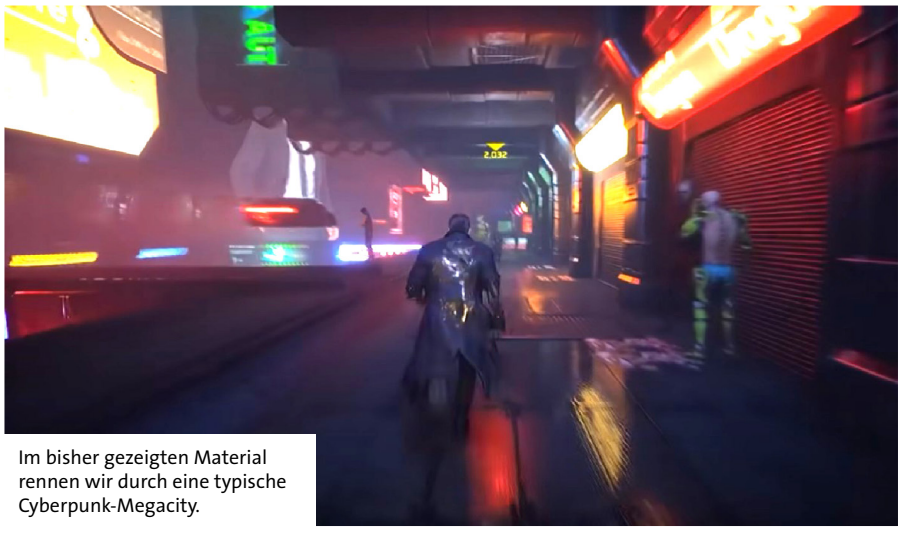
Das Team will noch keine allzu vollmundigen Versprechungen machen. Dafür steht das Kind noch auf zu wackligen Beinen. Trotzdem haben sie schon eine ganze Liste an möglichen Features zusammengestellt. Ein paar davon gibt es in dem Prototypen auch schon zu sehen, und auf Twitter werden auch immer wieder Szenen aus dem Spiel geteilt. Wir sollen zum Beispiel mit Fahrzeugen rumdüsen können, darunter sogar fliegende. Parkour wird ebenfalls eine Rolle spielen: Der Kopfgeldjäger kann sich grazil durch die Stadt bewegen. Im Prototyp ist das lediglich ein stylischer Hechtsprung über hüfthohe Deckung. Es gibt aber auch Videos, in denen er an Kanten hängt und daran entlang klettert. Natürlich wird auch geballert. Ein Deckungssystem scheint zwar noch nicht eingebaut zu sein, jedoch lassen sich Passanten als Schild missbrauchen. Der Kopfgeldjäger kann Kampfrollen ausführen und in die Hocke gehen. Wahlweise lässt sich auch von Third- auf First-Person wechseln. Auch mit den Fäusten geht es zur Sache, inklusive Takedowns und Konter. Noch fehlt es den Kämpfen aber wirklich an Wucht samt Treffer-Feedback. Aber wie gesagt: Es gibt erst einen Prototypen.

Was ist daran so cyber?

Was wäre eine Cyberpunk-Welt ohne Hacks? Auch in Vigilance 2099 lassen sich elektrische Geräte und Roboter zweckentfremden. Das scheint ähnlich zu funktionieren wie bei Watch Dogs. Bislang gab es Szenen zu sehen, in denen Kameras übernommen und Roboter ferngesteuert werden.

Um seine Zielpersonen zu finden, kann der Kopfgeldjäger NPCs auch ganz klassisch verhören. Wie das genau aussehen wird, ist aber noch unklar. In erster Linie geht es dem Helden natürlich um Geld. Deshalb kann er über Preise von Zielpersonen auch verhandeln. Er darf auch mit der Zielperson selbst darum schachern und sie für ein besseres Angebot wieder gehen lassen.

Ein etwas ambitionierteres Feature soll das Outlaw-System sein. Das wurde von der



Im bisher gezeigten Material rennen wir durch eine typische Cyberpunk-Megacity.

Ganz klassisch melden sich Questgeber per Videoeinblendung.

Nemesis-Mechanik aus Mordors Schatten inspiriert. Entkommene Zielpersonen sollen sich so an den Jäger erinnern und werden beim nächsten Mal besser ausgerüstet sein. Hier könnte übrigens ein Problem werden, dass sich Warner Brothers Games das Nemesis-System patentieren ließ.

Warum sich das Warten lohnt

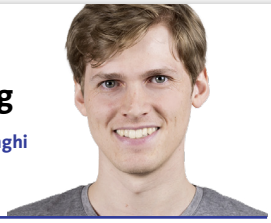
Wenn das alles so klappt, dann könnte Vigilance 2099 ein wenig von dem wahr werden lassen, was Prey 2 einst versprach. In Kombination mit dem Cyberpunk-Setting mache ich mir sogar Hoffnungen auf ein Art »Blade Runner«-Actionspiel. Darauf warte ich nämlich als Fan des Films bis heute. Doch man muss auch ganz klar sagen: Das alles ist vorerst noch ein ferner Traum. Vigilance 2099 wird von lediglich drei Entwicklern gebaut. Auf Twitter veröffentlicht der Projektleiter schon seit 2017 regelmäßig neue Videos, und noch immer ist Vigilance 2099 nicht viel mehr als ein Prototyp. Bislang ist es dem Team auch nicht gelungen, wirklich große Aufmerksamkeit zu generieren.

Die Gefahr besteht, dass das Kartenhaus noch vor Release zusammenbricht. Und selbst wenn das nicht passiert, sollte niemand ein umfangreiches Open-World-Adventure erwarten, in dem es eine lebendige Megacity zu durchqueren gibt. Das wird kaum zu stemmen sein. Zumindest arbeitet das Team aber an neuen Finanzierungsoptionen. Gespräche mit Publishern werden geführt, und auch Kickstarter wäre eine Idee. Womöglich könnte beides dabei helfen, den vielversprechenden Prototyp in ein noch vielversprechendes Spiel zu verwandeln. Ich wäre auf jeden Fall dafür zu haben. ★

Es wird auch geschossen, ein Deckungssystem gibt es aber nicht.

Natürlich gibt es auch fliegende Autos, die dürfen wir sogar selber steuern.

Meinung



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Ich wünschte, ich könnte mich bedingungslos auf Vigilance 2099 freuen. Alles, was das Team bisher zu seiner Vision gesagt und gezeigt hat, klingt, als könnte es mir richtig gut schmecken. Aber ach. Momentan fällt es sehr schwer daran zu glauben, dass das jemals vollwertig erscheint. Seit fast fünf Jahren wird daran gearbeitet, und noch immer gibt es nicht mehr zu sehen als einen Prototypen. Open-World-Adventures sind außerdem eigentlich nichts, was ein Team aus drei Leuten unbekümmert aus dem Ärmel schütteln könnte. Eventuell steht und fällt alles mit einer echten Finanzierung. Mal sehen, ob Kickstarter dabei helfen kann. Eventuell wird das Team dann sogar noch größer. Doch falls nicht, bleibt Vigilance 2099 wohl ein elektrisches Schaf und existiert nur in Androiden-Träumen.

Dort wurde 1935 mit dem Becontree-Komplex das weltweit größte Sozialwohnungsprojekt gebaut.