

Cyberpunk 2077 nach Patch 1.6

WIE FÜHLT ES SICH AN?

Dank der Netflix-Serie »Edgerunners« gewinnt Cyberpunk 2077 viele neue Spieler und Spielerinnen. Aber wie anders fühlt es sich für die Menschen an, die das Spiel schon kennen und die mit Version 1.6 einen neuen Durchgang starten? Ein Erlebnisbericht. Von Heiko Klinge

Neugierde sei ein Zeichen von Intelligenz, sagt mein Papa gern. Ich zitiere das hier uneigennützig, weil ich einfach ein furchtbar neugieriger Mensch bin. Theoretisch habe ich mit Warhammer 3: Immortal Empires, Pathfinder: Wrath of the Righteous und Xenoblade Chronicles 3 gerade spielemäßig eigentlich mehr als genug auf der Platte.

Theoretisch. Praktisch lässt es mir keine Ruhe, wenn plötzlich die halbe Gaming-Welt wieder über Cyberpunk 2077 redet und ich mir noch keine eigene Meinung zum aktuellen Edgerunners-Update gebildet habe. Eigentlich hatte ich das Rollenspiel nach rund 70 Stunden mit Version 1.3 zu den Akten gelegt. Eigentlich. Jetzt verbringe ich wieder meine Abende in Night City, und die anderen dicken Spielebrocken müssen Pause machen. Aus guten Gründen. Aber hey, vielleicht seid ihr ja genauso gespannt, wie frisch und anders sich Cyberpunk 1.6 anfühlt, wenn ihr es bereits komplett durchgespielt habt. Ich habe mir dabei ganz bewusst keine Patchnotes zum Abklappern danebengelegt, sondern wollte das generalüberholte Night City pur und unvoreingenommen auf mich wirken lassen. Und viel-



leicht hilft mein subjektiver Erlebnisbericht bei eurer Entscheidung, ob sich für euch ein neuer Spieldurchgang lohnt. Neugierig? Na also, das dachte ich mir!

Meine Voraussetzungen

Ich habe Cyberpunk 2077 ziemlich genau vor einem Jahr mit der damals aktuellen Version 1.3 durchgespielt. Also schon deutlich nach dem Release, aber auch deutlich vor dem großen Update 1.5, das bis dato am meisten am Spiel verändert und verbessert hat. Seinerzeit war mein männlicher V ein ausgesprochen höflicher Nomade, der seine Probleme vornehm-

lich hackend oder schleichend löste und sich Hals über Kopf in Panam verliebte.

Für den jetzigen zweiten Anlauf wählte ich eine weibliche V, die als Streetkid weniger subtil vorgeht und gern eine kesse Lippe riskiert. Schleichen und Hacken sind was für Weicheier – wer ihr krumm kommt, wird entweder per Katana filetiert oder mit der MP durchsiebt. Auf Beziehungen hat sie keinen Bock, aber bei dieser Judy könnte sie vielleicht doch noch schwach werden. Ich habe mich also ganz bewusst für einen komplett anderen Charakter entschieden, damit sich mein zweiter Spieldurchgang so weit wie möglich vom ersten unterscheidet.



Mehr Panzerung beim Säbeln? Nehme ich! Keine Ahnung, ob es diesen Skill auch schon beim ersten Run gab. Aber da habe ich ja auch noch nicht gesäbelt.



Tom's Diner kennt man spätestens aus »Edgerunners«. Oder als Streetkid.

Was anders ist

Bereits im Prolog bin ich überrascht davon, wie anders ich den Moloch Night City wahrnehme als beim ersten Mal. Und das vor allem aus den folgenden Gründen:

Glaubwürdigeres Stadtleben: Es macht für mich tatsächlich einen riesigen atmosphärischen Unterschied, dass mir nicht gefühlt an jeder zweiten Straßenecke eineiige Zwillinge begegnen. Cyberpunk 2077 gibt sich dieses Mal viel mehr Mühe, die Illusion (!) einer lebendigen Stadt aufrechtzuerhalten. Immer wieder ertappe ich mich dabei, wie ich einfach nur stehen bleibe, um einem Gespräch zu lauschen oder einem spielenden Kind zuzuschauen. Beim ersten Spieldurchgang bin ich noch meist schnurstracks zum nächsten Missionsziel gehetzt, jetzt lasse ich mir deutlich mehr Zeit.

Weniger Atmosphäre-Killer: Ja, es gibt nach wie vor immer wieder kleinere Glitches und Clipping-Fehler, aber sie stören mich deutlich seltener als beim ersten Durchspie-

len. Wenn ich eines der vielen fantastisch geschriebenen und inszenierten Gespräche führe, kann ich mich jetzt wirklich auf mein Gegenüber konzentrieren, ohne dass im Hintergrund irgendwas gnadenlos Dämliches passiert, das mich ablenkt.

Und wenn ich von A nach B fahre, genieße ich jetzt in Ruhe die Radiomusik und großartigen Panoramen, weil mir die spürbar verbesserte Fahrphysik und die Verkehrs-KI nicht dazwischenfunken. Vor allem wird mein Sichtfeld nicht mehr ständig von Icons für unwichtige Gegenstände zugemüllt, weil CD Projekt hier rigoros ausgemistet hat.

Ich entdecke neue Facetten der Lore: Ich bin positiv überrascht, wie oft sich mein neuer Hintergrund als Streetkid in den Dialogen auswirkt. Mir ist bewusst, dass es sich meist nur um atmosphärische Ergänzungen handelt, aber sie lassen mich die Welt und Hintergrundstory von Cyberpunk tatsächlich regelmäßig mit neuen Augen oder zumindest aus einem anderen Blickwinkel entde-

cken. Ähnliches gilt für die Romanzen im Spiel: Die zusätzlichen Interaktionen und Textnachrichten sorgen dafür, dass ich für Judy tatsächlich eine tieferes Verständnis entwickle, als dies noch bei Panam in meinem ersten Durchlauf der Fall war.

Neue Probleme, neue Lösungen: Nahezu alle Hauptmissionen spielen sich signifikant anders. Ehemals verschlossene Türen kann ich dank mehr Muskelkraft plötzlich öffnen, andere Optionen fallen dafür weg. Ich entdecke neue Hinweise, übersehe dafür andere, vermeide manch zuvor ausgetragenen Konflikt oder stolpere in neue. Am meisten überrascht mich dabei, wie flexibel und glaubwürdig sich das Leveldesign von Cyberpunk meinem neuen Spielstil anpasst. Ich bin wirklich verblüfft, wie viele neue Wege, Räume und Möglichkeiten ich beim zweiten Durchgang entdecke, die mir beim ersten noch komplett verborgen geblieben sind.

Eine bessere Spielerführung: War die Map beim ersten Spieldurchlauf noch zugekleistert mit mal mehr, mal weniger sinnvollen Nebenbeschäftigungen, erschließt sich mir Night City jetzt weitaus organischer, weil insbesondere viele Fixer-Aufträge erst dann erscheinen, wenn ich mir bei den entsprechenden Personen einen Ruf erarbeitet habe. Dadurch klappere ich die Spielwelt tatsächlich weniger mechanisch ab, sondern lasse mich mehr von der Story und meinem Ruf auf der Straße leiten.

Was gleich bleibt

Auch wenn ich eine ganze Menge als neu, frisch und – am wichtigsten – besser empfinde, wird Cyberpunk 2077 dadurch nicht zu einem komplett anderen Spiel. Vieles ist noch so, wie es schon bei Release war, aber ich möchte es mir im Kontext der Neuerungen noch einmal genauer anschauen.

Ja, natürlich kann die erste große Storymission anders ausgehen. Der Kern der Geschichte bleibt dennoch größtenteils gleich.



Gespräch mit Aussicht. Nicht nur auf eine beeindruckende Skyline, sondern auch auf einen glaubwürdig fließenden Großstadtverkehr.

Die Kämpfe und Nebenbeschäftigungen:

Mich überrascht, dass meine schnetzende und vorlaute Katana-V fast genauso viele Konflikte friedfertig löst wie Schleich-V beim ersten Durchspielen. Vor allem weil sie manch zuvor verschlossene Tür jetzt einfach per Muskelkraft aufstemmt und Cyberpunk 2077 in Dialogen erfreulich oft auch undiplomatische Antworten belohnt. Dies und die Verbesserungen an KI und Balancing ändern allerdings nichts daran, dass sich die Kämpfe, Infiltrationen und Cyberpsycho-Duelle für mich noch ziemlich genau so anfühlen wie beim ersten Mal. Es sind der Mix und die spielerische Freiheit, die Cyberpunk auszeichnen, weniger eine Exzellenz in den Einzeldisziplinen. Wer das Rollenspiel mit reindrassigen Shootern, Nahkampf- oder Schleichspielen vergleicht, wird nach wie vor vieles zum Kritisieren finden. Aber das gilt mindestens im gleichen Maß auch für jeden Bioware- oder Bethesda-Titel.

Die Open World als Kulisse: Ja, möglicherweise mag CD Projekt falsche Erwartungen geweckt haben, dennoch war für mich die Kritik an der Open World schon beim ersten Run wenig nachvollziehbar. Vielleicht weil ich auch ein GTA 5 oder Skyrim nicht als Sandbox spiele, sondern mich von Story und Missionen durch die Welt treiben lasse.

Night City wirkt als Kulisse durch die vielen atmosphärischen Verbesserungen insbesondere beim NPC-Verhalten nun zwar glaubwürdiger, es bleibt aber dennoch eine Kulisse. Falls ihr also von einer Open World realistisch simulierte Tagesabläufe erwartet oder ihr auf die Sandbox-Kuriositäten eines Skyrim steht, dann wird euch Cyberpunk 2077 nach wie vor nicht abholen, ebenso wenig wie ein The Witcher 3.

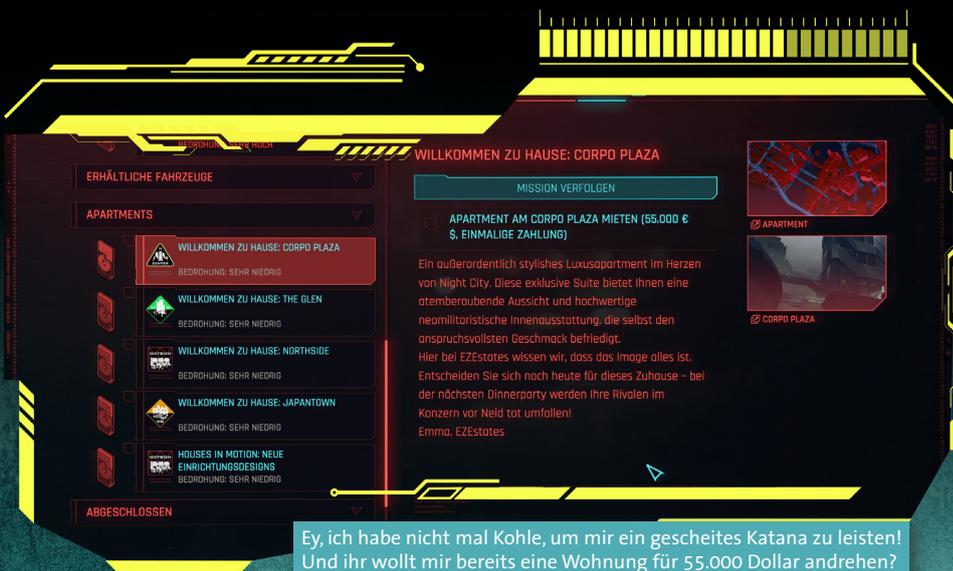
Die Tiefe des Rollenspiels: CD Projekt hat mit Update 1.5 massiv am Perk-System ge-

schraubt. Und klar, beim Spielen fällt mir schon auf, dass der Skill-Tree irgendwie anders aussieht als beim ersten Run, auf mein persönliches Erlebnis des Spiels hat dies aber so gut wie keinen Einfluss. Ich bin halt schon beim ersten Anlauf nicht auf die Idee gekommen, einen Tauch-Skill zu wählen, wenn ich bis dahin kein einziges Mal unter Wasser aktiv war. Soooo viele Gewässer gibt es in Night City nicht. Es mag für andere nett sein, dass ich jetzt dank einer neuen Fähigkeit sehen kann, wie Kugeln von Wänden abprallen werden. Aber damals wie heute interessiert mich ehrlich gesagt eigentlich nur, wie hart diese Kugeln reinhauen. Und zumindest mit dieser Attitüde bleibt relativ offensichtlich, welche Skills wirklich was bringen und welche ich guten Gewissens ignorieren kann. Um mit Cyberpunk als Rollenspiel Spaß zu haben, müsst ihr wie schon in The Witcher 3 eure Rolle vor allem über die Spielweise und Dialoge ausleben, weniger über Werte, Perks oder Ausrüstung.

Was enttäuscht

CD Projekt hat ebenso unbestritten wie gewungenermaßen vieles an Cyberpunk 2077 verbessert und ergänzt. Bei zwei Aspekten hatte ich mir bei meinem zweiten Spieldurchgang dennoch mehr erhofft.

Die Linearität der Hauptstory: Ja, ich erlebe viele der großen Haupt- und Nebenmissionen neu und anders, allerdings in erster Linie auf spielerischer Ebene und weniger auf erzählerischer. Natürlich gibt es einige wirklich große Unterschiede wie beim kurzen Prolog oder im Finale, aber den Großteil der Geschichte erlebe ich mindestens ähnlich, wenn nicht sogar genauso. Das mag daran liegen, dass Cyberpunk euch viel subtiler als ein Witcher verschweigt, was ihr verpasst. Aber definitiv auch daran, dass die eigentliche Geschichte nicht nur viel kürzer ist als in The Witcher 3, sondern auch wesentlich linearer verläuft. Ihr werdet also beim zweiten Run den Großteil der Spielzeit keine grundlegend andere Geschichte erleben.



Ey, ich habe nicht mal Kohle, um mir ein gescheites Katana zu leisten! Und ihr wollt mir bereits eine Wohnung für 55.000 Dollar andrehen?



Die Plaza ist nicht nur im Spiel ein wichtiger Ort, auch in der Serie »Edgerunners«.

Das Reinklatschen oder Verstecken der DLCs: Einerseits finde ich es lobenswert, wie viele zusätzliche Gratisinhalte CD Projekt für Cyberpunk 2077 nachgeliefert hat. Andererseits hat mich enttäuscht, wie lieblos diese stellenweise integriert wurden. Das fällt vor allem auf, wenn ihr so wie ich ein neues Abenteuer startet. Denn dann wirkt es schlicht albern, wenn mir als Söldnerneuling aus dem Nichts gleich vier echt okaye Wohnungen zum Kauf angeboten werden. Warum nicht erst dann, wenn ich mir im jeweiligen Stadtteil den entsprechenden Ruf erarbeitet habe!? Und das Geld dafür!

Hinzu kommt, dass ich viele der neuen Inhalte bei »normalem« Spielen gar nicht erst zu Gesicht bekomme. Das Ei für mein Leguan-Haustier habe ich jedenfalls komplett übersehen, obwohl ich eigentlich jeden Schauplatz des Spiels sorgsam absuche. Auf die Idee, 15 bis 20 Spieltage bis zum

Schlüpfen des Leguans zu warten, wäre ich außerdem selbst mit Ei nie gekommen.

Ähnliches gilt für die coole Schrotflinte »Guts« aus der Netflix-Serie »Cyberpunk: Edgerunners«, die einfach lapidar in einem spielerisch irrelevanten Park rumliegt. Mir ist schon klar, dass CD Projekt nicht für jedes Extra oder Easter Egg eine neue Questkette bauen kann. Aber eine etwas liebevollere Einbindung ins Abenteuer, und sei es nur durch eine simple Handynachricht eines Unbekannten, hätte mein Neuentdecken von Cyberpunk 2077 definitiv bereichert.

Fazit: Für wen lohnt sich ein zweiter Durchgang mit dem Patch?

Wer schon beim ersten Mal überhaupt keinen Spaß mit Cyberpunk 2077 hatte, wird ihn auch beim zweiten Versuch nicht finden. Denn natürlich ist es im Kern immer noch das gleiche Spiel mit den gleichen prinzipi-

ellen Stärken und Schwächen, auch wenn letztere jetzt doch ein bisschen weniger unmittelbar ins Auge springen.

Mich haben die Story, die Charaktere, die spielerische Freiheit und vor allem die Atmosphäre schon beim ersten Durchgang begeistert. Dennoch war ich skeptisch, ob Cyberpunk 2077 diese Wirkung auch beim zweiten Mal bei mir entfalten kann. Denn ich bin normalerweise jemand, der Spiele nach der Endsequenz für immer beiseitelegt. Warum soll ich etwas Bekanntes erneut erleben, wenn es dort draußen so viel komplett Neues zu entdecken gibt?

Dass ich trotzdem aktuell lieber ein zweites Mal Night City erkunde, als ein neues Spiel anzugehen, sagt deshalb einiges darüber aus, wie frisch und aufregend sich mein zweiter Durchgang mit Katana-V anfühlt. Das liegt weniger an den neuen Inhalten als vielmehr an den vielen atmosphärischen Verbesserungen, die mich die Stärken des Rollenspiels deutlich intensiver spüren lassen als beim ersten Mal, als ich Cyberpunk vor allem mechanisch erlebt habe.

Ich nehme beispielsweise die Nuancen in den fantastisch inszenierten Dialogen stärker wahr, weil ich mich darauf konzentrieren kann, dadurch baue ich engere Beziehungen oder intensivere Abneigungen zu den Charakteren auf, und ich kann mich tiefer in meine Rolle als vorlautes, säbelndes Streetkid fallen lassen – und das nicht nur, weil sie sich so grundlegend anders anfühlt als mein cooler, hackender Nomade aus dem ersten Run. Ich bin jedenfalls Abend für Abend aufs Neue neugierig darauf, was ich in Night City erlebe, entdecke und fühle. Und das würde auch mein Papa sicherlich für ein gutes Zeichen halten. ★



Immer noch genug zu tun, aber nur das, was aus Story- und Street-Cred-Sicht gerade Sinn ergibt.