

Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

VIEL MEHR ALS EIN DLC

Genre: Rollenspiel Publisher: CD Projekt Entwickler: CD Projekt Red Termin: 26.9.2023

Phantom Liberty soll noch größer und besser werden als The Witcher 3: Blood and Wine. Fast noch spannender ist aber, wie krass sich Cyberpunk 2077 für alle Spieler und Spielerinnen verändern wird. Von Heiko Klinge

Mein größter Aha-Moment während meines Anspieltermins mit Cyberpunk 2077: Phantom Liberty hat rein gar nichts mit Phantom Liberty zu tun. Lead Level Designer Miles Tost von CD Projekt fährt mit seinem Auto in der Egoperspektive durch die Straßen von Pacifica. Ich bemerke die Einschusslöcher in der Windschutzscheibe und überlege fieberhaft, ob es die schon immer gab. Allerdings nur so lange, bis Miles während der Fahrt eine Maschinenpistole zieht, auf am Straßenrand herumlungende Gangmitglieder ballert und die Windschutzscheibe in tausend Teile zersplittert. Nein, das gab es definitiv noch nicht! Und schwupps, schon wird aus der routinemäßigen Preview eines großen Rollenspiel-Addons eine ganz andere Geschichte. Denn CD Projekt arbeitet eben nicht nur an neuen Abenteuern in Night City, sondern zusätzlich auch am wahrscheinlich umfassendsten und radikalsten Gratis-Update, das die Rollenspielwelt je gesehen hat. Also schnallt euch

Der von Keanu Reeves gespielte Johnny Silverhand bleibt auch in Phantom Liberty omnipräsent und kommentiert gewohnt zynisch Vs Entscheidungen.

Ab dem Release von Phantom Liberty gehören Verfolgungsjagden zum Alltag in ganz Night City. Bewaffnete Fahrzeuge (links) bleiben allerdings Käufern des Addons vorbehalten.



INTEGRATION INS HAUPTSPIEL

Wie bereits bekannt, spielt Phantom Liberty nicht nach den Ereignissen von Cyberpunk 2077, sondern parallel. Laut Miles Tost bekommt ihr die erste Addon-Quest direkt nach Abschluss des Prologs. Wir gehen aber davon aus, dass es erst mit einem höheren Level wirklich sinnvoll wird, nach Dog City zu reisen. Unser V in der Demo hatte jedenfalls Stufe 20 und wurde angemessen gefordert. Entwickler CD Projekt bestätigt zudem, dass sich die Entscheidungen im Addon auch auf die Story des Hauptspiels auswirken sollen.

an und folgt mir auf eine ausgedehnte Erkundungstour – nicht nur durch ein wahnsinnig ambitioniertes Addon, sondern auch durchs runderneuerte Cyberpunk 2077.

Neue Mission, neue Region, neue Fraktion

Beginnen wir unsere Reise bei der Ausgangssituation von Phantom Liberty beziehungsweise zurück in den 80ern beim Actionfilm »Die Klapperschlange«, von dem das Addon mehr als nur eindeutig inspiriert ist. Eine mysteriöse Netrunnerin namens Songbird rekrutiert V, weil angeblich das Flugzeug der NUSA-Präsidentin Rosalind Myers gehackt wurde und sie um deren Leben fürchtet. Als Gegenleistung verspricht

sie V die Heilung seiner oder ihrer Krankheit. Im ersten Teil der Demo erlebe ich dann tatsächlich, wie das Flugzeug zum Absturz gebracht wird, und zwar über dem neuen Stadtteil Dogtown. Dieser liegt in der sogenannten Combat Zone, vom Rest der Stadt getrennt durch eine gewaltige Mauer. Denn in Dogtown regieren Gesetz und Ordnung noch weniger als in Night City. Statt der Polizei patrouillieren hier die Schergen der neuen Fraktion Barghest die Straßen, angeführt vom mysteriösen Kurt Hansen, den Songbird auch als Drahtzieher des Anschlags auf Präsidentin Myers vermutet. Unser Job: die Präsidentin aus der gesetzlosen Zone retten.

So weit zur Story, kommen wir nun zum Hauptthema, nämlich wie sich das Ganze

Der Geheimagent Solomon Reed wird im Spiel von Schauspieler Idris Elba verkörpert.



DER UMFANG

CD Projekt spricht offiziell vom bislang größten Addon seiner Geschichte. Auf eine konkrete Spielzeit wollte man sich indes noch nicht festlegen. Auf Basis des Gesehenen rechnen wir aber nicht damit, dass es deutlich länger sein wird als die 15 bis 20 Stunden Story eines *The Witcher 3: Blood and Wine*. Eher sogar einen Tick kürzer, weil schon die Kampagne des Hauptspiels nicht allzu umfangreich war.

anfühlt. Und wie radikal sich *Cyberpunk 2077* verändert – nicht nur im Addon, sondern auch beim Hauptspiel. Denn weil *Phantom Liberty* vieles in *Cyberpunk 2077* auf den Kopf stellt, profitiert ihr dank eines umfangreichen Gratis-Updates zum Release selbst dann von den vielen spielerischen Neuerungen, wenn ihr den DLC nicht kauft. Nur Dogtown bleibt euch samt neuer Kampagne dann eben verschlossen.

Komplett überarbeitetes Waffen-Balancing

Im ersten Teil der Demo steht die Rettung von Präsidentin Myers an. Ich starte in einem Stadion, das einen riesigen Schwarzmarkt beherbergt. Schon hier fällt mir auf, dass in Dogtown tatsächlich mehr los ist, als ich es aus Night City gewohnt bin. Alle paar Meter werde ich Zeuge einer Plauderei, später beobachte ich eine aufwendig animierte Baustelle oder sogar ein Basketball-Match. Klar, das bleibt auch in *Phantom Liberty* mehr Open-World-Kulisse als Simulation, aber zumindest wirkt diese Kulisse nun deutlich lebendiger und glaubwürdiger. Mein Weg führt mich zum Waffenhändler, der erstmal mit seinen Flammenwerferarmen prahlt, bevor wir ins Gespräch kommen. Noch spannender ist aber, was ich beim Stöbern entdecke: ein komplett überarbeitetes Waffen-Balancing. *Cyberpunk 2077* vergleicht eure Argumentverstärker künftig in fünf Kategorien:

- Angriffstempo
- Schaden pro Treffer
- Nachladegeschwindigkeit
- Effektive Reichweite
- Waffenhandhabung

Ziel ist laut Miles, dass sich die Waffen spielerisch stärker voneinander unterscheiden und spannender werden. Thermal-Katanas verursachen nun auch Feuerschaden, manche Tech-Waffen verschießen schicke und effektive Kettenblitze. Nettes Detail: Die Waffe meiner Wahl darf ich nun auch als rotierbare 3D-Vorschau bewundern. So wächst sie mir noch mehr ans Herz... äh, an die Hand. Noch netteres Detail: Wer in *Phantom Liberty* während einer Storymission eine der besonders mächtigen Waffen verpasst, muss sich nicht ärgern, sondern kann sie später auch noch beim Schwarzhändler erwerben. Laut Miles soll es im Spiel dafür sogar eine logische Erklärung geben.

Die Schlacht rund ums abgestürzte Flugzeug der Präsidentin ist spektakulär inszeniert.



Keine Rüstungspunkte mehr für Lederjacken

Was braucht ein Cyberpunk von Welt noch, bevor sie oder er die Präsidentin rettet? Richtig, eine angemessen reinhauende Cyberware! Also ab zum Ripper Doc im Stadion und zur nächsten großen Überraschung. Denn CD Projekt überarbeitet grundlegend, wie dieses System in *Cyberpunk 2077* funktioniert. Vorbei sind die quatschigen Zeiten, in denen ein Sacko mehr Rüstungspunkte hatte als eine Jeans-Jacke. Ab *Phantom Liberty* verleihen Klamotten nur noch kleinere Perks, etwa dass ihr mit bestimmten Schuhen besser schleichen könnt. Den eigentlichen Rüstungswert beeinflusst in Zukunft ausschließlich die Cyberware, die ihr in euch reindübelt. Und es wirkt auf mich auch wesentlich logischer, dass ich mehr aushalte, wenn ich Arme aus Stahl habe – im wahren Sinne des Wortes. Wie viel Chrom ich

(ver)tragen kann, hängt von der »Cyberware-Kapazität« ab, die ich wiederum mit meinen Charakterwerten und Skills beeinflussen kann. Das Ziel ist laut Miles, bei der Wahl der Cyberware mehr taktische Entscheidungen treffen zu müssen.

Unter anderem auch deshalb, weil sich die unterschiedlichen Cyberware-Module deutlich stärker aufs Spielgefühl auswirken sollen. Per Kiroshi-Optik seht ihr Feinde auch durch Wände. Mit Gorilla-Armen haut ihr so kräftig auf den Boden, dass ihr kleine Erdbeben erzeugt. Und per Monodraht übertragt ihr aktivierte Quickhacks blitzfix auf weitere Gegner. Viel Chrom im Körper kann in Zukunft außerdem Cyberpsychosen auslösen. Wer die Netflix-Serie »*Edgerunners*« gesehen hat, weiß Bescheid. Dann verfallt ihr für eine begrenzte Zeit in Raserei und teilt mehr Schaden aus, müsst aber auch mit weniger Lebenspunkten auskommen. In der Theorie

In *Phantom Liberty* wird schnell klar, dass Präsidentin Myers und Geheimagent Solomon Reed eine gemeinsame und komplizierte Vergangenheit haben.





klingt das neue Cyberware-System richtig spannend und vor allem viel passender zur Cyberpunk-Lore. Allerdings klingt es auch nach einer Mammutaufgabe fürs Balancing, bei der in der Praxis noch viel schiefgehen kann. Apropos Praxis ...

Eine Mischung aus Las Vegas und Favela

Nach dem Besuch beim Ripper Doc führt mich meine Quest zum Date mit Songbird auf die Dächer von Dogtown. Vor meinen Augen breitet sich eine beeindruckende Kulisse aus, die wie eine dystopische Mischung aus Las Vegas und brasilianischen Favelas wirkt. Mal mehr, mal weniger gut erhaltene Casino-Wolkenkratzer schrauben sich in die Höhe und erhellen mit ihren Leuchtreklamen den Nachthimmel. Wer genauer hinschaut, erkennt jedoch selbst aus erhöhter Position schnell, dass es sich um alles andere als ein

Die mächtige Netrunnerin Songbird spielt in Phantom Liberty eine ebenso mysteriöse wie entscheidende Rolle.



Paradies handelt. Auf Straßenlevel dominieren Containersiedlungen das Stadtbild, vieles wirkt improvisiert zusammengezimmert. Plötzlich reißt mich ein Feuerball am Himmel aus der, nun ja ... Idylle. Denn natürlich stürzt das Flugzeug der Präsidentin direkt über meinem Kopf ab und schlägt eine Schneise der Verwüstung durch Dogtown. Also schleunigst runter, es gilt, eine Präsidentin zu retten.

Ein Spektakel mit Entscheidungsfreiheit

Was folgt, ist eine wilde Ballerei zwischen den aus dem Flugzeug strömenden Elitetruppen der Präsidentin und den angreifenden Barghest-Milizen mit mir mittendrin, wie es selbst ein Call of Duty kaum spektakulärer inszenieren könnte. Hier zeigt Phantom Liberty eindrucksvoll, dass CD Projekt die Engine inzwischen im Griff hat. Zwei Dinge fallen mir beim Spielen besonders auf. Beginnen wir mit dem vielleicht Erwartbaren. Der Bereich der Schlacht ist relativ eng begrenzt, bietet aber dennoch, wie vom Hauptspiel gewohnt, Raum für unterschiedliche Vorgehensweisen.

Meine Kollegin Linda bricht wild ballernd direkt durch die Barghest-Straßensperre, ich hacke und schleiche mich hingegen über Um-

wege in Richtung Flugzeug und muss erst dort Gewalt anwenden. Als wir beide dann die Präsidentin erreichen und direkt ins Rohr ihres Revolvers blicken, spielt sich unsere Begegnung völlig unterschiedlich. Linda hat als starke Gorilla-V die Option, die Situation mit einer gar nicht präsidentalen Schelle zu de-eskalieren. Sie entscheidet sich aber für Worte statt Schellen, was ebenfalls funktioniert. Ich als schwächlicher Hacking-V hingegen bekomme weder die eine noch die andere Option angeboten, sondern werde direkt von Frau Präsidentin auf die Matte gelegt. Im Ergebnis kommt es bei beiden Spielweisen dennoch zum gleichen Dialog- und Fluchtergebnis.

Dass die Auswirkungen unserer Entscheidungen auch deutlich krasser sein können, zeigt sich, als ich später mit der Präsidentin in unserem Versteck von zwei bewaffneten Rumtreibern überrascht werde. In seiner Demo nähert sich Miles den beiden versehentlich (behauptet er zumindest!) einen Tick zu sehr, sodass die zwei sich bedroht fühlen, das Feuer eröffnen und kurz darauf das Zeitliche segnen. In meinem eigenen Spieldurchgang gelingt es mir, die Situation zu entschärfen und die beiden zu Mitbewohnern unseres präsidentalen Hochhausverstecks zu machen. Miles erläutert: »In Phantom Liberty wollen wir die Auswirkungen deiner Entscheidungen etwas deutlicher zeigen. Eine wichtige Lektion des Hauptspiels war für uns, dass viele gar nicht mitbekommen haben, wie sehr sie Einfluss auf die Handlung nehmen konnten.«

Auch wer schießt, braucht jetzt Ausdauer

So weit, so bekannt aus dem Hautspiel. Weit aus gravierender ist Ding Nummer zwei, das mich bei meiner Rettungsaktion überrascht hat. Das Gefecht ums Flugzeug spielt sich in vielerlei Hinsicht grundlegend anders, als ich es aus dem alten Cyberpunk 2077 kenne. So grundlegend, dass sogar die Steuerung angepasst wird und das Dashen eine dedizierte Taste bekommt (statt wie bisher fummelig Sprinten und Ducken kombinieren zu müssen). Wichtigste Neuerung ist, dass ich

Steckt Dogtown-Anführer Kurt Hansen (links) hinter dem Anschlag auf die Präsidentin oder ist alles nur Teil einer Verschwörung?





Bei laufender Fahrt mit einer Maschinenpistole zu ballern, kostet verflucht viel Kraft, was Cyberpunk 2077 künftig auch spielmechanisch abbildet.

nun wie in Elden Ring auf meine Ausdauer achten muss – ja, selbst beim Schießen. Je mehr ihr aus der Puste seid, desto stärker verzieht eure Waffe. Klingt zunächst komisch, spielte sich nach kurzer Eingewöhnung aber erstaunlich intuitiv und glaubwürdig. Denn wer schon mal mit einer echten MP geschossen hat, der weiß, wie viel Kraft das eigentlich kostet. Als Katana schwingen der Ninja finde ich außerdem sehr schnell raus, dass ich dank meiner Reflexe und auf Kosten von Ausdauer jetzt auch Schüsse blocken kann – Halleluja!

Am meisten genieße ich jedoch die Änderungen beim nicht unwichtigen Hacken. Zum einen kann ich mehr Objekte in der Spielwelt manipulieren, etwa kleine Gaskanister zur Explosion bringen. Zum anderen darf ich nun beliebig viele Hacks stapeln, begrenzt allein durch die Kapazität meines Cyberdecks. Hier ein Synapsen-Burnout, dort ein Systemneustart, dazu eine Prise Geschützprogrammierung – all das, während ich ganz bequem die Zeit anhalte.

Mich erinnert das in positiver Sicht ans taktische VATS-System von Fallout 3 und 4. Der Haken beim Hacken: Je mehr Quickhacks ich in kurzer Zeit aneinanderreih, desto schneller füllt sich ein neuer Rückverfolgungsbalken. Und ist der voll, bekomme ich es mit feindlichen Netrunnern zu tun, was mich dazu zwingt, wieder auf konventionelle Waffen zu setzen.

Apropos konventionell: Für Gorilla-Arme, Mantisklingen und Monodraht gibt es nun entschieden brutale Finishing Moves, die ich per Tastendruck auslösen darf, sobald die feindliche Lebensleiste einen Mindestwert unterschreitet. Dafür haben Heilungs-Stimpacks und Granaten jetzt Cooldowns, können also nicht mehr im Sekundentakt geschluckt beziehungsweise geworfen wer-

den. Und auch die Feinde rüsten auf. So bekommt jede Fraktion nun besonders starke Eliteeinheiten, und die KI soll schlauer auf meine Aktionen reagieren. Letzteres lässt sich auf Basis der Demo natürlich noch nicht abschließend beurteilen.

Ich traue mich aber jetzt schon zu sagen, dass sich die Kämpfe spürbar dynamischer, variantenreicher und taktischer anfühlen. Vor allem weil sie nun auch mehr von meinem Character Build abhängen, denn das Skill-System von Cyberpunk 2077 wird ebenfalls grundlegend überarbeitet.

Ein auf links gedrehtes Skill-System

Finishing Moves und eine bitter nötige höhere Cyberware-Kapazität wachsen in Night City nämlich nicht auf Bäumen, sondern wollen im komplett neuen Fähigkeitenbaum

freigeschaltet werden. Miles erläutert: »Unser Ziel war es, euch weniger, aber dafür coolere Skills zu liefern, die sich wirklich spürbar auf euren Spielstil auswirken.« Das System erinnert mich dabei durchaus ein wenig an Diablo 4, da ihr zunächst Hauptfähigkeiten wie die erwähnten Finishing Moves freischaltet, die ihr anschließend mit Neben-Skills weiter verfeinert. So heilt euch beispielsweise der Neben-Skill »Überspannung« um das Fünffache eurer aktuellen Cyberdeck-Punkte, wenn ihr die Hauptfähigkeit »Übertakten« einsetzt, die euch wiederum kurzzeitig mehr Power für Netrunning-Skills verleiht. Selbst wenn ihr einen Skill nur steigert, macht das deutlich mehr, als den jeweiligen Bonus zu erhöhen.

Beispielsweise verbessert die Ninjutsu-Fähigkeit auf Stufe eins euer Tempo beim



Um solch gefährlichen Situationen zu entkommen, werdet ihr auch die Fähigkeiten des Relic-Skilltrees benötigen.

SO GROSS IST DIE SPIELWELT

Auf der Karte wirkt das neue Viertel Dogtown kleiner als die bereits existierenden. Der Eindruck täuscht aber insofern, als dass CD Projekt deutlich mehr Vertikalität verspricht als im Rest von Night City, in dem erklimmbare Hochhäuser mehr Ausnahme als Regel waren. Außerdem soll Dogtown mit mehr interessanten Dingen und Ereignissen vollgepackt werden.

Ducken um 15 Prozent – ja, ganz nett. Wer den Skill jedoch auf Stufe drei levelt, darf sogar geduckt sprinten, bekommt also eine komplett neue Bewegungsoption! Konsequenterweise sortiert Cyberpunk 2077 sein Skill-Menü dafür komplett um. Statt euch in einem unübersichtlichen Netz zu verheddern, erklimmt ihr jetzt die fünf zentralen Fähigkeitenbäume Konstitution, Reflexe, Technische Fähigkeit und Intelligenz in vier Stufen von unten nach oben:

- Neuling
- Profi
- Phänomen
- Legende

Jede dieser Stufen ist an ein Mindestlevel gekoppelt und macht die zugehörigen Fähigkeiten auf einen Schlag verfügbar. Natürlich benötigt ihr trotzdem noch Vorteilspunkte, um die einzelnen Skills freizuschalten. Probeweise habe ich mich in der Demo an einem kompletten Respec meiner Figur versucht, um einen kompetenten Hacker zu erschaffen, was mit Stufe 20 aber nur so mittel gut funktionierte. Zwar reichte es, um einige coole Hacking-Skills freizuschalten, dafür blieb ich aber in sämtlichen anderen Bereichen ein absoluter Voll-Noob.

Fünf dezidierte Cyberpunk-Fantasien

In der Menütheorie wirkt es deshalb tatsächlich so, als würde das Charaktersystem von Cyberpunk 2077 deutlich vielfältigere Builds erlauben, die sich zudem auch stärker auf eure Spielweise auswirken. Das spiegelt sich auch darin wider, dass Cyberpunk die »Learning by Doing«-Boni künftig nicht mehr den Charakterwerten zusortiert, sondern fünf sehr konkreten Spielweisen beziehungsweise Cyberpunk-Fantasien:

- **Assassine:** Der leise Kämpfer möchte möglichst unentdeckt bleiben und setzt entsprechend auf Schleichen und Stealth Kills. Bevorzugte Waffen sind Pistolen (mit Schalldämpfer), das Scharfschützengewehr und der beherzte Würgegriff von hinten.
- **Netrunner:** Hackt alles, was sich bewegt, damit es sich nicht mehr bewegen kann.

Kleidung hat keinen Rüstungswert mehr, sondern wird nur noch zu Style-Zwecken ausgerüstet. Jegliche Rüstungswerte liegen jetzt auf Cyberware.



Manipuliert Feinde wie Umgebung mit Quickhacks und lässt einfach die Technik für sich arbeiten. Kommt es dennoch mal zum direkten Konflikt, wird bevorzugt zum Monodraht gegriffen.

- **Shinobi:** Der Akrobat unter den Cyberpunks. Aktiviert per Sandevistan eine Bullet Time, um mit dem Katana blitzschnell eine Schneise der Verwüstung durch seine Feinde zu schnetzeln. Per Doppelsprung verschwindet er direkt wieder aus der Schusslinie.
- **Solo:** Subtilität können andere, ein Solo fällt in der Regel eher mit der Tür ins Haus. Im Nahkampf kommen starke Gorilla-Arme zum Einsatz, um den Boden zum Beben zu bringen oder Feinde einfach durch die Luft zu werfen, vorzugsweise in den nächsten Abgrund. Auf Distanz kommen vor allem die dicken Wummen zum Einsatz, von der Schrotflinte bis zum Maschinengewehr.

Der riesige Schwarzmarkt im Inneren des Stadions von Dogtown wirkt sehr lebendig und atmosphärisch.





Es herrschen Armut und Verzweiflung, im Hintergrund erkennt ihr die notdürftig zusammengeflackten Containersiedlungen.

- **Techie:** Niemand kann so viel Chrom in den Körper dübeln wie ein Tchie. Die unterschiedlichsten Cyberware-Upgrades erlauben maximale Flexibilität – sei es der Doppelsprung dank augmentierter Beine oder das gepflegte Feindezersäbeln mittels Mantisklingen in den Armen.

Wer also einen dicken Vorschlaghammer schwingt, bekommt seine Boni künftig nicht mehr im Konstitutions-Skilltree, sondern bei der Solo-Spielweise. Natürlich könnt ihr die Stile auch beliebig kombinieren. Keine Frage: Das neue Skill-System klingt spannend und wirkt vor allem viel atmosphärischer als die größtenteils doch recht langweiligen und vor allem abstrakten Fähigkeiten des alten Cyberpunks. Allerdings öffnet CD Projekt damit auch die Balancing-Büchse der Pandora. In der Demo von Phantom Liberty spielte sich das alles zwar schon sehr rund und spaßig, aber das war in einer kontrollierten Umgebung. Und das neue System muss sich schließlich in ganz Night City und den nicht zwingend darauf ausgerichteten Missionen beweisen. Keine leichte Aufgabe!

Das Rätsel um den sechsten Skilltree

Wer Phantom Liberty kauft, darf sich außerdem auf einen sechsten Skilltree freuen. Und ja, damit bekommt endlich das geheimnisvolle, aber bis dato sinnlose Relic-Symbol im Charaktermenü eine Funktion, das man mit Update 1.2 ins Spiel schmuggelte. Im Relic-Skilltree warten acht besonders mächtige Fähigkeiten auf V. Etwa der Relic-Datentunnel, der es mir erlaubt, Quickhacks per Monodraht-Treffer auf weitere Feinde zu übertragen. Erspäht habe ich außerdem den Skill »Raketenabschuss +1«, zu dem Miles aber nicht mehr verraten wollte. Weitaus we-

niger spannend war es in der Demo allerdings, hierfür einen neuen Punkt freizuschalten. Denn dazu schickt mich Phantom Liberty ernsthaft auf eine lahme Schnitzeljagd. Je lauter das Piepen und je stärker die Gamepad-Vibration, desto mehr näherte ich mich dem Relic-Punkt. In der ansonsten enorm atmosphärischen Kulisse wirkte das auf mich eher deplatziert. Aber wer weiß, vielleicht gibt es hier noch einen Twist, der mir in der Demo verborgen blieb. Klar scheint bisher nur, dass der neue Relic-Skilltree irgendwie mit der mysteriösen Netrunnerin Songbird zusammenhängt. ▢

Zwei Hollywood-Stars geben alles

Wozu die Demo von Phantom Liberty schon weitaus mehr verrät, ist hingegen Solomon Reed, gespielt von Idris Elba. Denn genau diesen Solomon soll ich im Auftrag der Präsidentin finden. Er sei der Leiter einer Organisation namens FIA gewesen, musste aber vor sieben Jahren untertauchen und soll sich nun in Dogtown aufhalten. Klingt überhaupt nicht verdächtig, was mir selbstverständlich auch direkt mein alter Zynikerkumpel Johnny Silverhand auf die Nase bindet, erneut verkörpert von Keanu Reeves. Aber es kommt für ihn noch bunter, als mich Präsidentin Myers bittet, einen Amtseid als Agent der NUSA abzulegen. Denn nur als solcher könne ich eine Marke bekommen, die Solomon als Erkennungszeichen akzeptieren werde. Ich willige ein, und Johnnys nun folgende Kommentierung jedes einzelnen Eidsatzes zählt mit zum Witzigsten, was ich je in einem Rollenspiel gehört habe. Zumindest in der Demo lässt CD Projekt gegenüber dem Hauptspiel keinen Millimeter nach, was Qualität und Inszenierung der Dialoge angeht. Im Gegenteil: Sie wirken noch pointierter, noch besser gespielt, noch intensiver.

Neue Geheimnisse um Johnny Silverhand

Solomon Reed kontaktiere ich schließlich über ein verstecktes, vorsintflutliches Telefon in einer verlassenen, aber abgesperrten Captain Caliente Bar. Wie ich mir dort Zugang verschaffe, liegt Cyberpunk-typisch bei mir. Von einem dubiosen Straßenhändler kann ich mittels Credits etwa erfahren, dass sich möglicherweise die elektrischen Eingangstüren übertakten lassen, wenn ich de-



Der Trailer zeigt das Stadion von außen. CD Projekt verspricht, dass es in Dogtown nahezu an jeder Straßenecke etwas Interessantes zu entdecken gebe.

SAVEGAME-KOMPATIBILITÄT

Ihr könnt Phantom Liberty problemlos in eine bereits laufende Kampagne integrieren. Wer mag, kann zudem einmalig kostenlos seine Skill-Punkte neu verteilen. Warum Miles trotz dem einen Neustart von Cyberpunk empfiehlt, wird auf unserer Reise später noch deutlich.

ren Kabeln folge und den entsprechenden Trafo finde. Aber natürlich gibt es noch andere Wege, bei denen wie gehabt meine Fähigkeiten eine entscheidende Rolle spielen, ob ich sie nutzen kann oder nicht.

Eine Baustellenkraxelei, eine Überspannung und einen Einbruch später entdecke ich schließlich das Telefon gut versteckt hinter einem Verkaufsregal und kontaktiere dort den völlig zu Recht ausgesprochen miss-trauischen Solomon Reed, der den Flugzeugabsturz aber natürlich ebenfalls mitbekommen hat. Seine Neugierde überwiegt, als Treffpunkt vereinbaren wir einen nahegelegenen Park. Während ich dort warte, bewundere ich nicht nur das oben erwähnte komplett animierte Basketballspiel, sondern erfahre im Gespräch mit Johnny Silverhand, dass sein offenkundiges Problem mit staatlichen Autoritäten aus seiner Zeit als Bürgerkriegssoldat stammt.

Laut Miles soll Johnny Silverhand in Phantom Liberty eine genauso zentrale Figur bleiben wie im Hauptspiel. Was auch dringend erforderlich ist, wenn sich die Ereignisse des Addons wie versprochen auch auf die Hauptstory auswirken sollen. Johnnys Geschichte wird jäh unterbrochen, als ich eine Pistole im Rücken spüre und von Solomon

gefragt werde, ob mich jemand verfolgt hat, was ich natürlich verneine. Mir gelingt es, Solomon von meiner Geschichte zu überzeugen, und er willigt ein, gemeinsam mit mir zur Präsidentin zu fahren.

Ein Spionage-Thriller, der Fragen aufwirft

So weit, so gut – nur das mit dem »nicht verfolgt worden« stimmte wohl nur so mittel, wie sich herausstellt, als Solomon und ich mitten in einer Straßensperre von Barghest-Milizen landen. Wie kann das sein? Dem Grinsen von Miles zufolge dürfte das mit ziemlicher Sicherheit seine Lieblingsfrage im Verlauf der Demo sein: »Nun ja, wären dir die aktiven Kameras im Captain Caliente aufgefallen, hättest du dir vielleicht

Diese gewaltige Mauer trennt Dogtown vom restlichen Night City. Und in dieser neuen Region ist V ein Niemand.



die Frage gestellt, was die eigentlich aufzeichnen und wie man die Aufnahmen löschen kann ...« Nun ja. Der Ärger über meine eigene Dummheit hält sich insofern in Grenzen, als dass ich jetzt nochmal eine spektakuläre Straßenschlacht erleben darf. Miles erzählt, dass CD Projekt sehr stark am Treffer-Feedback gearbeitet habe. Tatsächlich reagieren Feinde nun ebenso zuverlässig wie nachvollziehbar darauf, wenn ich ihre Beine unter Beschuss nehme. Und als ich die Sandevistan-Zeitlupe aktiviere, kann ich präzise die auf mich zufliegenden Granaten anvisieren und aus der Luft holen.

Zwei Dutzend tote Barghest-Milizen später erreichen Solomon und ich schließlich das Versteck, in dem sich ein finaler Dialog zwischen Solomon Reed und Präsidentin Myers entspinnt, der sehr schnell klarmacht, dass die beiden eine komplizierte gemeinsame Vergangenheit haben und dass ich bis dato nur an der absoluten Oberfläche der Story gekratzt habe:

- Wer steckt wirklich hinter dem Anschlag auf das Flugzeug? Barghest-Anführer Kurt Hansen streitet in einer Ansprache jede Verantwortung ab, was aber natürlich auch reine Propaganda sein kann.
- Was hat Kurt Hansen eigentlich vor? Und wenn er es wirklich war: Wie konnte er den Anschlag überhaupt durchführen? Präsidentin Myers ist jedenfalls überzeugt davon, dass es einen Verräter gibt.
- Warum musste Solomon Reed vor sieben Jahren untertauchen? Was meint er, wenn er sagt: »Ich bin schon einmal für mein Land gestorben?«
- Welche Rolle spielt die Netrunnerin und unsere initiale Auftraggeberin Songbird eigentlich bei dem Ganzen? Früher scheint sie mal so etwas wie Solomons Schützling gewesen zu sein. Und wo steckt Songbird überhaupt jetzt? Wieso ist sie nicht zum vereinbarten Treffen im Versteck erschienen? Ist sie tot?

Mir ist klar: CD Projekt möchte all diese Fragen mit der Demo ganz bewusst aufwerfen.

MEINUNG

Linda Sprenger
@lindalomaniac



Ich habe extrem Bock darauf, Night City einen weiteren Besuch abzustatten, und Phantom Liberty ist die perfekte Gelegenheit dafür. Die Spionagestory klingt spannend, wobei ich mich insbesondere auf die Zankereien zwischen V und Johnny Silverhand freue, der merklich angefressen von der Zusammenarbeit mit der Regierung ist. Noch mehr Lust habe ich auf die vielen spielerischen Anpassungen. Insbesondere die Verfolgungsjagden mit der Polizei und Gameplay-Ergänzungen wie die Möglichkeit, Autoreifen zu zerschießen oder im Fahren durch die Windschutzscheibe ballern zu können, machen das Gameplay actionreicher und lassen Night City gleichzeitig immersiver wirken.

Denn erklärtes Ziel von Phantom Liberty ist, einen Spionage-Thriller voller Intrigen und Gegenintrigen zu erzählen, der die politischen Mächte des Cyberpunk-Universums mit der brutalen Gang-, Konzern- und Söldnerrealität des eigentlich unabhängigen Night City verknüpft. Aber es sind zugegeben Fragen, die neugierig auf mehr machen und die Hoffnung wecken, dass Phantom Liberty eine ausgefeiltere und komplexere Geschichte als das Hauptspiel erzählt, das gerade zum Ende hin recht gehetzt wirkte.

Kein Scherz: Verfolgungsjagden wie in GTA

Die Demo endet, aber es bleiben noch ein paar Minuten in unserem Anspieltermin. Und was stellt man (beziehungsweise Miles)

Das Ausrüsten von Cyberware wird jetzt durch eine Kapazitätsleiste beschränkt: Je höher unsere Kapazität, desto mehr CW können wir tragen.



in einer Open World an, um sich die Zeit zu vertreiben? Maximales Chaos natürlich! Zumal es auch ein persönliches Anliegen von Miles ist, zu demonstrieren, wie viel Aufwand CD Projekt in die Behebung eines der größten Kritikpunkte an Cyberpunk 2077 steckt. Denn ja, es gibt ein komplett überarbeitetes Polizeisystem mit Gesuchtstatus, Verfolgungsjagden und allem Zipp und Zapp. Das Prinzip orientiert sich dabei ganz klassisch an GTA: Je mehr Chaos wir auf den Straßen von Night City verursachen, desto höher steigt unser Fahndungslevel von einem Stern bis zu fünf Sternen und desto mehr und gefährlichere Gesetzeshüter nehmen die Verfolgung auf.

In Dogtown sind das Barghest-Milizen, im Rest von Night City die Einheiten des NCPD. Wer das Fahndungslevel wieder senken will, muss seinen Verfolgern entkommen und für eine bestimmte Zeit untertauchen, entweder zu Fuß oder – weitaus häufiger – per Fahrzeug, weshalb nun auch waschechte Verfolgungsjagden zum Alltag von Night City gehören. Besitzer von Phantom Liberty können sich sogar auf neue Fahrzeuge freuen, die bereits über eine Bordbewaffnung verfügen.

Konsequenterweise gibt es jetzt auch ein deutlich komplexeres Schadensmodell, da ihr auch beim Fahren schießen könnt, und das sogar aus der Egoperspektive. Die ersten



An vielen Stellen lässt sich erkennen, dass Dogtown irgendwann einmal ein Freizeit- und Spielerparadies werden sollte.



Mit dem Addon kommt auch eine Dash-Option ins Spiel, um schnell auszuweichen.

Patronen aus der abgefeuerten Waffe hinterlassen zunächst korrekt berechnete Einschusslöcher in der Windschutzscheibe, bis diese schließlich komplett zerspringt – ihr erinnert euch vielleicht. Natürlich könnt ihr auch die Reifen eurer Verfolger zerschießen und sogar zersäbeln, wenn ihr auf einem Motorrad sitzend das Katana schwingt. Netrunner dürfen Autos sogar hacken und wie in Watch Dogs die Kontrolle über sie übernehmen. Letzteres konnten wir allerdings noch nicht in Aktion sehen. Was wir indes schon bezeugen können, sind dynamische Straßensperren, die ab Stufe vier errichtet werden. Und dass auch der unbeteiligte Verkehr auf das Chaos reagiert. Als Miles auf der Flucht ein Zivilistenauto »versehentlich« rammt, gibt dieses Gas und versucht der Situation zu entkommen. Ab Stufe fünf machen schließlich auch die MaxTac-Eliteeinheiten Jagd auf euch, samt komplett neuen Feinden wie Netrunnern, die euch mit Mantisklingen attackieren. Eine ultimative Herausforderung, die selbst Miles nicht überlebt. Spezielle Beute hinterlassen MaxTac-Soldaten übrigens nicht, das würde laut Miles nicht zur Cyberpunk-Fantasie passen. »Du bist nicht besser als die Polizei!«

Und noch mehr Details

Allerdings soll die Polizei Cyberpunk 2077 zu einem besseren Spiel machen. Denn das neue System wird nicht nur von euch getriggert, sondern soll künftig zum Alltag in Night City gehören und damit die Open-World-Simulation auf ein neues Level heben, gerade für GTA-Fans bisher die wohl größte Schwachstelle des Rollenspiels. CD Projekt verspricht nun dynamische Events. Zum einen verfolgt das NCPD neben euch auch andere Kriminelle, zum anderen sollen sich die anderen Fraktionen

auch untereinander bekämpfen. Und es ist natürlich eure Entscheidung, ob ihr das Ganze ignoriert oder kräftig mitmischt. Wie tief die Entwickler hier ins System von Cyberpunk 2077 eingreifen, wird deutlich, als ich Miles frage, was das für die Verfolgungsjagden aus der Hauptkampagne bedeutet: »Ja, die waren bisher geskriptet und sind jetzt systemisch.« Außerdem entdecken wir auf der Minimap Lenkrad-Icons. Offenbar ein neuer Nebenmissionstyp, bei der Verfolgungsjagden im Mittelpunkt stehen. In den FAQ zur Demo erwähnt CD Projekt außerdem Kurier- und Airdrop-Missionen als Open-World-Aktivitäten. Und wo wir schon bei Kleinigkeiten sind: Zum Ende unserer gemeinsamen Erkundungstour hier noch ein paar Details, die ich mir auf meinen 17 DIN-A5-Seiten während des Demospielens notiert habe:

- Es gibt mehr Anpassungsoptionen für euren Charakter – von zusätzlichen Piercings und Fingernagellackierungen bis hin zu neuen Zahnfarben.
- Das Journal wurde überarbeitet und weist Nachrichten und Holo-Calls getrennt auf.
- Die Karte bekommt zusätzliche Filterfunktionen spendiert.
- Auf den Straßen kommt es zu Unfällen zwischen KI-Fahrzeugen.
- Passanten laufen sofort weg, sobald sich ein Konflikt anbahnt.
- Jeder Shop soll einzigartige und thematische passende Items bekommen, die es nur dort gibt.
- Das Sichtfeld (FOV) beim Fahren aus der Egoperspektive wurde vergrößert.
- Die Minimap zoomt bei schnellem Fahren noch weiter raus als bisher.
- Es gibt gleich drei neue Radiosender, einer davon mit Songs aus der Community.

Was mir klar wird, als ich schließlich mit tonnenweise Eindrücken und ebenso vielen Notizen den Anspielraum verlasse: Phantom Liberty ist für die Entwickler weitaus mehr als »nur« ein Routine-Addon für ihr aktuelles Rollenspiel. Es soll ein spektakuläres Ausruferzeichen ans Ende der wechselhaften Geschichte von Cyberpunk 2077 setzen. Es soll zeigen: »Schaut her, genau das war unsere Vision, als wir das Projekt 2012 angekündigt haben!« Es soll die ultimative Wiedergutmachung

für einen verkorksten Release werden. Ob das so gut gelingt, wie es die Demo suggeriert, wird sich zeigen. Aber schon jetzt ist klar, dass wir das Rollenspiel danach mit anderen Augen sehen werden. ★

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Mal völlig unabhängig davon, wie gut Cyberpunk 2077: Phantom Liberty am Ende wird, muss ich meinen Hut vor dem Mut und Ehrgeiz des Entwicklerteams ziehen. Denn sie hätten es sich weitaus leichter machen können: separate Region, separate Geschichte, separate Features – Ende Gelände. Schließlich ist Cyberpunk 2077 spätestens seit Update 1.6 ein spielerisch rundes, grafisch beeindruckendes und erzählerisch brillantes Rollenspiel. Kaum jemand würde sich beschweren, wenn sie das Ganze »nur« um eine weitere qualitativ hochwertige Kampagne erweitern. Dass CD Projekt stattdessen das Addon derart eng mit dem Hauptspiel verknüpft und bei letzterem ebenfalls keinen Stein auf dem anderen lässt, birgt einerseits enormes Potenzial, andererseits aber auch enorme Risiken. Denn schließlich müssen das runderneuerte Kampf-, Skill- und Loot-System nicht nur im Addon funktionieren, sondern auch im Rest von Night City. Was für eine Mammutaufgabe fürs Balancing und für die Qualitätssicherung! Meine Eindrücke aus der Demo stimmen mich trotzdem vorsichtig optimistisch: Das Kampfsystem fühlt sich jetzt schon rund, nachvollziehbar und vor allem Spaß an. Die Änderungen am Skill-System ergeben zumindest auf dem Papier absolut Sinn. Und die demonstrierte Verfolgungsjagd fand eben nicht im gesicherten Umfeld der Demo statt, sondern auf den altbekannten Straßen von Night City. Jedenfalls habe ich nach dem Termin beschlossen, meinen aktuellen dritten Run abzubrechen und zum Release von Phantom Liberty nochmal komplett von vorn anzufangen. Und egal wie es ausgeht: Ich weiß schon jetzt, dass es für mich eins der spannendsten Spielerlebnisse des Jahres wird. Hoffentlich mit einem Happy End für Cyberpunk.