

Neo Berlin 2087

CYBERPUNK-HAUPTSTADT

Genre: Rollenspiel Publisher: Elysium Game Studio Entwickler: Elysium Game Studio Termin: 2024

Ein deutscher Entwickler will mit einem kleinen Team, aber vielen guten Ideen Cyberpunk 2077 Konkurrenz machen – kann das funktionieren? Von Stephanie Schlottag



STEPHANIE SCHLOTTAG

Redakteurin Steffi hat sich von den Machern ein paar Stunden Neo Berlin 2087 zeigen lassen und ein ausführliches Interview mit dem Studiochef geführt. Als bekennender Cyberpunk-Fan hofft sie immer darauf, dass richtig guter Nachschub aus dem Genre kommt. Doch sie weiß inzwischen nur zu gut um die Tücken und Unwägbarkeiten der Spieleentwicklung.

Ein düsteres Cyberpunk-Rollenspiel, entwickelt und angesiedelt in Deutschland. Mit Unreal-Engine-5-Grafik, die unseren Mund offen stehen lässt, bis die Kiefergelenke knacken. Mit einer packenden Story, die uns stundenlang an den Bildschirm fesselt. Und

und gewaltig. Es ist der Traum vom nächsten richtig guten Spiel aus Deutschland, das sich hinter der internationalen AAA-Konkurrenz nicht zu verstecken braucht.

Doch nach dem ersten Trailer überwogen die skeptischen Stimmen, die über die stol-

mit spektakulären Shooter-Einlagen, die Neo aus Matrix neidisch machen.

Ja, die Vision hinter Neo Berlin 2087 ist ganz schön ambitioniert

pernden Bildraten und das trübe Grau-in-Grau spotteten. Alles nur heiße Luft? Ein getrickster Trailer? Oder droht hier sogar das nächste Fiasko à la Gollum?

Wir werfen einen Blick hinter die Kulissen und haben den Game Director Ivan Mirkovikj zu uns nach München eingeladen. Er hatte eine sehr frühe, aber teilweise spielbare Version von Neo Berlin 2087 im Gepäck, dazu frische Gameplay-Aufnahmen – und hat mit uns viel über die Hürden bei der Entwicklung des Spiels von Elysium Game Studio gesprochen. Schließlich gibt es davon bei so einem ehrgeizigen Projekt einige.



Glitzernder Stahl, Reflexionen auf der Lederjacke, ein Raumschiff im Hintergrund: Neo Berlin 2087 sieht stark aus.

Ihr könnt jederzeit in die Ego-Perspektive wechseln. Die Fahne rechts bewegt sich wie andere Stoffe und Planen im Wind.



Der umstrittene Trailer

Neo Berlin 2087 stand im Frühsommer 2023 kurz, aber intensiv im Rampenlicht: Der erste Gameplay-Trailer sammelte allein auf dem YouTube-Kanal von PlayStation fast 500.000 Aufrufe – aber auch zahlreiche Dislikes und viele, viele skeptische Fragen. Etwa warum man einen Trailer veröffentlicht, in dem das Spiel schlimmer ruckelt als ein Regionalzug der Deutschen Bahn hinter Kassel. Genau das haben wir Ivan bei seinem Besuch gefragt. Seine Antwort: Der Trailer sei eigentlich gar nicht dafür gedacht gewesen, so viel Aufmerksamkeit auf das Spiel zu ziehen. Zumindest nicht die Aufmerksamkeit von Spielern. Das Video sei keineswegs eine Repräsentation des fertigen Spiels, sondern eigentlich nur dazu da, potenziellen Publishern das Projekt schmackhaft zu machen. Denn deren finanzielle Unterstützung könnten die Entwickler dringend gebrauchen.

Leere Versprechungen?

Sieht das Spiel denn in Wirklichkeit auch so aus wie im Trailer? Ja, das können wir bestätigen, dank Unreal Engine 5 sind die Umgebungen, die wir gesehen haben, wirklich hübsch (so hübsch, wie eine graue Betondystopie in Berlin eben sein kann). Feuer, Explosionen, Beleuchtung, Spiegelungen, das ist alles jetzt schon beeindruckend. Aber die spielbare Demo ruckelt stellenweise deutlich (immerhin nicht so stark wie im Trailer), die Controller-Steuerung ist schwammig – da muss logischerweise noch sehr viel passieren bis zum Release. Was den Entwicklern natürlich auch bewusst ist, Ivan betont immer wieder, wie unfertig das Spiel noch sei. »Normalerweise sieht man Spiele einfach nie in so einem frühen Zustand, wie die Leute jetzt Neo Berlin 2087 gesehen haben. Das ist Pre-Alpha-Gameplay, seitdem sind wir viel weiter – bis zum Release kommen noch Alpha, Pre-Beta, Beta und so weiter«, versichert Ivan.

Er sei selbst nicht glücklich mit dem heftigen Gegenwind, den der Trailer aufgewirbelt hat, nennt die Reaktionen »ganz ehrlich,

einfach demotivierend«. Aber man lasse sich davon nicht unterkriegen, auch wenn bisher kein Publisher gefunden sei. Bevor wir näher auf diese Schwierigkeiten bei der Entwicklung eingehen, nochmal ein Schritt zurück, falls ihr vom Spiel bisher noch nichts gehört habt.

Was ist Neo Berlin 2087 überhaupt?

Die Frage müsste eigentlich lauten: Was will Neo Berlin 2087 werden, wenn es fertig ist? Denn aktuell handelt es sich um ein sehr unfertiges Spiel in der frühen Entwicklung, das noch nicht von Anfang bis Ende spielbar, geschweige denn beim Bugfixing angekommen ist. Es soll allerdings schon 2024 erscheinen – ein extrem ambitionierter Zeitplan, vor allem für ein kleines Berliner Studio von kaum zehn festen Entwicklern. Dieses Studio heißt Elysium Game Studio, Neo

Berlin 2087 ist das erste Spiel des bereits 2019 gegründeten Unternehmens. Es soll ein Action-Rollenspiel werden, das im zukünftigen Berlin spielt, mitsamt fliegenden Autos. Auch sonst hat sich in der Hauptstadt bis dahin viel getan: Eine neue Mauer wurde errichtet, die allerdings nicht die Stadt teilt, sondern sie nach außen abschottet. Zwischen unterschiedlichen Gesellschaftsschichten klaffen trotzdem unüberwindbare Abgründe. Und dann wird auch noch der Polizeichef ermordet, seine Tochter verschwindet – die Hintergründe aufzuklären, ist unsere Aufgabe als Detektiv Nolan.

Was macht man im Spiel?

Okay, so weit könnt ihr das alles auch schon der Beschreibung des Spiels etwa auf Steam entnehmen, also werden wir mal konkreter. Die Szenen, die uns Ivan gezeigt hat, sind



Wie bei den neuen Deus-Ex-Spielen könnt ihr bei Stealth-Angriffen auf Gegner zwischen nicht-tödlichen und tödlichen Angriffen wählen. Wir schicken den Soldaten ins Reich der Träume.



Das Design von Neo Berlin erinnert an eine Mischung aus Cyberpunk 2077, Deus Ex: Mankind Divided und Death Stranding.



In Multiple-Choice-Dialogen erfahrt ihr Wissenswertes, um eure Ermittlungen voranzubringen.



Vergangene Erlebnisse spielt ihr in der Haut anderer Figuren nach, hier der eines Soldaten.



ein Mix aus Shooter-Action und Ermittlungen. Die Action bedeutet bisher, die im Trailer gezeigten Panzergegner und fliegende Drohnen zu erledigen, entweder mit Schusswaffen oder im Nahkampf. Nolan hat einige spezielle Skills, zum Beispiel kann er eine Bullet Time starten, in der er sich als einziger schnell bewegt. Oder mitten im Hechtsprung Granaten schleudern.

Leise Naturen können einen Gegenstand in die Ecke pfeffern, was Gegner dorthin lockt, sodass ihr vorbeischießen könnt – das klappt aber laut Ivan nur ein paar Mal, danach werden die Feinde misstrauisch und

suchen nach Nolan. Solche Fertigkeiten verbessert ihr im Laufe des Spiels via Skill-Upgrade-System. Die Ermittlungen erinnern an die neueren Sherlock-Holmes-Spiele mit einer Portion Cyberpunk-2077-Braindance. Nolan untersucht zum Beispiel eine Leiche, zoomt an deren Einschusswunde ran und entdeckt dabei wichtige Details. Falls das nicht ausreicht, klinkt er sich in die letzten Erinnerungen des Verstorbenen ein und erlebt jetzt selbst nach, wie der von seinem Boss ermordet wurde. Das läuft nicht als Videosequenz ab, sondern wir spielen dann selbst die Ereignisse durch.

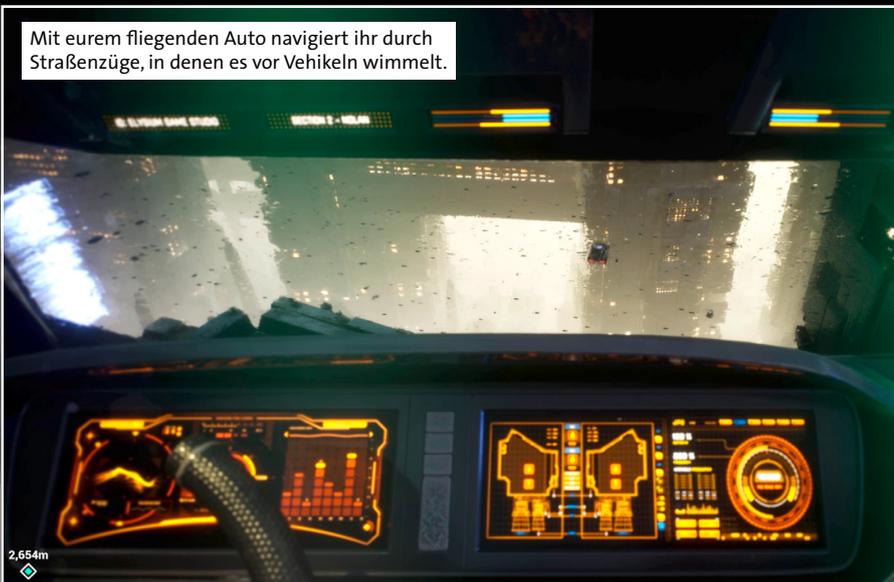
Rollenspiel? Shooter?

Und auf welchem dieser Features soll der ganz große Fokus liegen? Auf beiden, aber gleichzeitig soll etwas ganz anderes den Kern des Spiels ausmachen, nämlich die Story – von der haben wir bisher allerdings nur gehört, nicht wirklich viel erlebt. Es soll emotional zugehen, eine mitreißende Liebesgeschichte zwischen komplexen Charakteren im Zentrum stehen. Ob Neo Berlin 2087 hier sein selbst gestecktes Ziel erreichen wird, können wir nicht beurteilen, dazu ist schlicht noch zu wenig Handfestes vorhanden. Immerhin schimmert die berühmte Berliner Schnauze aber schon ab und an durch, wenn uns zum Beispiel ein Polizist anraunzt, weil wir ihm Fragen stellen. Beruhigend, dass manche Kulturmarotten auch in 64 Jahren noch existieren werden.

Große Hürden bei der Entwicklung

Interessanterweise beschreibt der Top-Kommentar unter dem YouTube-Trailer das größ-

Mit eurem fliegenden Auto navigiert ihr durch Straßenzüge, in denen es vor Vehikeln wimmelt.





Dank Zeitlupe nehmt ihr solche Suchdrohnen schnell aufs Korn, bevor sie euch entdecken.

te Problem von Neo Berlin 2087 ziemlich genau: »Ich habe noch nie ein so grafisch beeindruckendes Spiel gesehen, das so sehr aussieht, als wäre es mit einem Budget von 20 Dollar gemacht worden.« Zwar haben die Entwickler glücklicherweise etwas mehr als 20 Dollar Budget, aber trotzdem ist das Geld aktuell noch extrem knapp bemessen. »Ohne die Förderung vom Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz wäre die Entwicklung komplett unmöglich, erst dadurch sind weitere Investoren eingestiegen«, erklärt Ivan Mirkovikj.

Doch auch mit der staatlichen Finanzspritze muss Elysium Game Studio an allen Ecken und Enden sparen. Bei der Teamgröße, den Büroräumen, eigentlich überall. Ivan ist der Frust darüber deutlich anzumerken, dass sein Traum vom großen deutschen

Cyberpunk-Spiel vom Geldmangel zurückgehalten wird. Nach Neo Berlin 2087 sollen seiner Vorstellung nach etliche weitere Spiele im gleichen Universum folgen, er hat viele Stories, die er erzählen will. Die Lösung könnte ein Publisher sein, der Geld zur Verfügung stellt und eine große Marketing-Kampagne anschubst. Doch solche Investoren sind heiß begehrt – und setzen gerne auf sichere Pferde. Das Erstlingswerk eines neuen Indie-Studios hat es da extrem schwer.

Neo Berlin 2087 soll ausdrücklich auch erscheinen, wenn sich bis zum Ende kein Partner findet, aber dann wird das Studio Einschnitte vornehmen müssen. Zum Beispiel ist aktuell nur eine englische Vertonung drin, keine aufwendige deutsche Synchronisation. Bei Steam hat das Spiel aktuell weniger als 1.000 Follower (sprich: Leute, die es auf

die Wunschliste gesetzt haben), auch hier fehlt es also an Aufmerksamkeit bei der Zielgruppe. Zwar kann man von den Wishlist-Zahlen nicht einfach auf finale Verkäufe schließen, dennoch birgt Neo Berlin 2087 ein großes finanzielles Risiko. Vielen Geldgebern dürfte da auch Daedalics gescheitertes Projekt Gollum noch im Gedächtnis hängen, über das das Entwicklerstudio stolperte. Aber hey, es gibt ja auch erfolgreiche neue Projekte wie Chained Echoes!

Ob Neo Berlin 2087 also am Ende der großartige erste Paukenschlag eines neuen deutschen Entwicklerstudios wird oder in der Versenkung landet, hängt längst nicht nur von der Arbeit, dem Herzblut und den Visionen der Entwickler ab, sondern auch ganz viel von Glück und dem richtigen Timing – wie so vieles im Leben. ★



Im fertigen Spiel sollt ihr zwischen Missionen mit eurem eigenen fliegenden Auto durch den Verkehr schweben.



Neo Berlin 2087 hat eine Art Spürnasenmodus, in dem euch wichtige Hinweise angezeigt werden.

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Ich muss zugeben, ich war ebenfalls skeptisch, als ich Neo Berlin 2087 zum ersten Mal gesehen habe. Natürlich würde ich es feiern, wenn wir ein großes Cyberpunk-Spiel aus Deutschland bekommen – oder generell mehr erfolgreiche Spiele heimischer Studios. Aber das sah wirklich sehr roh aus im ersten Trailer. Seit dem Entwicklerbesuch bei uns in München bin ich mir vollkommen sicher: Neo Berlin 2087 ist keine Blendgranate. Dahinter steckt ein Studio mit extrem viel Leidenschaft, großen Ideen und Ehrgeiz. Nur leider reicht das eben nicht unbedingt, um es auf einem hart umkämpften Markt zu schaffen. Die Journalistin in mir kann das ganz kühl und neutral so sehen, die begeisterte Gamerin Steffi will unbedingt, dass solche Projekte Erfolg haben. Ob Neo Berlin 2087 am Ende der erhoffte Durchbruch wird, kann ich euch nicht sagen. Noch nicht. Wir werden aber ein Auge drauf haben und euch auf dem Laufenden halten, sobald es Neuigkeiten gibt oder der Release in greifbare Nähe rückt!