



GameStar  
Platin-Award



GameStar  
für Präsentation



GameStar  
für Story

## Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

# DAS BESTE NOCH BESSER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **26.9.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Fast drei Jahre nach Release steht nun die erste und einzige Erweiterung für Cyberpunk 2077 in den Startlöchern. Unser Test verrät euch, ob sich eine Rückkehr nach Night City für das Addon lohnt. Spoiler: Ja, und wie! Von Natalie Schermann

Meine Gedanken rasen. Vor meinem inneren Auge sehe ich flüchtige Bilder von Menschen, manche davon nicht mehr am Leben. In meinem Kopf dröhnt eine Stimme, die meine Entscheidungen hinterfragt. Ich fühle mich, als hätte mich jemand aus einem intensiven Brain Dance gerissen, kurz bevor meine Synapsen durchgebrannt wären. Was mich in diesen Zustand versetzt hat? Nichts anderes als 30 Spielstunden in Phantom Liberty, der ersten und offenbar einzigen Erweiterung von Cyberpunk 2077.

Fast drei Jahre nach Release entführt uns das enorm umfangreiche Addon in das neue Stadtgebiet Dogtown, knüpft intensivste Beziehungen und erzählt eine eigenständige Story voller politischer Intrigen



Damit ja niemand vergisst, wer hier das Sagen hat, strahlt Kurt Hansens Gesicht von allen Bildschirmen.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Fans des Hauptspiels seid.
- ... euch glaubwürdige Charaktere wichtig sind.
- ... ihr Bock auf ein Action-Feuerwerk habt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Sandbox-Open-World erwartet.
- ... euch lange Dialoge auf den Senkel gehen.
- ... ihr Wert auf die ganz große Freiheit legt.

Das neue Viertel Dogtown wird von einer gewaltigen Mauer umschlossen, und es gibt nur einen streng bewachten Eingang. Zumindest offiziell.



und dramatischer Wendungen. Aber lohnt sich ein neuer oder erster Durchgang für Phantom Liberty überhaupt? Kann die Erweiterung das Niveau des Hauptspiels halten? Die Antworten auf diese Fragen sind gleichzeitig einfach und komplex. Denn Phantom Liberty erfüllt einerseits selbst meine größten Erwartungen und schafft es andererseits trotzdem, mich immer wieder aufs Neue zu überraschen. Ich habe zwar keine hochgradigen Kiroshi-Optikimplantate, Phantom Liberty für euch aber trotzdem ganz genau unter die Lupe genommen. In meinem spoilerfreien Test verrate ich, warum ihr das Addon auf keinen Fall verpassen solltet. Und in welchen wichtigen Punkten es das Hauptspiel sogar übertrumpft!

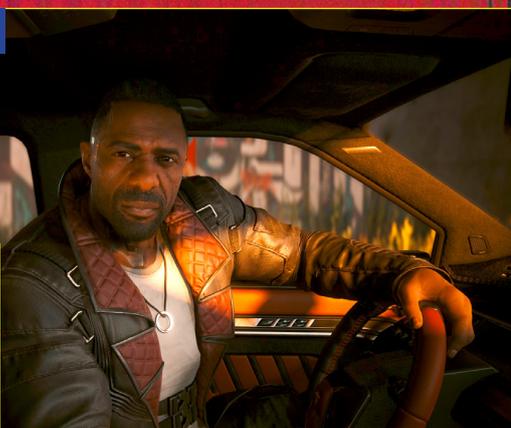
### Ein Auftakt zum Niederknien

Phantom Liberty beginnt mit einem unscheinbaren Anruf. Die mir noch unbekanntere Netrunnerin Songbird verspricht meinem V zwar eine Lösung für sein tödliches Problem, aber wie oft habe ich ein solches Versprechen in Cyberpunk 2077 nun schon gehört? Was danach folgt, ist allerdings der spektakulärste und eindrucksvollste Start einer Erweiterung, den ich je in einem Storyrollenspiel erlebt habe: Das Flugzeug der NUSA-Präsidentin Rosalind Myers wurde gehackt und droht, abzustürzen. Problem: Das Absturzgebiet liegt mitten in Dogtown. Vom restlichen Night City durch eine riesige Mauer abgegrenzt, herrschen hier eigene Regeln. Ein gewisser Kurt Hansen hält mit seiner



Wir erfahren in Dialogen so viel oder so wenig über die Charaktere, wie wir möchten.

Solomon Reed ist ein erfahrener FIA-Agent, der bereits eine turbulente Vergangenheit mit den anderen Charakteren vorzuweisen hat.



Die Netrunnerin So Mi Song verspricht meinem V eine Heilung und lockt ihn so ins Stadtviertel Dogtown.



Die Präsidentin der NUSA, Rosalind Myers, stürzt mit ihrem Flugzeug in Dogtown ab. Wir müssen sie natürlich retten.



Alena Xenakis wollte eigentlich Braindance-Schauspielerin werden, wurde aber von der FIA rekrutiert.



Privatarmee namens Barghest die Kontrolle über das Gebiet, und nicht mal die Konzerne wagen es, ihm in Dogtown Widerstand zu leisten. Myers muss also schnellstmöglich nach dem Absturz aus der gesetzlosen Zone gerettet werden. Und hier kommt V ins Spiel.

Zunächst schleiche ich mich unbemerkt über die Grenze und lande im großen Stadion von Dogtown: dem wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Mittelpunkt der Zone. Schon hier fällt mir auf, wie anders sich dieser Stadtteil im Vergleich zu Night City anfühlt. Im Stadion tummeln sich viele Menschen, die aufgeregt miteinander tuscheln. Händler versuchen, mich mit einer Vorführung ihrer Flammenwerferarme an den Stand zu locken. Aus Radio und Fernsehen dröhnt die Stimme des Diktators Hansen, und Barghest-Söldner lassen mich nicht aus den Augen.

Jetzt ist aber noch nicht die Zeit, mich genauer in Dogtown umzuschauen. Das Flugzeug ist kurz davor, abzustürzen. Ich klettere also über rostige Baustellengerüste auf das Dach des Stadions – gerade noch rechtzeitig, um zu sehen, wie das Flugzeug der Präsidentin von Raketen abgeschossen wird und zu Boden geht. Es folgt eine actionreiche Rettungsaktion, in der ich meine neuen Kampf-Skills (dazu mehr in unserem Test zu Update 2.0) unter Beweis stellen kann, während ich mich durch Barghest-Söldner schnetzle. Diesen Teil kennen mein Co-Tester Heiko und ich bereits aus der gamescom-Demo. Mit dem Kennenlernen der Präsidentin im Flugzeug endete zwar damals meine Reise, für das Addon ist das aber erst der Anfang.

Während der Einstiegsmission denke ich mehrmals, am Ende des Auftrags angelangt zu sein, doch Phantom Liberty setzt jedes Mal noch einen drauf. Aus Spoiler-Gründen

verzichte ich auf eine genaue Auflistung der Ereignisse, aber die fantastische Inszenierung der ersten zwei bis drei Stunden ist ein Action-Feuerwerk, es entlockt mir sehr viele »WTF« und »Oh mein Gott!«.

### Keine Quest ist wie die andere

Ein Zustand, der sich durch das ganze Spiel zieht. Jede Hauptmission spielt sich ganz anders als die davor. Ich bin jedes Mal aufs Neue überrascht, wie toll sich die Narrative und das für Cyberpunk 2077 teils sehr ungewöhnliche Questdesign in Phantom Liberty ergänzen. Falls ihr ein paar nur ganz leicht angedeutete Beispiele wollt, folgt ein kleiner Spoiler, den wir für euch farblich absetzen. Auf Wunsch einfach überspringen, dann müsst ihr mir einfach vertrauen:

**In einer Mission werfe ich mich beispielsweise das erste Mal seit der Judy-Quest aus dem Hauptspiel wieder in einen Taucher-**

**anzug. An anderer Stelle lotse ich meinen Partner in einer quasi 2,5D-Ansicht durch bewachte und verminte Gänge. Eine andere Mission lässt mir plötzlich alle Haare zu Berge stehen, weil sie einen überraschend schaurigen Ton anschlägt und sich stellenweise mehr wie das Horrorspiel Amnesia als Cyberpunk 2077 spielt.**

Neben der Kreativität und Abwechslung der Missionen überraschen mich auch die Einblicke, die ich durch sie erhalte. Mit Phantom Liberty bekomme ich ein vollkommen neues Verständnis für das Universum von Cyberpunk 2077. Ohne dicke Lore-Bücher wälzen zu müssen, lerne ich mehr über die Blackwall, die Politik dieser Welt, die Geschichte von Night City oder auch Johnny Silverhands ganz persönliche Vergangenheit, die mich dem Typen ein ganzes Stückchen näher bringt. Womit wir auch schon bei einem meiner großen Highlights von Phantom

Bosskämpfe sind deutlich herausfordernder und kreativer als noch im Hauptspiel.



Liberty angekommen sind: den fantastischen Charakteren und ihrer Story.

### Eine Geschichte ohne einfache Antworten

Schneller als ein Blinzeln finde ich mich nach dem Absturz der Präsidentin in politische Machtspielen verwickelt, denen ich nicht einfach so den Rücken kehren kann: Schließlich bietet mir Songbird eine ernstzunehmende Chance auf eine Heilung für meinen V. Noch mehr als das Hauptspiel beweist auch Phantom Liberty ein Händchen für ebenso überzeugende wie vielschichtige Charaktere und macht mich neben der NUSA-Präsidentin Myers und Netrunnerin So Mi »Songbird« mit spannenden Persönlichkeiten wie den FIA-Agenten Solomon Reed und Alex oder dem Barghest-Anführer Kurt Hansen bekannt.

Während ich mit Reed und Alex die Suppe auslöffle, die wir uns in Dogtown eingebrockt haben, und dabei in hochexklusive Clubs einbreche, Konvois überfalle oder Identitäten fälsche, habe ich viele Gelegenheiten, meine Mitstreiter besser kennenzulernen. Nach und nach erfahre ich mehr über die Hintergründe von Reed, Alex und So Mi und wühle auch mal in ihrer dreckigen Wäsche. Ich schwanke ständig zwischen »Mensch, ist der sympathisch!« und »Was für ein verdammtes \$%\$\$#!!« – und das macht die Charaktere so besonders.

Die Beziehungen zwischen den Charakteren und V beweisen so viel Feingefühl, dass sie mich zwischendurch vergessen lassen, dass ich es hier mit fiktiven Personen zu tun habe und nicht mit realen Menschen. Es gibt keine Schwarz-Weiß-Zeichnungen, kein einfaches Gut und Böse. Statt Klischees und Abziehbildchen erwarten mich ausgearbeitete Charaktere, intelligente Dialoge und mitreißende Schicksale.

### Intensive Beziehungen, ganz ohne Sex

Eine Songbird macht Fehler, die ich nachvollziehen, für die ich Empathie aufbringen kann. Aber auch Fehler, für die ich sie verurteile. Reed baut eine Mauer um sich und

Der beliebte Nachtclub mitten in Dogtown ist ein echter Hingucker.



setzt sich die Maske eines unnahbaren und überzeugten FIA-Agenten auf. Doch manchmal gelingt es mir, den Menschen dahinter kennenzulernen, dem ganz andere Dinge wichtig sind als seine Pflicht und sein Eid. Diese Bindungen funktionieren außerdem nicht nur in eine Richtung. V ist ein Fremder für die Charaktere aus Phantom Liberty. Auch sie müssen sich erst an den Söldner gewöhnen, der zufällig in die hochdramatischen Ereignisse gezogen wird, die auf den Absturz der NUSA-Präsidentin in Dogtown folgen. Meine Entscheidungen werden oft hinterfragt, das Vertrauen ist nicht von Anfang an da. Umso schöner sind die Momente, wenn sich die Charaktere mir gegenüber öffnen und ich auch ganz ohne Romanzen und Sex sehr intime und wichtige Augenblicke mit ihnen teilen kann.

Noch mehr als das Hauptspiel versteht es Phantom Liberty, seine Charaktere und Dialoge in Szene zu setzen. Menschliche Kommunikation ist eben mehr als das bloße Austausch von Sätzen. Sie besteht aus kleinen wie großen Gesten, hat immer einen Kontext und kommt manchmal ganz ohne Worte aus. Und glaubt mir: Einige Dialoge von Phantom Liberty werden sich für immer in euer Gedächtnis einbrennen. Trotzdem oder gerade

deswegen schwankt mit jeder absolvierten Mission meine Überzeugung, auf wessen Seite ich denn jetzt wirklich stehe. Songbird etwa vertraut sich mir an, und ich merke: Ihre Situation ist der von V so verdammt ähnlich. Keiner der anderen kann wohl so gut nachvollziehen, wie es ihm gehen muss. Aber

### UND WAS IST MIT DER TECHNIK?

Uns überzeugt die Erweiterung inklusive Update auf Version 2.0 mit einer soliden Performance ohne fiese Bugs, FPS-Drops oder Abstürze, die das Spielgefühl trüben. Ein paar kleinere (Grafik-)Bugs müssen bis noch behoben werden, aber wir sind optimistisch. Visuell dürfen sich die Besitzer einer RTX-Karte auf ein kleines Feuerwerk freuen, dank Pathtracing und der neuen Features von DLSS 3.5 (Ray Reconstruction) wirkt das Spiel auf uns wie eine Art Showcase, der zeigen soll, wie toll Spiele in Zukunft aussehen können.

Mit Frame Generation müsst ihr oben drein nicht auf hohe FPS-Zahlen verzichten. Schade, dass ihr für diese Funktion tief in die Tasche greifen müsst.

AMD hat zwar ein Gegenstück zur Frame Generation vorgestellt, genauer gesagt FSR 3 mit »Fluid Motion Frames« (FMF), und FSR 3 soll auch für Cyberpunk 2077 kommen. Wann genau es so weit ist, steht aber noch nicht fest.

Wer über einen HDR-fähigen Bildschirm verfügt, kann sich zudem auf kontrastreiche Details in den hellen und dunklen Bereichen des Spiels freuen, für die Cyberpunk 2077 ohnehin bekannt ist. Mit HDR werden die Farben, die Lichter und die Schatten noch satter, ohne dass dabei ein unnatürlicher Eindruck entsteht. Nicht selten halten wir im Spiel kurz inne, um die Szene auf uns wirken zu lassen.

Alles in allem steht dem Einstieg in Dogtown und dem Update auf Version 2.0 aus unserer Sicht wenig im Wege, abgesehen von den Systemanforderungen auf dem PC, wenn man alles anmachen will.

Manche Dialoge nehmen Bezug auf das, was V bisher im Hauptspiel erlebt hat.



Slider: Und du? Du hast Maman Brigitte verhext. Hast du dasselbe mit mir vor?



Fixer-Gigs sind jetzt ausgearbeitete Geschichten mit teils sehr lustigen Charakteren und Storys.

Ein Kritikpunkt bleibt: Bosskämpfe drängen uns immer in eine bestimmte Spielweise.

## MEINUNG

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Phantom Liberty hat mein Herz im Sturm erobert, nur um es dann in tausend Stücke zu sprengen. Was für eine emotionale Achterbahnfahrt! Zur Wahrheit gehört allerdings auch, dass Phantom Liberty nur deshalb solch eine erzählerische Wucht entfaltet, weil sich CD Projekt hier ganz auf die Stärken von Cyberpunk fokussiert und dessen Schwächen geschickt unter den Teppich kehrt. Im verhältnismäßig kleinen Dogtown braucht es halt keine ausgefeilte Open-World-Simulation, wenn es an jeder Ecke geskriptete Dialoge und kleine Alltags-szenen zu entdecken gibt. Und wenn ich ein Stadtviertel einfach randvoll mit kleinen wie großen Geschichten packe, dann fällt nun mal kaum auf, dass es nicht mal eine Handvoll Nebenbeschäftigungen gibt. Aber für mich sind es eben genau die Geschichten und deren Charaktere, die eine Welt glaubwürdig und greifbar machen – nicht 50 auf der Karte verteilte Fragezeichen. In Sachen Storytelling und Inszenierung setzt Phantom Liberty schlichtweg neue Maßstäbe im Rollenspielgenre. Anders als im Hauptspiel gibt's auch keine Unterschiede mehr zwischen kleinem Fixer-Gig oder epischer Hauptmission, alles fühlt sich hier gleich wertig an.

Phantom Liberty ist für mich die Antithese zum Größenwahn moderner Open Worlds. Ich habe längst vergessen, was ich auf diesem einen Planeten in Starfield gemacht habe oder in diesem anderen Dorf von Assassin's Creed Valhalla. Meine Abenteuer in Dogtown werde ich nie vergessen.



macht sie das jetzt zu einer wichtigen Verbündeten – oder doch zu einer gefährlichen Gegenspielerin? Bis zum Ende bekomme ich darauf keine einfache Antwort.

### Dogtown, ein echter Hingucker

Das neue Stadtgebiet Dogtown fühlt sich so lebendig und überzeugend an, dass es mir vorkommt wie ein weiterer Hauptcharakter der Geschichte. Phantom Liberty meistert mit dem siebten Bezirk von Night City die ungeschriebene Regel »Show, don't tell«. Ich brauche keinen NPC, der mir erklärt, wie das Leben hier funktioniert. Ich bekomme das mit, wenn ich durch die Straßen schlendere: An der einen Ecke sehe ich, wie ein Kind Ersatzteile verkauft, während es von seinen Freunden gefragt wird, warum es denn nicht mehr mit ihnen spiele. Am Straßenrand belausche ich zwei Frauen, die erzählen, wie sie aus Night City fliehen mussten und keine Wahl hatten, außer nach Dogtown zu kommen. Auf dem Schwarzmarkt höre ich, wie die Menschen nach der Anerkennung von Hansen streben und wie viel Ehrfurcht in ihren Worten mitschwingt. Und zu jedem

Zeitpunkt schwebt dabei ein riesiger Zeppelin mit dem Gesicht des Bhargest-Anführers über den Hochhäusern.

Dogtown gibt mir einen neuen Einblick in die Welt von Cyberpunk 2077. Stärker als noch im Hauptspiel wird mir hier die Kluft vorgezogen zwischen den Superreichen in den exklusiven Clubs, die vor Luxus nur so triefen, und der untersten Schicht, die fürs Überleben ihre eigene Moral und ihre Werte hintergehen muss. So bizarr das auch klingt: Dogtown gehört mit all seinen Slums, zerbombten Straßen, aber auch mit seinem Club, den Bars und all den überraschenden Schauplätzen, die ich euch nicht vorwegnehmen möchte, zu den schönsten Flecken. Nicht nur in Night City, sondern für mich auch im gesamten Rollenspielgenre.

### Die Fixer-Gigs sind kaum wiederzuerkennen

Tolle und nervenaufreibende Geschichten finden sich aber nicht nur in der Hauptquest von Phantom Liberty. Ich lege euch ganz stark ans Herz, euch genug Zeit für die ganzen tollen Fixer-Gigs zu nehmen. Ja, richtig gehört!

# REISEFÜHRER DURCH DOGTOWN



Harold zieht echt eine gute Show im Stadion ab, wenn er einem eine Waffe verticken will.



Hier gibt's die besten Ramen jenseits von Kabuki, ehrlich!



Gitarrensolo dank eines von V getreteten Roboters.



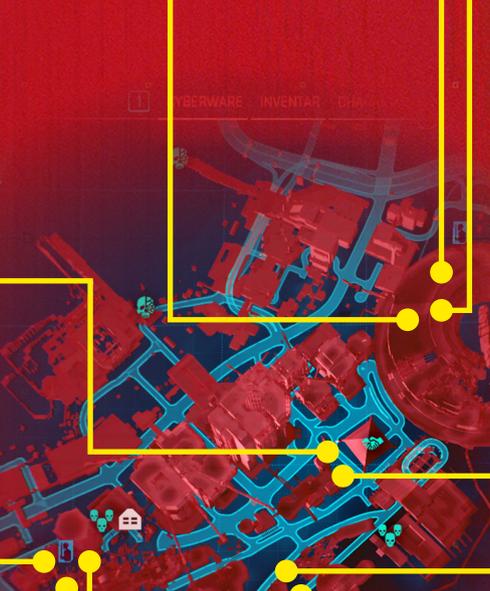
Das Heavy Hearts ist der beste Club von Dogtown – na ja, auch der einzige.



Fixer Mr. Hands führt nur selten Verhandlungen in seiner Suite.



In der Bar The Moth in den Stacks bleibt genug Zeit für einen Drink. Oder zwei.



Manchmal finden wir in den Heights auch einen Fußball.



In den Stacks spielen Kinder im Sand.



Die Deko in den Luxor Heights verändert sich ständig, nicht immer zum Guten.



Ein Baum voller Erinnerungen und Hoffnungen.



Das war mal Kunst in den Luxor Heights, heute hängen hier vor allem Leute ab.

Mr. Hands spielt mir als Fixer in Dogtown wie gewohnt den einen oder anderen Auftrag zu. Die kleinen Missionen haben sich aber einer gewaltigen Schönheitskur beim Ripperdoc unterzogen, denn sie sind kaum wiederzuerkennen! Waren die Fixer-Gigs im Hauptspiel zum großen Teil simple »Geh nach X und hole Y, die Details stehen in meiner Textnachricht«-Missionen, überraschen mich die neuen Quests mit voll inszenierten und abwechslungsreichen Geschichten. Manche von ihnen starten sogar weitere Nebenmissionen. Jeder Gig stellt mir neue Charaktere vor, lässt mich in ihren Alltag und ihre Lebensrealitäten eintauchen und führt mich an unerwartete

Orte. Hier lerne ich nicht nur, wie Night City und die vielen Menschen darin ticken, sondern stehe immer wieder grübelnd vor kniffligen moralischen Zwickmühlen. Manche Gigs lassen mich lange Zeit nicht los, weil ich mir nicht sicher bin, ob ich denn wirklich die richtige Entscheidung getroffen habe. Andere Gigs bringen mich zum Lachen, weil sie so absurde Charaktere einführen, die sich aber trotz ihrer ungewöhnlichen Art perfekt in die Welt von Cyberpunk 2077 einfügen. Durch wiederum andere Missionen lerne ich mehr über die Hintergründe von Konzernen, Gangs, die Geschichte von Night City und, und, und.

Einige der Gigs bleiben mir sogar länger in Erinnerung als so manche Hauptmission aus dem Grundspiel, weshalb ich euch an dieser Stelle gar nicht mehr darüber erzählen möchte. Das solltet ihr selbst erleben.

## Kreative Bosskämpfe mit kleiner Schwäche

Viele kreative Ideen flossen auch in die Konzeption der Bosskämpfe in Phantom Liberty. In Haupt- und Nebenquests stellen mich die starken Gegenspieler vor deutlich interessanteren und abwechslungsreicheren Herausforderungen, als es noch im Hauptspiel der Fall war. Es reicht nicht, einfach nur die

Knarre draufzuhalten und zu warten, bis der Lebensbalken auf null runtertickt. Bei manchen Bossen muss ich mich mit dem Angriffsmuster vertraut machen oder erst die Minions aus dem Weg schaffen. Bei einem Kampf bin ich auf die Unterstützung meines Partners angewiesen, ohne den ich keinen Schaden austeilen kann. Einen anderen Boss besiege ich komplett ohne Kampf.

Einziger Wermutstropfen: Wie schon im Hauptspiel zwingt auch Phantom Liberty mir bei den meisten Bosskämpfen eine Handrauf-Spielweise auf. Mein eigentlicher Stealth-Netrunner und Katana-Nahkämpfer V muss in Bosskämpfen dann doch Schrotflinte und Sniper-Gewehr auspacken. Das Spiel zeigt mir immer genau eine Möglichkeit auf, wie ich die Bosse erledigen kann, so es denn zum Kampf kommt.

Als Nahkämpfer steigt außerdem der Schwierigkeitsgrad teils unverhältnismäßig, weil die meisten Bosse von Angesicht zu Angesicht deutlich härter und präziser aussteilen als mit Sicherheitsabstand. Und meine Stealth-Taktik kann ich sogar komplett vergessen. Das zerstört zwar nicht unbedingt den ganzen Spielspaß, fühlt sich aber trotzdem nach einem Bruch an. Es kann auch unter Umständen frustrieren, wenn ich meinen Build komplett auf Stealth auslege, dann aber ohne jegliche Skills und Optimierungen den Revolver zücken muss.

Apropos Schwierigkeitsgrad: Die perfekte Schwierigkeit liegt nach wie vor irgendwo zwischen »Normal« und »Schwer«. Nach etwa Level 20 wurde mir das Spiel auf dem normalen Schwierigkeitsgrad etwas zu

## MEINUNG

Gloria H. Manderfeld  
@nerdgedanken



Phantom Liberty bietet eine vielschichtige Hauptgeschichte, Nebenmissionen von skurril über witzig bis bitter und ein authentisches Gebiet mit Wiedererkennungswert samt vielen Aufgaben. Gerade die sich um die Agenten Reed, Alex und Songbird entwickelnde bittersüße Handlung ist extrem gut gelungen, am liebsten hätte ich noch viel mehr Zeit an ihrer Seite verbracht. Über allem steht wie schon in der Hauptgeschichte von Cyberpunk 2077 die Frage, was man fürs Überleben alles zu tun bereit ist und ab wann man alle Menschlichkeit verliert. Es erwartet euch ein emotionaler, spannender Ritt, der aber noch etwas Luft nach oben hat: Statt abwechslungsreicher Lösungswege erwarten euch mitreißend inszenierte Schlauchlevels, die Entscheidungsfreiheit gekonnt vorgaukeln; auch der Amnesia-Ausflug hätte nicht sein müssen. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau: Mit Phantom Liberty wird Cyberpunk 2077 spürbar runder, vielfältiger und vor allem tiefgründiger.

## ABZUG FÜR BUGS UND GLITCHES IN PHANTOM LIBERTY

Leider kommt auch die Erweiterung nicht ohne Bugs und Glitches aus. Letztere fallen teils stärker auf als im Hauptspiel, das dank zahlreicher Patches in einem besseren Zustand ist als zu Release. Zu den größten Bugs, auf die wir gestoßen sind, gehören:

- eine durch den Boden gesunkene Leiche, die wir für den Fortschritt der Story eigentlich looten müssen
- eine Quest, die wir nicht beenden können, weil sich ein Tor nicht öffnet
- eine fehlende Auftraggeberin, die nicht zur abgemachten Zeit am Treffpunkt erscheint
- visuelle Bugs und Glitches

Diese Bugs machen Phantom Liberty nicht komplett unspielbar, und in den meisten Fällen hilft auch ein Neuladen des Spielstandes, ärgerlich ist es trotzdem. Dafür ziehen wir drei Punkte bei unserer Wertung ab.

Hier ist eine Fahrzeugmission direkt auf unserem Motorrad gespawnt.



leicht, und ich musste hochstufen. Hier hat sich an der Balance seit dem Hauptspiel also nicht merklich was verändert.

### Die Kräfte des Relics

Das kostenlose Update 2.0 krepelt die Skill-Bäume von Cyberpunk 2077 komplett um. Warum sich das Experimentieren mit Builds jetzt so viel spaßiger und belohnender anfühlt, lest ihr in unserem großen Kontrollbesuch ab Seite 78. Phantom Liberty hat aber noch einen besonderen Skilltree im Monowire-Ärmel: den Relic-Baum. Um die Relic-Fähigkeiten freizuschalten, brauche ich spezielle Punkte, die ich teilweise wäh-

rend der Quests von Phantom Liberty bekomme, teilweise aber an bestimmten Orten in Dogtown einsammeln kann. Warum ich diese Schnitzeljagd für die Punkte auf mich nehmen muss, wird mir zwar in der Geschichte erklärt, sie spielt sich aber wie eine typische Open-World-Sammelquest. Schnarch! Das wirkt im Vergleich zu den meisten anderen Inhalten von Phantom Liberty arg uninspiriert – aber dafür ist die Belohnung umso spannender!

Die Fähigkeiten aus dem Relic-Baum sind nicht dafür gedacht, meine anderen Skills zu ersetzen, sondern bilden eine gelungene Ergänzung zu meinem bereits bestehenden

Schwachstellen der Gegner werden uns durch einen Relic-Skill nun angezeigt und ermöglichen kritische Treffer.



Netrunner-Katana-Build. Wenn ich etwa in »Schwächenanalyse« investiere, werden mir die Schwachpunkte meiner Gegner durch ein Viereck markiert. Ein Treffer in diesem Bereich garantiert mir kritischen Schaden. In vielen Fällen reicht dann auch ein einziger Hieb meines Katanas aus, damit mein Gegner umkippt wie ein nasser Sack Reis.

Aber auch meine Cyberware profitiert davon. So kann ich meine Mantis-Klingen upgraden und tödliche Sprungangriffe ausführen. Oder mit meinen Gorillaarmen Gegner reihenweise mit geladenen Schockwellen zu Boden werfen. Oder ich verschaffe mir einen Stealth-Vorteil, weil die Zeit beim Schleichen langsamer verläuft, wenn ich entdeckt werde. Der Relic-Skilltree bringt damit noch mehr Spaß, Dynamik und Taktik in die sonst schon mit Update 2.0 stark überarbeiteten Kämpfe. Da drücke ich auch ein Auge bei der unnötig langweiligen Punktebeschaffung zu. Zumal sich die meisten Relic-Punkte bequem im direkten Umfeld von Haupt- und Nebenquests finden lassen.

### Neue Open-World-Aktivitäten

Neben zahlreichen neuen Quests werden mit Phantom Liberty auch zwei neue Open-World-Aktivitäten eingeführt: Fallschirmabwürfe und Fahrzeugmissionen. In regelmäßigen Abständen höre ich ein lautes Dröhnen, wenn über Dogtown ein Loot-Container abgeworfen wird. Rote Rauchsäulen zwischen den Hochhäusern markieren den Landeplatz, bedrohliche Musik warnt mich, dass ich mich ganz in der Nähe der Abwurfzone befinde. Möchte ich einen kleinen Schlenker einlegen und den Loot an mich reißen, kann ich in eine Handvoll Szenarien reinstolpern. Manchmal habe ich Glück und kann ungestört zum Container spazieren und den Inhalt einsacken. Manchmal sind die Barghest-Söldner schneller vor Ort und bewachen die Ware, sodass ich mich erstmal durch gepanzerte Gegner schleichen oder ballern muss.

Aber auch kleine Gang-Kämpfe zwischen Barghest und den Voodoo Boys sind möglich. Hier kann ich mich entscheiden, ob ich



Rauchsäulen markieren die Abwurfstellen der Loot-Container.

mitmischen möchte oder lieber von Weitem entspannt zuschaut, bis nur noch wenige Gegner übrig bleiben.

Fahrzeugmissionen erkenne ich an kleinen türkisen Lenkradsymbolen auf der Map. Hier soll ich Autos klauen und sie für meinen Fixer Muamar »El Capitán« Reyes an bestimmte Orte bringen. Dabei setzt Phantom Liberty natürlich voll auf das neue Fahrzeugkampfesystem des 2.0-Updates.

Während ich zum Zielort rase, nehme ich gleichzeitig die Verfolger aufs Korn, zerschleße die Reifen von Motorrädern oder erledige gezielt durch die Windschutzscheibe den Fahrer einer Limousine. Es gibt allerdings auch Fahrzeugmissionen, die komplett kampfflos auskommen und in denen ihr das geklaute Auto »nur« möglichst schnell oder unversehrt abliefern müsst. Das macht durchaus Laune, ohne allerdings auch nur ansatzweise das anarchische Straßenchaos der GTA-Verfolgungsjagden zu erreichen.

### Ein Segen und ein Fluch

Auf der einen Seite lohnen sich diese neuen Open-World-Aktivitäten so richtig. Als Belohnung bekomme ich nämlich oft epische oder gar legendäre Waffen, Upgrade-Komponenten, Cyberware, Quickhacks und so weiter. Die Fahrzeugmissionen geben mir sogar einen Rabatt auf den Kauf von (teils bewaff-

neten) Autos oder Motorrädern. Den Rabatt kann ich bis zu 100 Prozent stapeln und bekomme damit meinen neuen fahrbaren Untersatz quasi geschenkt.

### MEINUNG

André Baumgartner  
@playtyper



Phantom Liberty hat mich überrascht. Ich mochte das Hauptspiel trotz des holprigen Starts sehr gerne, habe damals rund 200 Stunden darin versenkt. Dennoch verblieb ich am Ende mit dem faden Beigeschmack, dass der Welt etwas fehlte. Knapp 50 weitere Stunden später verlasse ich Dogtown mit dem gegenteiligen Gefühl. In dem überschaubaren neuen Gebiet steckt ein gut abgeschmeckter Sud all jener Elemente, die in Cyberpunk 2077 großartig waren: eine vielschichtige Story mit zahlreichen moralischen Grautönen, rasant-befriedigendes Gameplay und ein Soundtrack zum Niederknien. Da wird es fast zur Nebensache, dass es darüber hinaus der Vorzeigetitel für spielbares Pathtracing ist, obgleich die Hardware-Hürde selbst mit Frame Generation ungebrochen hoch bleibt.

Auch Keanu Reeves wirft seine geballte Starpower zurück in den Mix und wird dabei nun von dem nicht minder anbetungswürdigen Idris Elba unterstützt. Es mag uns nie vergönnt sein, den schnittigen Briten als James Bond auf der großen Leinwand zu bewundern, doch seine Rolle in Phantom Liberty kommt einem solchen Erleben verdammt nahe. Und als wäre das noch nicht genial genug, hält der talentierte Musiker zudem als DJ für einen der drei neuen Radiosender her, während ein weiterer von der Fan-Community befüllt wurde.

Ja, ich glaube, ich kann Phantom Liberty zweifelsfrei als eine der besten Erweiterungen seit Blood & Wine bezeichnen, insbesondere da sie sich so wunderbar nahtlos in Night City einfügt. Und als einen der besten Spionage-Thriller seit Deus Ex, welches ich jetzt natürlich auch sofort wieder installieren muss!



Hier kämpfen Barghest-Söldner und Voodoo Boys um die Beute. Wir schauen erstmal zu.

Auf der anderen Seite wollen sich diese Endlosmissionen nicht so wirklich in die sonst so stimmige Open World von Dogtown einfügen. Cyberpunk 2077 ist keine Sandbox, kein klas-

## MEINUNG

Natalie Schermann  
@theycallme\_lie



Ich wusste, dass CDPR mich nicht enttäuschen wird, was die Story und die Charaktere angeht, und habe mich einfach nur auf mehr von dem gefreut, was ich schon aus Cyberpunk 2077 kannte. Ich hätte aber niemals damit gerechnet, dass mich Phantom Liberty nochmal so stark überraschen kann, dass ich es stellenweise sogar besser finde als das Hauptspiel. Zu der fantastischen Story und den komplizierten Charakteren gesellt sich eine meisterhafte Inszenierung der Quests, die mich ab der ersten Sekunde nicht mehr losgelassen hat. Ich kam aus dem Staunen kaum noch heraus, wenn mir das Addon schon wieder eine neue Spielmechanik in der Hauptquest präsentiert, mich an spektakuläre Orte entführt oder mir Entscheidungen vorgesetzt hat, auf die ich keine Antwort hatte.

Auch die Fixer-Gigs gehören zu meinen Highlights. Ich liebe kleine Geschichten in großen Welten, und Phantom Liberty ist das beste Beispiel dafür, dass es keine epischen Storystränge braucht, um mich mitzureißen, mir neue Seiten der Welt zu offenbaren und denkwürdige Charaktere zu erschaffen.

Auch Dogtown wird mir noch lange Zeit in Erinnerung bleiben. CDPR hat aus dem neuen Bezirk eine richtige Story-Open-World gemacht, wie ich sie in der Form noch nie erlebt habe. Es ist die perfekte Kulisse für die Geschichte, die uns Phantom Liberty erzählen möchte. Weil ich durch Dogtown auch so viel über die Welt von CP2077 lernen konnte, wollte ich die Zone, die eigentlich so abstoßend ist, gar nicht mehr verlassen.

Absolut von den Socken gehauen hat mich auch die Tatsache, dass Phantom Liberty als fast eigenständiges Spiel funktionieren kann. Nach dem Abschluss des Addons konnte ich direkt zum Epilog springen, ohne auch nur eine einzige weitere Quest aus dem Hauptspiel zu beenden. Es fühlt sich an, als hätte ich eine alternative Version von Cyberpunk 2077 gespielt. Dazu hat natürlich auch Update 2.0 maßgeblich beigetragen, das ich für euch in einem separaten Artikel ausführlich getestet habe.

Nach meinem etwa 40-stündigen Durchgang (ein paar Hauptspielmissionen eingerechnet) bin ich – auf eine gute Art! – emotional ordentlich ausgelaugt, knabberne immer noch an meinen Spielerentscheidungen, trauere um den Verlust von lieb gewonnenen Charakteren und bin auf dem besten Weg zu einem Spiel-Hangover. Wenn ihr euch also immer noch unsicher seid, ob sich ein neuer Durchgang für Phantom Liberty lohnt: Ja, sowas von!

sches Open-World-Spiel. Night City überzeugt in erster Linie als Kulisse für eine orchestrierte Story. Das Einführen von derartigen Aktivitäten macht nur deutlich, wie stark der Bruch zwischen dieser durchgeplanten Spielerführung und der Open World ist. Zwar fällt mir manchmal ein Fallschirmabwurf direkt vor die Füße, wenn ich auf dem Weg zu einer Mission bin, die meiste Zeit muss ich die Beschäftigungen aber gezielt ansteuern. Genauso wenig entstehen neue Quests aus Dingen, die ich zufällig in der Welt erlebe. Ja, das war im Hauptspiel nicht anders, aber in Dogtown fällt mir das nochmal stärker auf, wo die Dichte an brillanten Storys höher ist als im Rest von Night City. Die optionalen endlosen Beschäftigungen fühlen sich umso mehr nach typischen Open-World-Aktivitäten an und reißen aus dem sonst so kohärenten und immersiven Spielfluss.

Dadurch, dass die Abwurforte zudem geskriptet sind und auch immer die gleichen fiesen Fratzen an den gleichen Stellen Fahrzeuge bewachen, büßt Dogtown nach nur wenigen Fallschirm- und Fahrzeugmissionen ein wenig an Glaubwürdigkeit ein.

### Eine schwere Entscheidung

Natürlich ist es kein Zufall, dass mich Phantom Liberty auf eine hochdramatische Storyreise mitnimmt und währenddessen bei wirklich jeder Gelegenheit Zweifel an den Charakteren und meinem Vorhaben streut. Vor dem letzten Storyakt stellt mich das

## SONDERHEFT CYBERPUNK 2077

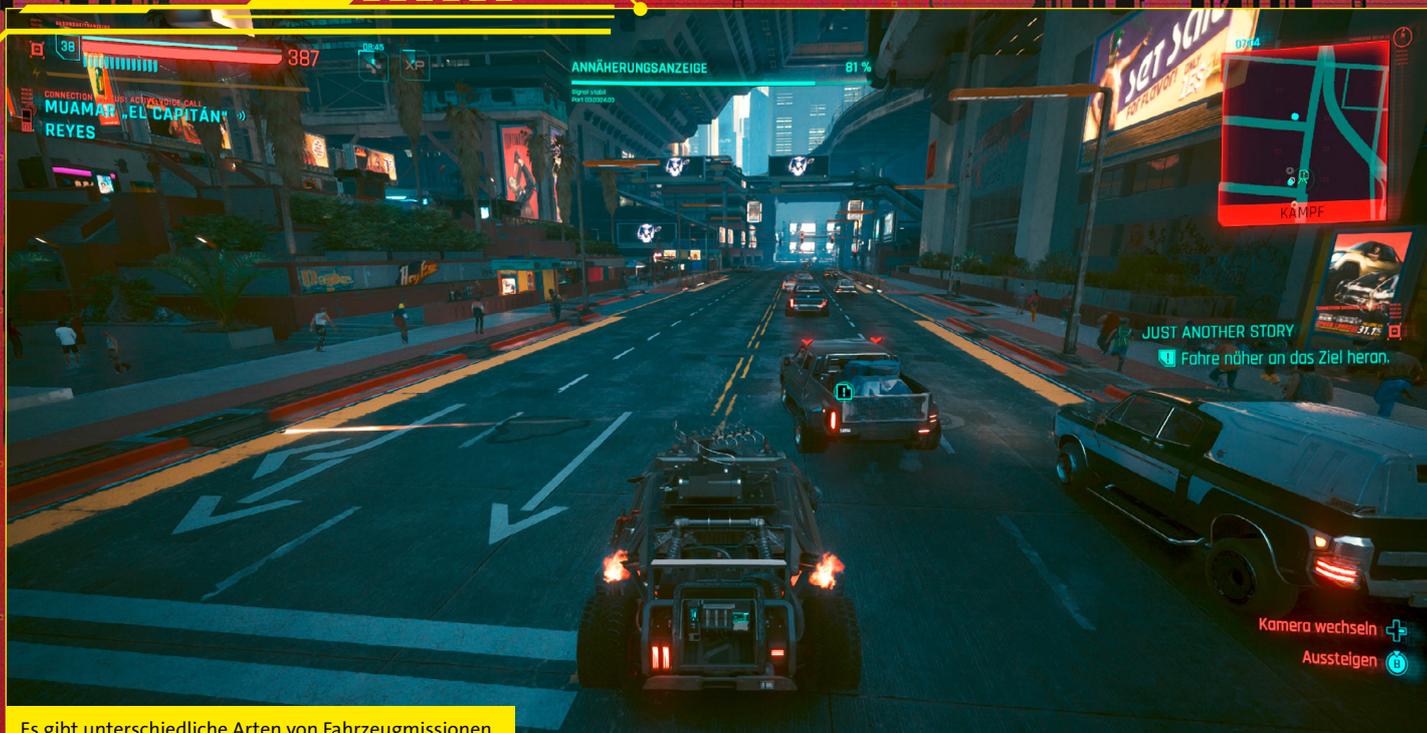
Unser Test zeigt: Das Update 2.0 krempelt Cyberpunk 2077 ordentlich um, zugleich erweitert Phantom Liberty die Spielwelt immens. Der Clou: Wer 2021 unser großes Sonderheft zum Spiel bei uns bestellt hat (oder es jetzt tut!), bekommt von uns ein Epaper mit der Komplettlösung zu Phantom Liberty gratis.

Obendrein gibt's drei Skill-Guides zu unseren Lieblings-Builds im Spiel, etwa zum brutalen. Katana-Killer oder der schlauren Techdivin. Somit hat ihr eine umfassende Komplettlösung für das Hauptspiel sowie das Addon zur Hand und bekommt obendrein nützliche Guides für das mit Update 2.0 runderneuerte Spiel. Die große GameStar Black Edition zu Cyberpunk 2077 – jetzt gleich bestellen! [www.gamestar.de/cyberpunk](http://www.gamestar.de/cyberpunk).



Addon noch vor eine der schwersten Entscheidungen, die ich je in einem Rollenspiel fällen musste. Und meine Wahl hat große Konsequenzen: Je nachdem, welchen Pfad ich wähle, verändert sich nämlich der gesamte Queststrang für das etwa fünfstündige Finale der Erweiterung. Ich spreche hier





Es gibt unterschiedliche Arten von Fahrzeugmissionen, hier müssen wir uns an einen Lieferwagen annähern.

nicht von kleinen Änderungen wie etwa leichten Abweichungen in Dialogen. Mein Weg führt mich beispielsweise direkt zu einem Bosskampf, den mein Co-Tester Heiko gar nicht zu sehen bekommt.

Wir entscheiden über Leben und Tod unterschiedlicher Charaktere, erleben die Story aus unterschiedlichen Blickwinkeln, besuchen komplett andere Orte. Aber in jedem Fall ist das Finale von Phantom Liberty ein emotionaler Fleischwolf und steht der spektakulären Eröffnung des Addons in nichts nach. Sowohl für Heiko als auch für mich endet Phantom Liberty mit einem riesigen Knall, einer überraschenden Abschlussmission und sehr vielen moralischen Fragen. Abhängig davon, welche Entscheidungen wir in den letzten fünf Stunden treffen, kann sich nach Abschluss der Hauptstory von Phantom Liberty zudem ein Kapitel für V schließen – oder eine weitere Tür zu einem neuen Epilog öffnen. So oder so lohnt es

sich definitiv, Phantom Liberty mindestens zweimal zu spielen, wenn ihr wirklich alles an Handlung und Erleben mitnehmen wollt. Und glaubt mir, das wollt ihr.

### Phantom Liberty macht das, was CD Projekt am besten kann

CD Projekt Red hat für Phantom Liberty einen spannenden Ansatz gewählt. Und diese Idee geht voll auf: Dogtown ist eine kleine, vom Rest von Night City abgeschotterte Open World. Gefüllt ist sie in erster Linie mit dem, was CDPR am besten kann: Geschichten. Dabei ruhen sich die Entwickler aber nicht einfach nur auf guten Storys und glaubwürdigen Charakteren aus, sondern setzen bei der Inszenierung im Vergleich zum Hauptspiel noch eine ganze Schippe drauf. Selbst wenn ihr Cyberpunk 2077 also schon mehrfach auf 100 Prozent durchgespielt habt, wird euch Phantom Liberty überraschen. ★



Den neuen Relic-Skilltree leveln wir mit speziellen Punkten.

## CYBERPUNK 2077 PHANTOM LIBERTY

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 3570K / FX-8310  
GTX 780 / Radeon RX 470  
8 GB RAM, 83 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 4790 / Ryzen 3 3200G  
RTX 4090 / RX 7900 XTX  
16 GB RAM, 83 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- abwechslungsreiche Schauplätze
- meistert »Show, don't tell«
- Dialoge glaubwürdig
- erstklassiger Soundtrack
- Ray- und Pathtracing

### SPIELEDISIGN



- Abwechslung
- Quests und Gigs greifen Hand in Hand
- mehrere Lösungswege
- anspruchsvolle Bosskämpfe
- Trennlinie zwischen Story und Welt

### BALANCE



- knüpft nahtlos an Hauptspiel an
- neuer Relic-Skilltree
- neue Waffen Spaßig
- Bosskämpfe nur Gewalt
- Schwankungen im Schwierigkeitsgrad

### ATMOSPHERE / STORY



- hochdramatische Story
- emotionale Bindungen
- Dogtown atmet Cyberpunk
- Fixer-Gigs auf hohem Niveau
- erweitert Lore um neue Facetten

### UMFANG



- etwa 25-stündige Haupthandlung
- zahlreiche Nebenmissionen
- für Kenner neue Erfahrung
- unterschiedliche Spielverläufe
- neues Ende

### ABWERTUNG

Gelegentliche Bugs in Haupt- und Nebenquests stören den sonst so packenden Spielfluss.



-3

### FAZIT

Phantom Liberty liefert eine der besten Geschichten des Rollenspielgenres und präsentiert Cyberpunk 2077 in Bestform.

