

Kontrollbesuch: Cyberpunk 2077

ENDLICH DIE 90

Genre: Rollenspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: CD Projekt Red Termin: 10.12.2020 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 60 Stunden Preis: 60 Euro DRM: nein (GOG.com) Enthalten in: –

Fast drei Jahre nach Release erscheint mit Phantom Liberty das erste Addon für Cyberpunk 2077. Gleichzeitig krepelt das kostenlose Update 2.0 ganz schön viel am Spiel um – und an unserer Wertung! Von Natalie Schermann



Finisher gehören zu den neuen Perks, die ihr mit der Zeit freispielen könnt.

»Da waren Einschusslöcher in der Windschutzscheibe!« Als mir Heiko vor einigen Monaten nach Anspielen der Preview-Version von Cyberpunk 2077: Phantom Liberty von den ganzen Änderungen erzählt, freue ich mich teilweise mehr auf das neue Update 2.0 als auf das Addon selbst. Da weiß ich noch nicht, wie sehr mir die Erweiterung den Frontalkortex wegpusten würde. Aber auch der neue kostenlose Patch, der bereits am 21. September erschienen ist, hat es in sich: Skill-Bäume werden komplett umgekrempelt, die Polizei fahndet jetzt nach mir, ich kann hinter dem Steuer nicht nur Textnachrichten verschicken, sondern auch endlich meine Waffe zücken, und fürs Craftern brauche ich keine Perks mehr! Doch macht das Cyberpunk 2077 zu einem besseren Spiel? Und kommt nach fast drei Jahren endlich die goer-Wertung und damit der Platin-Award?

Für das neue Update 2.0 und Phantom Liberty habe ich über 50 Stunden mit Cyberpunk 2077 verbracht, um euch genau diese Fragen zu beantworten. Dabei gehe ich übersichtlich nacheinander auf die wichtigsten Änderungen ein und erkläre, wie sich die Mechaniken verändert haben und was das für das Spielgefühl bedeutet.

Überarbeitete Perks und Skill-Bäume

Das mit Abstand größte Highlight von Update 2.0 sind die von Grund auf überarbeiteten Skill-Bäume. Jeder Talentbaum besitzt jetzt vier Stufen (Neuling, Profi, Phänomen, Legende), die nach und nach durch Erreichen bestimmter Attributswerte freigeschaltet werden. Zudem sind die einzelnen Bäume in klare Pfade eingeteilt – je nachdem welchen Build ihr spielen und in welche Fähig-

keiten ihr investieren möchtet. Die Perks konzentrieren sich jetzt auch viel mehr darauf, nicht nur prozentuale Schadenszahlen von bereits bestehenden Fähigkeiten zu ändern und passive Buffs zu verteilen, sondern regelmäßig komplett neue Spielweisen und -mechaniken einzuführen. Der neue Maximallevel 60 (nur mit Addon) erlaubt es euch, euch hier so richtig auszutoben.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf meisterhaft inszenierte Storys steht.
- ... euch glaubhafte Charaktere wichtig sind.
- ... ihr Cyberpunk 2077 mit neuem Spielgefühl erleben möchtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ein SciFi-GTA erwartet.
- ... euch viel Entscheidungsfreiheit wichtig ist.
- ... ihr euch neue Storyinhalte erhofft.

Ein überarbeitetes Fertigkeitensystem sammelt während des Spielens ganz nebenbei Punkte und schaltet damit Vorteile wie verringerte Sichtbarkeit oder mehr Speicherkapazität für mein Cyberdeck frei. Je nach Spielweise werden passende Fertigkeiten gelevelt, die im Hintergrund ganz unauffällig eure Builds unterstützen.

Wie spielt sich das?

Die neuen Talentbäume bringen deutlich mehr Dynamik und Abwechslung in die Kämpfe und unterschiedlichen Spielstile. Ich hätte nicht gedacht, dass ich Cyberpunk 2077 jemals nochmal ernsthaft als Netrunner-Nahkämpfer spielen werde. In meinen bisherigen Durchgängen erschien mir der Build zu frustrierend und bot mir zu wenig Abwechslung. Die neuen Perks hingegen füllen genau die richtigen Lücken. Mit meinem Katana blocke ich nicht nur Schüsse ab, sondern lenke die Kugeln direkt auf meine Gegner um. Falls dann noch jemand steht, lege ich ihn mit meinem Finisher »Bladerunner« ganz schnell für immer schlafen. Auch das neue Sprinten und der Air-dash (ein Vorwärtsschub in der Luft) helfen mir als Nahkämpferin, mich schnell in die richtige Position zu bringen, um Gegnern meine Klinge ins Gesicht oder in andere Weichteile zu drücken.

Auch das Hacken fühlt sich ein ganzes Stück taktischer an als bisher. Ich kann Quickhacks jetzt stapeln und so beispielsweise einer Patrouille gleich dreimal »Überhitzen« auf den Pelz jagen. Mein Gegner brutzelt also schnell weg, noch bevor er Alarm schlagen kann. Werde ich von gegnerischen Netrunnern angegriffen, kann ich ihre Position mit »Konter-Hack« ausmachen,



Cyberware gibt euch jetzt Panzerung, verbraucht aber auch Platz.



Autos könnt ihr jetzt hacken und euren Verfolgern das Leben zur Hölle machen.



sie durch Wände hindurch hacken und den Stauseffekt sogar auf weitere Gegner in ihrer unmittelbaren Nähe übertragen.

Beim Schleichen kann ich die Zeit verlangsamten. Mit stumpfen Waffen kann ich Gegner umrennen und sie zu Boden werfen. Ich kann Gegenspieler aus der Luft erledigen. Oder ich skille mich an die Grenze zu einem Cyberpsycho hoch und kann für kurze Zeit meine Gesundheitspunkte opfern, um mehr Schaden um mich herum auszuteilen.

Die neuen Skilltrees erlauben so viel mehr Build-Experimente. Perks sind jetzt nicht mehr reine Zahlen, die im Hintergrund irgendwelche Werte ändern. Ich muss stattdessen mein Spielverhalten regelmäßig anpassen, um die Vorteile der Fähigkeiten zu nutzen. Das hält das Gameplay frisch und fühlt sich unheimlich belohnend an, wenn ich mir eine neue Taktik zusammengebaut habe. So macht jeder Build nun auch gleich viel Spaß, und Netrunner stehen etwa nicht mehr im Schatten von Pistolen-Builds.

Überarbeitete Cyberware und neues Kapazitätssystem

Mit 2.0 wird auch die Cyberware noch mehr in den Fokus des Gameplays gerückt. Wer jetzt mehr »Pew Pew« einstecken möchte, muss sich nicht länger pinke Latex-Hosen und bauchfreie Grafik-Ts überstülpen. Der Rüstungswert wird nämlich hauptsächlich von den ausgerüsteten Cyberware-Modulen bestimmt. Die Werte aller Module ergeben zusammen dann die Panzerung von V.

Zur Rüstung hinzu kommt ein zweiter Wert, den neuerdings alle Module besitzen: die Cyberware-Kapazität. Zu Beginn hat V nur Platz für wenige Implantate. Ist die Grenze erreicht, kann keine Cyberware mehr installiert werden. Wollt ihr diese Begrenzung erhöhen, reicht es, einfach nur zu leveln – oder ihr investiert in die Edgerunner-Perks aus dem Technologie-Skilltree.

Auf dem Motorrad könnt ihr auch eure Nahkmpfwaffen zücken.



Cyberware-Module sind übrigens nicht mehr an eure Street Cred oder ein Attribut gekoppelt, um sie benutzen zu können. Manche Implantate benötigen zum Freischalten aber einen besonderen Perk im Technologiebaum. Eure Attributswerte haben dann Einfluss auf die Fähigkeiten der Cyberware.

Wie spielt sich das?

Die Entscheidung, Cyberware jetzt wichtiger zu machen, passt nicht nur perfekt zu dieser Welt und ergibt endlich Sinn (Warum hat mich eine Jeansjacke vor MGs beschützt?), sondern gibt mir nun auch mehr Motivation, mit den Modulen herumzuspielen. Ist mir eine hohe Panzerung wichtig? Oder will ich lieber möglichst viel Schaden austeilen? Das Zusammenpuzzeln von Cyberware macht Spaß und lässt mich auch bisher ungenutzte Module ausprobieren. Einen Gang zum Ripperdoc zwingt euch das Spiel aber trotzdem nicht auf. Ihr könnt euch nach wie vor dazu entscheiden, nicht viel in Cyberware zu in-

vestieren, wenn das nicht zu eurem Spielstil oder eurer Rollenspielgeschichte passt. Manche Kleidungsstücke geben euch nach wie vor Rüstungspunkte, etwa gepanzerte Westen. Außerdem kommen besonders Stealth-Builds auch lange gut ohne hohe Panzerung aus. Auf höheren Schwierigkeitsgraden solltet ihr aber vielleicht doch über ein Investment in Chrom nachdenken.

Autokämpfe und Verfolgungsjagden

Bis auf ein paar geskriptete Verfolgungsjagden aus der Hauptstory erinnerten Autokämpfe in Cyberpunk 2077 bisher eher an harmlose Autoscooter von der Kirmes, wenn dabei Gegner gerammt wurden. Mit 2.0 kann V seine Waffe jetzt aber endlich auch hinterm Steuer zücken! Durch Drücken der Alt-Taste wechselt ihr schnell in den Schießmodus und teilt tödliches Blei aus, während ihr mit 180 über die Autobahnen von Night City brettet. Neu sind auch bewaff-

WEITERE ÄNDERUNGEN VON UPDATE 2.0

- Das Sichtfeld beim Autofahren in der Ego-Ansicht wurde deutlich erweitert, und auch die Minimap zoomt noch weiter raus. So verpasse ich garantiert keine Ausfahrt mehr!
- Das User-Interface wurde optimiert, etwa im Questlog oder beim Telefon. In letzterem kann ich jetzt super einfach zwischen Telefonaten und Nachrichten hin- und herwechseln.
- Die drei neuen Radiosender bilden eine tolle Ergänzung zu der bereits bestehenden musikalischen Untermalung und machen die Rasereien durch Night City noch vergnüglicher.
- Händler verkaufen jetzt thematisch passende Items, die es nur bei ihnen gibt.
- Es gibt neue Designs für die Regenschirme, die noch mehr Cyberpunk-Flair nach Night City bringen.

Besonders spannend sind die Spezialfähigkeiten von legendären und ikonischen Waffen (gelber Beschreibungstext).



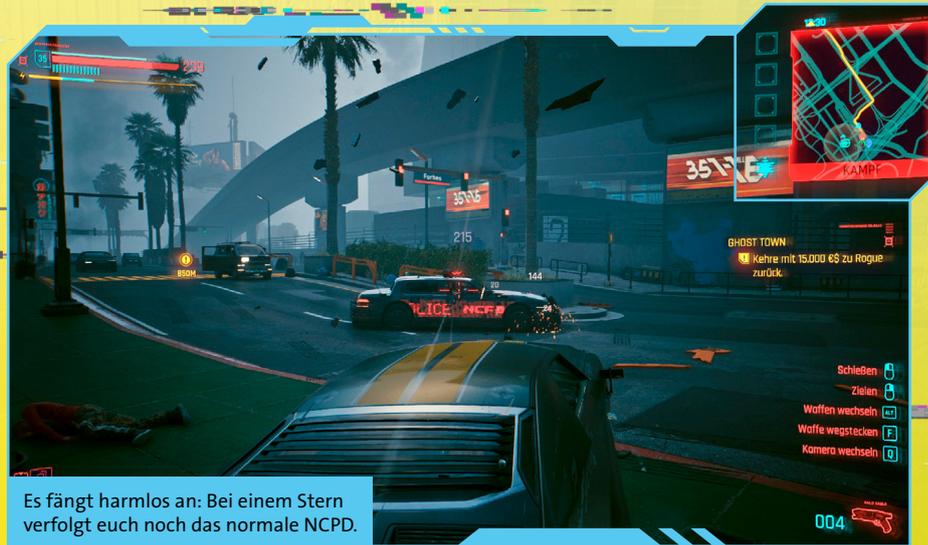


gleich da.

nete Fahrzeuge, die mit Maschinengewehr und Raketenwerfern ausgestattet sind und noch mehr Verkehrschaos verursachen können. Diese Karren könnt ihr entweder einfach über die neue Auto-Website kaufen oder euch in Quests verdienen.

Wie spielt sich das?

Autokämpfe sind stellenweise noch etwas hakelig, wenn beispielsweise meine Kamera nicht ganz so will wie ich oder wenn meine Fahr-Schieß-Koordination versagt und ich gegen eine Wand klatsche. Aber abseits da-



Es fängt harmlos an: Bei einem Stern verfolgt euch noch das normale NCPD.

von machen sie wirklich Spaß: Während ich mit quietschenden Reifen vor meinen Verfolgern abhaue, kann ich nun jederzeit meine Knarre zücken und mit einem gezielten Schuss den Fahrer durch die Windschutzscheibe ausschalten. Auf meinem Motorrad fühle ich mich sogar wie ein moderner Samurai, wenn ich dabei mein Katana schwinde, um meine Gegner im Vorbeifahren zu filetieren. Oder ich packe gleich die schweren Geschütze aus und zerstöre alle Fahrzeuge mit einem Raketenmacher. Aber Vorsicht: Kugelsicher ist V im Auto nicht. Nicht nur durchbohren feindliche Geschosse die Windschutzscheibe, auch ganze Teile wie Türen können nach einer Weile des Dauerbeschusses abfallen. Hat die Karre zu viel Schaden eingesteckt, muss ich meine Beine in die Hand nehmen und abhauen, bevor das Gefährt explodiert. Zum Glück muss ich keine Reparaturkosten aufwenden: Wenn

ich das Fahrzeug das nächste Mal rufe, ist es wie von Zauberhand wieder heil.

Besondere Freude bereitet übrigens auch das Manipulieren von Vehikeln, denn diese lassen sich erstmals hacken. Ich kann darüber entscheiden, ob ein feindlicher Wagen plötzlich eine Notbremse einlegt oder umgekehrt das Gaspedal durchdrückt. Letzteres funktioniert übrigens auch wunderbar bei geparkten Fahrzeugen. Nur so als Tipp, falls mal irgendwo eine Gruppe ganz praktisch positioniert sein sollte ...

Wirklich konsequent zum Einsatz kommen die Fahrzeugkämpfe allerdings nur bei den Fahrzeugnebenmissionen im Addon Phantom Liberty, bei denen ihr ein Auto sicher von Punkt A nach B transportieren müsst. Im Hauptspiel braucht ihr eure Waffen am Steuer in der Regel nur dann, wenn ihr ganz gezielt und bewusst Stress provozieren wollt, etwa um das neue Polizeisystem zu testen.



Bei fünf Sternen kommen dann die harten Jungs von MaxTac.

Aus dem Weg, bittet KI-Fahrer weichen euch jetzt aus – mal mehr, mal weniger elegant.



MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Da spendiert CD Projekt seinem Rollenspiel-Blockbuster eine kostenlose Runderneuerung, verbessert spürbar zentrale Spielelemente, und die knauserige GameStar gibt nur einen mickrigen Punkt mehr als zum Release! Wie passt das zusammen? Nun, zum einen haben wir damals die Schwächen bei Open World, Kampf- und Loot-System nicht so stark gewichtet wie andere Kritiker. Insofern ist es nur konsequent, wenn wir auch die Verbesserungen in diesen Bereichen nicht so stark gewichtigen. Cyberpunk 2077 hat seine hohe Wertung bei uns in erster Linie wegen seiner Story und Atmosphäre bekommen. In diesen Bereichen hat sich nur wenig getan, weil es eben auch nicht nötig war – hier zählt das Rollenspiel nach wie vor zur absoluten Genrespitze.

Zum anderen sind Wertungen immer auch im Kontext ihrer Zeit zu sehen, und der Release ist inzwischen schon fast drei Jahre her. Bei einer Neubewertung müssen wir Cyberpunk 2077 auch im Vergleich mit anderen aktuellen Rollenspielen und ihrer Relevanz fürs Genre einordnen.

So sehr ich Cyberpunk 2077 persönlich liebe, so sehr merkt man eben selbst dem großartigen Update 2.0 an, dass es ein Update für ein bestehendes System ist. Die Verbesserungen sind prima funktionierende und schick aussehende Pflaster. Aber es sind eben immer noch Pflaster. Ein The Witcher 3 hat solche Pflaster nie benötigt, weil hier alles von Anfang an einen Tick besser zusammenpasste.

Das alles ist wohlgerne Kritik auf allerhöchstem Niveau! Wer von einem Rollenspiel vor allem erinnerungswürdige Geschichten, harte Entscheidungen und eine zum Schneiden dichte Atmosphäre erwartet, sollte Cyberpunk 2077 spätestens jetzt die Chance geben, das es meiner Meinung nach schon immer verdient hat.

Neues Polizeisystem

Wilde Schießereien und das Umfahren von Passanten blieben in Night City ja noch nie ungestraft, mit Update 2.0 kommt nun aber zusätzlich das von Fans lang ersehnte Fahndungssystem. Selbst wenn ihr glaubt, niemand sieht euer Verbrechen, hetzt euch das Spiel jetzt ganz viele Cops auf den Hals – und die teleportieren auch nicht mehr!

Ihr könnt bis zu fünf Sterne sammeln, je nachdem wie groß und langanhaltend der Schaden ist, den ihr anrichtet. Die Polizei reagiert auf die Eskalationsstufen mit immer stärkeren Einheiten. Bekommt ihr es auf den niedrigen Stufen zunächst nur mit Patrouillen in Autos oder auf Motorrädern zu tun, kommen später gepanzerte Fahrzeuge, Roboter und auf der maximalen Stufe sogar die harten Jungs von MaxTac zum Einsatz. Euren Status könnt ihr loswerden, indem ihr rechtzeitig vom Tatort flüchtet.

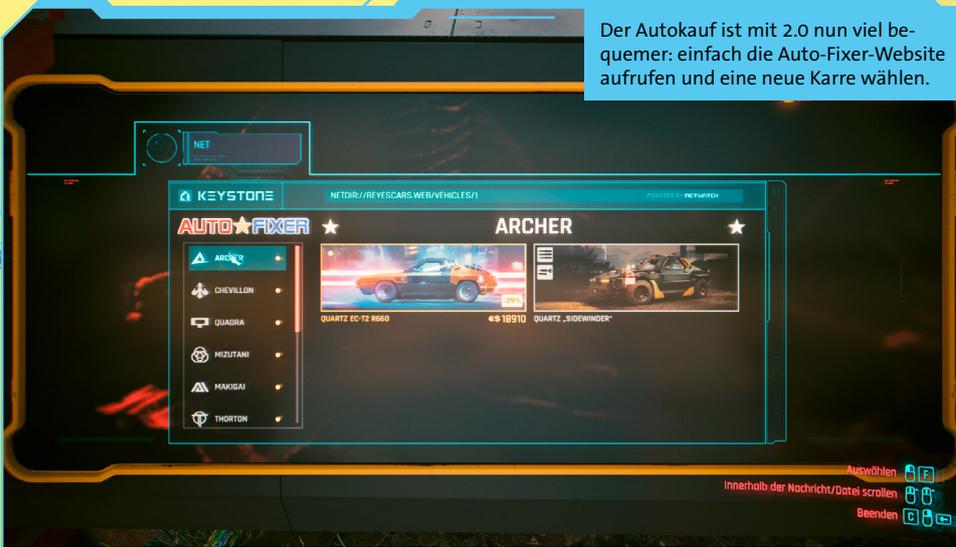
Wie spielt sich das?

Aus den geskripteten Verfolgungsjagden der Hauptquests halten sich die Gesetzeshüter raus. In Nebenquests und Aktivitäten in der Open World kann es aber durchaus vorkommen, dass das NCPD plötzlich mitmischt, wenn ich mir einen Kampf gegen die Voodoo Boys liefere oder ein Delamain-Taxi abschieße. Außerdem teleportieren sich die Polizisten nicht mehr einfach zu mir, wenn ich ein Verbrechen begehe, sondern kommen aus einiger Entfernung herangefahren. So kann es auch schon mal vorkommen, dass mir noch mehr Fahrzeuge auf meiner Flucht den Weg abschneiden und mich einkesseln. Das kann sich ganz immersiv anfühlen, wenn sich die Cops in eine Schießerei einmischen und mich verfolgen. Wenn ich mich aber nur vor Gangs verteidige und sich die Polizei auf die Seite meiner Angreifer schlägt, dann ist das manchmal auch etwas frustrierend.

Nicht nur wir haben jetzt mehr Möglichkeiten, auf Kampfsituationen zu reagieren. Auch unsere KI-Gegner positionieren sich schlauer und können sich sogar heilen.



Der Autokauf ist mit 2.0 nun viel bequemer: einfach die Auto-Fixer-Website aufrufen und eine neue Karre wählen.



MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Vergangenheits-Dimi war ausnahmsweise mal ein schlaues Kerlchen, als er sich seinen dreiwöchigen Urlaub weitgehend frei von Terminen und Verpflichtungen gehalten hat. Denn alle meine Befürchtungen wurden wahr: Cyberpunk 2077 zieht mich drei Jahre nach Release wieder völlig in seinen Bann – und das sogar unabhängig von Phantom Liberty. Tag und Nacht verbringe ich aktuell in Night City, während draußen die letzten Sommertage dahinscheiden, und ich bereue keine Sekunde davon.

Update 2.0 ist für das Spiel der krönende Abschluss all der Verbesserungen, die die Schwächen des Hauptspiels über die Jahre weniger schwach machen sollten: Das aufgeräumte Skill- und Cyberware-System motiviert jetzt deutlich mehr, auf diese eine neue Fähigkeit, dieses eine neue Upgrade hinzuarbeiten. Das Schießen, Schleichen, selbst das Autofahren fühlt sich peppiger, reichhaltiger, spannender an. Mein Stealth-V sprintet geduckt von Feind zu Feind, drückt den Kollegen einen Quickhack nach dem anderen rein, blockt mit dem Katana gegnerische Kugeln, verteilt mit der aufgezockten Pistole unbemerkt Kopfschüsse. Nichts bremsst meinen Flow mehr aus.

Aber – und das ist ganz wichtig – Cyberpunk bleibt Cyberpunk. Wer sich von 2.0 erhofft, dass Cyberpunk 2077 mit dem neuen Fahndungssystem und all den anderen Anpassungen endlich zum GTA wird, sollte sich von diesem Traum verabschieden. Cyberpunk 2077 bleibt ein Rollenspiel mit klarer Kontur und klaren Schwerpunkten. Wer sich nicht voll und ganz auf die Story und diese fantastische Atmosphäre einlassen möchte, stolpert trotz der Verbesserungen mit der Zeit über eine KI, der hinten raus kaum neue Tricks einfallen. Und auch wenn die Cops mich jetzt jagen: Die Open World ist immer noch keine wirklich flexible Sandbox. Passanten reagieren manchmal erratisch, Autos fahren wild ineinander – zwar deutlich seltener als früher, aber wer die Illusion einer lebendigen Stadt brechen will, schafft das nach wie vor. Doch darum geht's eben nicht. Cyberpunk 2077 will mir in erster Linie unzählige gute Geschichten erzählen, mich völlig in seine Welt ziehen mit diesem wohligen warmen Gefühl, wenn ich mit der Karre über die Brücke fahre, im Hintergrund neonblaue Konzerngebäude, im Radio dröhnt »I Really Want to Stay at Your House«, während mir mein Fixer den nächsten Job schmackhaft macht. Und das gelingt Cyberpunk 2077 nun besser denn je.

schuss elektrische Blitze. Die Pistole »Her Majesty« garantiert kritische Treffer bei Kopfschüssen, wenn optische Tarnung aktiv ist. Das teilt nicht nur so richtig aus, sondern motiviert auch, hin und wieder neue Herangehensweisen auszutesten.



Passive Fertigkeiten levelt ihr automatisch mit.

Zudem braucht es wirklich viel, um auf die höheren Eskalationsstufen zu kommen, und mir erschließt sich nicht ganz, auf welche Art man Cyberpunk 2077 spielen muss, um den Einsatz von MaxTac zu provozieren. Mein Eindruck: Cyberpunk 2077 ist kein GTA und wird das auch nicht mit dem Patch. Ein kompletter Ausraster von V passt nicht zur Geschichte, die mir das Spiel vorlebt. Auch in Sachen Loot lohnt es sich kaum, Stress mit den Gesetzeshütern anzufangen.

Als stille Mahnung, dass sich V in Night City trotz hoher Kriminalitätsrate nicht alles erlauben kann, trägt das neue Polizeisystem durchaus seinen Teil zur Immersion bei. Es gehört aber nicht zu den großen Bereicherungen des Spielgefühls aus Update 2.0, sondern ist vielmehr eine nette Dreingabe.

Änderungen beim Crafting

Ein Blick auf den Skill-Baum »Technologische Fähigkeiten« offenbart eine große Änderung beim Crafting: die Herstellung von Items und Waffen ist nicht mehr an die Perks gekoppelt. Ihr könnt jetzt also alles herstellen – unabhängig von der Seltenheitsstufe, solange sich die dazugehörige Blaupause und die benötigten Komponenten in eurem Besitz befinden.

Wie spielt sich das?

Für das Crafting fallen unnötig komplizierte Zwischenschritte weg. So muss ich jetzt keine wertvollen Vorteilspunkte mehr für Crafting-Perks verschwenden. Das macht den ganzen Prozess zugänglicher. Das ändert aber nichts daran, dass das Crafting-System weiterhin nur mittelmäßig ist und im Grunde nur eine Schleife aus »Loot sammeln, Loot zerlegen, mit Komponenten upgraden« bildet. Es ist einfach nach wie vor sehr mühselig, lauter Schrott in der Open World zusammensuchen, den anschließend zu zerlegen, um daraus ein Upgrade oder eine Waffe herzustellen.

Ihr müsst selbst abwägen, ob ihr die Mühe auf euch nehmen möchtet. Gerade auf den Schwierigkeitsgraden »Leicht«, »Normal« und auch »Schwer« kommt man die meiste Zeit auch sehr gut mit den Waffen aus, die man als Belohnung für Missionen findet. Es kann sich aber durchaus lohnen, auch in Upgrades und die Herstellung von Quickhacks oder Waffen zu investieren. Gerade ikonische Waffen haben jetzt häufig spezielle Fähigkeiten, die ihr aus den Beschreibungstexten herauslesen könnt. Das Scharfschützengewehr namens Sparky verursacht beispielsweise bei jedem Kopf-

Änderungen des KI-Verhaltens

Die Änderungen des KI-Verhaltens werdet ihr nach Update 2.0 zum einen in Kämpfen merken, zum anderen auf den Straßen. Wenn ihr als V einfach nur entspannt durch das Kabuki-Viertel flaniert, fährt schon mal ein unachtsamer NPC mit seinem Auto einem anderen Verkehrsteilnehmer hinten rein und löst damit Panik bei anderen Autofahrern und Passanten aus. Der dritte in der Reihe drückt sein Pedal durch, um zu flüchten, und knallt dabei in eine Laterne. Fußgänger stürmen los und werfen sich unter die Räder vorbeifahrender Autos, während mein V das Geschehen als unbeteiligter Beobachter verfolgt.

Auch im Kampf verhält sich die KI nun etwas anders, als sie es vor dem Update getan hat. Gegner suchen sich vorteilhaftere Positionen und umzingeln euch, wenn es sich anbietet. Ein Barghest-Söldner verzichtet auf eine direkte Konfrontation und verschanzt sich lieber irgendwo, um seine Lebensenergie wiederherzustellen.

Wie spielt sich das?

Das Fahren im Berufsverkehr von Night City steckt mittlerweile voller Überraschungen. Wenn mir die Geduld ausgeht und ich anfangs zu drängeln, weil alle im Schnecken-tempo fahren, bilden die KI-Fahrer jetzt eine Art Rettungsgasse. Merci beaucoup!

Es ist auch sehr erfrischend, nicht immer der Auslöser von Chaos zu sein und stattdessen zusehen zu können, wie ein KI-Fahrer einen Mast mitnimmt und seine Mitmenschen dadurch in Panik versetzt. Auch die Reaktionen auf wilde Straßenkämpfe und Verfolgungsjagden sind viel realistischer, als sie es bisher waren. Der ein oder

Gegnerische Schüsse könnt ihr jetzt mit Katanas blocken und auf sie umleiten. Und damit sogar kritischen Schaden verursachen!



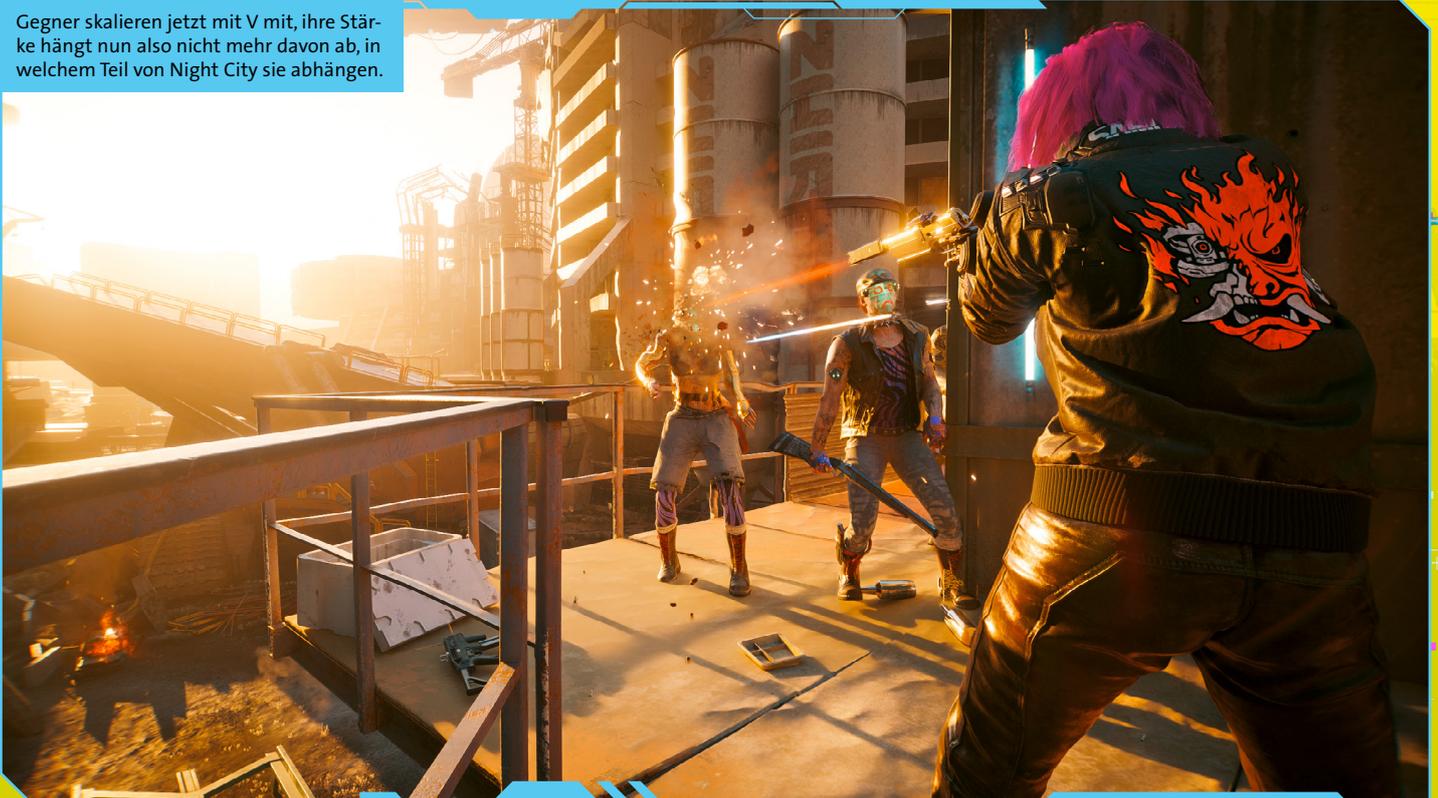
andere NPC sollte aber nochmal die Führerscheinprüfung wiederholen – Auffahrunfälle passieren doch recht häufig.

Dass sich meine Gegner jetzt auch wieder hochheilen können, passt eigentlich so gar nicht in meine Kampfstrategie, zwingt mich aber immer wieder, die Situation neu zu analysieren und neue Herangehensweisen auszuprobieren. Und wenn mich Gegner umzingeln, muss ich aus meiner Stealth-Spielweise ausbrechen und mir schnell eine andere Lösung einfallen lassen. Gegner verfolgen mich jetzt außerdem konsequen-

ter, wenn sie mich einmal erspäht haben. Und wenn ich als Schatten in ihrem Augenwinkel an ihnen vorbeihusche, gehen sie dem Spuk häufiger nach als noch zu Release. Hier baut Update 2.0 also weiter auf den Verbesserungen der letzten Patches auf, weshalb sich die Kämpfe dynamischer und glaubwürdiger anfühlen als noch in Version 1.0. Sofern sie sich nicht vermeiden lassen.

Am Schwierigkeitsgrad hat sich hingegen wenig getan. Die Stufe »Normal« wird nach wie vor spätestens mit Level 15 fast schon zu einfach, während »Hart« stellenweise

Gegner skalieren jetzt mit V mit, ihre Stärke hängt nun also nicht mehr davon ab, in welchem Teil von Night City sie abhängen.



MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Update 2.0 gibt mir ein komplett neues Spielgefühl und ist eine fantastische kostenlose Dreingabe zur meisterhaften Erweiterung Phantom Liberty. In Kombination mit dem Addon spielt sich der neue Patch nämlich fast schon wie ein ganz neues Spiel – und ich versinke wie schon zu Release komplett in Night City. Besonders die überarbeiteten Skill-Bäume haben es mir angetan. Habe ich mich zuvor immer davor gedrückt, meine Punkte zu verteilen, weil sie eh nichts an meiner Spielweise geändert haben, fiebere ich jetzt jedem Level-up aufgeregt entgegen. Denn neue Perks bringen neue Mechaniken und Vorteile. Wenn ich das mit meiner Cyberware und den Fähigkeiten meiner Waffen zusammenpuzzle, entsteht ein cooler Build, der so nur mir gehört und mich meine Cyberpunk-Fantasien ausleben lässt. Dem einen Bösewicht drücke ich drei Ladungen »Überhitzen« rein, den nächsten schalte ich mit einem gezielten Hieb in seine Schwachstelle schneller aus, als er »Arasaka« murmeln kann. Auch die Umstrukturierung des Cyberware-Systems gefällt mir ausgesprochen gut. Mir hat es bisher auch hier immer etwas an Motivation gefehlt, mich durch die unterschiedlichen Module zu probieren. Jetzt muss ich mehr Acht geben auf meine Panzerung, weil mich der Glitzer-BH nicht mehr vor Schüssen schützt. Außerdem fügt sich das neue System nun besser in die Welt von Cyberpunk 2077 ein und bringt mit Perks sogar einen Anflug von Cyberpsychose ins Spiel. Die Autokämpfe spielen sich mit Maus und Tastatur etwas hakelig, machen mir aber durchaus Spaß. Außerdem fühlt es sich einfach natürlicher an, dass V die Waffen jetzt auch hinterm Steuer benutzen kann. Das lang ersehnte Polizeifahndungssystem haut mich allerdings nicht wirklich vom Hocker. Ich habe aber auch bisher nie das Bedürfnis nach einer solchen Mechanik verspürt. Vielleicht spiele ich Cyberpunk 2077 einfach falsch, aber Passanten umfahren und großes Chaos auf den Straßen zu verursachen, steht nicht auf meiner Bucketlist für Night City.

Für mich gehört Cyberpunk 2077 nach wie vor zu den besten narrativen Rollenspielen, die ich je erlebt habe. Die Atmosphäre und die fantastische Kulisse suchen weiterhin ihresgleichen. Auch 2.0 macht aus dem Spiel keine Sandbox mit unendlicher spielerischer Freiheit. Der Patch bringt aber ein neues Spielgefühl. Wenn ihr Lust habt, euch nochmal mit anderen Builds auszuprobieren, dann lohnt sich ein neuer Durchgang auf jeden Fall. Noch besser wird es mit dem Addon Phantom Liberty. Das bringt nicht nur einen weiteren coolen Skill-Baum für noch mehr Dynamik in Kämpfen, sondern inszeniert auch eine meisterhafte Story, die euch lange nicht mehr aus dem Kopf gehen wird. Jetzt ist der beste Zeitpunkt, um mit Cyberpunk 2077 loszulegen!



Minispiel-Fans unter euch dürfen sich freuen: Mit Trauma Drama kommt ein neues Arcade-Spiel, das ihr in etwa 40 Minuten beenden könnt.

Ausschläge nach oben hat. Die perfekte Schwierigkeit würde auch nach dem Patch irgendwo dazwischen liegen.

Cyberpunk 2077 knackt endlich die 90

Update 2.0 ergänzt Cyberpunk 2077 nicht nur um sinnvolle Spielmechaniken wie Autokämpfe und Verfolgungsjagden, sondern verbessert auch einen großen Kritikpunkt, den wir an der Release-Version hatten: Die unterschiedlichen Spielstile machen dank der überarbeiteten Skill-Bäume nun alle gleich viel Spaß, bieten viel Raum für Experimente und lassen mich meine ganz eigene Cyberpunk-Fantasie endlich so umsetzen, wie ich es mir von Anfang an gewünscht habe. Für unseren Nachttest von Update 2.0 haben wir uns deshalb dazu entschieden, die Grundwertung von Cyberpunk 2077 um einen Punkt auf 92 zu erhöhen.

Einige Kritikpunkte wie das mittelmäßige Loot- und Crafting-System oder der schwankende Schwierigkeitsgrad bleiben aber weiterhin bestehen. Auch kleinere Bugs und Glitches sind nach wie vor fester Teil von Night City, weshalb es bei unserer Abwertung von zwei Punkten für technische Unstimmigkeiten bleibt.

Mit den vergangenen Patches hat CD Projekt bereits gute Arbeit geleistet und an unterschiedlichen Stellschrauben gedreht, um das Beste aus Cyberpunk 2077 herauszuholen. Und mittlerweile spielt sich das Rollenspiel auch ganz anders und deutlich runder als noch zu Release vor fast drei Jahren. Warum also nur ein Punkt Aufwertung?

Keine Frage: Update 2.0 bringt signifikante Änderungen mit sich und verbessert besonders das Kampfgefühl maßgeblich. Allerdings haben wir bereits zu Release Kämpfe, Loot und Crafting nicht so stark gewichtet wie andere Aspekte des Rollenspiels. Für uns ist und bleibt Cyberpunk 2077 ein Atmosphärenmonster mit meisterhafter Story und Welt – genau das bewerten wir. Dementsprechend gibt es »nur« eine Aufwertung von einem Punkt. Das Grundspiel bekommt von uns

also nun eine 92 mit zwei Punkten Abzug für technische Unstimmigkeiten, womit es jetzt bei einer Endwertung von 90 Punkten landet und nach fast drei Jahren endlich unsere magische Platin-Grenze knackt. Beim nächsten Spiel dann gleich, CD Projekt. ★

CYBERPUNK 2077

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3570K / FX-8310
GTX 780 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / Ryzen 3 3200G
RTX 3070 / RX 6800 XT
12 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ eine der schönsten Open Worlds
- ☑ tolle Vertonungen
- ☑ Radiomusik und orchestraler Soundtrack
- ☑ Ray- und Pathtracing
- ☑ scharfe Texturen

SPIELDESIGN



- ☑ Mix aus Spielstilen
- ☑ tolle Missionen
- ☑ verbessertes Skill- und Cyberware-System
- ☑ offenes Level-design
- ☑ mittelmäßiges Loot- und Crafting-System

BALANCE



- ☑ vier Schwierigkeitsgrade
- ☑ Bedienung individualisierbar
- ☑ gelungene Wirtschaft
- ☑ jeder Build funktioniert
- ☑ Schwankungen im Anspruch

ATMOSPHERE / STORY



- ☑ düstere Sci-Fi-Mär
- ☑ glaubhafte Charaktere
- ☑ lebendige Welt
- ☑ dichte Cyberpunk-Atmosphäre
- ☑ viele mögliche Quest-Enden

UMFANG



- ☑ etwa 30-stündige Hauptgeschichte
- ☑ Dutzende Nebenquests
- ☑ spaßige Open-World-Verbrechen
- ☑ hoher Wiederspielwert
- ☑ viele spannende Details

ABWERTUNG

Das Update 2.0 verbessert zahlreiche Elemente, aber Bugs und Glitches sind noch immer im Spiel.

FAZIT

Cyberpunk 2077 ist mit der Version 2.0 endgültig zu einem der besten und schönsten Storyrollenspiele geworden.



-2

