



Düstere Zukunft. Cyberpunk 2077 zeichnet eine Gesellschaft, die von **Hightech** dominiert ist. Und stetiger Überwachung.

Cyberpunk 2077

Wir haben mit CD Projekt, den Machern von The Witcher, gesprochen und enthüllen erste Details über die Geschichte und die großartige Spielwelt des Rollenspiels. Bioware kann sich schon mal warm anziehen! Von Benjamin Kratsch

Angeschaut

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **CD Projekt** Entwickler: **CD Projekt Red (The Witcher 2: Enhanced Edition, GS 06/12: 89 Punkte)**
Termin: **2015** Status: **zu 30 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8101

Die azurblauen Augen strahlen, die braunen Haare sind perfekt gestylt, das Make-up sitzt. Als die Kamera das leicht glitzernde Rouge auf den Wangen der Frau einfängt, denken wir nicht an eine Massenmörderin. Aber sie ist umgeben von reglosen Körpern mit klaffenden Wunden. Polizei-Gleiter kreisen über der blutigen Szene, schwer bewaffnete Spezialeinheiten bringen sich in Stellung. Wie konnte das bloß passieren? Die junge Frau wollte doch nur schön und berühmt sein. Sie hat doch nur eine BD eingelegt, um ihr Leben für ein paar Momente zu versüßen. Eine BD? Blu-ray-Disc? Nein, die sind im Jahr 2077 längst Schnee von vorgestern. Das Unterhaltungsmedium der Zukunft heißt »Brain Dance« – ein Chip, der sich in das neuronale Nervensystem einklinkt und den Benutzer in eine Fantasiewelt entführt. Einmal ein Bil-

derbuch-Held sein, der seine Traumfrau rettet? Bitte die entsprechende BD einlegen. Mit Haien tauchen, ohne nass zu werden? Bitte 79 E-Dollar überweisen. Schöne, neue Welt also – so lange der Chip im Hirn nicht die Kontrolle übernimmt.

Das Gehirnchip-Szenario von **Cyberpunk 2077** erinnert an den Taktikklassiker **Syndicate** und zeichnet eine Gesellschaft, die vom Wahn nach absoluter Schönheit und maximaler Effizienz besessen ist. Wer es sich leisten kann, der lässt sich einen Mikroprozessor transplantieren, auf dem alles Erlebte abgespeichert wird. Die Idee dahinter: Wer nichts vergisst, der lernt schneller dazu, erledigt also seinen Job besser, macht schnell Karriere und verdient mehr Geld. Dieses Geld wiederum kann er in Upgrades investieren, die in den Körper eingesetzt werden; oder alternativ auch drübergestülpt. Falten beispielsweise sind längst kein Problem mehr – einfach eine neue Gen-Tech-Haut über das alte Gesicht ziehen. Rheuma? Wozu gibt's künstliche Muskeln? Das funktioniert ganz hervorragend – jedenfalls, bis das Silizium die Oberhand gewinnt.

Genau hier liegt auch das Problem der Frau. »Sie hat ihr natürliches Gewebe durch künstliches ersetzen lassen«, erklärt uns der Studiochef Marcin Iwiński von CD Projekt (**The Witcher 3**). »Und weil sie außerdem noch etliche andere Upgrades vornehmen ließ, ist der Chip in ihrem Kopf überhitzt«. An diesem Punkt wird's kritisch, denn wenn die Hardware durchbrennt, entwickelt die

Software ein Eigenleben – und der Besitzer mu-tiert. Weil das menschliche Gehirn mit künstlichen Armen nicht viel anfangen kann, über-

nimmt kurzerhand das Computerprogramm. Aus den fein manikürten Händen der Frau schießt plötzlich Titan und verbiegt

Ein lupenreines Rollenspiel

⊕ Stärken

- + nicht-lineare Handlung
- + offene Spielwelt
- + Körper- und Waffen-Upgrades
- + unverbrauchtes Setting

⊖ Schwächen

- Wird's wirklich ein lupenreines Rollenspiel?

Keine Screenshots

Die Bilder auf diesen Seiten zeigen noch keine echte Spielgrafik von **Cyberpunk 2077**, wohl aber die Grafikqualität, die CD Projekt anstrebt. Das Rollenspiel fußt auf der neuen Version der studioeigenen Red Engine 3, die auch in **The Witcher 3** zum Einsatz kommt.



Hammerman rettet die **brünette Schönheit** vor einem Raketenangriff anderer Polizeieinheiten und rekrutiert sie für sein Team.

Subversives TV

Im Fernsehen von **Cyberpunk 2077** blitzt immer wieder Sozialkritik durch. In dieser Show preist Hasan J. McDermitt (rechts) die Brain-Dance-Discs, denn sie ermöglichen ihm ein Leben auf der Überholspur als Superstar, mit allen Traumfrauen, die er sich wünscht. Santiago Jones hingegen will sein eigenes Leben und eine reale Freundin.



sich zu einer Sichel. Der Körper verliert die Kontrolle, die Sichel schneidet wahllos durch Passanten. Aus der attraktiven Dame ist ein »Psycho« geworden, ein Mensch auf dem Weg zum fremdgesteuerten Cyborg. Reguläre Polizeieinheiten können hier nichts mehr ausrichten, da der Körper der Frau von Titanplatten durchzogen ist. Hier muss panzerbrechende Munition ran, ein Job für Max-Tac. Diese Abkürzung steht für »Maximum Force Tactical Division« und beschreibt eine Eliteeinheit der Polizei, die immer dann anrückt, wenn ein Psycho durchdreht. Die Mitglieder dieser Einheit nennen sich selbst »Psycho Squad«.

Das Szenario von **Cyberpunk 2077** – die Stadt Night City – könnte zwiespältiger nicht sein. Hoch oben in den Wolkenkratzern feiern die Reichen rauschende Partys, lassen sich von Kellnerinnen bedienen, die offenbar zur Hälfte aus Titan bestehen, saufen im grellen Neonlicht. Aber je tiefer es nach unten geht, desto ärmer werden die Verhältnisse. Fensterscheiben sind eingeschlagen, Mülltonnen brennen. Menschen in zerrissener Kleidung irren umher, einige bereits auf dem Weg zum Psycho. Ihre Haut ist aufgerissen, Titan ragt daraus hervor. Suchscheinwerfer der Polizei tasten durchs Halbdunkel. Die Entwickler erklären sich zwar zu großen Fans von **Blade Runner**, doch Night City basiert auf einem Hintergrundwerk mit 4.200 Seiten. Geschrieben hat es der US-Amerikaner Michael Alyn Pondsmith, der Erfinder des Pen&Paper-Rollenspiels **Cyberpunk 2020**.

»Wir wollen die Pen&Paper-Fans abholen, das Universum aber auch für alle anderen öffnen«, erklärt Pondsmith. Er und sein Team arbeiten Hand in Hand mit CD Projekt und integrieren viele Namen und Charaktere, die Fans bereits aus der Vorlage kennen. Beispielsweise den Hightech-Konzern Dynalar Tech, der seine neuen Produkte mit einem weiblichen Hologramm auf der Flaniermeile von Night City bewirbt. Oder News 54, einen Fernsehsender, der in Zwischensequenzen immer mal wieder über Raubüberfälle, Morde oder Vergewaltigungen berichtet. »Die Spielwelt soll sich real anfühlen, jede TV-

Sendung wird die Geschichte bereichern«, ergänzt Marcin Iwiński. Jedes Ereignis, über das die Reporter berichten, soll im Spiel auch tatsächlich relevant sein. Wenn also ein Börsen-Analyst über den sinkenden Aktienkurs des Tech-Konzerns Arasaka spekuliert, dann ist es sehr wahrscheinlich, dass der Spieler da seine Finger im Spiel hatte. Wie bei **The Witcher** soll auch die Handlung von **Cyberpunk** nicht komplett linear verlaufen und mehrere Handlungsstränge umfassen. Night City ist zudem frei begreifbar, ein Abenteuer-Sandkasten voller Nebenquests und Shops, in denen man neue Upgrades für Waffen und den eigenen Körper kaufen kann.

Gemäß der Vorlage soll **Cyberpunk 2077** zudem keine seichte Schnitzelorgie werden, sondern ein lupenreines Rollenspiel. So gibt's im Pen&Paper-Original neun Klassen, die sich komplett vom Genre-Standard verabschieden. Ingenieure, Soldaten oder Meuchelmörder findet man nicht; stattdessen kann man sich entscheiden, als Polizist für Recht und Ordnung zu sorgen; als Journalist die Wahrheit über die Megakonzerne herauszufinden; als Rockerboy den Revoluz-

Alles, nur nicht linear

zer zu mimen, der mit lauter Musik gegen die Oberschicht pöbelt; oder als »Netrunner« reiche Firmen um ihr Vermögen zu hacken. Das blutet geradezu Potenzial für vielfältige Lösungswege à la **Deus Ex**. Um den Protagonisten macht CD Projekt übrigens noch ein Geheimnis, verrät aber schon mal, dass in den gezeigten Szenen der Max-Tac-Polizist Hammerman die ausgerastete Frau vor seinen Kollegen rettet und für sein Team rekrutiert. erinnert sie ihn vielleicht an seine Tochter Belinda? Die ist nämlich pikanterweise ein Star im Geschäft der Brain-Dance-Filme. Wir werden also mit hoher Wahrscheinlichkeit entweder Hammerman selbst spielen – oder die unlängst gerettete Frau.

Die Vorgeschichte von **Cyberpunk 2077** beginnt bereits anno 2020. In diesem Jahr erschütterte eine Wirtschaftskrise die Welt, die US-Regierung konnte ihr Militär nicht mehr finanzieren und lagerte die nationale Sicherheit an private Söldnerfirmen aus. Polizei und Nationalgarde werden gleichgeschaltet und sämtliche Kontrollmechanismen fallen weg. Das Resultat: Konzerne teilen die Stadt wie Verbrechersyndikate



Weil bei den Psychos meist der ganze Körper mit Titan überzogen ist, rückt die **Spezialeinheit** mit panzerbrechender Munition an.

unter sich auf. Und wie das mit der Macht nun mal so ist, können die Mächtigen gar nicht genug davon haben. Die »Mächtigen«, das sind in diesem Fall der US-Rüstungskonzern Militech, der unter anderem die Polizeieinheiten für die Night City stellt, sowie das japanische Hightech-Kon-

sortium Arasaka, dessen CEO gerne Japan als alleinige Weltmacht etablieren möchte.

Als die Unternehmen beginnen, sich gegenseitig Killer auf den Hals zu hetzen, mutiert die Angelegenheit zum Krieg. Dabei werden laut Chefautor Pondsmith sogar kleine taktische Bomben eingesetzt, um dem Gegner ein Labor oder gleich das ganze Hauptquartier unter den Füßen weg zu sprengen. Schon bald stapfen gewaltige Mechs in der Größe eines AT-AT-Walkers aus **Star Wars** durch die Straßen von Night City. Die Zivilbevölkerung leidet, kann aber nichts dagegen ausrichten. Hacker, die sich widersetzen und versuchen, die dunklen Machenschaften aufzudecken, werden festgenommen und hingerichtet. Auch die Brain-Dance-Technologie spielt den Konzernen in die Hände, denn so merken viele Bewohner erst gar nicht, was da eigentlich passiert, weil sie in ihrer Traumwelt ohnehin das Leben eines anderen führen. Wie gesagt, durch **Cyberpunk** weht mehr als nur ein Hauch **Syndicate**. Nur dass wir die Gehirnschip-Welt diesmal nicht in einem Taktik-, sondern in einem waschechten Rollenspiel erleben. Benjamin Kratsch / GR



Blutet Potenzial

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Klar, Cyberpunk 2077 ist noch weit weg. Doch CD Projekt verdient einen Vertrauensvorschuss, schließlich haben die Jungs mit der Witcher-Serie eine prominente Rollenspiel-Duftmarke gesetzt. Ihre Spiele stehen für einen erwachsenen Mix aus wendungsreicher Handlung, Grauzonen-Entscheidungen, knackigen Kämpfen und einer Prise Sex. Cyberpunk blutet förmlich das Potenzial, zu einem futuristischen The Witcher zu reifen. Knackige Entscheidungen kann ich mir im Cyberpunk-Setting zuhauf vorstellen: Soll ich einen randalierenden Psycho erschießen, um Leben zu retten? Oder soll ich ihn verschonen und damit Leben gefährden, weil er ja gar nicht absichtlich metzelt? Ich bin überzeugt, dass CD Projekt aus dem Gehirnschip-Szenario weit mehr herausholen wird als Electronic Arts mit dem brutal-stumpfen und zu Recht indizierten Syndicate-Shooter. Cyberpunk 2077, ich behalte dich im Auge!



Ist der Spezialpolizist **Hammerman** der Held des Spiels? CD Projekt hüllt sich in Schweigen.

Interview Mike Pondsmith

Die ersten 18 Jahre seines Lebens reiste Mike Pondsmith als Sohn eines US-Soldaten um die Welt, entdeckte dann die Liebe für Dungeons & Dragons und entwickelte mit Cyberpunk 2020 eines der erfolgreichsten Pen&Paper-Rollenspiele mit derzeit fünf Millionen Fans weltweit. Sagt Mike Pondsmith.



GameStar Was macht das Cyberpunk-Genre für dich aus?

Mike Pondsmith Cyberpunk ist für mich ein Gefühl. Es sind nasse Straßen und Nächte, in denen der Nebel ein unwirkliches Bild wirft. Es sind Menschen, die an mir vorbei huschen und ihr Gesicht vor dem Regen schützen. So etwas inspiriert mich, weil all diese Menschen eine Geschichte haben. Das Grundmotiv ist sicher eine gewisse Dystopie. Es ist das Gegenteil vom amerikanischen Traum. Gerade die USA werden ja oft in einem sehr heldenhaften Bild dargestellt. Filme zeigen Los Angeles als Glamour-Metropole, die Wahrheit sieht im Großteil der Stadt aber anders aus. Und New York besteht nicht nur aus Manhattan, wo sich bloß die Reichen eine Wohnung leisten können. Cyberpunk ist also eine pessimistische, vielleicht aber auch eine realistischere Weltanschauung. Eine Geschichte vom geplatzten amerikanischen Traum in Kombination mit einem starken Einfluss von Technologie.

► Ist Technologie der Schlüssel? Technologie, die uns helfen soll, sich aber gegen uns wendet?

◀ Nein, das wäre mehr ein transhumanistischer Ansatz. Also die Idee, dass die Werte der Menschheit nur mit Fortschritt erreichbar sind und wir nie ste-

hen bleiben dürfen. Cyberpunk ist anders und, wie ich finde, näher dran an der Realität. Wir wollen die Technologie ja nutzen, wir müssen es nicht. Wenn ich das iPhone im Laden liegen lasse, wird es nicht aus dem Schaufenster springen und mich schlagen, weil ich es nicht gekauft habe. Es geht mir nicht um die Technologie, es geht um die Menschen, die sie benutzen und erschaffen. Es geht um Gefahren für die Gesellschaft, bei denen man glaubt, sie mit immer größeren Waffen bekämpfen zu können.

► 1988 erschien das erste Cyberpunk-Pen-&-Paper-Rollenspiel. Warum hat es eigentlich so lange gedauert, daraus ein Spiel zu machen?

◀ Das ist eine lange Geschichte. Um ein Spiel zu schaffen, das dem Universum gerecht wird, haben wir mit großen Studios zusammengearbeitet und mit kleinen. Wir haben an MMOs gearbeitet und iPhone-Spielen. Aber immer kam etwas dazwischen: Manchmal waren es Kleinigkeiten, zum Beispiel musste der Lead Designer seinen Militärdienst antreten und das Projekt lag auf Eis. Oft hingegen prallten Egos aufeinander. Studios wollten den Namen nutzen, aber ein ganz anderes Spiel daraus machen. Aliens greifen die

Welt an und mit den Implantaten schaffen wir den ultimativen Supersoldaten?! Generischer geht es nicht!

► Und CD Projekt?

◀ CD Projekt sind echte Fans. Viele der Designer sind mit der Pen&Paper-Vorlage aufgewachsen. Und sie bringen als einziges Team eine Voraussetzung mit, die wir so nirgendwo anders gefunden haben: Zeit. Die Spieleindustrie ist ein schnelllebiges Geschäft, aber Cyberpunk ist von seinen Spielmechaniken her extrem komplex. Das ist kein Spiel, das man eben mal so in zwei Jahren entwickeln könnte. Es braucht viel Zeit und die nimmt sich CD Projekt. Außerdem habe ich gesehen, mit wie viel Respekt diese Jungs ihr Quellenmaterial behandeln. Wie sie Andrzej Sapkowskis Welt in The Witcher neues Leben eingehaucht haben, ohne der ursprünglichen Geschichte und dem Universum untreu zu werden.

► CD Projekt entwickelt auch gerne Spiele, in denen man schwere Entscheidungen treffen muss. Wird's die auch diesmal geben?

◀ Natürlich dürfen moralische Entscheidungen nicht zu leicht fallen, das ist ein wichtiges Element des Cyberpunk. Deshalb dürfen die Geschichten nicht zu

scharf gezeichnet sein. Wenn der Spieler eine Entscheidung trifft, darf er nie gleich erfahren, ob das gut oder schlecht war. Überhaupt passen diese Worte kaum ins Cyberpunk-Universum, weil es kein Schwarz und Weiß gibt. Siege können auch mal eine trügerische Sicherheit geben, die schon bald bestraft wird. Ich glaube, ich kann in Sachen Charakterentwicklung einiges von den Autoren von CD Projekt lernen. Geralt, der Protagonist von The Witcher fasziniert mich, weil er nicht der strahlende Held ist. Er hat eine Mission, ist aber keiner dieser »Ich sterbe gerne für mein Land«-Idioten, wie sie Hollywood geprägt hat. Er hat Spaß an Frauen und Sex, er benutzt auch mal Leute für seine Zwecke, und seine Motive bleiben lange im Verborgenen. Meiner Meinung nach ist CD Projekt auch einer der wenigen Entwickler, die es verstehen, eine echte Beziehung darzustellen. Eine echte Beziehung besteht nicht nur aus Kuss hier, Sex da, alle sind happy. Eine echte Beziehung besteht aus Streitereien und fiesen Worten, die man der Liebsten an den Kopf wirft, es bereut und sich wieder versöhnt. Oder auch nicht.

► Mike, danke für das Gespräch.