

Cyberpunk 2077

ES WIRD GROSS!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **CD Projekt** Entwickler: **CD Projekt** Termin: **2019**

In der 50-minütigen E3-Demo von Cyberpunk 2077 stecken so viele Infos zum Open-World-Rollenspiel, dass wir sie in einem Riesenartikel von Titelstory-Ausmaßen aufarbeiten müssen. Von Michael Graf

Wären sie doch nur schon erfunden, die Cyber-Implantate. Wir hätten uns eigens für diesen einen Tag, diesen einen Termin auf der E3 2018 ein mechanisches Auge in den Schädel geschraubt, das alles akribisch mitfilmt, was es sieht. Nämlich die rund 50 Minuten lange Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077, die so eindrucksvoll war, dass wir sie am liebsten euch allen zeigen würden, wenn wir denn dürften. Nix da, Chombatta, Filmen verboten. Mangels unauffälliger Aufnahmegeräte müssen wir mit Lowtech-Augen zuzucken und die Demo stattdessen so detailliert beschreiben wie möglich. Mit Worten. Wie Höhlenmenschen.

Apropos Worte und vergangene Zeiten: William Gibson, als Autor des Romans »Neuromancer« gewissermaßen der Papst des Cyberpunk-Genres, beschimpfte Cyberpunk 2077 als »GTA, über das jemand eine generi-

sche 80er-Jahre-Retro-Zukunft gepinselt hat«. Bei allem Respekt, Meister Gibson: Stimmt nicht. Denn obwohl der E3-Trailer diesen Eindruck erwecken mag, widerlegt ihn die Gameplay-Präsentation: Cyberpunk 2077 wird kein GTA, sondern eher ein Deus Ex mit Open World. Im Gegensatz zum Trailer besteht die Messedemo von Cyberpunk 2077 nicht aus vorgefertigten Szenen, stattdessen spielt uns CD Projekt sein Open-World-Rollenspiel live vor. Die Demo sehen wir fast komplett aus der regulären Spiel- und damit aus der Ego-Perspektive. Fürs Schießen ist das traditionell von Vorteil, doch CD Projekt denkt die Ego-Ansicht weiter, selbst manche Dialogoptionen erfordern genaues Hin- und Umschauen. Nur beim Autofahren schalten wir alternativ in die Außenansicht. Aus der Ego-Perspektive sehen wir zum Beginn der Cyberpunk-Demo auch zwei Worte, gekratzt in eine Metalltür: »No future«, keine Zukunft. Wir öffnen die Tür, dahinter ein schäbiger Gang, eine verwirrte alte Frau tritt aus ihrer Wohnungstür: Bist du das, mein Sohn? Kommst du endlich nach Hause? Unsere Heldin winkt sie aus dem Weg: Geh wieder rein, hier droht Gefahr. Wir suchen eine Frau, sie wurde entführt, muss hier irgendwo sein. Im Wohnkomplex ver-

steckt sich eine Bande, die ihr Geld damit verdient ... Moment mal – unsere Heldin?

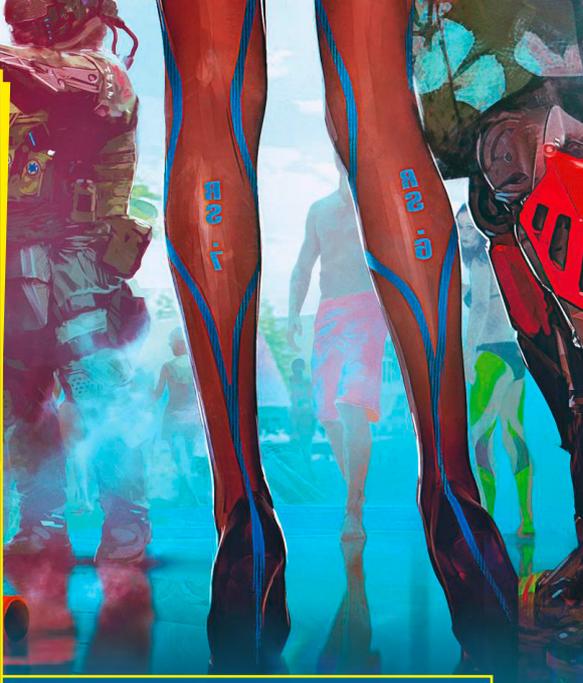
Mann oder Frau mit Geschichte

Ja, wir dürfen in Cyberpunk 2077 das Geschlecht der Hauptfigur wählen, beide Varianten werden voll vertont, auch das Aussehen können wir detailliert selbst festlegen. Nur unser Name, ein neutrales »V« (englisch »Wie« ausgesprochen) ist vorgegeben, ansonsten lassen uns die Entwickler freie Hand. Das erleichtert die Identifikation, erfordert aber zugleich andere Wege bei Storytelling und Gameplay. Zumindest, wenn man die Heldenfreiheit so konsequent weiterdenkt wie CD Projekt. Denn unser unbeschriebenes Heldenblatt kann zwangsläufig keine so ausgefüllte Vergangenheit besitzen wie Geralt aus The Witcher 3. Also geben wir ihm oder ihr selbst eine, nämlich bei der Charaktererstellung. Im Heldeneditor legen wir nicht nur die Charakterwerte (Stärke, Intelligenz, Konstitution, Reflexe, Technikwissen, Coolness) fest sowie Gesichtszüge, Körperform, Frisur, Augenfarbe und alles andere, mit dem man am Anfang von Rollenspielen immer viel zu viel Zeit bringt. Wir geben dem Hauptcharakter auch eine Geschichte. Wie in der Pen-&Paper-





CD Projekt verspricht für Cyberpunk jede Menge Erinnerungswürdige Charaktere.



Vorlage Cyberpunk 2020 wählen wir unseren bisherigen Lebensweg. War der Held unserer Kindheit der Rocker Johnny Silverhand oder doch der großwahn sinnige Geschäftsführer des Arasaka-Konzerns? Wollen wir uns selbst etwas beweisen? Sind wir von zu Hause abgehauen? All das dürfte Story und Dialoge beeinflussen, vielleicht sogar das Ende des Spiels und bestimmte Entscheidungen.

Außerdem bedeutet ein Eigenbau-Held mehr Freiheit bei der Charaktererstellung: Es gibt in Cyberpunk 2077 nämlich keine festen Klassen, sondern lediglich Fähigkeiten der Kategorien Kampf, Technik und Hacking (beziehungsweise »Netrunning«, wie es hier heißt). Die dürfen wir grundsätzlich alle lernen und mischen, um unseren Spielstil zurechtzuschneiden. Ein Hacker mit ordentlich Nahkampfkraft? Läuft! Ein Techniker mit Silberzunge und Vorliebe für Sturmgewehre? Na klar! Hinzu kommen die Cyber-Implantate, die wir noch im Detail betrachten. Cyberpunk 2077 soll uns sehr unterschiedliche Spezialisierungen, Spielstile und damit Lösungswege erlauben.

Eklige Implantathändler

Wo waren wir? Ach ja, die entführte Frau. V – in der Demo eine Frau – ist gemeinsam mit ihrem Kumpel Jackie unterwegs: kräftig, Lederjacke, kurzgeschorenes Haar. Die beiden verdingen sich als ... nun, »Privatdetektive« wäre das falsche Wort, oder könnt ihr euch Dick Tracy mit Minigun und Handgranaten vorstellen? »Söldner« trifft es wohl besser. Entsprechend bringen erledigte Aufträge in Cyberpunk 2077 keine Erfahrungspunkte, sondern »Street Cred«, gewissermaßen Reputation. Im Söldnergeschäft ist der Ruf eben alles. Grundsätzlich funktioniert der Ruf aber genauso wie klassische XP, es gibt Levelaufstiege, mit denen wir vermutlich Talente verdienen, um Fähigkeiten zu steigern. Ja, unter der Haube von Cyberpunk 2077 schnurrt ein waschechtes Rollenspielsystem, auch wenn CD Projekt die neun Charakterwerte von Cyberpunk 2020 auf sechs abgespeckt hat und auch nicht alle Fähigkeiten umsetzen dürfte. Im Pen & Paper gibt es beispielsweise ein Tanztalent, das dürfte im Spiel eher nicht auftauchen.

Wenn hier getanzt wird, dann ohnehin eher das gute alte Bleiballett. Vorerst aber noch nicht, zunächst betreten V und Jackie im heruntergekommenen Wohnhaus ein Gangversteck. Schnell wird klar, dass hier keine normalen Kriminellen hausen. Auf einer Art OP-Tisch liegt eine Frauenleiche, ihr Körper ist aufgeschnitten, einige Teile fehlen. Hier sind »Scavenger« am Werk, die kybernetische Implantate aus Menschen schneiden und illegal weiterverkaufen. V und Jackie erkunden das Gangversteck und entdecken einen Gangster, der in einer Eiswasserwanne voller Körperteile wühlt. V schleicht sich an, drückt ihn unter Wasser – und schießt ihm in den Kopf. Das kann ein Finishing Move sein, aber auch ein geskripteter Moment in der Demo.

Zerstörung in Zeitlupe

Der Schuss jedenfalls bleibt trotz Wasserdämpfung nicht ungehört, eine Schießerei beginnt. Auch wenn wir noch nicht selbst spielen konnten, wirken die Schusswechsel flüssiger als etwa in Fallout 4. Cyberpunk

In Cyberpunk 2077 gibt es kein automatisches Deckungssystem, auch wenn das auf diesem gestellten Screenshot vielleicht so aussieht.



Night City bereist ihr zu Fuß oder im Auto. Karren am Straßenrand lassen sich klauen, wahlweise steuert ihr sie aus der Außenansicht.



Das Setting enthält zwar Gleiter und Raumschiffe, selber fliegen dürfen wir aber nicht.

2077 wirkt wie ein Shooter, kann aber zugleich sein Rollenspielherz nicht leugnen. So steigen bei Treffern Schadenszahlen empor, über Gegnerköpfen prangen Lebensbalken und Charakterstufen. Möglich, dass wir diese Infos auch abschalten können, sie reißen uns aber nicht aus der Immersion. Dank Cyber-Optik hat V eben einfach ein eingebautes HUD, das beispielsweise auch die Flugbahn und den Explosionsradius unserer Granaten anzeigt, bevor wir sie werfen. Anders als in Deus Ex: Human Revolution existiert in Cyberpunk 2077 kein vollwertiges Deckungssystem. Wir können aber natürlich hinter Hindernissen in die Hocke gehen.

Um den Spektakelfaktor hochzuschrauben, spritzen sich die Entwickler einen Reflexbooster, mit dem V kurzfristig die Zeit verlangsamten kann – Bullet Time à la Cyberpunk! Wie es sich für eine anständige Gang gehört, haben die Implantatdiebe auch einen Boss. In unserem Fall einen Glatzkopf mit Minigun, der sich in einem Zimmer verschanzte und durch die Wand ballert, in der bald große Löcher klaffen. Das heißt aber nicht, dass wir die Schauplätze wie in Red

Faction beliebig zerbröseln können, nur manche dünne Flächen sind wirklich komplett zerstörbar. Allerdings bröckelt es auch andernorts, aus beschossenen Säulen etwa platzen Steinbrocken und kullern über den Boden. Physik gibt's also auch! Die macht sich wohl auch Jackie zunutze, als er die Zimmertür eintritt und den Minibosskampf gegen den Minigunmann beendet, indem er ihn humorlos zu Boden schlägt. Anschließend schnappt sich Vs Begleiter die Minigun – kann man immer gebrauchen.

Das nackte Überleben

V läuft ins angrenzende Badezimmer, wo nackte Leichen in der Badewanne voller Eiskübel liegen. Moment, eine Frau lebt noch – das gesuchte Entführungsoffer! V hebt sie aus der Wanne, zieht ein Kabel aus ihrem kybernetischen Handgelenk und schließt es an die Nackenbuchse der Frau an. Ein Biomonitor erscheint, der anzeigt, wie es gesundheitlich um die Ärmste steht. Ziemlich bescheiden nämlich.

Zwar hat sie eine Platin-Mitgliedschaft beim Trauma Team, der sündhaft teuren Pri-

vatambulanz des Cyberpunk-Universums, doch die Entführer haben ihr einen Gehirnmchip, »Shard« genannt, in den Neuroprozessor gesteckt, der verhindert, dass ihr Implantat einen Notruf absetzt. V zieht den Shard heraus, da hat die Frau einen Herzstillstand. V schaut auf zu Jackie, der ihr eine Adrenalin-Boosterspritze zuwirft, die sie der Frau in die Brust haut. Auch das wirkt geskriptet, allerdings soll die Umwelt laut CD Projekt häufiger darauf reagieren, wo man als Spieler gerade hinschaut. Wenn das Spiel also merkt, dass man einen Booster, ein Medkit oder Ähnliches braucht, könnte es tatsächlich sein, dass der Begleiter es überwirft, falls man ihn ansieht. Ein wenig wie Elisabeth in Bioshock Infinite.

V trägt die Gerettete hinaus auf den Balkon, prompt braust ein Schwebegleiter des Trauma Teams herbei, das das Opfer versorgt. Dann laden die Sanitäter die Frau in den Gleiter, fliegen davon – Auftrag erfüllt!

Daheim bei V

Die Demo springt zu einer weiteren Zwischensequenz: Drei Tage später erwacht V in ihrem Bett – aber nicht alleine. Ein nackter Mann steht auf, steigt in seine Klamotten und geht wortlos raus. Ein Callboy? Nun, vielleicht. CD Projekt betont an dieser Stelle, dass man wieder eine erwachsene Geschichte erzählen wolle, und dazu gehört eben auch Sex. V schlurft derweil in Unterwäsche durch ihre Wohnung und öffnet die Jalousien. Prompt fällt unser Panoramablick aufs Stadtzentrum und seine Wolkenkratzer, um die Schwebegleiter sausen und an deren Fassaden Neonreklame prangt. Bei Tag sieht Night City gar nicht so düster aus, sondern vielmehr nach einer Stadt, die zum Erkunden einlädt, wie sich das für ein Open-World-Spiel gehört. Tag-Nacht-Wechsel sind natürlich Ehrensache.

Halt, genug die Skyline angeträumt! Als Vs »Telefon« klingelt, wechseln wir zurück in die Ego-Ansicht. Im HUD erscheint ein Bild von Jackie, er hat einen neuen Auftrag an Land gezogen. Etwas Großes! V soll ihn unten auf der Straße treffen. Also gut, Geld kann man ja immer gebrauchen. Bevor sie zu Jackie geht, holt V ihre Jacke – ein seltenes Item, das den Zugewinn an Street Cred steigert. Und natürlich Vs Widerstandskraft, unterteilt in die vier Kategorien physisch, chemisch, thermal und EMP. Jede Waffe richtet nämlich eine bestimmte Schadensart an; eine Minigun verteilt etwa physische Schellen, ein Energiestrahler thermale.

Lebendiger Betonklotz

Vs Apartment liegt in einem Wohnkomplex in Watson, einem der sechs Stadtteile von Cyberpunk 2077 (neben dem Zentrum, Heywood, Westbrook, Pacifica und Santo Domingo). Die sind nicht in separate Hubs unterteilt, sondern bilden wie in GTA oder Watch Dogs eine zusammenhängende Welt samt Straßennetz, die laut Miles Tost von CD



Schießereien lassen sich auf mannigfaltige Art und Weise angehen, ihr könnt zum Beispiel die Waffen von Feinden per Hacking deaktivieren.

Projekt »zumindest nicht kleiner ist als die von The Witcher 3«. Damit man nicht immer fahren (oder gar laufen) muss, wird es eine Schnellreisefunktion geben.

Die Welt von Cyberpunk 2077 ist enorm belebt! Und nicht alles ist Staffage oder rein atmosphärisches Detail, mit vielen Personen und Objekten in der Spielwelt soll man interagieren können. Jetzt ist aber erst mal Jackies Auftrag wichtiger. Also tritt V nach kurzem Laufweg durch die Eingeweide des Wohnkomplexes samt Fahrstuhlfahrt hinaus auf die Straße. Und auch die ist enorm detailliert: Viele Passanten spazieren herum, reden miteinander, auf den Straßen fahren Autos, an den Fassaden blinkt die Neonreklame, umgeben von einigen Zuhörern wettert ein Prediger gegen die Plage der Großkonzerne. Eine beeindruckend lebendige Szenerie, in der man fast schon vergisst, was V hier eigentlich will: Jackie treffen. Der Kollege lungert eine Ecke weiter herum und offenbart V, dass Dexter DeShawn Hilfe sucht. DeShawn, der Fixer. So nennen sie in Night City die Straßenkriminellen, die es zu Ruhm und Reichtum gebracht haben.

Dexter will den Bot

DeShawn wartet in seiner Limousine auf V, die beiden fahren ein Stückchen durch die Stadt. Sein Auftrag ist die zentrale Mission der E3-Demo von Cyberpunk 2077, und er teilt sie mit V, indem er ihr einen Shard in die Hand drückt, einen Gehirnchip. V setzt sich das Datenplättchen ein und ein Hologramm erscheint: Mitglieder der Maelstrom-Gang – ihres Zeichens Gangster, die sich so viele Cyber-Upgrades in den Körper stopfen, dass sie schon fast selbst zu seelenlosen



Wie effektiv wir im Umgang mit Schusswaffen sind, wird von einem waschechten Rollenspiel-System bestimmt.

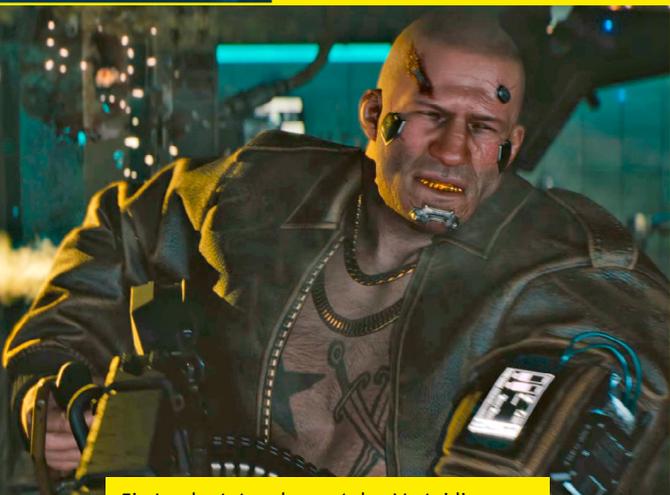


In Cyberpunk 2077 kämpft ihr vorwiegend mit Schusswaffen – und zwar nur aus der Ego-Perspektive.

Die im halblegalen Bereich operierenden (haha) Ärzte setzen euch neue Implantate ein.



Das Kampfsystem von Cyberpunk 2077 unterstützt auch Nahkampfmanöver mit Schwertern und Fäusten.



Ein Implantat verbessert den Verteidigungswert eures Charakters: Kugeln prallen für eine gewisse Zeit einfach an ihm ab.



Die Welt von Night City ist futuristisch, HUD-Anzeigen und Hologramme blinken überall, wohin man auch schaut.

Maschinen werden – haben einen Konvoi des Militärkonzerns Militech überfallen und wertvolle Ausrüstung erbeutet. DeShawn wünscht sich etwas davon: einen Spiderbot. Dabei handelt es sich um einen sechsbeinigen Roboter-Kampfhund, der an Wänden laufen kann, liebevoll »Flathead« genannt. Den könnte er zwar auch kaufen, aber die Maelstroms und er stehen auf Kriegsfuß. Zudem taucht in DeShawns Briefing eine Militech-Agentin namens Stout auf, die ebenfalls nach dem entwendeten Kriegsgerät sucht und die sich mit V treffen will. Bevor sie zu den Maelstroms aufbricht, braucht V allerdings erst noch bessere Ausrüstung, und zwar in Form von Cyber-Implantaten.

Implantate rein

Vs »Hausarzt« heißt Dr. Victor und residiert gleich nebenan im Rotlichtbezirk von Night City. Die Werkstatt des Doktors liegt unterhalb eines Esoterikladens voller Winkekatzen. Victor erwartet sie schon, bei ihm kann sie Upgrades kaufen. Victor selbst ist ebenfalls modifiziert, nämlich mit einer feingliedrigen und klasse animierten Chirurgie-Roboterhand, die behutsam ein mechanisches Auge aus einem Behälter nimmt. Marke Kiroshi, brandneu. Das künstliche Sehorgan besitzt eine Scanner-Funktion, mit der V

nicht nur zoomen, sondern auch vor einem möglichen Kampf untersuchen kann, wer die Gegner sind, welchen Schadenstyp sie anrichten und worauf sie allergisch reagieren.

Zudem lassen sich Upgrades verbessern, die zweite Stufe der Augen-Prothese ist zwar doppelt so teuer wie die erste, erkennt dafür aber zusätzlich Schwachstellen an Feinden und Vehikeln, wo Beschuss mehr Schaden anrichtet. Für den Moment gönnt sich V lieber etwas anderes, nämlich eine Cyber-Handfläche, dank der sie automatische Waffen mit ihrem Neuroprozessor verbinden kann, um mehr Schaden anzurichten. Übrigens: Das Cyberpunk-2020-Regelwerk sieht vor, dass man immer mehr Menschlichkeit verliert, je mehr Technik man an seinen Körper stößt. Menschen mit vielen Implantaten werden selbst immer mehr zu Maschinen, stumpfen ab, verlieren jedes Mitgefühl – und schließlich vollkommen die Kontrolle. Manche werden zu zwanghaften Lügnern oder Dieben, andere laufen Amok, töten ohne Reue. Sie werden zu Cyber-Psychos.

Ein zufälliges Drive-by-Shooting

Jackie wartet am Ende der Seitengasse auf V. Zum Glück hat er um die Ecke geparkt, die beiden gehen rüber zum Auto. V schwingt sich ans Steuer und rast los. Plötzlich überholt die beiden ein Kleintransporter, dessen Hecktüren aufspringen: Drinnen stehen be-

waffnete Gestalten, die sofort das Feuer eröffnen. Verdammte, das sind die Implantathändler! V schießt zurück, das geht im Auto nämlich: Man kann sich aus dem Fenster lehnen und in der Ego-Perspektive auf unkooperative Verkehrsteilnehmer feuern. Nur das Lenken nicht vergessen!

Ein Schuss in den Reifen lässt den Bus schließlich schlingern, er überschlägt sich und explodiert. Schluss mit dem Kasperle-



Die Mitglieder der Maelstrom-Gang haben helle Leuchten auf der Stirn und erinnern mehr an Roboter als an Menschen.

Ab ins All?

Diese Szene aus dem Trailer deutet an, dass es in Cyberpunk 2077 auch in den Weltraum gehen könnte. Genauer will CD Projekt aber noch nicht verraten. Zwar gibt es im Cyberpunk-Universum durchaus Weltraumreisen, doch die können sich nur die Reichsten der Reichen leisten. Aber hey, vielleicht fliegen wir ja als blinder Passagier mit zum Mond?



theater. Solche Zufallsbegegnungen – Überfälle, Wiedersehen mit alten »Freunden«, Kämpfe zwischen Fraktionen – soll es in Cyberpunk 2077 immer wieder geben, damit möchte CD Projekt Reisen auflockern.

Jetzt nur nicht lügen

Heywood ist ein heruntergekommenes Industrieviertel, auf dessen Gehsteigen Obdachlose und Müllberge herumliegen. Am Treffpunkt – einem verlassenen Fabrikgelände – hält sie schließlich an und steigt gemeinsam mit Jackie aus. Also, was ist der Plan? Hier kann V entscheiden, ob sie einfach reingehen oder vorher die Lage checken möchte. In der Demo entscheidet sie sich für Letzteres und schleicht mit Jackie auf eine Brücke, die den Treffpunkt überblickt. Ein Blick durch die Scannerlinse bestätigt, dass dort unten die Agentin gemeinsam mit zwei Bodyguards vor einem gepanzerten Transporter wartet. V geht hinunter zum Treffpunkt, begrüßt Stout ... und wird niedergeschlagen. Einer der Bodyguards packt sie am Kragen, wirft sie gegen den Panzerbus, hält ihr die Waffe an den Kopf und stößelt mit der anderen Hand ein Kabel von seinem Neuroprozessor an ihren. Ein Lügendetektor! Der zweite Bodyguard zerrt derweil einen gefesselten, elegant gekleideten Mann aus dem Auto. Die Agentin fragt, ob V alleine gekommen sei. Via Dialogmenü kann sie nun die Wahrheit sagen oder lügen. Ja, sie ist alleine! Und der Body-

guard so: Lüge! Stimmt, Jackie ist noch da. Ob V den gefesselten Mann kenne, will die Agentin wissen. Nein, kennt sie nicht. Und der Bodyguard so: Oh, das ist die Wahrheit.

Wer aufpasst, hat mehr von Gesprächen

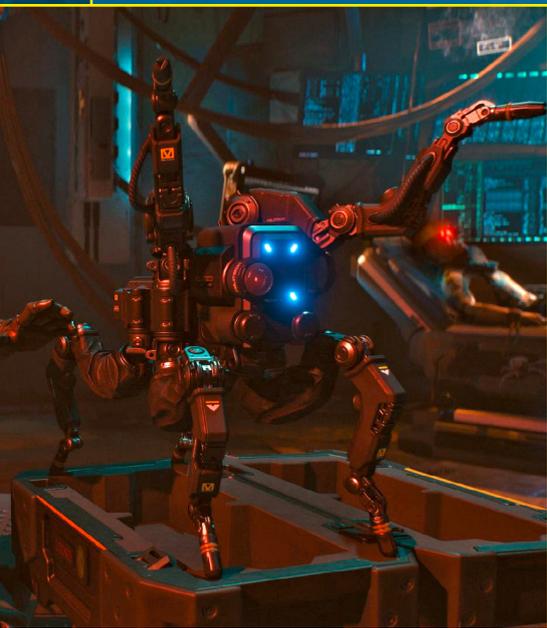
Während des Verhörs gibt es noch eine weitere Dialogoption – nämlich »Waffe ergreifen«. V kann versuchen, dem Bodyguard seine Pistole zu entreißen. Dialoge in Cyberpunk 2077 sollen häufiger solche speziellen Aktionen ermöglichen, mit denen man den Verlauf des Gesprächs jäh verändert. Das muss nichts Gewaltiges sein. Wir können beispielsweise auch einem Punk ein Kompliment für sein Tattoo machen. Der Clou: Dafür müssen wir das Tattoo erst mal gesehen haben, das Spiel registriert nämlich, wo der Spieler hinschaut. Wir freuen uns schon auf Detektiv-Quests, in denen wir nur über Hinweise sprechen können, die wir vorher aufgestöbert haben.

Dem Bodyguard die Waffe zu entreißen, wäre jedoch keine gute Idee. Denn er hat den Level »??«, und wie wir aus Online-Rollenspielen wissen, ist das kein gutes Zeichen. Macht nix, die Situation ist ohnehin entschärft und V wieder frei. Wie sich her-

ausstellt, denkt die Agentin, ein Mitarbeiter von Militech habe der Maelstrom-Gang die Route des Konvois verraten. Und sie vermutete, V stecke mit dem möglichen Maulwurf unter einer Decke – dem gefesselten Mann, der sich gerade kaputtlacht und nun der Agentin droht. Tja, falsch vermutet. Nun kann V entweder erzählen, für wen sie tatsächlich arbeitet (Dexter DeShawn) oder das lieber verschweigen. In der Demo spielt sie mit offenen Karten, und die Agentin bietet ihr einen Deal an. Sie ist nicht interessiert am Spiderbot und würde V sogar das Geld dafür überlassen, solange der Credit-Chip direkt ins Netzwerk der Maelstroms gelangt. Klar, daran ist etwas faul, doch V willigt ein.

Mäuse für Royce

Nach einer kurzen Autofahrt stehen Jackie und V vor dem Unterschlupf der Maelstroms, und abermals darf sich V entscheiden: Soll sie den Geldchip der Agentin einsetzen oder die Kohle behalten und sich einfach durchschießen? Sie wählt die Diplomatie, klingelt an der Tür und wird reingelassen. Tatsächlich ist der Stützpunkt gut befestigt mit automatischen Geschütztürmen und Minen. Da hätte V ganz schön viel Feuerkraft ge-



Wie wir uns in der Welt von Cyberpunk 2077 verhalten, hat Auswirkungen auf unser Ansehen bei den unterschiedlichen Fraktionen.



Die Sanitäter helfen den Reichen zuerst; wer kein Geld hat, muss auf seine Erstversorgung warten.

Die sechs Distrikte



braucht. Drinnen wird sie von den Maelstroms empfangen, deren obere Gesichtshälften, nun, verschwunden sind. Wo die Augen und die Stirn hingehören, prangt bei den Cyber-Suchtis eine Stahlplatte mit leuchtenden Optik-Einsätzen. Schick, aber schon fast nicht mehr menschlich. V bittet darum, Flathead zu sehen und wird aufgefordert, sich doch erst mal hinzusetzen. Jackie weigert sich – bis ihn ein Gangmitglied mit der Waffe bedroht. Wenn die Lage beruhigt ist, dürfen sich die beiden eine Demonstration des vierbeinigen Roboterhundes anschauen. Das heißt, eigentlich hat er sechs Beine, aber zwei davon zeigen nach oben. Jedenfalls trägt er den Namen Spiderbot zurecht und krabbelt flink an Wänden und Decken entlang. Gekauft!

Eine Notsituation, unzählige Auswege

Oder doch nicht? Ein metallischer Schlag ertönt und Royce betritt den Raum. Der wichtige Chef der Maelstroms ahnt, dass hier etwas nicht stimmt – und zieht seine Knarre, um sie V an den Kopf zu halten. Prompt hat er Jackies Pistole an seinem Kopf. Klassischer Mexican Standoff. V könnte dem Gang-Anführer nun den Plan der Militech-Agentin enthüllen, oder ihm den Geldchip geben, oder ihrerseits ihre Waffe ziehen. Okay, ruhig, ruuuuhig ... Sie drückt Royce den Geldchip in die Hand. Er reicht den Chip an einen Untergebenen weiter, der ihn ins Computersystem steckt.

Da gehen die Lichter aus. Monitore flackern, Funken sprühen, Blackout. Auf dem Chip war ein Virus, die Agentin wollte Infor-

Das Night City von Cyberpunk 2077 besteht aus sechs großen Distrikten.

City Center: Hier sitzen die staatengleichen Megakonzerne, liegen Luxuswohnungen und exklusive Restaurants.

Watson: Hier treffen zahlreiche asiatische Kulturen aufeinander und bilden gigantische Märkte, in denen man sich verläuft.

Heywood: Hier wohnt V, die Bevölkerung in den gigantischen Appartementkomplexen hat hauptsächlich Latinowurzeln.

Santo Domingo: Der Industrie-Distrikt der Stadt, hier sitzt auch die staatliche Energieversorgung – ein wunder Punkt?

Pacifica: Trotz des idyllischen Namens das gefährlichste Viertel von Night City, hier regieren die ruchlosen Banden.

Westbrook: Hier leben die Reichen und Schönen, obendrein ein Spielerparadies.



Die Elektro-Schrotflinte (die blaue Knarre links) schießt durch Wände hindurch.



Aller Voraussicht nach lassen sich die Schießseisen modifizieren und verbessern. Ob es verschiedene Munitionstypen gibt, ist noch nicht bekannt.

Optik-Upgrade, das Gegner hinter Wänden anzeigt. Ebenfalls nicht zu verachten ist das Ricochet-System, dank dem Kugeln von Wänden abprallen. Eine Hilfslinie zeigt direkt in der Spielgrafik die voraussichtliche Schussbahn, damit wir den Winkel anpassen können. Wenn unser Abpraller einen Feind treffen könnte, färbt sich die Bahn von rot zu weiß – Feuer frei! Außerdem erbeutet V eine Smartgun, die anvisierte Ziele einloggt und dann wie ein Aimbot stets ins Schwarze trifft, egal, wohin die Heldin blickt. Letzter Neuzugang im Arsenal ist ein Corporate Tech Rifle, eine der besten Waffen in Cyberpunk 2077. Im Konzernarsenal schlummern eben die dicksten Schießprügel. Der Name des Tech-Gewehrs ist zudem violett eingefärbt, selbst in der nahen Zukunft gilt noch der althergebrachte World-of-Warcraft-Farbcode für die Item-Qualität.

Als ein Feind V demonstrativ den Rücken zuwendet, ist die Sache eigentlich klar: den hauen wir heimlich um. Tatsächlich schleicht sich V an und würgt den Gangster in den Schlaf – stöpselt sich dann jedoch an sein Neuro-Implantat an. Wir dürfen nämlich nicht nur Türschlösser & Co. hacken, sondern auch Gegner. Weil in der Cyberpunk-Welt alles und jeder miteinander verbunden ist, gewährt uns jedes feindliche Implantat zugleich Zugriff auf das Netzwerk der Umgebung. So gelangen wir in den Cyberspace, den man sich in Cyberpunk 2077 wie mehrere Stapel von Würfeln vorstellen kann. Jeder davon symbolisiert ein Subgrid, also einen Netzknoten, den wir hacken können, um Schad-Software einzuschleusen. Also attackiert V den Knoten des aktuellen Areal und hat mehrere Optionen: Sie kann einfach nur alle Türen öffnen, die Cyber-Implantate aller Feinde ausschalten oder ihre Waffenkopplung stören, damit sie häufiger vorbeischießen. In diesem Fall entscheidet sie

mationen über den Maulwurf suchen und die Systeme der Gang lahmlegen. Es folgt, was folgen muss: eine Schießerei. Nur Royce flieht, weil seine Implantate mangels Netzwerkverbindung spinnen. Der Rest der anwesenden Maelstroms fällt schnell Vs und Jackies Pistolen zum Opfer.

Einer der Schurken hat eine Tech-Shotgun dabei, die durch Wände schießen kann, sowie einen sogenannten Shard, den V einsammelt und im Analyse-Tool untersucht. Jedes Item lässt sich so genauer unter die Lupe nehmen, zum Beispiel, um herauszufinden, was zur Hölle es macht. Der Shard entpuppt sich als Kontrollchip für Flathead; der dem Besitzer auf Schritt und Tritt folgt. Glückwunsch, jetzt ist V ein Roboter-Frauchen. Der Spinnhund kann zwar (noch) nicht kämpfen, vielleicht dürfen wir später aber auch Kampfroboter mitnehmen – vorausgesetzt, wir finden den richtigen Shard. Bleibt ein letztes Problem: Wie kommt V

hier wieder raus? Alle Türen sind wegen des Blackouts verriegelt. Also sucht sie mit dem Augen-Scanner nach manipulierbaren Objekten in der Umgebung und findet eine Wartungsluke unter der Decke. Ein beherzter – und dank Roboterbeinen unnatürlich hoher – Sprung befördert sie dorthin. Auch dieses an sich simple Beispiel offenbart, wie viel Potenzial für unterschiedlichste Lösungswege in Cyberpunk 2077 steckt.

Waffen und der Cyberspace

Durch die mittlerweile geöffnete Wartungsluke gelangt V in ein verlassenes Fabrikgebäude, durch das Gangmitglieder patrouillieren. Es wäre vielleicht schlauer, durchzuschleichen – aber schlau ist nun mal nicht spektakulär. Also erschummeln sich die Demo-Spieler ein paar fortgeschrittene Fähigkeiten sowie Waffen-Upgrades, laden die Schrotflinte durch – und los geht's! Die Tech-Shotgun etwa profitiert sehr vom



Bei Händlern tauscht ihr verdiente Credits gegen nützliche Gegenstände – oder aber ihr spart euch den Trip zum Laden und kauft direkt über den Cyberspace ein.



Nach wie vielen Implantaten bleibt überhaupt noch ein Mensch übrig? Diese drei sehen jedenfalls aus, als hätten sie ihre Menschlichkeit zurückgelassen.



In der Wohnung von Protagonist V könnt ihr euch ausruhen und eure nächsten Schritte planen.

sich fürs Türenöffnen. Für gewiefte Netrunner soll der Cyberspace sogar noch mehr Möglichkeiten bereithalten.

Royce Rolls

Blieben wir aber vorerst bei den coolen Dingen, die wir tatsächlich in der Demo sehen. Denn nun stehen die Tore zum letzten Abschnitt offen. Und hier erschummeln sich die Entwickler ein letztes Mal eine Waffe, nämlich die Armklingen, die man aus dem ersten Trailer kennt. Die sind nicht nur absolut tödlich, sondern auch absolut nützlich. Denn die Heldin kann an Wänden entlanglaufen und sich dann mit ihren Klingen daran festkrallen – und dort sitzen bleiben.

Wie Spider-Man lauert sie oben an der Wand auf Gegner, die nichtsahnend darunter vorbeigehen, um dann runterzuspringen und sie zu Gangsterschaschlik zu verarbeiten. Noch leichter wird das, wenn V vorher die gegnerischen Cyber-Upgrades mit einer Virusattacke abschaltet. Auch aus der Kombination von Reflexbooster und Cyber-Beinen können Special-Moves entstehen. Zwei Feinde, die sich auf einem Übergang verschanzen, erledigt V, indem sie emporspringt, in der Luft die Bullet Time aktiviert und dann beide im Flug aus den Stiefeln

schießt. All das sieht sehr flüssig aus, Cyberpunk 2077 könnte die richtige Mischung aus Rollenspiel und Shooter hinbekommen.

Was gehört noch zu einem guten Shooter? Bosskämpfe natürlich! Bandenchef Royce lebt noch und sinnt auf Rache. Die kriegt er auch – dank eines Linear Frames. Dieses Exoskelett, ein bewaffneter Körperpanzer, zählt zu den mächtigsten Waffen des Cyberpunk-Regelwerks. Das Exoskelett verschießt einen Energiestrahle, dem V mit Slides, Supersprüngen und in der Bullet Time ausweicht. Jackie ist inzwischen auch wieder mit von der Partie und stemmt per Metallarm ein Auto hoch, um dahinter in Deckung zu gehen. Royce wiederum schützt sich mit einem Schild, den V knacken kann, indem sie einen Schwachpunkt am Rücken anvisiert. Also rein in die Bullet Time, am Exo- mann vorbeirutschen und alles abfeuern, was das Arsenal hergibt. Irgendwann bricht Royces Schild zusammen, wenig später liegt er besiegt am Boden.

Da wird sich Agentin Stout aber freuen, oder? Tut sie auch, wir treffen sie nämlich vor der Tür. Und sie entlässt uns mit dem Hinweis, dass die Konzerne am Ende immer das kriegen, was sie wollen. Und dass V eines Tages an ihrer Stelle stehen könne,

wenn sie so weitermache – ein Hinweis auf eine mögliche Konzernkarriere von V? Wird Stout eine tragende Rolle in der Haupthandlung spielen? Nun das sind Fragen für ein andermal. V, Jackie und Flathead klettern ins Auto. Mission erfüllt, Schwarzblende, Cyberpunk-Logo. Das war sie, die Gameplay-Demo von Cyberpunk 2077. Ob William Gibson sie wohl schon gesehen hat? ★



Michael Graf
@Greu_Lich

Ich könnte an dieser Stelle wieder die alte Leier zupfen und mahnen, dass CD Projekt sich mit diesem Megaprojekt übernehmen könnten und erst mal beweisen müssen, dass sie eine coole Shooter-Mechanik, ein freies Charactersystem, eine gute Fahrphysik und all die 1.000 anderen neuen Herausforderungen stemmen, die sie sich mit Cyberpunk 2077 aufbürden. Aber große Ambitionen gehören zur DNA der Polen, und bislang haben sie jedes Mal geschafft, was sie sich vorgenommen haben.

Ich weiß noch, wie ich genauso begeistert aus der ersten Demo von The Witcher 3 kam wie nun aus der ersten Demo von Cyberpunk 2077. Und genauso ungläubig. Ha, das kriegen die niemals hin! Doch, das haben sie hingekriegt und dabei eines der besten (Rollen-)Spiele der Neuzeit erschaffen. Und mit Cyberpunk 2077 haben sie nun eine weitere Messlatte ziemlich hoch gelegt, an der sie auch selbst in den nächsten Jahren gemessen werden. Denn die Erwartungen sind nun gigantisch: eine riesige, belebte Open World wie in GTA, vielfältige Lösungswege wie in Deus Ex und ganz nebenbei auch noch ein super Shooter sowie eine Story mit Entscheidungen, die mindestens das Niveau von der aus The Witcher 3 erreicht. Nee, eigentlich muss man da auch noch einen draufsetzen.

Zur Story ist noch nichts bekannt, sie wird aber wohl Themen wie Überwachung, Hacking und Firmensabotage behandeln.

