

Wir befinden uns am Ende einer zehn Jahre langen Reise. Vor genau zehn Jahren flackerte das erste Mal der teaser-Trailer zu Cyberpunk 2077 über die weltweiten Bildschirme. Es folgte jahrelange Hype, große Hoffnung, dann ein Release voller technischer Probleme und Enttäuschungen und schließlich sogar ein Rechtsstreit. Nun sind genau zehn Jahre vergangen und zwei Dinge sollen endlich ein versöhnliches Ende für diese bewegte Geschichte schreiben. Die Erweiterung Phantom Liberty und die kostenlose Grunderneuerung für alle Cyberpunk 2.0. Ich habe heute zwei Menschen bei mir, die sowohl Phantom Liberty als auch 2.0 in den letzten Tagen ausgiebig getestet haben, um gemeinsam unsere Fragen und auch gesammelte Fragen aus unserer Community zu beantworten. Zum einen die Frau, die den Phantom Liberty-Test mit der rechten und den 2.0-Test gleichzeitig mit der linken Hand geschrieben hat. Unsere gamester Haupttesterin, herzlich willkommen, Natalie. Hallo, heute ganz ohne Hände. Mach ich heitern frei. Überbewertet. Deine Hände sind diesen Tests zum Opfer gefallen. Ich würde sagen, das war es wert, denn es sind fantastische Tests geworden. Außerdem freue ich mich sehr, eine der coolsten GamePro Redakteurinnen hier begrüßen zu dürfen, die ich normalerweise nur aus der Ferne anschmachte. Herzlich willkommen an die Mittesterin der GamePro, Linda Schöne, dass du hier bist. Hallo, mit Händen. Aber ich habe es auch nicht getestet bei der GamePro. Ich war nur Kotesterin. Also meine Hände sind noch vorhanden. Genau. Deswegen dachte ich, wir brauchen auf jeden Fall eine Person mit Händen heute hier und da habe ich dich einfach noch mit dazu eingeladen. Sehr schön. Ihr Lieben. Bevor wir mit den Community-Fragen einsteigen, habe ich noch ein paar Fragen an euch. Und zwar würde ich gerne mal mit der grundsätzlichen Frage einsteigen, was denn überhaupt eure Erwartungen, Hoffnungen oder auch Befürchtungen für Phantom Liberty und 2.0 waren, als ihr das erste Mal gehört habt, dass es kommt. Natalie, wie sah das bei dir aus? Also auf das Addon habe ich mich sehr gefreut, als das angekündigt wurde. Ich muss aber sagen, ich hatte auf der einen Seite sehr hohe Erwartungen, weil ich natürlich erwartet habe, dass es mich so packen wird, wie das Hauptspiel eben auch und das ist das Niveau von der Story, von den Charakteren, von den Dialogen halten kann. Aber auf der anderen Seite habe ich nicht so viel davon erwartet und es hat mich wirklich überrascht, wie viel es dann doch nochmal besser sogar gemacht hat als das Hauptspiel selbst. Also das war für mich wirklich eine sehr, sehr große Überraschung, dass es geschafft hat, wirklich das Beste aus Cyberpunk zu nehmen und es noch besser zu machen in einem, in einem, ja, in einer kleineren Open World in diesem neuen Stadtteil. Da war ich sehr überrascht. Update 2.0 war ja so ein Ding, dass wir erst vor ein paar Monaten so wirklich mitbekommen haben, dass da was kommen soll. Damit hat ja keiner mehr gefechnet, dass vielleicht nochmal ein Patch kommt oder so damit ja. Aber dass es wirklich so grundlegende Spielmechaniken einfach nochmal komplett auf den Kopf stellt, das habe ich nicht erwartet und stellenweise war ich wirklich auf die Änderungen von 2.0 mehr gespannt als auf das Add-on. Mittlerweile ist das klare Highlight absolut das Add-on, aber ich freue mich eben auch sehr, sehr über beispielsweise die überarbeiteten Skillbäume oder auch die

Autokämpfe. Und ja, ich bin einfach sehr überrascht. Meine Erwartungen wurden nicht nur erfüllt, sondern übertroffen und ich freue mich, wenn dann die Leute da draußen auch endlich alle anfangen können, ab morgen dann mit 2.0 loszuspielen. Linda, wie sah es bei dir aus? Was waren deine

Erwartungen? Also ich bin ja tatsächlich großer Fan der Hauptstory gewesen, habe das auch mehrmals

durchgespielt. Ich glaube drei oder viermal, was auch vier an Judy lag. Also ich bin sehr großer Judy-Fan, aber die Hauptstory hat mir sehr gut gefallen. Und ich habe das 2020 halt sehr ausgiebig gespielt und dann gar nicht mehr. Also ich hatte eine ganz lange Pause und zwei Jahre gar nicht mehr

reingeschaut und war dementsprechend neutral eingestellt, sage ich mal, was den DLC betrifft. Also klar war ich gespannt, aber der große Hype war dann bei mir erst mal vorbei und hat jetzt einfach nicht erwartet, dass mich das jetzt nochmal so abholt wie die Hauptstory. Weil ich bin ehrlich gesagt, die ist eh immer so ein bisschen skeptisch eingestellt, weil ich dann einfach denke,

okay, du warst halt irgendwie in eine Story, in eine Nebenstory geworfen, aber was soll die besser machen als die Hauptstory? Und tatsächlich wurde ich eines Besseren belehrt. Also es ist eine sehr, sehr spannende, stringente Geschichte in einem kleinen Rahmen, die mir am Ende sogar besser gefallen hat als das Hauptspiel, weil es halt nicht so gestreckt ist. Und das war halt richtig krass. Also wurde ich sehr, sehr überrascht. Gut, jetzt habt ihr schon angedeutet, dass ihr sehr positiv überrascht seid. Aber nochmal für unsere Podcast-Hörerinnen und Hörer da draußen oder unsere VOD-Konsumierer. Was sind denn jetzt eure Wertungen für GameStars und GamePro geworden?

GameStar gibt dem Addon 93 Punkte mit 3 Punktenabzug für Technik, also das Unterfallen Bugs und auch

Glitches, die wir schon teilweise aus dem Hauptspiel kennen. Das Hauptspiel haben wir mit 2.0 jetzt auch nochmal nachgetestet. Da haben wir unsere ursprünglichen Wertungen sogar noch einen Pluspunkt gegeben. Das heißt, wir sind jetzt bei 92 Punkten mit 2 Punktenabwertung für Technik. Und die GamePro setzt einen Punkt drauf. Wir geben eine glatte 94 ohne Abwertung, ohne Aufwertung einfach nur eine 94. Also das ist mal eine Ansage auf jeden Fall. Es ist so ein wildes Spielejahr, oder? Also ich hätte niemals gedacht Anfang des Jahres, dass wir so viele hochkarätige Spiele slash Addons oder noch neue Versionen von Sachen bekommen, die wirklich so dermaßen reinhauen. Weil wir haben die letzten Jahre so oft, also auch gerade in Podcasts darüber gesprochen,

dass so viele Spielejahre zwar gut waren durchaus, aber halt oft so Jahre der zweiten Reihe haben wir es im Podcast ja immer genannt, weil oft so Double-A Spiele rauskamen oder halt so Spiele aus der zweiten Reihe, die dann sehr, sehr gut waren. Aber es gab nicht so die richtig großen Krache, auf die man irgendwie jahrelang gewartet hat und die dann auch eingeschlagen sind. Und dieses

Jahr, meine Güte, man kommt gar nicht hinterher irgendwie. Ich beschwer mich nicht. Ja, vor allem ich beschwer mich auch nicht. Ich finde es vor allem super, dass jetzt gerade so hintereinander mit Baldur's Gate Starfield und Cyberpunk eben auch Rollenspieler rausgekommen sind, die jeweils so eine unterschiedliche Nische von Rollenspielern ansprechen, dass da wirklich jeder Spielertyp irgendwie abgedeckt ist. Das ist natürlich sehr, sehr cool. Also Baldur's Gate ist halt für die

Leute, die, ja Baldur's Gate ist halt einfach Baldur's Gate, das muss ich nicht erklären, da viel für die Leute, die eben so diese Sandboxige eher mögen und Starfield halt für Leute, die Story und richtig tolle Charaktere wertschätzen. Was ich auch schon wieder fast vergessen hatte.

Hogwarts Legacy kam auch dieses Jahr raus im Februar. Stimmt, das war so viel. Und das spricht auch wieder eine ganz andere Gruppe an, nämlich eher so Casual Open World Action RPG Fans. Also super diverse Spiele, ja. Ja, also wirklich, ich bin jetzt schon in Aufruhe, wenn wir unseren großen Jahresrückblick machen am Ende des Jahres, weil ich weiß gar nicht, wo man da anfangen soll. Das wären auf jeden Fall auch interessante Game Awards, weil das sind einige Anwärter endlich mal wieder auf den Titelspiel des Jahres, wo vorher, was eigentlich auch ganz schön war, dass vorher immer mal wieder kleinere Spiele es geschafft haben, dann Game of the Year zu werden oder halt Anwärter dafür zu sein, zum Beispiel so was wie It Takes Two, was Totalfahrt aufgenommen hat, dadurch, dass das Jahr einfach generell nicht so stark war. Was einerseits schön ist, aber ich finde es auch wirklich herrlich, mal wieder so mit AAA beworfen zu werden an dieser Stelle. So, Phantom Liberty. Was steckt denn jetzt genau drin für alle, die noch sich gar nicht damit beschäftigt haben? Wir bleiben übrigens heute spoilerfrei, also keine Sorge, wenn ihr noch gar nichts wissen wollt über die Story, wir erzählen nur grundsätzliche Sachen, worum es geht. Wir werden nichts spoilern, auch nicht fürs Hauptspiel. Genau, also was steckt drin, kann ich ja mal beantworten,

die Frage. Also wir haben mit Doctown einen komplett neuen Night City Bezirk, den man erkunden kann. Der ist jetzt nicht so groß in der Fläche, geht aber sehr in die Vertikale. Also da nicht abschrecken lassen von der kleinen Map. Also man kann nach oben sehr viel erkunden. Dann haben wir

natürlich einfach eine neue Storyline mit neuen Charakteren. Wenn ich das richtig im Kopf habe, sind das 13 Missionen. Natalie, korrigier mich, wenn ich falsch liege. Ja, wobei es mir ein bisschen mehr vorkam, ehrlich gesagt. Aber natürlich offizielle Zahlen ist 13. Genau, einfach neue Quests, neue Nebenquests, dann Fahrzeugmissionen, ganz neu, also eine neue Art von Nebenaktivität quasi. Und

dann haben wir den neuen Relic Skill Tree, also ein komplett neuer Fähigkeitenbaum für unser Relic.

Soll ich da jetzt schon mal drauf eingehen, was das genau ist oder wollen wir das später machen? Ach klar, feel free. Feel free. Genau, der Relic Skill Tree. Damit scheitern wir quasi, ich sag mal so, Spezialskills oder Angriffe für unsere Cyberware frei. Also dann können wir quasi mit den Mantis klingen, einen krassen Sprungangriff ausführen oder mit den Gorilla-Armen einmal kräftig zu boxen und dann einfach Gegner durch die Gegenschleudern. Es gibt eine Tarnfähigkeit, also für jeden Spielstil quasi etwas, was man da freischalten kann. Und ich finde es einfach eine nette Ergänzung, was das Kampfsystem einfach noch mal ein bisschen erweitert und vielseitiger macht. Genau, und daneben gibt es viele neue Items, Klamotten natürlich. Also was ich immer mache, gerne als erstes zum Klamottenhändler zu gehen und schauen, was es da Neues gibt. Da habe ich immer sehr viel Spaß, sondern da gibt es sehr viel Auswahl. Genau, also sehr, sehr viel Staff, die man kaufen und einsammeln kann und das Maximal-Level wird auf 60 erhöht. Also man kann ein bisschen mehr aufleveln. So und zusätzlich kommt ja jetzt noch das Update 2.0 raus. Also da noch mal die Erklärung für alle. Das ist theoretisch unabhängig vom Add-on. Das gibt es für alle kostenlos. Es ist aber auch in das Add-on natürlich integriert. Also man kann

sich das Add-on wahrscheinlich fast schon so ein bisschen als auch Showcase von dem Update 2.0 vorstellen, weil dann natürlich viele Mechaniken auch wieder mit drin stecken. Aber Natalie, vielleicht kannst du ja damals als Testerin von 2.0 auch erklären, was genau da jetzt wirklich drin steckt. Genau, das große Highlight von 2.0 ist natürlich das überarbeitete Skillssystem. Wir haben jetzt komplett neue Talentbäume. Das funktioniert jetzt so, dass jeder Talentbaum vier Tiers hat, also vier unterschiedliche Stufen und die Attributwerte helfen uns dabei, diese Stufen freizuschalten. Und dann haben wir eben unterschiedliche Perks, die wir dann auch mit Punkten freischalten können. Und die sind jetzt sehr viel klarer strukturiert als es zu Release der Fiber, wo das alles so ein komisches Cluster war mit irgendwie mehr so Taps, die man drücken muss. Das war alles sehr unübersichtlich. Ist jetzt alles schön gestreamlined. Und das coole an diesen neuen Perks ist, dass sie einfach nicht nur irgendwelche passiven Buffs geben, nicht nur irgendwelche Werte erhöhen, sondern wirklich maßgeblich auch deine Spielweise beeinflussen. Also beispielsweise, ich habe eine Netrunner drin gespielt, beispielsweise kann man jetzt Quick Hacks stapeln. Das heißt, ich kann einen Gegner anvisieren und beispielsweise sagen, okay, dreimal kriegst du jetzt überhitzen und dann fällst du tot um, noch bevor du irgendwie Alarm schlagen kannst. Es gibt auch die Möglichkeit, dass wenn ich von gegnerischen Netrunnern gefunden werde, dass ich da durch die Wand hindurch zurückhecken kann und dann auch allen um ihn herumschaden machen kann. Es gibt für Klingengewaffen beispielsweise jetzt die Möglichkeit, dass man Schüsse abblockt und auf die Gegner umleitet, was super cool ist, weil du jetzt auch als Nahkämpfer einfach noch mehr die Chance hast zu überleben, bis du eben bei den Gegnern ankommst. Du hast sowas wie kleine Sprints und Air Dashes, wo du einfach sehr viel Distanz zurücklegen kannst. Und egal, was du eben jetzt freischaltest in diesem Talentbaum, du kannst dir wirklich einen sehr uniken, einzigartigen Build zusammenbauen und das macht den Kritikpunkt, den wir am Hauptspiel hatten, sehr, sehr viel angenehmer, dass du eben egal welchen Spielstil du wählst, das macht alles sehr viel Spaß. Stealth macht Spaß, Nahkämpfer macht Spaß, Pistolen machen Spaß, Scharfschütze macht Spaß. Also egal, was man spielen möchte, man hat super viele Möglichkeiten zu experimentieren und das ist so, ich sage mal, das Herzstück von

2.0. Hinzu kommt auch, dass das Cyberware-System umgebaut wurde. Früher war es ja so, dass die Kleidung Panzerung gegeben hat. Also je nachdem, was du dir da eben zusammengestellt hast, hat es so einen bestimmten Rüstwert und deshalb sah wie auch immer furchtbar aus wie so ein Altkleidungsreise, bis dann irgendwann das Transmog-System eingeführt wurde, ich glaube mit 1.5 oder 1.6 irgendwie so. Das ist jetzt komplett bei der Cyberware. Also die Cyberware hat jetzt zwei Werte, einmal eben diesen Panzerungswert und einmal einen Kapazitätenwert. Das heißt, wir haben nur begrenzt Platz für Cyberware und dieser Platz, der wird auch gesteigert, wenn wir aufleveln und es gibt auch bestimmte Perks, die wir freischalten können, damit wir mehr Cyberware tragen können und da müssen wir jetzt also immer ein bisschen abwägen. Okay, will ich jetzt Cyberware, die sehr viel Platz belegt, dafür aber sehr hohe Panzerung hat oder verzichte ich lieber auf Panzerung und gehe dann eben auf mehr Cyberware, die ich mir einbauen kann.

Also da kann man jetzt auch sehr, sehr viele unterschiedliche Builds ausprobieren und das ist sehr, sehr cool. Neu sind auch Autokämpfe. Wir können endlich hinterm Steuer schießen und auf Motor sehen, dann können wir sogar Nahkampfaffen zücken, was sehr cool ist. Also ich finde, wenn man dann in Third Person spielt, also es gibt kein Third Person nur bei den Fahrzeugen,

wenn man fährt. In Third Person sieht das aus so ein bisschen wie Yakuza, wenn du dann mit deinem Kattern auf dem Motor rott durch die Gegend herrst. Da muss ich dich direkt an dich denken.

Genau,

das ist auch wie gesagt neu und unabhängig vom Add-on. Es gibt jetzt ein Polizeifahndungssystem, das so ein bisschen funktioniert wie GTA, also dass du fünf unterschiedliche Eskalationsstufen hast und dann gibt es eben noch kleinere Änderungen, dass das Interface ein bisschen angepasst wurde,

das neue Radiosender und und und, aber das sind so die die wichtigsten. Das Crafting wurde noch ein bisschen angepasst, das habe ich noch vergessen. Weil früher war es ja so, dass du auch erst mal in

ein Skilltree investieren musstest, um überhaupt legendäre Waffen krafted zu können. Crafting Aspekte sind komplett jetzt aus den Skilltrees heraus. Solange du Blueprints für Items oder Waffen hast und die nötigen Komponenten, kannst du alles von Anfang an krafted.

Mhm, genau. Okay, also jede Menge. Es gibt aber auch Dinge, die nicht angegangen wurden jetzt mit

dem Update. Da kommen wir aber später auch noch zu. Da beziehen sich nämlich auch noch einige Fragen aus der Community drauf, die ich jetzt hier schon mal ganz sneaky und heimlich sortiert habe

in so ein bisschen Themenkomplexe, damit wir da vielleicht einen kleinen roten Faden reinkriegen. Sie beziehen sich natürlich sowohl auf Phantom Liberty als auch auf 2.0 teilweise, aber ich würde mal einsteigen mit so dem Themenkomplex allgemeine Fragen und Tipps, die die Community sich gewünscht hat. Erst mal was vielleicht ganz einfach zu beantworten ist, was ihr jetzt beide als Erfahrung sagen könnt. Wie lange ist die Spielzeit wirklich? 15 bis 20 Stunden, würde ich sagen, für Phantom Liberty? Ich würde ein Stückchen höher gehen, 20 bis 25 hatte ich den Eindruck, also ich habe für, ich habe Stealth gespielt, das heißt es kommt natürlich sehr, sehr stark darauf an, ob du jetzt strikt der Hauptstory-Volks oder eben auch Nebenquests erledigst und welchen Spielstil du hast. Ich war nach etwa 28 Stunden mit der Hauptstory durch, aber danach gibt es ja noch ein neues Ende, also einen neuen Epilogue und da kommen auch noch mal

ein paar Stunden obendrauf. Also ich habe komplett von vorne gespielt, also mit den ersten Missionen

aus dem Hauptspiel insgesamt um die 40 Stunden gebraucht. Also ich bin mit drin eingestiegen, einfach mit einem alten Spielstand und habe aber nicht auf Self gespielt. Also ich bin immer komplett in Rambo, gehe mit meiner Pistole und Katana durch und dann, also klar, bin ich dann ein bisschen schneller. Also ja, es hängt auf jeden Fall stark vom Spielstil ab, aber wir können uns auf jeden Fall einig sein, dass da einiges an Umfang drin steckt. Ja, total. Ja, ich glaube es variiert ja auch teilweise ein bisschen, je nachdem welche Entscheidungen man trifft, du hast ja in deinem Testenathalie zum Beispiel auch geschrieben, dass du ein Bosskampf hattest, den Heiko, der auch mitgetestet hat, gar nicht erlebt hat. Also da variiert die Spielzeit ja wahrscheinlich auch noch mal ganz schön stark, je nachdem was man erlebt, wie man es erlebt. Genau dazu, das ist nicht zwangseufig, dass ich mehr Inhalt hatte als Heiko, es gibt nur eine Stelle im DLC, wo du eine Entscheidung treffen musst und ab diesem Zeitpunkt unterscheiden sich einfach die Quests enorm. Also die letzten fünf Spielstunden ungefähr sind einfach komplett unterschiedliche Pfade und Heiko hat also ganz andere Bosskämpfe und ganz andere Sachen erlebt,

als ich und das sind wirklich nicht nur leichte Abweichungen in irgendwelchen Missionen, sondern wirklich eigenständige Pfade. Was sehr, sehr cool ist, weil es natürlich den Widerspielwert total erhöht und ich werde auf jeden Fall noch den zweiten Strang irgendwann mal spielen. Gut, das sollte ausreichend die Frage beantworten, wie lang die Spielzeit ist. Es ist kompliziert, aber auf jeden Fall bewegt sich das so im 15 bis 30-Stunden-Bereich sehr abhängig davon, wie man eben spielt und was man erlebt und natürlich, wie viel Zeit man sich lässt. Ich bin ein komplett lahmarschiger Spieler, das heißt, ich gehe davon aus, dass ich 40 Stunden brauchen werde, weil ich zwischendurch sehr viel Pause mache und mir Sachen sehr lange angucke. Also mal schauen. Die nächste Frage ist, wie lange es dauert, wenn man ein neues Spiel startet, bis man beim DLC angekommen ist? Auch hier kommt es natürlich auf die Spielweise an und ja, ob man

eben auch Nebenquests mitnimmt aus dem Hauptspiel oder strikt diese Haupt-Story-Linie folgt. Ich war wie gesagt stealthy unterwegs, aber habe alle Nebenquests liegen gelassen und ich habe circa zehn Stunden gebraucht. Also wenn ihr euch überlegt, ob ihr morgen schon loslegen wollt mit Update 2.0, wenn ihr komplett von vorne startet, würde ich euch das ans Herz legen, dass ihr einfach schon mal losspielen könnt, weil Voraussetzung für das Add-on ist die Hauptquest Transmission, das ist die Voodoo Boys Quest-Treihe. Sobald ihr das abgeschlossen habt, bekommt ihr nämlich einen Anruf und dieser Anruf triggert dann eben die Quest, die dann das Add-on einleitet.

Und an dieser Stelle vielleicht auch noch ein Tipp. Das hat Linda vorhin auch schon kurz angesprochen. Ich finde, das ist eine derart in sich geschlossene, schöne Geschichte und so intensiv inszeniert, dass ich euch wirklich ans Herz legen würde. Wenn ihr einmal anfängt, das Add-on zu spielen, zieht es komplett durch, bevor ihr wieder ins Hauptspiel zurückkehrt. Ihr habt

danach die Möglichkeit noch zurückzukehren und alles fertig zu machen. Aber erlebt das wirklich als geschlossene Einheit, weil ich finde, da funktioniert Phantom Liberty einfach am besten. Ja, genau das ist auch die Art von Tipps, nachdem wir viel gefragt wurden und gerade auch noch gefragt werden. Unter anderem hat auch jemand aus der Community gefragt, wie ihr es empfehlen würdet, wenn ihr kompletter Neueinsteiger wert jetzt von Cyberpunk 2077, was eine, sage ich mal, luxuriöse Art ist, wahrscheinlich ist zu spielen jetzt mit 2.0 und Phantom Liberty direkt zum Start. Und da ist die Frage, ob man erst mal noch einen Durchlauf ohne Phantom Liberty starten sollte und dann einen zweiten mit dem Add-on oder ob ihr empfehlen würdet, dass man das direkt alles in einem Rutsch irgendwie macht. Also es geht sicherlich beides, aber ich würde tatsächlich empfehlen, erst die Hauptstory zu spielen und dann das Add-on, weil beides, also das Add-on greift Storypunkte auf aus der Hauptstory und für mich hat es sich einfach cooler angefühlt, es dann danach zu spielen, aber es geht sicherlich auch, wenn man das ineinander verwebt und sagt,

okay, man spielt bis zu den Voodoo Boys und macht dann Phantom Liberty, aber dann wie Natalie schon sagt, in einem Rutsch und macht dann die Hauptstory weiter, das geht sicherlich auch, aber ich würde es einfach vom Gefühl her hintereinander machen. Aber vielleicht seht ihr das anders. Ich finde, das ist eine recht schwierige Frage, ehrlich gesagt, weil es gibt eine Besonderheit an Phantom Liberty, nämlich dass es quasi als komplett eigenständiges Spiel funktionieren kann, so wie ich es jetzt gerade gespielt habe. Ich habe nur diese zehn Stunden Hauptmission vorher gespielt, um eben das Add-on freizuschalten, dann habe ich das Add-on beendet und dann ist es

nämlich

so, dass du für den neuen Epilog, der gliedert sich nicht ein in das Cluster von den Enden, die wir eh schon haben, also es ist dann nicht irgendwie eine Dialogoption, die dann bestimmt, dass du einen neuen Epilog bekommst, sondern es ist ein komplett neuer Point of No Return, der freigeschaltet wird. Das heißt, du kannst, wenn du dann mit dem Add-on fertig bist, kannst du das neue Ende erleben, ohne auch nur ein einziges Mal zum Hauptspiel zurückzukehren. Was glaube ich

für Leute, die vielleicht das Hauptspiel schon zigmal durchgespielt haben, auf 100% sehr interessant sein kann, weil es jetzt eben einfach nochmal eine komplett andere Story ist. Für Leute, die jetzt erst anfangen, auf der einen Seite kann es spannend sein, jetzt erst mal quasi das Original zu erleben mit den alten Enden, aber es kann auch spannend sein, dann am Ende da zu stehen und eben zwei Optionen zu haben und zu überlegen, okay, was mache ich denn jetzt? Was ist denn jetzt? Es gibt ja zum Beispiel Leute, da gehöre ich eigentlich auch dazu, Cyberpunk bricht da so ein bisschen aus der Regel aus. Ich spiele meistens, spiele nur einmal, vor allem wenn sie viele Entscheidungsmöglichkeiten haben, weil ich mich selbst verkörper und dann auch so ein bisschen probiere zu gucken, okay, was hätte ich gemacht und dann das, was ich erlebt habe, ist einfach meine Geschichte und Punkt. Das heißt, wenn ihr auch ein Spielertyp seid, der sowas eher

mag, dann nehmt alles in einem Rutsch mit. Wenn ihr E-For habt, das irgendwie doppelt und dreifach

zu spielen, dann könnt ihr auch erst mal die Hauptstory mit den Enden und dann Phantom Liberty machen. Also da gibt es super, super viele Möglichkeiten, kommt voll drauf an, dass ihr einfach Lust habt. Okay, sehr spannend auf jeden Fall mit den Enden. Das ist auch eine Frage, wie viel gestellt wurde, wie dieses neue Ende sich jetzt verknüpft mit Phantom Liberty oder auch nicht. Ich glaube, da haben wir jetzt auch ein bisschen besseres Bild schon von bekommen.

Nach einer Empfehlung wird auch noch gefragt in der Community, nämlich ob es jetzt unabhängig davon, was mechanisch notwendig ist, noch Missionen oder Dinge gibt, die man vor dem DLC vielleicht gemacht haben sollte. Also als Beispiel wird er genannt, ob man irgendeine gewisse Romance zum Beispiel schon abgeschlossen haben sollte, weil das dann irgendwie noch Bezug

nimmt

im DLC. Gibt es da sowas oder habt ihr da sowas erlebt in eurem Test? Es gibt ein paar Stellen, wo Bezug genommen wird zum Hauptspiel, also zu dem, was man bereits erledigt hat. Also es gibt zum Beispiel eine kleine Nebenquest, wo du, die du einfach lösen kannst ohne Kampf, weil du der Frau der erzählst, dass du halt ein Bosskampf im Hauptspiel schon geschafft hast. Das ist natürlich immer sehr schön zu sehen. Also im DLC selbst ist mir nicht aufgefallen, dass man da irgendetwas erledigt haben sollte, was jetzt großartig irgendwie die Story noch mal beeinflussen würde.

Vor dem Epilogue wäre es aber vielleicht wahrzum auch noch die ganzen Begleiterquest oder eben die Romanzen zu spielen, weil ich glaube da eröffnen sich einfach im Epilogue selbst noch mal ein paar

Abzweigungen, die ganz interessant sein könnten. Das habe ich zum Beispiel jetzt nicht gemacht, weil ich relativ schnell durchkommen musste, aber ich glaube da ist es sinnvoll vor dem Ende vielleicht noch mal mit Judy oder Panam oder wem auch immer, sich ein bisschen intensiver zu beschäftigen. Okay, sehr gut. Dann eine Frage, die natürlich sehr oft vorkommt aus der Kategorie

Allgemeine Fragen. Wie bugfrei das Hauptspiel jetzt ist und wie bugfrei der DLC ist? Nathalie, du hast ja auch schon angedeutet, dass ihr ein kleines bisschen wegen Technik abgewertet habt. Ja, also das Hauptspiel steht bei uns ja gerade bei zwei Punkten Abwertungen, weil sich einfach in den Laufe der drei Jahre sehr viel getan hat. Es ist aber immer noch so, dass Night City sehr unter Glitches leidet oder kleinere Bugs, dass dann ein Auto plötzlich aus dem Himmel fällt oder du fährst in die Straße entlang und dann kippen alle Laternen um oder irgendjemand verbackt sich in

der Wand oder im Boden oder sowas. Also die Glitches sind noch nicht komplett wieder weg, aber es ist jetzt nichts, was den Spiefluss großartig stört. Bei Phantom Liberty hatten wir diese bekannten Bugs und bekannten Glitches und hinzu kamen leider noch ein paar kleinere Bugs in

Quests, dass teilweise eine Quest zum Beispiel wurde bei Heiko und mir gar nicht getriggert. Also da sollte eigentlich ein Tor offen sein, wo dann eine Person steht, die mit uns redet. Wir hören die Person, die schreit uns auch die ganze Zeit an, hallo, wie, hallo, aber wir können einfach nicht mit ihr reden, weil dieses Tor nicht offen ist. Es gab auch ein paar Fälle, wo ich bei einem Boss kam, wo bei mir der Boss durch den Boden geglitscht ist und ich die Leiche dann nicht luten konnte, was aber notwendig war, um eben voran zu kommen. Da wissen die Devs aber schon Bescheid, das wurde auch schon wieder gefixt, aber kleinere Sachen gibt es halt trotzdem immer noch.

Nichts, was Gamebreaking wäre und wir haben diesmal wirklich auf sehr, sehr vielen unterschiedlichen

Systemen getestet, aber es ist halt trotzdem drei Punkte Abwertung wert. Aber ich hoffe, dass sie da einfach auch dran bleiben und das mit der Zeit dann ausbaden. Wir sind da auch schon so im Regen Kontakt und Austausch, was da uns alles auffällt. Also ich bin mir ziemlich sicher, dass in naher Zukunft dann auch ein Patch kommt, der das alles ein bisschen flüssiger laufen lässt. Linda, du hast das ja speziell für Konsole getestet. Gerade die Konsolenversion waren ja nun das, was zur Release die größten Probleme gemacht hat, vor allem durch die Last-Gen-Version. Wie sah es jetzt bei dir auf der Konsole aus? Wie ist es da mittlerweile?

Genau, also Last-Gen gibt es ja diesmal gar nicht mehr. Also weder Phantom Liberty noch 2.0 erscheinen

für PS4 und Xbox One, was glaube ich eine gute Entscheidung ist, weil da brauche ich jetzt eigentlich gar nicht drauf eingehen. Das war einfach mox. Das ist jetzt vorbei. Das gibt es jetzt nur für PS5 und Xbox Series X und ich habe da keine großen Fehler tatsächlich beobachtet. Also

klar gibt es immer mal Kleinigkeiten oder Rucla, gerade wenn mal irgendein Spielabschnitt geladen wird, dann merkst du schon, okay, ups, stockt mal ganz kurz. Aber ich bin einfach super beeindruckt davon, wie das jetzt mittlerweile läuft und es macht einfach Spaß und das stört nicht mehr und es läuft einfach rund und es freut mich sehr, dass die das so hinbekommen haben auf Konsole, also sowohl auf PS5 als auch auf Xbox. Es ist gut spielbar und sieht auch sehr gut aus. Ja, okay, das freut mich auch sehr, dass jetzt tatsächlich mal der Punkt angekommen ist, wo man es relativ bedenkenlos auf Konsole spielen kann. Weil ich habe zum Beispiel sehr lange gewartet,

weil ich immer gehofft habe, dass ich es auf der Series X spielen kann und wusste immer, Konsole wird nicht empfohlen und ist im Moment noch problematisch. Deswegen schön zu hören,

dass jetzt mit 2.0 irgendwann auch mal der Punkt erreicht ist, wo man das relativ bedenkenlos auf der Konsole auch erleben kann. So, dann habe ich noch eine Frage aus dieser Kategorie, die ich ganz spannend finde, nämlich ob man grafische und oder spielerische Unterschiede zwischen dem Hauptspiel und dem DLC merkt, also ob es sich irgendwie künstlich anders anfühlt, falls es ja später entwickelt wurde? Ja, sowohl als auch. Also vielleicht noch ein ganz kurz ein Wort zu der PC-Technik. Wir haben, wie gesagt, auf unterschiedlichen Systemen getestet. Es ist aktuell auch ein Tech-Check auf games.de live gegangen, der da so ein bisschen mehr ins Detail geht, weil ich bin absoluter Technik-Noob, also ihr könnt mir keine Fragen stellen. Ich weiß nur, dass mein PC nicht mehr der Stärkste ist. Ich habe auch mit einer 2070 gespielt. Bei mir lief das aber tatsächlich sehr viel besser als noch zu Release und auch die ganzen Jahre danach. Es hat sich sehr viel flüssiger angefühlt, es hat sehr viel schöner aus, generell, weil die Performance auf den Testsystem auch sehr gut, auch im Tech-Check und das sieht mit Ray-Tracing. Ich habe es leider selbst noch nicht spielen können, aber mit Ray- und Path-Tracing sieht es einfach fantastisch aus. Also es ist wirklich ein Vorzeigetitel, was das angeht. So viel dazu und wie gesagt, die richtig gute Experten-Meinung bekommt ihr dann im Tech-Check von meinem Kollegen Patrick. Genau, was war die andere Frage? Ach genau, bis sich anders anfühlt. Definitiv. Also für mich war Dogtown wie so ein kleines Ökosystem, das auch sehr, sehr gut für sich alleine einfach stehen kann. Sowohl storytechnisch, aber eben auch von der, ja, einfach vom Setting her. Das ist so, also was sie das Projekt da gemacht hat und es war ein sehr, sehr schlauer Schritt für dieses Add-on. Sie haben halt das genommen, was sie am besten können und haben das auf sehr, sehr klar in

einem Raum verteilt, eben in dieser kleinen Zone. Die Besonderheit von Dogtown ist ja auch, das ist eine autonome Zone. Das heißt, sie spielt nach komplett anderen Regeln als der Rest von Night City und sie ist auch mit einer Mauer umgeben. Das heißt, so kommt es ja gar nicht so einfach rein, sondern auch so ein Pass, um eben durchs Tor durchzukommen. Und das haben sie ausgenutzt, weil es ist einfach, du merkst, da steckt so viel erstens, die Dichte an Storytelling ist einfach sehr, sehr viel größer als im restlichen Night City. Du musst die Geschichten nicht erst suchen, du hast sie überall. Also wenn du da durchläufst, es gibt so viel Environmental Storytelling. Allein dadurch wie einfach, wenn du da rein kommst in der allerersten Mission, bist du in so ein Stadion, was so ein bisschen so der Mittelpunkt sowohl wirtschaftlich als auch eben gesellschaftlich von dieser Zone ist. Du hast einen Schwarzmarkt und du hörst den Leuten zu, wie sie einfach Tuscheln von ihren Schicksalen erzählen. Du siehst überall, das wird regiert von einer Gruppierung namens Bargäs. Das sind ehemalige Söldner und das war früher auch Kriegsgebiet und dann hat sich da ein gewisser Kurtanzen einfach niedergelassen und gesagt, so, hier regier jetzt ich und du siehst eben überall ja so TV-Shows, wo er irgendwie zu den Leuten redet, aus dem Radio dröhnt seine Stimme. Du hast halt überall so diese, diese näher und grüne Farbe von den Bargäs-Söldnern, die dann ist signalisiert hier, hier ist gefährliches Gebiet, wir haben dich ganz genau im Auge. Die Kluft zwischen slums und wirklich luxuriösen Schauplätzen ist in Doctown auch wirklich riesig und das ist so beeindruckend, weil du einfach die ganze Zeit in neue Locations reinstolperst, die dir einfach ohne dass jemand daneben steht und sagt, wie so ein Reiseführer, okay hier sehen sie jetzt folgendes und das bedeutet XY, sondern dieses Gebiet schafft es einfach dir, dir dieses Gefühl zu vermitteln. Du kommst irgendwo rein und du weißt, okay hier geht es den Leuten richtig, nicht gut. Sie hatten keine andere Wahl und mussten fliehen nach Doctown, weil im

Rest von Night City können sie einfach nicht mehr überleben, finanziell oder aus welchen Gründen auch immer und dann siehst du halt andere Leute, die im Luxus leben und die Situation von diesen Menschen auch ausnutzen und dich dann auch als Spieler vor sehr moralisch schwierige Entscheidungen

treffen und das ist auch das, was mich so begeistert hat. Du bewegst dich halt die ganze Zeit in dieser Zone und du denkst, dass du eine Vorstellung davon hast, wie die Sachen hier ablaufen, du denkst, du weißt, was du von Leuten hältst und dann bekommst du immer irgendwie andere Seiten von

ihnen mit und am Ende weißt du gar nicht, okay, habe ich jetzt die richtige Entscheidung getroffen, habe ich irgendwie die Person richtig gelesen oder habe ich sie falsch verstanden, kann ich nicht doch irgendwie Standpunkte nachvollziehen, kann ich nicht doch irgendwie verstehen, was um Dinge

ablaufen, wie sie ablaufen und das finde ich ist einfach etwas sehr, sehr, sehr besonderes und auch der Tipp, dass einfach alles in einem Rutsch zu erleben, weil das saugt dich so schnell ein und lässt dich echt nicht mehr los. Also es war wirklich eine sehr außergewöhnliche Erfahrung selbst, wenn man Cyberpunk schon so gut kennt. Hattest du das auch, Linda, dass als du das erste Mal in die Stadt gekommen bist, sich das für dich alles so anders oder auch so kondensiert angefühlt hat im Vergleich zum Hauptspiel? Das hat sich tatsächlich wie so eine eigene kleine Welt angefühlt. Also ich fand es nochmal von der Atmosphäre nochmal sehr krass anders als das richtige Night City. Also es hat mich echt überrascht. Ich war vorher ein bisschen skeptisch, weil ich dachte, naja, kriegst du halt einen neuen Bezirk? Was soll da jetzt schon sein? Also einfach mehr Night City, aber tatsächlich, wie Natalie schon sagt, es ist ein eigener kleiner Mikrokosmos, wo es sehr viel zu entdecken gibt und wo es auch sehr viel Spaß macht, sich umzuschauen. Also da kommst du plötzlich in den Sandsturm rein, dann bist du plötzlich in einer sehr dichten Gegend, wo Leute auf den Straßen hängen, wo es ein riesiger Baum in der Mitte steht, wo dann, glaube ich, den Toten gedacht wird. Also es ist sehr, sehr viel Zeug drin, sehr, sehr viel Environmental Storytelling. Also es macht auch einfach Spaß, da durchzugehen, einfach mal und das bisschen aufzusaugen, die Atmosphäre. Das passt auch gut zu einer Frage, die ich hier noch gerade sehe, nämlich ob es sich jetzt generell lebendiger anfühlt. Also bei Phantom Liberty könnt ihr das ja auf jeden Fall schon bestätigen, dass sich das ein bisschen lebendiger anfühlt. Hat sich denn davon auch was in 2.0 übertragen, dass da jetzt noch ein bisschen mehr, vielleicht KI-Action auf der Straße ist, was ja am Anfang nicht so gut funktioniert hat? Also ich finde, das neue Polizeisystem trägt viel dazu bei, dass es lebendiger ist. Ich muss aber zugeben, dass ich das jetzt gar nicht so krass nutze. Also mir geht es eigentlich nur darum, dass es geht, dass es möglich ist, Streit anzuzetteln mit der Polizei. Einfach, weil du dadurch ja einfach

eine weitere Interaktionsmöglichkeit hast, bzw. einfach eine Option, um nochmal anders mit der Spielwelt zu interagieren. Dass du halt wirklich wie in GTA Stress machen kannst, wenn du Bock hast. Und das ja trinkt viel zur Lebendigkeit bei, finde ich. Oder einfach die neuen Fahrzeugkämpfe, dass du einfach eine Option hast, mehr Action zu machen. Das finde ich schon ist ein sehr, sehr cooles Upgrade, auch wenn ich das gar nicht so krass nutze im Endeffekt,

aber es geht. Und das ist die Hauptsache. Ja, ich finde auch, dass es so ein bisschen ja so ein stiller Reminder ist, so hey, du kannst dir nicht alles erlauben hier in Night City und es ist,

wenn dann mal was passiert, dann wird eben darauf auch reagiert. Es ist trotzdem kein GTA. Das muss man halt auch dazu sagen. Also es ist und bleibt einfach ein storygetriebenes Rollenspiel. Und du kannst zwar diese fünf Stufen eskalieren lassen und es kommen auch immer härtere Polizeiwagen und dann am Ende auf Stufe 5 kommt sogar Max-Tech, also mit ganz harten Jungs. Aber es ist halt nach wie vor nicht so, dass du komplettes Chaos verunstalten kannst und es ist dann irgendwie eine super Sandbox-Erfahrung. Ich persönlich weiß ehrlich gesagt auch gar nicht, wie man Cyberpunk spielen muss, um auf Stufe 5 zu eskalieren. Das klappt eigentlich nur, wenn du dir das wirklich vornimmst und jeden Passanten umfährst. Aber das wiederum passt halt für mich einfach nicht zu dem Kern von Cyberpunk. Für mich, wie Linda schon sagt, man weiß, dass es da ist und es trägt deshalb auch zur Immersion bei. Aber so wirklich genutzt habe ich das nicht wirklich, außer als ich es halt getestet habe. Was aber auch noch verbessert wurde, ist das KI-Verhalten. Man merkt zum Beispiel jetzt, wenn man fährt, dass die KI-Fahrer anders auf dich reagieren. Also sie weichen danach aus, wenn du beispielsweise super schnell hinter denen angebreitet kommst, dann sind die so okay. Und es passieren sehr viel mehr Unfälle, mit denen ich gar nichts zu tun habe. Also die KI-Fahrer, die sind da so ein bisschen auch lebendiger und da fährt man halt einer, einem anderen hinten rein und versetzt alle in Panik und dann bricht einfach Chaos, mit dem ich wirklich, wie gesagt, gar nichts zu tun habe. Das merkt man schon. Aber da hat ja auch, da haben ja schon die vergangenen Patches und Updates einfach sehr, sehr viel an diesem Crowdbehavior auch verändert und an der Lebendigkeit. Trotzdem ist das Niveau in Phantom Liberty einfach noch ein Stück, sehr, sehr große Stückchen höher, was das angeht. Ich finde, was da eben auch sehr interessant ist, dass die Gespräche, denen du im Vorbeigehen einfach lauscht, sehr, sehr viel über diesen Ort und die Story verraten. Und das hatte ich so in Night City selbst gar nicht wahrgenommen. Also das ist für mich trotzdem nochmal ein großer Unterschied. Wenn wir schon ein bisschen beim KI-Thema sind, hier wird auch in der Community gefragt, ob sich die Gegner KI nochmal verbessert oder verändert hat in irgendeiner Form. Also sowohl wahrscheinlich, ob sie jetzt in Phantom Liberty anders ist, als auch ob 2.0 vielleicht dann nochmal was am Hauptspiel geschraubt hat. Die Bastarde heilen sich jetzt. Das ist sehr, sehr cool, dass sie das machen. Also sie verschanzen sich dann, wenn sie merken, oh oh, da habe ich keine Chance, dann verschanzen die sich und dann siehst du so ein kleines Plus-Symbol, dass sie sie einfach wieder hochheilen. Und das ist sehr, sehr ärgerlich, wenn man Stealthy spielt und dann reicht gerade so der letzte Quick, aber trotzdem nämlich aus, um den Gegner zu töten. Und dann musst du halt irgendwie die Situation überdenken und gucken, wie du vielleicht anders an den Kampf lang gehst. Aber das ist sehr, sehr cool. Also da hat sich auch in den letzten Jahren schon generell viel getan, dass sie angefangen haben, sich besser zu positionieren in Kämpfen, dich auch mal aus ihrer Flanke zu überraschen, einzukesseln in irgendeiner Art. Also da hat man auf jeden Fall schon deutliche Verbesserungen gemerkt. Und jetzt, wie gesagt, wurde auch noch ein bisschen Feinschliff betrieben. Das bezieht sich dann auch auf die Kämpfe überall, also nicht nur in Phantom Liberty. Ja, das ist so das, was mir aufgefallen ist. Ich habe ja auch in deinem Test gelesen, Natalie, dass du gesagt hast, dass der Nahkampf manchmal

in Phantom Liberty ein bisschen frustrierend werden kann, dass er sich einerseits verbessert hat durch die neuen Mechaniken, ein bisschen abwechslungsreicher ist, aber dass es manchmal eben auch irgendwie Bosskämpfe gab, wo du gemerkt hast, okay, da lohnt sich der Nahkampf einfach

gar nicht. Vielleicht kannst du da noch ein bisschen von deinen Erfahrungen berichten.

Ja, Bosskämpfe, auf der einen Seite muss ich sagen, dass sie hier in Phantom Liberty bei den Bosskämpfen einfach sehr, sehr viel mehr Kreativität bewiesen haben, wie die Bosskämpfe einfach aufgebaut sind. Es sind sehr viel unterschiedlichere Mechaniken, als wir es aus dem Hauptspiel kennen, wo es ja meistens einfach nur war, hier ist ein starker Gegner und du musst jetzt einfach so lange drauf schießen, bis halt die Anzeige bei 0 ist. Das ist in Phantom Liberty anders, also da hast du einfach andere Mechaniken. Manchmal brauchst du die Hilfe von einem Partner, der die zuerst irgendwie hackt und erst dann kannst du Schaden verursachen. Oder es

gibt ganz abgefasene Bosskämpfe, die ich nicht spoilern möchte, die halt ganz, ganz anders nochmal funktionieren. Aber einen Kritikpunkt haben sie leider mitgenommen und das ist halt, dass du immer einen Weg, zumindest einen sehr, sehr offensichtlichen und den einfachsten Weg aufgezeigt bekommst, wie dieser Bosskampf zu erledigen ist. Und das ist halt meistens aus dem Fernkampf und meistens halt eben drauf ballern. Das ist halt einfach dieses, ja diesen Kritikpunkt hatten wir schon bei den Hautraufbossen aus dem Hauptspiel und das ist leider immer noch so, dass du keine Möglichkeit hast, Bosses stealthy zu erledigen beispielsweise. Oder das halt als Nahekämpfer, dass du dich sehr, sehr schwer tust, weil die Gegner dich packen können und dann irgendwie fast dein ganzes Leben auf null bringen beispielsweise. Oder dass du ja einfach nicht nahe genug an Gegner rankommst und um im Nahkampf Schaden auszuteilen. Also das finde ich recht

schade, dass diese Möglichkeit einfach nicht gegeben ist. Aber auf der anderen Seite machen die Bosskämpfe so viel Spaß, dass ich mich persönlich das dann am Ende doch gar nicht so sehr gestört hat. Aber es kann natürlich ärgerlich werden, wenn man in ein Bild investiert und dann halt auf Pistolen oder Strotflinten oder so, gar keine Punkte austeilte, dass es dann halt vielleicht ein bisschen frustrierend werden kann, kann ich mir schon vorstellen. Vor allem eben auf Höhe und Schwierigkeitsquaden. Aber ja, wie gesagt, ich kann da in Auge zudrücken, einfach weil die so viel Spaß gemacht haben. Ich will jetzt nicht spoilern, aber einer hat mich auch an Horizon Zero Dawn oder Verbinden West erinnert, was ich sehr, sehr cool fand. Das ist ein bisschen schade, dass ich darüber jetzt nicht reden darf, weil ich da so begeistert von war wie ähnlich das dann doch war. Aber auf jeden Fall sehr coole Sachen, wie sie sich da haben,

einverändert. Du meinst ja auch Linda Stels Gameplay war jetzt nicht so deins. Hast du die Balance dann nochmal anders wahrgenommen? Also wie hast du die Schwierigkeitsgrade von den Kämpfen wahrgenommen? Genau, also Stelf ist generell nicht so meins. Also ich bin eigentlich in jedem Spiel eher so der Hau drauf, weil ich auch sehr ungeduldig bin. Also ich versuch dann immer Stelf und das geht dann so fünf Minuten gut und dann eskaliert immer alles. Aber das ist vollkommen fein, weil ich finde das Ballern in Cyberpunk macht halt mega viel Spaß, weil auch das Waffenfeedback super cool ist. Ich weiß gar nicht mehr, wie das im Hauptspiel war, das ist schon so lange her. Aber ich meine, dass sie auch am Handling ein bisschen was geschraubt haben, dass wenn du jetzt verschiedene Aufsätze drauf machst, dass sich das dann nochmal anders

anfühlt und generell sich die Waffen verschieden anfühlen. Also ich hatte z.B. eine Pistole, dann ein Sturmgewehr und ein Scharfschützengewehr und alles fühlt sich halt verschieden an und es

macht halt einfach Spaß, einfach die Gegner umzumähen. Und dann hatte ich noch das Katana. Also ich fand es super abwechslungsreich und habe mich eigentlich auf jeden Kampf gefreut. Also da brauche ich gar kein Self. Das Coole ist ja auch, dass jetzt auch die Hitboxen bei den Gegnern verbessert wurden. Du hast jetzt z.B. wenn du Gegnern ins Bein schießt, dann siehst du halt auch, dass er da Schaden nimmt und irgendwie vielleicht so einknickt oder so. Das Coole ist in diesem Relic Skilltree gibt es auch einen Perk, der heißt Schadensanalyse oder irgendwie so. Und das ist so verdammt cool, weil dann werden dir in Kämpfen mit so einem Vier-Egg Schwachstellen von deinem Gegner markiert und wenn du diese Schwachstelle triffst, dann ist es ein hundertprozentig kritischer Treffer. Manchmal reicht es sogar aus, um den Gegner komplett umzuhauen und das funktioniert sowohl im Fernkampf als auch im Nahkampf. Das macht total viel Spaß. Das ist wirklich sehr, sehr cool. Wie Linda schon sagt, das Waffenfeedback ist einfach sehr, sehr viel besser geworden. Und es machen jetzt wirklich alle Waffenspaß. Das war ja im Hauptspiel zu

beginnen, nicht ganz so der Fall. Das gab einfach Waffen, die ja ein bisschen OP waren und dann gab es Waffen, die einfach gar keinen Spaß gemacht haben. Das ist jetzt nicht mehr der Fall. Da haben

sie wirklich sehr nachgebessert und gerade die neuen Waffen aus Phantom Liberty sind auch sehr, sehr cool. Und es gibt jetzt auch Spezialfähigkeiten, die aber nicht automatisch getriggert werden, sondern die man sich durchlesen muss in den Beschreibungstexten. Also beispielsweise gibt es eine Pistole, wo du einen kritischen Treffer bekommst, wenn du zuerst ins Bein und dann in den Kopf schießt. Und sowas musst du dir dann halt rauslesen und dann in deine Kämpfe eben selbst einbauen. Das verändert dann auch nochmal deine Herangehensweise. Das ist also alles sehr, sehr spannend. Und da gibt es einfach unzählige Möglichkeiten, wie man jetzt Sachen kombinieren kann. Genau. Und auch, was ich gerade nochmal am GameProTest lese, was ich jetzt selber gar nicht

probiert habe. Du kannst auch verschiedene Waffen miteinander kombinieren. Also es gibt ein Messer, das Fang heißt, das du werfen kannst und die Beine deiner Gegner quasi zu verkrüppeln. Und dann gibt es eine bestimmte Pistole, durch die du dieses Messer automatisch zurückbekommst, die dann aber auch gleichzeitig garantierte Kopftreffer verteilt. Also du kannst danach quasi so eine supertödliche Messerpistolenkombi. Das muss ich unbedingt mal ausprobieren. Gut, das beantwortet eigentlich auch schon zum Teil die Frage, die ich hier lese zum Thema Relic-Fähigkeiten, weil wir darüber jetzt schon einiges erzählt haben. Aber hier fragt noch jemand, wie gut sich die neuen Relic-Skills in das Gameplay und die verschiedenen Spielstile einfügen. Also würdet ihr sagen, fühlt sich organisch an? Ja, total. Sagt du, Natalie? Sagt du zuerst. Genau, also ich habe es ja am Anfang schon angedeutet, dass es quasi für jeden Spielstil jetzt einfach ja eine Fähigkeit gibt. Also ich als Rambo habe dann natürlich sofort diese Mantis-Klinge-Fähigkeit freigeschaltet und wenn man das eh nutzt, dann kann man eben dadurch so einen Sprungangriff ausführen oder wenn man eben die Gorilla-Arme hat, hast du dann dadurch einen kräftigeren Schlag und das ergibt zumindest alles Sinn. Für mich als Nahkämpferin, ich habe jetzt diese Stealth-Sachen,

habe ich jetzt nicht ausprobiert. Vielleicht kannst du ja da mehr zu sagen, Natalie? Ja,

Stealth habe ich ausprobiert. Also es gibt, wie Lena schon sagt, das ist halt mehr so eine Ergänzung zu den bereits bestehenden Skillbäumen und soll jetzt nicht irgendwie nochmal ein komplett

neuen Bild ermöglichen, sondern es sind halt einfach sehr, sehr coole obendrauf Perks. Es gibt, ich weiß gar nicht mehr, also diese Schadensanalyse, das gehört absolut zu meinen Favorites, dem empfehle ich auch wirklich jeden. Das ist gerade auch für Nahkämpfer richtig toll und du kannst deine optische Tarnung auch verbessern. Ich habe gerade gar nicht mehr auswendig im Kopf, was genau

das macht, was einfach so viel ist auf einmal, aber ich finde halt auch, dass das einfach sehr, sehr schöne Ergänzung ist. Die gibt es aber nur im Add-on. Also wenn ihr Update 2.0 ohne das Add-on spielt, habt ihr diesen Skilltree nicht, weil wie man diese Punkte bekommt, das ist halt auch in der Story erklärt. Die levelt ihr nämlich nicht, sondern es gibt so, also manche bekommt ihr einfach während ihr die Hauptquest vom Add-on spielt und manche müsst ihr in der Welt suchen und

an solchen Automaten dann aufsammeln. Das ist ein bisschen nervig, wenn ihr der Hauptquest folgt, stehen da aber sehr viele auf dem Weg. Also es ist jetzt nicht irgendwie so eine typische Sammelaufgabe, dass ihr die ganze Open-World ablaufen müsst, aber trotzdem finde ich das ein bisschen uninspiriert, dass sie das so gemacht haben, aber ja, so funktioniert es halt. Also es gibt spezielle Relic Points, die ihr dafür ausgeben müsst. Und übrigens kleiner Tipp, falls ihr euch unsicher seid oder euch das Ganze vorab mal anschauen wollt. Es gibt auf der offiziellen Website von CD Projekt, gibt es den offiziellen Bildplaner, wo man sich den neuen Skilltree anschauen kann, aber auch den Relic Skilltree. Also das ist genauso im Browser quasi aufgebaut, wie man das dann auch im Spiel sieht, wo man dann vorab, ja, wenn man möchte, sich schon

ein Bild bauen kann oder einfach mal schauen kann, was es da so gibt und dann vielleicht entscheiden

kann, okay, lohnt sich Relic, dann hole ich mir eben Phantom Liberty. Also da kann man auf jeden Fall vorab schon mal schauen. Einfach mal nach Bildplaner googeln und dann sollte man das finden. Das Coole ist ja auch, dass man Perks jetzt jederzeit zurücksetzen kann, einfach mit einem Click. Das ist sehr, sehr cool. Das Zurücksetzen von Vorteilspunkten hat ja früher immer gekostet. Attributspunkte kann man allerdings, glaube ich, nur einmal zurücksetzen. Das ist ein bisschen schade,

aber innerhalb von einem Skilltree könnt ihr euch dann einfach austoben. Das ist sehr cool.

Dazu passt auch hervorragend. Also ihr stellt wirklich in der Community hervorragend passende Fragen, muss ich an der Stelle mal oben. Da passt nämlich auch die Frage zu, ob es noch weitere Add-on-Inhalte gibt, jetzt abseits von Relic, die auch außerhalb von Dogtown irgendwie spürbar sind, also die sich auch noch in das Hauptspiel ausweiten.

Also es ist schwierig zu beantworten. Es gibt ja diese neuen Fahrzeugmission beispielsweise, das ist so eine endlose Open-World-Aktivität. Davon gibt es jetzt auch welche dann im restlichen Night City, also die sind nicht nur auf Dogtown beschränkt. Mit dem Add-on kommen ja zum Beispiel auch bewaffnete Fahrzeuge, die dann irgendwie so Maschinengewehre oder Raketenwerfer haben. Dimmy hat das Hauptspiel nochmal gespielt und eine Quest entdeckt, die wohl eben ein solches bewaffnete Fahrzeug freischaltet. Also das hat recht neu gewirkt. Aber ansonsten sind die, also die neuen Inhalte von Phantom Liberty, die haben ihren Fokus ja ganz klar auf diesem

Storytelling

und auf den Geschichten. Und der ganze spielmechanische Aspekt wird ja so ist ein Teils mit Update 2.0 schon abgedenkt. Abgedenkt von dem her gibt es dann nicht so viele irgendwie Crossover, eben dieser Relics-Skilltree ist halt eine Sache. Aber sonst spielt sich das meiste in dem neuen Gebiet ab. Ich habe noch eine Frage aus der Community zu dem neuen Polizeiverfolgungssystem. Das haben wir ja schon eingedeutet. Was man denn machen muss, um die Sterne in der Verfolgungsjagd wieder loszuwerden? Weil ich stimme euch zu, ich habe es ja auch auf der Gamescom gespielt gehabt zusammen mit Micha. Und Micha hat auch versucht, diese Polizeiverfolgungsjagd zu triggern und er hat es nicht geschafft alle Sterne zu bekommen und hat auch gesagt, er hätte nicht gewusst, was er noch hätte machen sollen, um jetzt wirklich alle Sterne zu bekommen. Da ist er vielleicht auch einfach im Kern nicht böse genug. Das können wir immer an der Stelle nicht anlasten. Aber was muss man dann machen, wenn man einmal die Sterne hat,

um sie wieder loszuwerden? Und wie schnell geht das? Abhauen und das geht recht schnell. Also es ist so, dass dich die Polizei anfängt zu verfolgen natürlich und teilweise rollen dann auch neue, neue Polizeiautos an. Es kann also Worstcase sein, dass sie dir den Weg dann abschneiden.

Aber wenn du die richtige Route wählst, dann bist du eigentlich recht schnell weg vom Ort, das Verbrechens. Und dann hast du auch die Sterne recht schnell wieder los. Es ist recht einfach, sich die ersten drei Sterne zu verdienen, würde ich mal sagen. Aber dann musst du halt wirklich draufhalten. Also dann musst du wirklich auch anhalten, aufhören, wegzurennen und dann gegen die Beamten auch ballern. Und wenn du dann noch lebst, dann kommt halt irgendwann Max Tech bei

fünf Sternen. Aber ja, es ist nicht so einfach, da auf die höchste Stufe zu eskalieren. Das steht schon. Also bei GTA ist es auf jeden Fall einfacher, bis dann das Militär kommt. Und ich meine, die wirst du dann auch nicht mehr so schnell los. Also wenn ich mich zurück erinnere an meine GTA-Sessions,

also ich bin dann auch irgendwann gestorben, bis dann irgendwann zu viel wurde. Das ist bei Cyberpunk dann nicht so. Ja, wie bei GTA. Das stimmt. Und bei GTA auf die höchste Stufe zu kommen, das habe ich ja als Kind schon geschafft. Also Entschuldigung, das habe ich ja schon in einem Kinderzimmer mit GTA San Andreas geschafft. Das ist ja wirklich, das schafft ja jeder. Wollte ich

nur mal kurz angeben an der Stelle. Noch passend zu den neuen Fahrzeugmissionen, wird ja auch viel gefragt in der Community, ob sich denn das Fahrzeugverhalten generell verbessert hat.

Ja, aber das hat es ja auch schon mit älteren Patches. Was jetzt noch dazu gekommen ist, dass in der Ego-Ansicht, also wenn man Autos fährt in der Ego-Ansicht, dass die Sichtweite ein bisschen vergrößert wurde, wobei es Autos gibt, wo ich mich wirklich zu klein fühle. Das ist als würde das Steuer halt hier irgendwo sitzen und dann, ich würde gar nichts sehen und dann muss ich irgendwie gucken, das sind die ganzen Bar-Gest-Fahrzeuge, weil die so gepanzert sind und so eine

kleine Windschutzscheibe haben. Aber prinzipiell ist das ein bisschen vergrößert, das Sichtfeld und auch die Minimap ist noch ein Stückchen weiter rausgesunnt, dass man auch wirklich keine Ausfahrten mehr verpasst. Aber prinzipiell fühlt sich das deutlich flüssiger an als noch zur Release und es macht unfassbar viel Spaß. Also ich benutze, ich habe vorhin für einen Screenshot zum ersten

Mal nach irgendwie 50 Spielstunden zum ersten Mal die Schnee-Reise benutzt, weil das Rumfahren einfach

so viel Spaß macht und dann kam eben noch das Tutorial. Übrigens, du kannst schnell reisen.

Also es ist sehr, sehr cool. Mir macht das sehr viel Spaß. Auch auf Motorrädern fühlt sich das einfach sehr viel flüssiger an als noch vor drei Jahren. Ja, ich muss an dieser Stelle zugeben, dass ich immer noch dieses Jackie-Motorrad fahre und kein anderes Fahrzeug, weil ich das einfach am

coolsten finde und Jackie mag und das einfach als Andenken an Jackie benutze und ich finde auch Motorräder. Deshalb cool, weil du ja wie einfach aus der Front-Person-Perspektive siehst und das eine der wenigen Möglichkeiten ist, einfach mal auf seinen eigenen Charakter zu gucken. Deswegen bin ich das sehr strikt Anti-Auto bei Cyberpunk und alles nur mit dem Motorrad. Aber du kannst ja auch die 3D an sich beim Auto-Trigger. Du siehst ja deinen Charakter vielleicht nicht so gut. Außer, oh das haben wir noch gar nicht erwähnt, bei Auto-Kämpfen nimmt das Auto jetzt Schaden. Das heißt, wenn die Tür abfällt, siehst du deinen Charakter auch bei Autos in der 3D-Perspektive.

Gut, jetzt bin ich überzeugt, dass wir einfach ohne Tür fahren. Das ist auf jeden Fall erstrebenswert. Lassen Sie sich die Tür abfahren in Auto-Kämpfen und dann können Sie sich besser sehen, dass die Empfehlung an alle da draußen ist. Ah, schön. So, ich habe noch eine Frage von jemandem, der sagt, dass er das Hacking-System nicht so besonders gemocht hat und ob man etwas verpasst, wenn man das Hacking-System nicht hecken kann in Phantom Liberty, also ob man da zum Beispiel wichtige Story-Abschnitte oder Interaktionen mit Songbird verpassen kann.

Ja, also ich als Hausdrauf nutze das nicht. Also bei mir gibt es ja echt nur die Kugeln in den Kopf. Deswegen kann ich dazu gar nicht so viel sagen, außer dass ich jetzt nicht das Gefühl habe, irgendwas verpasst zu haben. Wahrscheinlich, Nathalie, bist du eher die Hackerin unter uns und kannst da mehr zu sagen? Also verpassen würde ich es nicht nennen. Also es

gibt Stellen, wo dir das Spiel einfach alternative Wege gebietet, je nachdem, auch welche Attribute du hast, wenn du beispielsweise sehr viel physische Kraft investiert hast, kannst du eine Tür oder so eine Abkürzung frei machen, die ich nicht aufmachen konnte, weil ich ein Schwächling bin.

Und das war sehr traumatisch. Ich will nicht spoilern, aber es war sehr traumatisch, dass ich keine Abkürzung bekommen habe. Also in der Hauptstory wirst du nichts verpassen. Du wirst halt alternative Wege freischalten können oder vielleicht alternative Belohnungen oder so.

Aber dadurch, dass das ja so eine grundlegende Entscheidung ist, ob du jetzt mit einem Cyberdeck unterwegs bist oder mit einem Sandivistan, wird dir das Addon jetzt nicht die Wege versperren plötzlich. Was dir natürlich entgeht, ist, dass man jetzt auch Autos hacken kann, was sehr, sehr viel Spaß macht. Du kannst nämlich jetzt die Notbremse ziehen bei deinen Gegnern oder eben Vollgas, dass eben das Pedal einfach durchgedrückt wird. Und das ist sehr cool, nicht nur bei Verfolgungsjagden, sondern auch wenn irgendwo ein Auto einfach geparkt ist und da halt so eine Gang Schild davor und dann machst du einfach Vollgas und dann warst dieses Ding in

diese Gangs ein. Das war schon sehr, sehr viel Laune. Aber ja, verpassen würde ich es nicht nennen. Wunderbar. Es wird außerdem noch gefragt, ob die Live Pass vielleicht mittlerweile eine größere Rolle spielen, also wahrscheinlich sowohl in 2.0 als auch ob das nochmal irgendeine Erwähnung findet

in Phantom Liberty. Außer, dass du da wieder deine Dialogoption hast, ist mir da jetzt nichts

aufgefallen. Also ich spiele als Nomad und dann hast du eben wie im Hauptspiel dann verschiedene Dialogoptionen je nach Live Pass. Ansonsten meine ich, sind da keine Überschneidungen drin. Nee, also mir wäre auch nichts aufgefallen außer die Dialogoption, aber dafür lohnen die sich auch wirklich. Also die Dialoge generell sind in Phantom Liberty wirklich sehr toll inszeniert und du hast wirklich, du spürst richtig die Nähe zu den Charakteren. Das ist wirklich sehr, sehr gut, wie sie das hinbekommen und durch deinen Hintergrund kannst du eben wie schon im Hauptspiel vielleicht so eine Situation einfach ein bisschen mehr Infos bekommen. Oder ich habe ein Corpo gespielt, also ein Konzernler und ich hatte eine Interaktion, die mich so überrascht hat, weil ich einfach null damit gerechnet habe. Ich wurde ohne zu spoilern, wurde ich mit meinem Partner aus einem hoch exklusiven Club gekickt und von so einem Bargestellner dann hinausgeleitet

und er hat dann die ganze Zeit geschrien. Ja, packt jetzt deinen Kumpel hier und verschwindet. Da ist die Tür und dann konnte ich ihm als Corpo antworten, das glaubst du eigentlich, wer du bist und wie redest du mit mir? Und dann wurde der total verunsichert und dann war das, oh sorry, ja keine

Ahnung, also tut mir leid, dass ich so geredet habe und also da ist die Tür, wenn ihr da bitte hingehen könntet und das sind halt einfach sehr, sehr coole und denkwürdige Momente, die halt durch

diese Hintergründe da entstehen können. Aber es ist jetzt nicht so, dass sich die Story grundlegend ändert und an der Story vom Hauptspiel hat sich ja sowieso nichts getan, also das, das jetzt nicht. Genau, ich habe hier noch ein paar schöne Fragen aus der Community zu eurer Einschätzung. Da habe

ich natürlich schon einiges rausgehört jetzt aus euren Antworten und euren Ausführungen, aber noch mal so abschließend die Frage, ob man das Hauptspiel jetzt nochmal spielen sollte, wenn man es schon komplett durch hat, also ob sich das wirklich lohnt, ob sich dafür genug geändert hat. Ja, also ich würde sagen schon, also ich habe jetzt nur den DSC gespielt, aber ich habe jetzt einfach durch diese vielen Änderungen so viel Bock nochmal auf das Hauptspiel bekommen, dass ich jetzt ja jetzt ein bisschen in der Bedruehe bin, weil ich eigentlich auch noch beides Geld auf der PS5 spielen wollte und oh Gott, eigentlich gar keine Zeit habe, aber ich finde es so gelungen und wie gesagt, also ich habe jetzt lange nicht mehr Cyberpunk gespielt, zwei Jahre nicht und für mich fühlt sich das jetzt ja nochmal krasser an, also ich habe einige Updates, habe ich dann gar nicht

mehr mitgenommen und alleine durch den neuen Skilltree, der jetzt ins Schlag da ist, durch die neuen Waffen, durch die verbesserte KI, die Fahrzeugkämpfe, es fühlt sich alles lebendiger an, macht spielerisch einfach viel viel mehr Spaß und wie gesagt, als Konsolenspielerin ist es da nochmal besonders, weil es jetzt endlich flüssig läuft, also wer es auf der PS5 zockt oder auf der Xbox, der sollte dem Hauptspiel auf jeden Fall nochmal eine Chance geben. Ja, ich glaube auch, das kommt ein bisschen drauf an, was man sich erhofft jetzt nach dem Update vom Hauptspiel, wenn ihr erwartet, dass es da jetzt neue Quests und so gibt, das kommt halt einfach nicht, dafür müsst ihr dann schon das Addon auch mitspielen, aber wenn ihr nochmal Lust habt, das mit neuen Builds auszuprobieren oder vielleicht einfach ein neues Ende freizuschalten, das ihr halt noch nicht hattet oder so, dann lohnt sich es auf jeden Fall, es fühlt sich sehr sehr anders an und wenn ihr bisher gewartet habt, loszulegen, dann ist jetzt einfach der beste Zeitpunkt, um einzusteigen. Noch eine Einschätzungsfrage, die auch viel aus der Community kam, ob es denn jetzt trotzdem

noch

Versprechen gibt oder große Thematiken, die vor dem ersten Cyberpunk Release gemacht wurden und die

bis heute nicht drin sind im Spiel. Also gibt es da noch Potenzial, dass man, wenn man bis jetzt gewartet hat, trotzdem in gewissen Hinsichten enttäuscht werden kann, weil es jetzt auch final nicht mehr reingekommen ist. Ja, also auch hier kommt voll auf deine Erwartungen an, also wer jetzt ein Sci-Fi GTA erwartet und eine Sandbox und ein Rollenspiel mit ultra viel Entscheidungsfreiheit, abseits der Story jetzt, das ist Cyberpunk nicht, das wird Cyberpunk auch nicht mehr sein. Die Open World ist auch keine klassische Open World, sondern sie funktioniert halt in erster Linie als Kulisse für diese inszenierte Story. Das merkt man auch bei Phantom Liberty, dass dieser Storystrang sehr durchorchestriert ist. Ich finde, man merkt auch so einen leichten Bruch zu diesen neuen endlose Open World Aktivitäten dadurch, weil es eben eine sehr inszenierte Geschichte ist und dadurch eben auch die Open World inszeniert ist und das Spiel ganz klar dadurch führt. Die Kämpfe sind zwar jetzt deutlich verbessert worden, aber es gibt trotzdem Spiele, die auch das besser hinbekommen. Es gibt Spiele, wo Stealth mehr Spaß macht, es gibt

Spiele, die auch im Nahkampf irgendwie noch ein Tickchen akkulater sind und noch ein bisschen mehr Spaß machen. Aber wenn ihr halt wirklich eine richtig geile Story erleben wollt mit einer fantastischen Welt, super Charakteren, spannende Dialoge, nervenaufreibende Enden, dann ist das halt was du in Cyberpunk bekommst. Und es ist halt nach wie vor so, dass es Leute gibt, die eben enttäuscht sind, dass es eben keine Sandbox ist, aber das wird es halt auch, wie gesagt, nicht mehr sein. Was ich persönlich aber auch gar nicht schlimm finde. Also ich mag das tatsächlich, mochte auch schon die Hauptstory einfach, dass es halt so durch inszeniert war. Und das hat sich jetzt einfach angefühlt wie so ein großer Cyberpunk Film. Und ich habe das gar nicht letztendlich vermisst, wie ein GTA jetzt super krasse Freihalten zu haben, weil ich glaube, das kann auch viel kaputt machen, das kann Stories auseinanderreißen. Und ich finde Cyberpunk bekommt es sehr gut hin, einfach eine spannende Geschichte mit vielen Höhepunkten und Überraschungen in eine Open World zu packen. Und ich finde, da passt einfach dann diese Gradwanderung sehr gut bei Cyberpunk. Ja, absolut. Das heißt, würdet ihr sagen, für euch und eure persönlichen Erwartungen und

das, was ihr euch gewünscht habt von Cyberpunk, ist es jetzt in jeder Hinsicht das, was ihr euch erhofft habt? Also ich war schon mit der Release Version zufrieden. Ich hatte auch keine technischen Probleme zum Start und mich hat das damals auch schon total reingezogen. Das ist auch der Grund, weshalb wir nach wie vor natürlich zu unserer ersten Wertung stehen, die damals eben von Tester Demi kam. Aber klar, diese neuen Verbesserungen, gerade die Quality of Life Verbesserung, die

sind natürlich super und überraschen mich auch jedes Mal aufs Neue. Und das Add-on hat jetzt halt einfach nochmal, das ist die Kirche einfach auf der Sahne Torte gewesen für mich. Bei dir Linda?

Genau, also ich habe es ja eben schon gesagt, also bei mir auch auf jeden Fall. Also ich bin großer Fan und finde es halt rundum gelungen und kann es eigentlich uneingeschränkt empfehlen, wenn man

denn jetzt kein GTA erwartet, aber wenn man Storyfan ist, wenn man nach einer coolen, düsteren Cyberpunk-Atmosphäre sucht, dann wird man da auf jeden Fall glücklich, also gerade mit Doktor.

Das

finde ich ist ein so gelungener, neuer District, der mir ja von Atmosphäre nochmal wesentlich besser gefällt als die große Hauptstadt aus dem Hauptspiel. Ja, ist einfach super gelungen.

Ich habe es ja schon angedeutet, wir hatten einen Talk, den ich euch an der Stelle auch noch mal ins Herz legen kann. Nämlich unsere letzte Folge von Gamestar Talk, die findet ihr auch auf YouTube

oder als Podcast, die da heißt, was ist bei Cyberpunk 2077 schief gelaufen, haben wir auf der Gamescom mit dem Level-Designer von Cyberpunk mit dem Miles gesprochen und der hatte da schon

gesagt, dass stand jetzt Cyberpunk damit beendet ist und dass sie ja auch schon gesagt haben, dass sie an weiteren Projekten Richtung Witcher arbeiten im Moment und dass da jetzt auch das komplette Team dann wirklich hinwandert und an Cyberpunk natürlich abseits von Patches und Fixes nichts mehr passieren wird. Das heißt, wir können das jetzt so als Finale von Cyberpunk 2077 betrachten von dieser, wie ich anfangs angekündigt habe, zehn Jahre langen Reise seit dem ersten teaser Trailer. Würdet ihr sagen, es ist jetzt ein versöhnliches Finale für diese doch sehr bewegte Entwicklungsgeschichte, die es hatte? Ja, absolut. Also allein schon, wenn man halt die Community-Stimmung der letzten drei Jahre betrachtet, wie das da einfach gekippt ist, dass die Leute

halt auch immer zufriedener wurden und sehr viel Spaß eben auch mit dem Spiel hatten und ja, dass wir einen sauberen Konsolen-Release jetzt haben. Das ist natürlich super, super viel wert. Und das ist ja das zu nehmen, was sie eh schon sehr, sehr gut gemacht haben und wirklich auch gemeistert haben schon im Hauptspiel und es noch besser zu machen. Das ist halt auch eine Kunst für

sich und das ist denen einfach absolut gelungen jetzt mit dem Abschluss und ja, ich freue mich einfach sehr für sie. Ich freue mich für uns. Ich habe auch coole Spiele bekommen dadurch und ich bin sehr gespannt, wie es mit Cyberpunk dann weitergehen wird. Also das ist ja das erste und letzte, leider nicht Update, Add-on hier für Cyberpunk, aber es soll ja noch weiteres aus diesem Universum kommen und da bin ich wirklich sehr, sehr gespannt, weil ich bin jetzt total wieder im Hype und baldos geht und co. müssen sich jetzt doch noch mal hinten anstellen.

Linda, was denkst du? Ja und vor allen Dingen haben sie jetzt mit Cyberpunk mit dem Abschluss quasi mit dem finalen Update und dem Add-on haben sie jetzt eine gute Blaupause und wissen dann für sequel, wie es geht und ich glaube, da kann man sich dann nur darauf freuen, weil ja, ich vermute jetzt mal, dass sie den Fehler nicht nochmal wiederholen werden, sondern dass es einfach nur

noch besser werden kann. Ja, das sagt ihr völlig richtig. Also es wird ja in irgendeiner Form potenziell weitergehen mit Cyberpunk in weiteren Teilen oder anderen Spielen oder wie auch immer das Aussehen mag und da habe ich auch die Hoffnung, dass jetzt dieser positive Abschluss den Cyberpunk

nochmal bekommt durch 2.0 und durch Phantom Liberty, da einfach die Grundstimmung in der Community besser sein wird und dass sie da einfach wirklich, wie es richtig sagt, aus den Erfahrungen lernen können, weil in besagtem Interview mit Miles hatte ich ihn auch gefragt, ob das eigentlich ein großer Faktor für sie war, dass ihr gewisse Erfahrungswerte durch Witcher nie sammeln konnten, weil das so ein anderes Setting ist, was so andere Mechaniken mit sich bringt, alleine Auto fahren, alleine sowas wie Minimaps für Städte, alleine wie moderne Städte aufgebaut

sind im Vergleich zu Mittelalter-Dörfern und haben sie gesagt, ja, das hat eine riesengroße Rolle für sie gespielt, dass sie da vielleicht auch ein bisschen überrascht wurden von manchen Aspekten, in denen sie einfach noch nicht so große Erfahrungen hatten, weil viele haben sich ja gewundert, wie kann das sein, dass man noch so ein fantastischer Spiel wie Witcher 3 das einfach nicht nochmal hinkriegt? Am Ende ist es halt wirklich ein sehr anderes Spiel gewesen und man muss auch bedenken, dass Witcher ja auch viel lernen musste in Teil 1 und 2, bis es zu dem geworden ist, was es ist. Deswegen sehe ich das auch sehr positiv für die Zukunft, dass sie da jetzt wirklich nochmal jede Menge Learnings mitnehmen für auch solche Settings, insbesondere eben für das Universum von Cyberpunk 2077 und da vielleicht wirklich nochmal das retten konnten, in ja wirklich einer sehr, sehr bewegten und auch sehr komplizierten Geschichte. Also wie gesagt, wenn ihr euch dafür interessiert, da muss man eigentlich nochmal intensiver drüber sprechen und haben wir

eben auch gemacht in besagter Folge, die ich jetzt schon wirklich zu oft empfohlen habe, aber sie ist wirklich toll. Das war zusammen mit Micha und Maurice und Miles. Schaut es euch gerne an oder hört es euch an, wenn ihr wollt, weil da gehen wir eben noch mal intensiver auf dieses sehr, sehr komplizierte Thema ein und was da auch zu kritisieren ist von welcher Seite oder eben nicht und an der Stelle können wir aber zumindest ein positives Fazit ziehen und das freut mich sehr.

Dann sage ich vielen Dank euch beiden für das offene Gespräch heute und für eure Zeit, nachdem vor allem Natalie ihre Hände hergeben musste für die beiden Tests von 2.0 und Fett und Blümart, die sehr schön, dass ihr heute hier wart. Ja, danke, dass wir hier waren und hat es sehr viel Spaß gemacht. Und danke euch da draußen an die Community für eure zahlrechte Fragen, die ihr uns geschickt habt, vorab oder während wir hier aufgenommen haben und danke fürs Zuschauen

oder fürs Zuhören als Podcast. Und eine weitere Sache kann ich euch auch noch empfehlen, wenn ihr euch mehr für das Cyberpunk Thema interessiert. Ich habe es ja vielleicht schon gesehen, dass die

ARD eine Dokumentation gedreht hat mit dem Namen Inside the Game Cyberpunk 2077 Phantom Liberty

und wenn ihr die schaut, könntet ihr auf ein bekanntes Gesicht treffen, nehme ich auf das Gesicht von Michael Graf, der interviewt wurde im Rahmen dieser Dokumentation. Und ich habe gehört, die soll auch nochmal sehr spannende Einblicke bieten. Also schaut daher auch gerne mal vorbei, wenn ihr Michael mal richtig gut ausgeleuchtet sehen wollt. Und damit verabschiede ich mich an der Stelle schon mal von allen, die uns als VOD oder als Podcast konsumiert haben und sage bis bald.

Untertitel im Auftrag des ZDF für funk, 2017