

## Vorstellung: Cyberpunk 2020

---

### Das Genre

Cyberpunk begann als literarisches Genre in den 80er Jahren des 20. Jahrhunderts. Der bekannteste Autor ist sicherlich William Gibson, der mit der Trilogie Neuromancer/Biochips/Mona Lisa Overdrive sowohl den Stil als auch die Themen des Cyberpunk prägte. Aber auch Bruce Sterling, der immer wieder versucht dem Cyberpunk eine theoretische Grundlage zu geben, muss erwähnt werden.

Darüber, was jetzt wirklich zum Cyberpunk gehört, wurde damals und wird auch heute noch heftig gestritten.

Die Basis der meisten Romane und Kurzgeschichten ist eine Welt, die durch Konzerne geprägt ist, vor allem durch japanische Konzerne. Der Staat hat mehr oder weniger stark seine Macht und Verantwortung abgelegt und eine soziale Wüste hinterlassen.

Aber auch der Mensch hat die Welt in einen verschmutzten und verwüsteten Ort verwandelt. Saurer Regen und neue Krankheiten prägen die äußeren Umstände.

Die Menschen dieser Welt haben sich der Welt angepasst. Dank mechanischen und biologischen Verbesserungen wurde der Mensch zu einer weiteren Maschine. Gleichzeitig führen Digitalisierung und künstliche Intelligenz dazu, dass Maschinen an der Grenze zur Menschlichkeit stehen.

Die Frage, was den Menschen ausmacht und wo er sich von der Maschine und dem Tier unterscheidet ist das Kernthema des Cyberpunks.

---

### Die Charaktere

Cyberpunk 2020 kennt verschiedene Rollen, die man spielen kann. Wobei jede dieser Rollen über einen *Skill* definiert wird, den nur die jeweilige Rolle beherrscht und neun weitere *Berufskills*.

#### Cops

Als Polizist in der Welt von Cyberpunk 2020 musst du hart sein, denn du hast es mit dem härtesten und am besten organisierten Gegner zu tun – dem organisierten Verbrechen.

#### Dealer

Du sorgst dafür, dass sich Waren und Kunden treffen. Egal, ob Menschen, Waffen, Drogen oder Informationen – ein guter Dealer kann dir alles besorgen und alles für dich verkaufen.

#### Konzerner

Du lebst in einem modernen Dschungel. Du weißt, wie man an die Spitze kommt und wie man die Spitze verteidigt.

### **Netrunner**

Die Matrix ist dein Zuhause. Im Internet des Jahres 2020 kannst du deinen schwachen Körper vergessen und stattdessen deine stärksten Programme nutzen.

### **Nomaden**

Du bist ein Vertriebener. Dein Halt sind nur noch deine Familie und deine Maschine.

### **Reporter**

Du bist das Gewissen einer gewissenlosen Zeit.

### **Rockster**

Musik ist Krieg und du bist ein einsamer Kämpfer in einem einsamen Kampf.

### **Solo**

Du führst nicht nur Waffen, sondern du bist eine Waffe. Wie jede Waffe bist du aber auch vom Hersteller und dem Kunden abhängig.

### **Tech/Medi Tech**

Du hältst die Maschine am Laufen. Egal ob eine klapprige Rostlaube oder einen aufgemotzten Solo.

---

## **Charaktererschaffung**

Ganz klassisch würfelt man bei Cyberpunk 2020 zunächst einmal seinen Charakter aus und bestimmt so *Attraktivität, Bewegungsweite, Coolness, Empathie, Glück, Intelligenz, Körperbau, Schadenstoleranz, Reflexe und Technisches Verständnis*.

Wer jetzt denkt "Nun noch die *Skills* und die Ausrüstung und dann geht es los" irrt sich. Jetzt werden erst einmal *Stil, Herkunft* und *Lebenslauf* ausgewürfelt.

Auch wenn das jetzt absolut altmodisch klingt und vor allen so, als ob einem der Charakter jetzt aus der Hand genommen wird, ist das doch ein wesentlicher Schritt. Denn wo man den *Stil* durchaus noch ignorieren kann, bietet der *Lebenslauf* viele interessante Ansätze, um dem Charakter Ressourcen aber auch Abenteueranhänger in Form von Freunden und Feinden zu schaffen.

Mein Tipp ist es, auf jeden Fall auf den *Lebenslauf* zu bestehen. Eigene Ideen kann man sicherlich noch einbauen oder auch in ein Würfelergebnis übersetzen.

Die *Skills* werden bestimmt, indem man vorgegebene Punkte 1:1 zunächst auf die feststehenden *Skills* für die Rolle und dann noch frei auf die *Hobbyfertigkeiten* verteilt.

---

## Das System

Das System selbst ist sehr einfach: Mit *Attribut + Skill + W10* muss man einen Mindestwurf von 10 für ein einfaches Unterfangen bzw. bis zu 30 für ein fast unmögliches Unterfangen übertreffen.

Neben den *Skills*, die man bei einem solchen System erwartet, finden sich auch eher unerwartete wie *Anthropologie* und *Mathematik*.

---

## Steigerung

Später entwickelt sich der Charakter durch *Lernpunkte*, die aber eher spärlich verteilt werden sollen. Dabei werden die *Skills* plötzlich recht teuer. Ein neuer Skill kostet 10 Punkte. Einen vorhandenen *Skill* zu erhöhen kostet alter Stand mal 10 Punkte, um ihn zu steigern.

Attribute können durch Lernen nicht mehr erhöht werden.

---

## Cyberware

Als Cyberware definiert man künstliche Implantate, die die Leistungsfähigkeit des menschlichen Körpers über seine Grenzen hinweg steigern.

Jede Cyberware kostet einen Anteil *Menschlichkeit*, zwischen 0,5 und 4W6 Punkte. Pro 10 Punkte *Menschlichkeit*, verliert man einen Punkt *Empathie*.

Je mehr *Menschlichkeit* man verliert, desto härter und gefühlskälter wird der Charakter. Beträgt die *Menschlichkeit* gar 0 oder wird negativ, so hat man eine Cyberpsychose und der Charakter wird unspielbar.

---

## Ausrüstung

Das Ausrüstungskapitel ist angenehm knapp, ohne dass es etwas vermissen lässt. Natürlich gibt es auch noch reichlich Quellenbücher mit zusätzlichem Material, diese sind allerdings kein Muss.

Da der technische Stand des Systems aus heutiger Sicht deutlich veraltet ist, gibt es keine Probleme mit dem Verständnis der Technik.

---

## Kampf

Das Kampfsystem zeigt sich zunächst ebenfalls klassisch und einfach. Mit einer Reihe von Zusatzregeln wird das ganze aber dann wieder komplizierter. Man hat teilweise den Eindruck, dass die Zusatzregeln nie richtig getestet worden sind.

---

## Drogen

Die Drogenregeln sollte man am besten schnell und heimlich beerdigen. Die Regeln bieten zwar interessante Ansätze, um Drogen einzusetzen, aber die Drogenkochregeln sind haarsträubend.

---

## Die Matrix

Die Regeln für die Matrix, also das Internet in Cyberpunk 2020, stellen ein eigenes Spiel im Spiel dar. Die zu knackenden Computersysteme erinnern an Dungeons, in denen man gegnerische Programme bekämpft und dafür wertvolle Daten erhält.

Dieser Ansatz führt dazu, dass ein *Netrunner* in der Gruppe beim Knacken eines Computersystems die ungeteilte Aufmerksamkeit des Spielleiters benötigt.

---

## Setting

Man kann theoretisch überall spielen. Den Hintergrund im Regelbuch bildet die, an der Westküste der USA gelegene, Stadt *Night City*. Diese wird im Regelwerk mit Stadtplan, wichtigen Orten und interessanten Einwohnern vorgestellt.

Generell legt Cyberpunk 2020 einen Schwerpunkt auf Abenteuer in städtischer Umgebung.

---

## Bugs

Cyberpunk 2020 hat an allen Ecken und Kanten Regelfehler, die teilweise gravierende Formen annehmen. Das ist wohl auch einer der Gründe, warum das System so lange vor sich hindümpelte und nicht wie Shadowrun eine große Fangemeinde aufbaute.

Zudem merkt man dem System aus heutiger Sicht an, dass es veraltet ist. Ob man jetzt gerade diesen Retro-Charm schätzt oder sich doch lieber ein moderneres System wünscht, ist eine Geschmacksfrage.

---

## Pros

Aufgrund der einfachen Grundregeln lassen sich Hausregeln schnell und ohne Probleme in das System integrieren.

Da der Hintergrund sich stark an den literarischen Vorlagen orientiert und nicht etwa wie Shadowrun Magie mit hinein bringt, kann man mit dem System sehr flexibel spielen. Man hat also die Freiheit, nicht nur sein *Night City* zu entwerfen, sondern man kann auch problemlos den Kontinent wechseln oder auch in den Weltraum ausweichen.

---

Autor: Arkam

(Redigiert von medusas child)