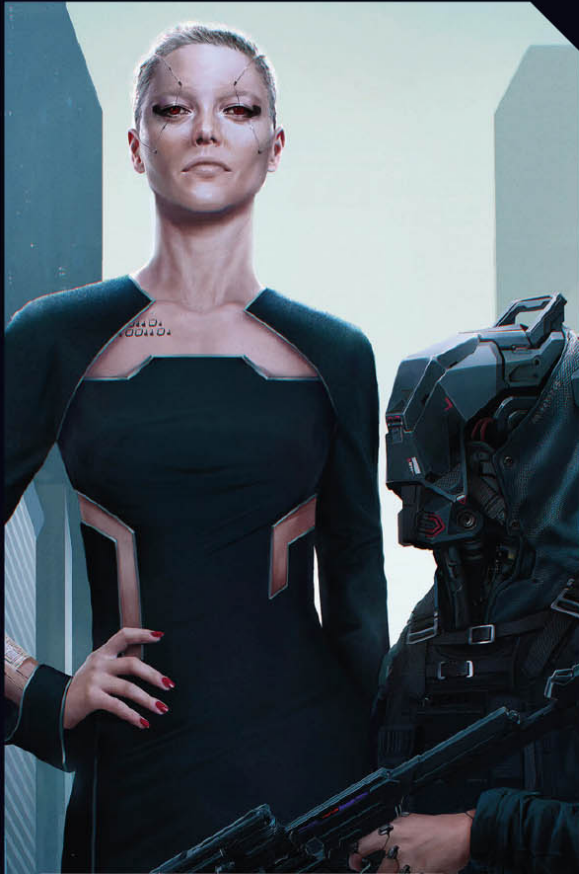




DIE WELT VON
CYBERPUNK
2077



DIE WELT VON
CYBERPUNK
2077



111010111011101111

DIE WELT VON
CYBERPUNK
2077



Panini BOOKS

■ CD PROJEKT RED

→ Projektleitung

RAFAŁ JAKI

→ Autor

MARCIN BATYLDA

→ Zusätzliche Texte von

PATRICK MILLS

ALEX BOIRET

→ Design

PRZEMYSŁAW JUSZCZYK

→ Projektredaktion

JOANNA WIELICZKO

MAGDALENA ŁASZCZ

Besonderer Dank an ADAM BADOWSKI, MARCIN BLACHA, BARTOSZ OCHMAN,
PRZEMYSŁAW GŁADKIEWICZ und

→ **DAS GANZE TEAM VON CYBERPUNK 2077!** ←

■ DARK HORSE

→ Herausgeber

MIKE RICHARDSON

→ Redaktion

IAN TUCKER

→ Redaktionsassistentz

BRETT ISRAEL

→ Designerin

LIN HUANG

→ Zusätzliche Designs von

CINDY CACEREZ-SPRAGUE

CARY GRAZZINI

→ Digitaltechnikerin

ALLYSON HALLER

Besonderer Dank an TINA ALESSI, JOSIE CHRISTENSEN, ANN GRAY, CHRIS HORN, SAMANTHA HUMMER, ETHAN KIMBERLING, ANITA MAGAÑA, DAVID NESTELLE, NORAH PALMER, ADAM PRUETT und BRENNAN THOME.



Originaltitel: The World of Cyberpunk 2077

Originalausgabe erschienen 2020 bei Dark Horse Books, USA

Deutsche Ausgabe erschienen bei Panini Verlags GmbH, Schlosstr. 76, 70176 Stuttgart. Alle Rechte vorbehalten.

Geschäftsführer: Hermann Paul

Head of Editorial: Jo Löffler

Head of Marketing: Holger Wiest

Presse und PR: Steffen Volkmer

Projektredaktion: Andreas Kasprzak

Übersetzung: Tobias Toneguzzo, Andreas Kasprzak

Lektorat: Thomas Gießl

Satz und Layout: Lennart Franke, Roberts Urlovskis

YDCYBER001

ISBN 978-3-8332-3893-2

eISBN 978-3-7367-9891-5

1. Auflage, Juli 2020

DIE WELT VON CYBERPUNK 2077® © 2020 CD Projekt S.A. Alle Rechte vorbehalten. Cyberpunk 2077® ist ein eingetragenes Markenzeichen der CD PROJEKT Capital Group. Alle Rechte vorbehalten. Das *Cyberpunk 2077*-Videogame basiert auf einem Spiel von Mike Pondsmith. Dark Horse Books® und das Dark Horse-Logo sind eingetragene Markenzeichen von Dark Horse Comics LLC. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form vervielfältigt werden. Alle in diesem Buch vorkommenden Namen, Charaktere, Orte und Ereignisse sind entweder frei erfunden oder werden in fiktivem Kontext verwendet. Jede Ähnlichkeit mit realen Personen (lebendig

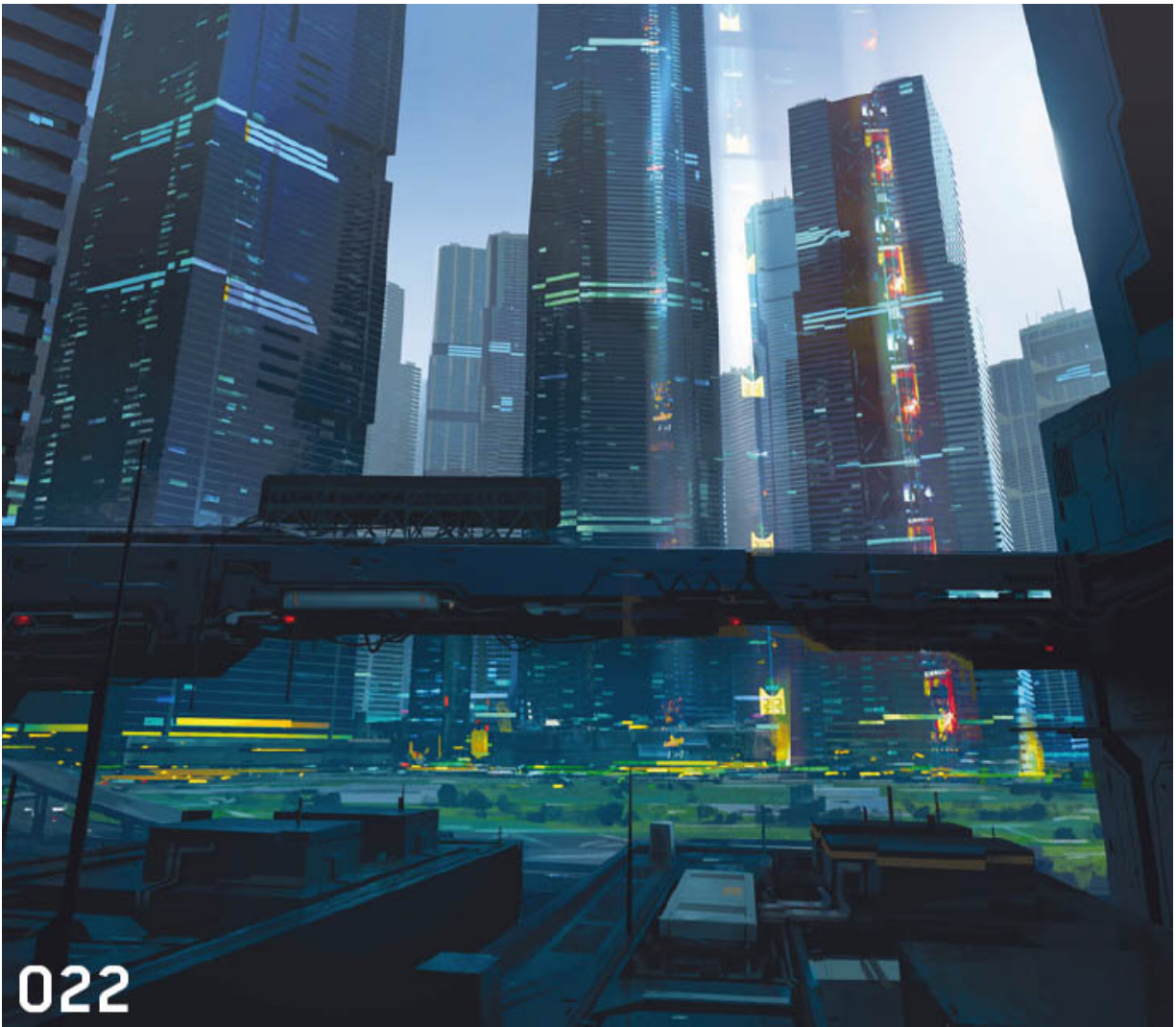
oder tot), Ereignissen, Institutionen oder Behörden jenseits satirischer Absicht sind rein zufällig.

INHALT

EINLEITUNG

DIE MODERNE WELT

- Der Kollaps
- Der Vierte Konzernkrieg
- Nachkriegszeit
- Wiedervereinigung
- Vereinigungskrieg/Metallkriege
- Moderne Gefahren



022

TECHNOLOGIE VON MORGEN

- Cyberware
- Waffen
- Fahrzeuge
- Braindance
- Netrunner



NIGHT CITY

- Watson
- Westbrook
- Stadtzentrum
- Heywood
- Santo Domingo
- Pacifica

NIGHT CITY 2077 - DIE STADT IM PROFIL

- Die Reichen und Mächtigen
- Die bedrohte Mittelschicht
- Die Hoffnungslosen



RECHT UND UNORDNUNG

- Gesetzeshüter
- Gangs: Die Bösen und die Brutalen
- Flüchtlinge ohne Heimat



CYBERPUNKS: EDGERUNNER UND SÖLDNER

→ Ein Interview mit Rogue



EINLEITUNG

WIR LEBEN IN EINER DYSTOPISCHEN WELT, MEINE FREUNDE, VOLLER VERBRECHEN, KORRUPTION UND ARMUT, BEHERRSCHT VON GROSSEN, MACHTHUNGRIGEN KONZERNEN UND HERZLOSEN, BRUTALEN REGIERUNGEN. Jedes Jahr stehen wir vor einer neuen globalen Krise, jeden Tag müssen wir uns mit den Folgen der letzten herumschlagen. Die von den Konzernen gekauften Massenmedien – wie N54 oder WNS – füttern die Massen mit einem inhaltslosen Brei aus leicht verdaulichen, nichtssagenden Nachrichten, Gehirnwäsche und Werbung und fördern so den beliebten Trend von »Mehr kaufen, weniger denken«. Und das tun sie, weil sich ungebildete, unwissende Lemminge nun einmal leichter kontrollieren und manipulieren lassen als gebildete, gut informierte Bürger, die die Welt um sich herum mit offenen Augen betrachten.

Genau deswegen bist du hier, oder? Weil du nicht einfach nur ein Mitläufer sein willst.

Was wir in unserer Welt brauchen, sind freie Medien. Es gibt Dutzende Indie-Sender und Infoseiten – sie zu finden, ist der erste Schritt zu unabhängigem Denken.



Wir sind so eine Seite. Wir sind der *Night City Inquirer*. Du wirst keine Werbung für uns in der Innenstadt finden, und doch sind wir hier, eine niemals ruhende Präsenz im Net.

Wir sind keine naiven Rebellen, die den großen Konzernen ihren Einfluss streitig machen wollen. Wir bringen dir einfach nur Nachrichten und Geschichten aus der realen Welt. Wir zeigen dir die Dinge objektiv und ohne Zuckerguss. Wir arbeiten mit mutigen, unabhängigen Autoren, Korrespondenten, Enthüllungsjournalisten und Experten aus diversen Bereichen zusammen, um dir echte Informationen zu liefern - eine Gelegenheit, eigenständig zu denken und nach weiteren authentischen Informationsquellen zu suchen. Denn in dieser Welt ist das die wahre Supermacht: Wissen. Die Fähigkeit, echte Informationen von Fake News zu unterscheiden.

Versuchen die großen Konzerne, uns mundtot zu machen? Gelegentlich. Aber meistens beachten sie uns gar nicht. Wir haben keinen Einfluss auf ihre Umfragewerte. Zudem haben sie größere Probleme - in der Regel sich gegenseitig. Und es ist ja auch nicht so, als würden wir geheime Informationen veröffentlichen - das meiste davon fällt sonst einfach nur unter den Tisch, weil es sich nicht mit den Interessen dieser

Konglomerate deckt. Wusstest du zum Beispiel, dass Petrochem vor Kurzem zwei Prozesse vor dem Obersten Gerichtshof von Spanien verloren hat? Dass NetWatch beinahe vom australischen Markt verbannt wurde? Dass von Militech finanzierte Söldner nach einer Militäroperation der skandinavischen Länder Island verlassen mussten? Das sind Fakten, aber in den Nachrichten wirst du davon nichts hören ... Zumindest nicht in den konzerngesteuerten Medien von Night City.

Dass wir keinen Krieg gegen die Konzerne führen, heißt jedoch nicht, dass unsere Stories die großen CEOs nicht manchmal ins Schwitzen bringen. Darum müssen wir auch große Vorsicht walten lassen, wenn es um unsere Verbündeten und Unterstützer geht. Einige von ihnen sind bekannte Reporter, die unter falschem Namen für uns schreiben, damit sie nicht ihre Jobs verlieren - oder ihr Leben. Wir schützen auch die Identität unserer Kontakte. Wenn du interessante Fakten für uns hast, musst du keine Angst haben, dass deine Identität an die Öffentlichkeit gerät!

Aber warum dieses Medium? Warum Text?

Hast du dich je gewundert, warum Nomads auf eine so seltsame, oft hochgestochene Weise sprechen? Das liegt daran, dass ihre mobilen Heimschulungssysteme sie zwingen, zu lesen, anstatt sich einfach nur von den Nachrichten berieseln zu lassen. Wir sind überzeugt, dass das Übermaß an moderner Technologie der zwischenmenschlichen Kommunikation schadet, dass es unsere Beziehungen und unsere Gemeinschaft beeinträchtigt. Wenn man sich in einen Feeder einklinkt, setzt man sich integrierter Werbung und aufdringlicher Propaganda aus. Einen langen Text zu lesen, ist eine

Fähigkeit, die in unserer modernen Gesellschaft vom Aussterben bedroht ist. Um den Untergang des geschriebenen Wortes zu verhindern, unterstützen wir diese Kunst auf unserer Webseite. (Okay, wir wissen, dass heutzutage nicht jeder Zeit zum Lesen hat, darum gibt es auch eine Voiceover-Version unserer Artikel zum Herunterladen).

Danke, dass du bis hierhin gelesen hast. Nun steht es dir frei, dich in unserem Archiv umzusehen, die jüngsten Artikel und Essays zu studieren – sie werden dir einen Einblick in die Welt verschaffen, wie sie wirklich ist.)



1. KAPITEL

CZ5P-HM3P-YZSG-XJPL
DIGI CONTENT DL



DIE MODERNE WELT

- [010] DER KOLLAPS
- [014] DER VIERTE KONZERNKRIEG
- [018] NACHKRIEGSZEIT
- [020] WIEDERVEREINIGUNG
- [022] VEREINIGUNGSKRIEG/METALLKRIEGE
- [024] MODERNE GEFAHREN

VERGANGENHEIT UND GEGENWART: **DIE HARTEN LEKTIONEN DER GESCHICHTE**

DER KOLLAPS

»In dem Moment, als Konzerne unbegrenzten Zugriff auf die Rohstoffe der Erde erhielten, waren der ökologische Kollaps und der Klimawandel unausweichlich.«

DER KOLLAPS DER ALTEN USA war eines der schwerwiegendsten Ereignisse des 21. Jahrhunderts. Selbst wenn die modernen Vereinigten Staaten – oder die New United States, wie sie heute genannt werden – sich wieder mit den Free States vereinen würden, wäre das Land trotzdem nicht mehr dasselbe wie vor 50 Jahren.

Die Vorboten des Zusammenbruchs waren bereits Jahre vorher sichtbar. Die ersten drei Konzernkriege, ausgetragen zwischen 1990 und 2016, stärkten die Position der Megakonzerne. Sie hatten mehr Macht als die meisten Regierungen – und die USA waren keine Ausnahme. Beziehungen zwischen Politikern und Unternehmen wurden nicht länger als Interessenkonflikt betrachtet. Stattdessen sah man sie sowohl in der Welt des Big Business als auch in der Politik als vorteilhaft.

In dem Moment, als Konzerne unbegrenzten Zugriff auf die Rohstoffe der Erde erhielten, waren der ökologische Kollaps und der Klimawandel unausweichlich. Saurer Regen und Sandstürme, ausgelöst durch die extreme Rodung der Wälder, wurden zum größten Problem Amerikas.

Begleitet wurden diese Naturkatastrophen von politischen Desastern. Ein thermonuklearer Krieg im

Nahen Osten verwandelte diesen Teil der Welt in eine radioaktive Wüste und führte zu einer globalen Ölkrise. Die US-Regierung versuchte, sich zu retten, indem sie im Geheimen die Aktienmärkte Europas und Amerikas manipulierte, aber diese kurzsichtige Strategie ging nach hinten los, als die Öffentlichkeit davon erfuhr. Der Zusammenbruch der globalen Finanzmärkte verheerte die Wirtschaft der meisten Staaten, wodurch die Konzerne noch mehr Macht an sich reißen konnten. In den USA kam es zu einem Putsch durch die Gang of Four – eine Koalition von Regierungsbehörden –, der der Demokratie de facto ein Ende setzte. Zahlreiche Staaten spalteten sich ab und ernannten sich zu »freien Staaten«, den Free States. Zu dieser Zeit erschienen auch die ersten Nomads: eine neue soziale Klasse von Migranten, die nach Wasser, Arbeit und Sicherheit vor politischen Unruhen suchten. Viele Städte und Ortschaften wurden aufgegeben. Die meisten Soziologen waren sich einig, dass der Kollaps die schlimmste Katastrophe des 21. Jahrhunderts sein würde.

Doch dann kam der Vierte Konzernkrieg. ☒

⚠ VERZICHTSERKLÄRUNG: Wegen der weitflächigen Korruption des Nets und dem Verlust archivierter Daten während der vier Konzernkriege sollten die Informationen in diesem Artikel mit Vorsicht betrachtet werden. Die Konzernkriege haben die Welt, wie wir sie kannten, zerstört. Sie führten zu Aufständen und dem Kollaps von Nationen, Megakonzernen und der Weltwirtschaft. Daten, die aus dem Old Net geborgen wurden, könnten stark beschädigt sein. Die unterschiedlichen Quellen weichen in bestimmten Punkten voneinander ab. Wir präsentieren diese Informationen in der Hoffnung, ein wenig Licht auf jene Ereignisse zu werfen. Viel Spaß beim Lesen, Freunde. Lang lebe das Free Net!



01

01: Sandstürme verheerten ländliche Siedlungen überall auf dem Kontinent; viele davon wurden zu verwaisten Geisterstädten.



Die Ölfelder in den nördlichen Randgebieten von Night City.

DER VIERTE KONZERNKRIEG

»Im Juni 2022 beschlossen Militech und Arasaka, dass es keinen Grund mehr für Nettigkeiten und Subtilität gebe, und der Krieg erreichte seine dritte Phase, den Heißen Krieg.«

DER VIERTE KONZERNKRIEG BEGANN ALS KONKURRENZKAMPF zwischen zwei rivalisierenden Aquatech-Unternehmen. Ende 2021 stritten die ozeanotechnologischen Konzerne CINO (Corporation Internationale Nauticale et Océanique) und OTEC (Ocean Technology and Energy Corp) um die Kontrolle über die

Reste eines dritten Konzerns, der IHA (Internationale Handelsmarine Aktiengesellschaft). Es war eine erbitterte Rivalität, und nach einem brutalen Ringen auf Finanzebene eskalierten die Feindseligkeiten zusehends. Die OTEC errang die Oberhand, indem sie Militech anheuerte, um ihre Sicherheitsinteressen zu schützen. Die CINO zog nach und schloss einen Vertrag mit Arasaka ab. So begann der Vierte Konzernkrieg, auch bekannt als der Ozeankrieg.

Wie immer in der frühen Phase eines Konzernkonflikts wurden die ersten Angriffe im Verborgenen durchgeführt - Attentate auf Mitglieder des mittleren Managements, der Diebstahl und die Veröffentlichung schmutziger Geheimnisse. Beide Unternehmen setzten freie Netrunner ein, und ihre Angriffe auf Datenspeicher und Aktien-Holdings stürzten die Weltwirtschaft ins Chaos. Diese Ereignisse zwangen NetWatch, Arasaka und Militech mit einem einstweiligen Kommunikationsembargo zu belegen, doch die Sicherheitsunternehmen hatten sich gerade erst warmgelaufen. Als es der Eurobank schließlich gelang, eine Waffenruhe zwischen der CINO und der OTEC auszuhandeln, war der eigentliche Konflikt längst auf Militech und Arasaka überggesprungen. Anfang 2022 entstand ein neuer Konflikt zwischen den Sicherheitstitanen, der heute als der Schattenkrieg bekannt ist. Mit ihm begann die zweite Phase des Vierten Konzernkriegs.



02: Ein Arasaka-Manager überwacht einen koordinierten Angriff auf Feinde des Konzerns.



03: Eine behelfsmäßige Barrikade am Stadtrand von Night City während eines der vielen Aufstände von 2021.



04: Gepanzerte Militech-Einheiten werden aus der Luft auf dem Schlachtfeld abgesetzt (Südamerika, Juli 2022).

Während der Schattenkrieg-Phase wurden die Konflikte offener und brutaler. Söldner und Edgerunner versammelten sich unter den Bannern der beiden Sicherheitsunternehmen und führten verdeckte Angriffe auf Militär- und Forschungseinrichtungen durch. Doch so aggressiv der Konflikt auch ausgetragen wurde, fand die tödlichste Schlacht doch im Net statt: Konzerneigene und freie Netrunner entfesselten eine neue Generation zerstörerischer Computerviren. Ein Teil dieser Programme blieb selbst lange nach dem Tod ihrer Schöpfer noch aktiv

und machte weite Teile des Nets gefährlich und unbenutzbar.

Im Juni 2022 beschlossen Militech und Arasaka, dass es keinen Grund mehr für Nettigkeiten und Subtilität gebe, und der Krieg erreichte seine dritte Phase, den Heißen Krieg. Die Kämpfe zwischen den beiden Militärkonzernen verwandelten sich in einen ausgewachsenen Krieg. Städte wie Rio de Janeiro wurden buchstäblich in Schutt und Asche gelegt, und ihre Bürger wurden zu Kollateralschäden oder Flüchtlingen.

Die Kriegshandlungen und der Kollaps des Marktes brachten den Welthandel zum Erliegen: Internationale Handelsrouten wurden schwer beeinträchtigt, und Piraterie griff ungehindert um sich. Während die Flammen des militärischen Konflikts heiß loderten, bemühte sich NetWatch, zumindest das Net zu beschützen, aber es wurde durch die Zerstörung globaler Server und Datenbanken geschwächt und durch Tausende bösartige Viren und Dämonenprogramme zerfressen. Das Net, wie wir es kannten, lag im Sterben.

Zu guter Letzt hatten die Nationen der Erde genug von den Konflikten der Konzerne. Mehrere Regierungen machten Militech und Arasaka öffentlich für die Situation verantwortlich und entzogen den Unternehmen ihre Unterstützung, um die verbliebenen Ressourcen in ihren Ländern stattdessen zu verstaatlichen. Der Freie Staat Südkalifornien ließ die Niederlassungen beider Unternehmen in Los Angeles kurzerhand stürmen. Texas und mehrere europäische Nationen folgten diesem Beispiel.

Der letzte Arasaka-Firmensitz auf amerikanischem Boden, der fiel, war Arasaka Towers in Night City: Eine Gruppe nicht identifizierter Söldner zerstörte das Gelände mithilfe eines taktischen Nuklearsprengkopfes. Einige

Quellen brachten die sogenannte »Atlantis Group« mit dem Zwischenfall in Verbindung – eine Gruppe, zu der moderne Legenden wie Rogue, Morgan Blackhand und Johnny Silverhand gehören –, aber es gab nicht genug Beweise, um sie zu belangen. Morgan und Johnny wurden nach Arasaka Towers nie wieder gesehen, und Rogue hat wiederholt jegliche Beteiligung an der Operation abgestritten.

Ende 2023 gab Arasaka schließlich dem Druck der japanischen Regierung nach und kapitulierte. Militech ging als Sieger aus dem Krieg hervor, war aber beinahe ebenso schwer angeschlagen wie sein Rivale. ❏

NACHKRIEGSZEIT (2024–2035)

»Die technologische Entwicklung stagnierte während dieser Periode.«

DIE WELT BRAUCHTE MEHR ALS EIN JAHRZEHNT, um sich vom globalen Krieg zu erholen, und die ersten dieser Jahre waren alles andere als friedlich: Aufstände und Rebellionen rumorten in allen Winkeln der Erde. Südamerika war noch immer im freien politischen Fall, und Nationen in Europa und Asien versuchten, den Welthandel anzukurbeln, indem sie die Aktivitäten der verbliebenen Konzerne regulierten – ihr Ziel: nach Jahren der Unternehmensherrschaft die staatliche Kontrolle wiederherzustellen.

In den Vereinigten Staaten verhängte Präsidentin Elizabeth Kress das Kriegsrecht über die Teile des Landes, die noch unter Konzernkontrolle standen. Arasaka wurde offiziell für die Zündung der Bombe verantwortlich gemacht, die das Zentrum von Night City verwüstet hatte; es hielten sich aber weiterhin Gerüchte, wonach die

mysteriösen Angreifer von Militech finanziert und mit einem mobilen Nuklearsprengkopf ausgestattet worden waren. Die Bürger verlangten eine Erklärung, und Präsidentin Kress nutzte die öffentliche Stimmung aus, um Militech an der kurzen Leine zu halten. Es gab keine konkreten Beweise, die Militech belasteten, trotzdem wurden die Vermögenswerte des Unternehmens verstaatlicht, um die US-Regierung zu stärken. Mehrere prominente Militech-Funktionäre erhielten aber lukrative Positionen im reformierten Verteidigungsministerium, nachdem man sie von allen Vorwürfen freigesprochen hatte.

Die technologische Entwicklung stagnierte während dieser Periode. Die Konzerne mussten ums Überleben kämpfen, und die Regierungen konzentrierten sich auf innere Angelegenheiten wie die Befriedung ziviler Unruhen und den Wiederaufbau. Nomads wurden zum Lebensblut des Tech-Handels. Sie streiften durch die Schlachtfelder und verlassenen Anlagen und schmuggelten verbotene Güter in ihren schwer bewaffneten Konvois.

Trotz ihrer Zusicherungen hatte Präsidentin Kress kein echtes Interesse daran, dem verwüsteten Night City zu helfen. Die verwundete Stadt leiden zu lassen, war für sie der perfekte Weg, um sich den Freien Staat Nordkalifornien gefügig zu machen. Doch die eigensinnigen Bewohner von NC weigerten sich, ihre Autonomie aufzugeben und begannen allein mit dem mühseligen Wiederaufbau.

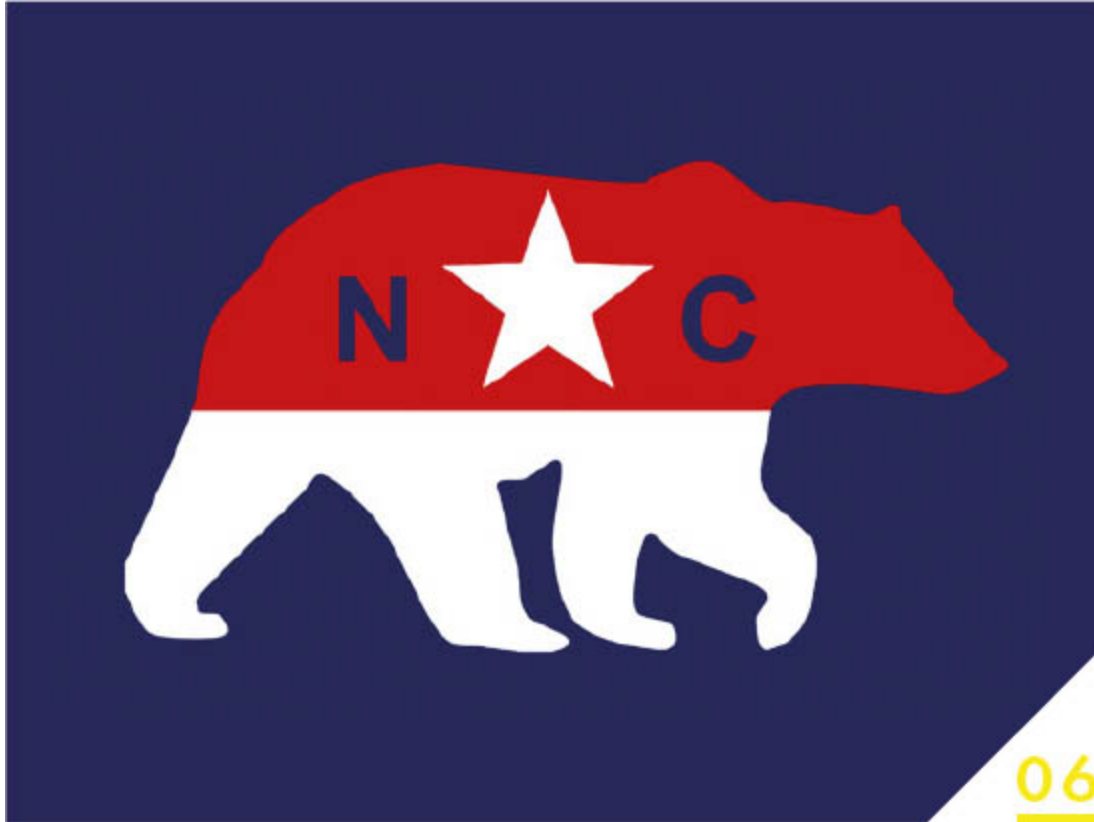
NetWatch versuchte unterdessen jahrelang vergeblich, das Old Net von wild gewordenen Intelligenten Systemen (IS) und Militärprogrammen zu säubern. Schließlich entwickelte NetWatch die sogenannte »Blackwall«, eine virtuelle Barriere zwischen den Menschen- und den KI-kontrollierten Bereichen des Old Net. Angesichts der

Größenordnung dieser Operation könnte durchaus etwas an den Gerüchten dran sein, dass NetWatch einen Pakt mit den IS eingehen musste, um die Blackwall zu errichten. ✘



05

05: Südkalifornische Grenzschutz drangsaliert Zivilisten, die nach Night City wollen.



06: Die Flagge von Nordkalifornien, erstmals verwendet 2012.

ADVERTISMENT LINK SERIAL / D5G-HJL7-K480-LK41

**REAL[®]
WATER**

ONLY 99€ / GALLON*
CONTACT YOUR LOCAL DEALER

*Minimum order for greater new customers only. Does not apply to orders based in Pacific North West. Offer lasts only 2 months starting from the day of first delivery after which you will be charged the then current standard fee.

WIEDERVEREINIGUNG (2035-2069)

»So oblag es den Bürgern, Night City wiederaufzubauen, unterstützt von Nomads und kleinen Unternehmen.«

WÄHREND DER NÄCHSTEN FÜNF JAHRE kehrten die Nationen und Konzerne der Erde allmählich zur Normalität zurück. Durch die Wiedereröffnung der Handelsrouten konnten Städte mit dem Neuaufbau beginnen. Man setzte die beschädigte Infrastruktur wieder instand, und Technologie wurde allgegenwärtig.

In den USA wurden viele Städte, die während des Kollapses von 1990-2016 aufgegeben worden waren, mithilfe der Regierung und der Konzerne neu besiedelt. Letztere sahen darin eine Gelegenheit, ihr Image zu verbessern, nachdem ihr Ansehen in der Öffentlichkeit durch den Krieg stark gelitten hatte. Außerdem wollten sie ihren kulturellen Einfluss wiederherstellen.

Night City war von Präsidentin Kress und der US-Regierung im Stich gelassen worden. So oblag es den Bürgern, ihre Stadt wiederaufzubauen, unterstützt von Nomads und kleinen Konzernen. Zu jener Zeit gab es zahlreiche Gerüchte darüber, dass die Regierung Arasaka nur zum Sündenbock für die nukleare Explosion gemacht hatte, weswegen viele Großunternehmen nach möglichst viel Unabhängigkeit strebten. Was die Bürger selbst anging – sie hätten lieber die Rückkehr des asiatischen Sicherheitskonzerns gesehen, als sich der US-Regierung zu unterwerfen.

In Europa hingegen entwickelten sich die Dinge nicht so gut für die alten Megakonzerne. Die etablierten Akteure waren durch den Krieg geschwächt, und aufstrebende Unternehmen, die von den europäischen Regierungen unterstützt wurden, liefen ihnen schnell den Rang ab.

In Asien stellte sich Arasaka hoch erhobenen Hauptes der Schmach der Niederlage. Das Unternehmen musste einen Großteil seiner Vermögenswerte für Reparationen aufwenden, aber eine Handvoll lukrativer Verträge erlaubten es ihm, schnell wieder eine marktführende Position in der Waffenproduktion und der Sicherheitsindustrie einzunehmen. Der Rückschlag zog dennoch bleibende Konsequenzen nach sich, denn Berichten zufolge kam es zu einem geheimen Bürgerkrieg in den Rängen des Konzerns, ausgefochten zwischen Saburo Arasaka und seinen Kritikern.

Neue, isolierte Netzwerke erschienen auf der Bildfläche, die meisten davon regionale Intranetze. Die wenigen Verbindungen zwischen diesen Netzwerken wurden sorgsam von NetWatch kontrolliert, obwohl dessen Einfluss in Europa und Ozeanien stark eingeschränkt war. Zivile Nutzer hatten keinen Zugang zu diesem neuen Net, und es war auch besser gegen Netrunner gesichert, da wichtige Informationen gesondert abgespeichert wurden. ❌

