

Cyberpunk 2077 - gra która z chmur zesłała na ziemię.

Cyberpunk miał być wielkim projektem, który miał zachwycić cały świat. Zamiast tego zebrał falę krytyki, gra straciła wszystkich¹ graczy, których zyskała w momencie premiery. Zatem, co poszło nie tak? Przedstawię wam to dzisiaj w mojej recenzji Cyberpunka 2077.

Zacznijmy od samego początku.

Projekt został zapowiedziany w 2012 roku, a w 2013 został wydany oficjalny zwiastun filmowy. Mimo tego prace nad Cyberpunkiem rozpoczęły się dopiero w 2016 roku. Dlaczego? Ponieważ przez te 3 lata pracowano nad Wiedźminem. Była to dobra decyzja. Wiedźmin okazał się być światowym hitem, a gra zebrała rzeszę fanów. Premiera się opóźniła, ale studio od razu rozpoczęło aktualizację silnika REDengine3, aby przystosować go do nowej gry.



Wszystko szło bardzo dobrze, aż nagle zaczęło się...

Przez bardzo słabe zabezpieczenia firmy, w 2017 roku wykradzono szkice Cyberpunka. Premiera gry się znowu opóźniła. Do tego stopnia, że bardziej opłacało się czekać na nową generację konsol. Stąd premiera Cyberpunka dopiero w 2020 roku.



Po premierze w produkt CD Projekt RED grało miliony graczy.

Zrobił się wokół gry "hype"², akcje firmy szybowały w górę. Lecz niestety okazało się, że Cyberpunk jest niegotowy. Gra była bardzo słabo zoptymalizowana. W Cyberpunka można było pograć jedynie na mocnych komputerach, a co z konsolami? Tam gra była całkowicie niegrywalna, szczególnie na starej generacji konsol. Czekanie na nową nie wypaliło. Gracze zaczęli masowo zwracać kupioną grę z powrotem. W dodatku tytuł wyszedł z masą błędów. Oto najciekawsze i najbardziej denerwujące z nich:

- Niekontrolowane ruchy gracza, NPC-tów³
- Ludzie bez twarzy, części ciała
- Znikające ciuchy, krzesła
- Pijani⁴ kierowcy na drogach
- Zepsute tekstury broni, gracze strzelają z broni, której nie ma
- Bezgłośne spluwy i cichutkie eksplozje
- Błędy automatycznego zapisu
- Przedmioty, które są obok dłoni albo przenikają przez ręce
- Glitche⁵ cieni, animacji, dźwięku, samochodów



Błędy czasem bawiły, ale z czasem zaczęły denerwować graczy. Przez nie znowu duża część osób odeszła od gry, twórcy negatywnie się wypowiedzieli, szczególnie ci zagraniczni. Jednym słowem – PORAŻKA. Na tytuł czekaliśmy 8 lat, przed Cyberpunkiem była wielka szansa, a została niewykorzystana przez pomyłki twórców i niedopracowanie gry. Dostaliśmy półprodukt⁶, w który w dodatku na większości sprzętów nie można było zagrać bez lagów. Akcje CD Projekt RED drastycznie spadły, a gra straciła popularność.

Wspominałem już coś o słabych zabezpieczeniach firmy?

Tak, kody źródłowe gry firmy zostały skradzione – ponownie! Firma na skraju bankructwa musiała zapłacić złodziejom ogromne sumy, aby kody nie wyciekły do Internetu. Firma odmówiła, a sprawą zajęło się FBI. Po całej sprawie firma zdecydowała się wreszcie na dobry krok – sam właściciel CD Projekt RED stanął przed kamerą, nagrywając przeprosiny i zapowiedzi poprawek gry.



Jednak każdy medal ma dwie strony.

Zamyśl gry był przeświety! Gracz stawał przed **Night City** – miastem przyszłości pełnym przygód, w którym korporacje zrzucają na siebie atomówki, ludzkość gromadzi się w olbrzymich metropoliach, a lekiem na całe zło są cyber-wszczepy⁷ i inne modyfikacje ciała. Projektanci zrobili "kawał" dobrej roboty!



Brawa dla scenarzystów!

Scenariusz gry także jest niczego sobie. Główne misje można rozgrywać po 100 razy, popracowano także nad misjami pobocznymi. Dialogi z kolei są prostymi wymianami zdań, w których często znajdują się dowcipy lub riposty. Postacie są niesamowicie charyzmatyczne i budzą sympatię!



Cyberpunk... jedni kochają, drudzy hejtują. A mnie CD Projekt RED zdenerwowało tak bardzo, że zdecydowałem się na recenzję bez żadnych kompromisów, mimo sukcesu Wiedźmina i sentymentu do polskiej firmy.

Autor: Eryk Nejfert

Przypisy:

1. Przenośnia, lecz z prawdą. Gra nie straciła wszystkich graczy, ale naprawdę zdecydowaną większość – gra straciła ok. 90% graczy!
2. Hype to podekscytowanie (w tym przypadku grą)
3. NPC to postać sterowana przez program
4. Chodziło tu o wjeżdżanie kierowców w siebie, łamaniem notorycznie przepisów itp.
5. Glitche to inaczej błędy
6. Chodziło tu o produkt niegotowy, z ogromnymi lukami
7. Dzięki nim zwiększasz możliwości głównego bohatera i wpływasz na mnóstwo statystyk, np. regeneracja zdrowia i pancerza. Swego rodzaju super moce.