**Cyberpunk 2077**

Игру **Cyberpunk 2077** от польской студии **CD Project RED** ждали долго, а ее создатели подогревали интерес мощной промокампанией. Даже неоднократные переносы и рассказы об ужасных условиях, в которых находились разработчики, не сбили градус ожидания и веру в лучшее. Но итоговый результат оказался не таким впечатляющим, особенно если пытаться запустить игру на консолях уже прошлого поколения. [«Лента.ру»](https://lenta.ru/tags/organizations/lenta-ru/) поиграла в **Cyberpunk 2077** и рассказывает о впечатлениях от игры.

*…Родители слышат, как из комнаты маленького сына доносятся дикие вопли: «Хочу! Хочу!» Решают посмотреть, что происходит, и заглядывают в детскую. На столе стоит проигрыватель пластинок, который заело, и он постоянно проигрывает одну и ту же фразу: «Дружок, хочешь я расскажу тебе сказку? Дружок, хочешь я расскажу тебе сказку?»*

Примерно как в этом старом анекдоте выглядит сейчас игровой процесс игры **Cyberpunk 2077** от создателей «**Ведьмака**», польской студии **CD Project RED**. Оценивая не просто действительно хорошую игру, а практически икону, какой она стала еще до своего выхода, игру, вокруг которой был поднят настоящий хайп, игру с [Киану Ривзом](https://lenta.ru/tags/persons/rivz-kianu/) и мощнейшей рекламной кампанией, не хочется говорить о технических моментах. В самом деле, какая разница, баги выведут, глюки починят, графику рано или поздно докрутят! Но надо.

**Cyberpunk 2077** ждали, и каждый перенос даты выпуска воспринимался болезненно. Ее давали для обзора только избранным и только в версии для ПК, запрещая публиковать собственные материалы до релиза. Когда наконец удалось поиграть в версию для приставок на **PlayStation 4 Pro**, то стало понятно, зачем все это было нужно.