

Cyberpunk 2077*

Ilia Sukhina

Slovenská technická univerzita v Bratislave
Fakulta informatiky a informačných technológií
xsukhina@stuba.sk

27. september 2022

Abstrakt

...

1 Úvod

Tento článok vysvetlí, čo je Cyberpunk 2077 a prečo je to neobvyklá hra na zbieranie peňazí. Povie vám, prečo hra zlyhala vo vydání, posolstvo a históriu hry, jej mechaniku, vplyv na samotný žáner cyberpunk a ako CD Project RED nedávno získal popularitu pre svoju hru. Táto téma bola zvolená kvôli tomu, že táto hra sa stala najkontroverznejšou a najškandalóznejšou hrou roku 2022, okolo ktorej vzrušenie vzrástlo viac ako v ktorejkoľvek inej hre za posledné desaťročia, a to vďaka tomu, že sa hra vyplatila iba na predpredaj a napriek svojej nedokonalosti pri vydaní ju stále milovali mnohí hráči pre jej atmosféru, neobvyklú zápletku a novú hernú mechaniku.

2 Vydanie

Cyberpunk 2077 bol najočakávanejším vydaním roku 2020, ale bol to najväčší neúspech. Ale prečo? Prvýkrát bol cyberpunk spomenutý na výstave E3 v roku 2012 spolu s oznámením novej hry "The Witcher 3", potom sa o hre nehovorilo mnoho rokov. V roku 2018 CD Project RED prvýkrát ukázal nový teaser hry, v ktorej ukázal svet hry a postáv a uviedol dátum vydania 16. Apríla 2020, hra sa divákovi tak páčila, že bola považovaná za nového záchrancu priemyslu. Na E3 2019 na prekvapenie všetkých sám Keanu Reeves predstavil hru, čo ešte viac podnietilo záujem o hru. Ale bližšie k dátumu vydania sa spoločnosť rozhodla odložiť dátum vydania najskôr o mesiac kvôli "vylepšeniam" potom o ďalšie dva mesiace a potom o ďalší mesiac si všetci začali uvedomovať, že niečo nie je v poriadku. Napriek tomu, keď sa rozhodli vydať hru 10. decembra, všetko sa zdalo v poriadku, nový online rekord na Steame, milióny predaných kópií, ale prvý deň sa hráči stretli s absolútne nepripravenou hrou. Hra havarovala každú pol hodinu, grafika bola o úroveň nižšia, ako je uvedené na prezentáciách,

*Semestrálny projekt v predmete Metódy inžinierskej práce, ak. rok 2022/2023, vedenie: Ilia Sukhina

textúry odleteli z objektov, kopa chýb, ktoré jednoducho nedovolili prejsť dejom a veľmi zlá optimalizácia. To všetko znížilo podiely CD Project RED a hra sa stala naj katastrofálnejším projektom podľa očakávaní, aj keď napriek tomu veľa hráčov hru obhájilo s odvolaním sa na príklad hry "Stalker", ktorá bola pri vydaní rovnaká nepripravená, ale potom bola hra dokončená a táto hra sa stala kultom. A kto je zodpovedný za toto zlyhanie? Keďže nie je ťažké uhádnuť, ten, kto dal prvý dátum vydania, je na vine, a to Vedenie spoločnosti. Bližšie k dátumu vydania si všetci začali uvedomovať, že sú veľmi pozadu. Preto vedenie zaviedlo prácu nadčas. Najprv dobrovoľné a potom dobrovoľné-povinné. Ľudia pracovali 16 hodín denne takmer sedem dní v týždni. A aj napriek tomu hra vyšla nepripravená. Tomu všetkému by sa dalo predísť, keby vedenie lepšie pochopilo, v akom štádiu vývoja sa hra nachádzala, a konzultovalo s vývojármi, a nie samostatne rozhodovať o tom, čo je pripravené a čo nie.

3 História Cyberpunk 2077

3.1 Niejaké vysvetlenie

Niekedy treba uviesť zoznam:

- jedna vec
- druhá vec
 - x
 - y

Ten istý zoznam, len číslovaný:

1. jedna vec
2. druhá vec
 - (a) x
 - (b) y

3.2 Ešte nejaké vysvetlenie

Veľmi dôležitá poznámka. Niekedy je potrebné nadpisom označiť odsek. Text pokračuje hneď za nadpisom.

4 Dôležitá časť

5 Ešte dôležitejšia časť

6 Záver

7 Iny zaver