**Аннотация**

Cyberpunk 2077 - одиночная приключенческая игра от студии CD Projekt Red, действия которой происходят в 2077 году в вымышленном американском городе Найт-Сити, где вырос наш главный герой Ви. В этом городе киберпанка наш главный герой пытаясь вырваться и стать легендой Найт-Сити, попадает на задание, которое должно было принести ему огромную славу, но из-за неудачи ему в последствии приходится сражаться за жизнь с личностью бывшего террориста-рокера в голове. Эта статья поведает о том почему релиз киберпанка провалился, историю вселенной киберпанка, сюжет киберпанка, интересные механики и их реализации, о том как игра повлияла на сам жанр киберпанка и о том как CD Projekt Red своим гениальным маркетинговых ходом вернула популярность своей игре.

**Введение**

Эта тема была выбрана из-за того, что эта игра стала самой неоднозначной и скандальной игрой 2022 года вокруг которой поднялся ажиотаж больше, чем над любой другой игрой за последние десятки лет, из-за того, что игра обладает очень интересной вселенной за которой интересно наблюдать и несмотря на свою недоработанность на релизе все равно полюбилась многими игроками за её атмосферу, необычный сюжет и новые механики. В этой статье разберётся когда и как была представлена игра, почему она провалилась в релизе, сюжет вселенной и чем вдохновлялся ее создатель, детально расскажется о сюжете игры и о персонажах в ней, о геймплее, о проблемах игры, о «брейндансах» и как они устроены, о влиянии Cyberpunk 2077 на жанр и о том, как CD Projekt Red своим гениальным маркетинговых ходом вернула популярность своей игре.

**Релиз игры**

Cyberpunk 2077 был самым ожидаемым релизом 2020 года, но стал самым большим провалом. Почему? Впервые о киберпанке было упомянуто на выставке Е3 в 2012 году вместе с анонсом новой игры "Ведьмак 3", она приковала внимание тысяч геймеров, все начали представлять что это за игра, но после этого об игре не говорили многие годы. В 2018 году CD Project RED впервые показала новый тизер игры в котором показала мир игры и персонажей и указала дату релиза 16 апреля 2020, игра настолько понравилась зрителям, что ее стали считать новым спасителем индустрии, ведь многие думали, что студия выпустившая такую хорошую игру, как «Ведьмак 3» не может разочаровать. На Е3 2019 года на удивление каждого с презентацией по игре выступил знаменитый Киану Ривз, персонаж которого будет отыгрывать того самого рокера, что еще больше подогрело интерес к игре. Но ближе к дате релиза компания решила перенести выход игры сначала на месяц для "доработок", а потом ещё на два месяца, а потом еще на один месяц, все начали понимать, что что-то не так. Все же, когда игру решили выпустить 10 декабря, все казалось хорошо, новый рекорд онлайна в Steam, миллионы проданных копий, но уже в первый день игроки встретили абсолютно неготовую игру. Игра вылетала каждые полчаса, графика была на уровень ниже показанной на презентациях, текстурки слетали с объектов, куча багов, которые просто не позволяли пройти сюжетную линию и очень плохая оптимизация. Все это обрушило акции компании CD Project RED и игра стала самым провальным по ожиданиям проектом, хотя несмотря на это многие игроки защищали игру, приводя в пример игру "Сталкер", которая на релизе была такая же неготовая, но потом игру доработали и эта игра стала культовой.

И кто же виноват в этом провале? Как не сложно догадаться виноват тот, кто и дал первую дату релиза, а именно руководство компании, ведь даже программисты на тот момент не знали когда выйдет игра, что невероятно их поразило. Ближе к дате релиза все начали понимать, что очень сильно отстают от графика. Поэтому руководство ввело сверхурочную работу, сначала добровольную, а затем добровольно-принудительную. Люди работали по 16 часов в день практически без выходных. И даже так, игру не успели доделать. Всего этого можно было бы избежать, если бы руководство лучше понимало на какой стадии разработки находилась игра и советовалась с разработчиками, а не самостоятельно решало что готово, а что нет. Весь этот провал очень сильно повлиял на игру в целом.

**История мира Cyberpunk**

Изначально Cyberpunk был настольной игрой у которой было 3 версии, но самая популярная из них это Cyberpunk 2020. История Cyberpunk 2077 взята напрямую из этой настольной игры. Само название игры ссылается как на жанр, так и буквально на то, что главный герой является кибернизированным панком (Cyber Punk). При создании вселенной автор, а именно Майкл Пондсмит вдохновлялся фильмом «Бегущий по лезвию» и многими книгами в таком же жанре. Во вселенной, как и в игре такой жанр музыки, как «Рок» возведён в абсолют. В настольной игре рядом с описанием механик игры прописаны главные правила поведения игры - «Стиль важнее смысла, крутизна - это все. Иди до предела, нарушай правила», что буквально является девизом любого панка.

В основах истории киберпанка стоит конфликт между корпорациями и низшими слоями общества. Вообще такое явление, как невероятное классовое различие в обществе является главной идеей всей вселенной, взятое из японской культуры. Игра очень сильно связана с японской культурой, отсюда и музыкальная группа «Самурай», корпорация «Арасака» и огромное количество улиц в японском стиле с неоновыми вывесками.

Основная история начинается в начале 90-х годов. Советский союз разваливается, но освобождение от насильного учения идеологии «Коммунизма» и потеря прибалтики все таки спасает страну от полного распада. При этом авторитет СССР остался таким же сильным на мировой арене, а преемник Горбачева смог сблизится с Европой, что еще больше укрепило позиции страны. В то же время Европа в борьбе с огромным количеством мигрантов решила перейти на единую валюту - «евродоллары», чему позже последовал весь мир. Вместе с этим Европа и советский союз создали программу совместного освоения и изучения космоса и создали колонию на луне.

В то время в Америке все плохо. ЦРУ, АНБ, ФБР и УБН объединились и организовали «Банду 4-х», подмяв всю власть под себя, путем убийства действующего президента и вице-премьеров. По итогу, такая власть втянула страну в две войны с южной Америкой, которые еще больше разрушили страну. Позже уже военные решили захватить власть, но при этом от страны отделились Техас, Аляска, Калифорния и Невада, объявив свою независимость. Во всей стране творился хаос, но несмотря на происходящую ситуацию бизнесмен Ричард Найт решил на деньги инвесторов построить современный футуристичный город «Каранада-Сити», который позже после убийства Ричарда был переименован в его честь и стал - «Найт-Сити», в котором и происходят действия игры Cyberpunk 2077. В обмен на инвестиции, корпорации получили свои части города и монополии на управления им.

В Африке организовался африканский союз. Ближний восток в ходе войн превратился в ядерную пустыню. А Япония в то время была на пике развития и с помощь компании «Arasaka» страна была оснащена самым передовым оружием.

И именно в этот момент мир переходит в эпоху киберпанка. В Европе создают первые импланты с нейроинтерфейсом, который имеют прямой контакт с мозгом, в Америке создают боевые летающие машины против беспорядков, а Япония преуспевает в изобретении боевых роботов. А дальше все начало развиваться с невероятной скоростью, начали появляться еще больше всеразличных имплантов, протезы, увеличивающие возможности человека, брейндансы(ссылка на механики), интерфейсы для входа в мировую сеть, искусственные интеллекты, людей начали клонировать в массовых масштабах. И из-за отсутствия контроля над рынком все эти разработки начали свободно продаваться всем желающим.

После избавления от «Банды 4-х», власть якобы вернулась народу, но уже в этот раз вся власть перешла к корпорациям, которые были богаче самих стран. Корпорации стали заменой государству, они отвечали за всю инфраструктуру, будь то медицина или безопасность, они выкупали города и создавали свои армии.

В таком мире существует несколько основных корпораций:

1. Арасака

Японская компания специализирующаяся на безопасности и оружии. Владелец этой компании Сабуро Арасака, который искренне верит, что Япония это самая великая страна и делает все, чтобы так и было. Именно эта компания имеет контроль над Найт-Сити.

1. Милитек

Американская компания специализирующаяся на оружии и поставках этого оружия всем возможным армиям. Имеет прямые связи с американским правительством. Владелец этой компании искренне верит, что Америка это самая великая стран, что выливается в конфликт между Арасакой и Милитеком.

1. Trauma Team

Военная медицинская служба, которая пойдет на любые действия лишь бы спасти своего клиента. Эта компания единственная, которая занимается такого рода деятельностью в Найт-Сити и если у человека нету страховки, то он обречен справляться с ситуацией в которую попал самостоятельно.

1. Деламейн

Служба такси, управляемая искусственным интеллектом, которая отвезет вас и увезет откуда угодно и как бы опасно это не было.

Существует еще более десятка корпораций, но все действия в основном связаны, лишь с этими четырьмя.

Дальше история вселенной киберпанка переходит в сюжет самой игры.

**Сюжет Киберпанк 2077**

**Кто такой Джонни Сильверхенд?**

Наступили двухтысячные и какой-то парень пойдя добровольцем на войну корпораций, понял весь абсурд этих войн и отказался умирать за разборки между корпорациями, дезертировал, вернулся в родной город и решил, что он изменит этот мир, этот парень назвал себя Джонни Сильверхенд. Он был настоящим панком, рокером, выступающий против корпораций и призывая каждого идти против власти, с помощью своей музыкальной группы «Самурай». Конечно, корпорации всячески пытались избавится от Джонни.

Итак, в один день после концерта Джонни со своей девушкой Альт Каннингем прогуливались по улицам, но неожиданно на них напали наемники, Альт похитили, а Джонни серьезно ранили, но на счастье Джонни за всем происходящим наблюдал журналист, который быстро отвез его к «риперу». Джонни быстро понял, что это была «Арасака», ведь напавшие на них наемники имели военные импланты, которые невозможно было достать обычным наемникам. Журналист рассказал Джонни, что на самом деле «Арасака» не пытась убить его намеренно, им нужна была его девушка. Как оказалось, Альт была «нетраннером» - профессионалом в сфере компьютерных технологий, который мог перемещаться по потокам данных киберпространства, так же она была создателем программы «душегуб» - программа для оцифровывания личности и «Арасака» хотела заполучить свою версию этой программы. Джонни решил, что спасёт свою девушку и нанял опытных «фиксеров», которые помогли пробраться ему в Арасака Таур, но после долгой перестрелки там он обнаружил только мертвое тело Альт, она перенесла свое сознание в сеть.

Десятки лет Джонни планировал отомстить. И вот выдался шанс, с поддержкой другой корпорации «Милитек», Джонни и его команда наемников с помощью вертолета пробрались в штаб Арасака Таур через крышу и заложили ядерный снаряд в лифт, который спустили к основанию здания. Но Джонни по договору с «Милитек» должен был еще выгрузить из их сети все данные и выложить их в интернет, включая душу Альт Канингейн и запустить вирус в их коорпоративную сеть. Из-за этого Джонни не успевает улететь вместе со всеми и его захватывает Адам Смэшер, главный наемник Арасаки, и доставляет его к Сабуре Арасаке. После недолгого разговора с Сабуро о том, почему Джонни взорвал Арасака-Таур, на Джонни используют программу его же девушки и его сознание переносят на чип.

**Основной сюжет игры:**

Через 57 лет после этого момента и начинается история «Ви», в игре есть три роли за которые можно начать играть - «Кочевник», «Корпорат», «Дитя улиц». Эти роли почти никак не влияют на прохождение, ведь различие только в разных прологах и в уникальных репликах в диалогах. Весь сюжет происходит в Найт-Сити в 2077 году, где наш главный герой Ви пытается стать легендой Найт-Сити, как Джонни Сильверхенд или Дэвид Мартинес. Многие годы Ви выполняет разные мелкие заказы со своим лучшим другом Джеком Уэллсом, но вот после одной миссии по спасению человека, они становятся популярны, и в один день им приходит по настоящему серьёзный заказ от «фиксера» Декстера ДеШона на кражу чипа у «Арасаки» для некой Эвелин Паркер. Но для этого им сначала нужно было встретится с заказчиком, при встрече с заказчиком мы узнаем подробности плана с помощью записанного Эвелен «брейнданса», который отредактировала Джуди, лучшая подруга Эвелин и лучший редактор «брейндансов» в Найт-Сити. Так же мы узнаем, что Эвелин была любовницей Ёринобы Арасаки, сына великого Сабуры Арасаки, и что он выкрал из лаборатории своего отца биочип, чтобы продать его в Европу, потому что не разделял взглядов отца и хотел каких-то перемен в империи семьи.

В день миссии, Джеки и Ви на такси Деламейн едут в отель, где поселился Ёринобу перед поездкой в Европу. После заселения и взлома сети отеля с помощью «нетраннера», они отправляются в номер Ёринобу, где находят биочип, но внезапно все начинает идти не по плану, ведь прибывший отец Ёринобу узнал, что его сын украл чип и во время разговора об этом Ёринобу в порыве ярости убивает своего отца и говорит всем, что отца отравили. Как только появляется возможность парни начинают убегать, но все здание блокируют и им приходится бежать через крышу, в это время их замечает пролетающий мимо военный отряд Арасаки и открывает по ним огонь. В итоге, им приходится прыгать вниз, Джеки ранят, а кейс с чипом повреждается и Джеки вставляет чип себе, чтобы его сохранить. С помощью Деламейна парни сбегают, но по пути на место встречи Джеки становится хуже и перед смертью он передает Ви чип говоря, что надеется, что Ви станет легендой. Приехав на место встречи с Декстером Ви получает пулю в лоб за проваленное задание, но чип спасает Ви жизнь, заменяя поврежденные клетки мозга новыми. На свалке, куда его отвез Декстер, его находит бывший телохранитель Сабуры Арасаки, Такэмура, и везет его к доктору. Добравшись позже до доктора Ви узнает, что чип у него в голове это душа Джонни Сильверхенда и что если ничего не сделать, то чип заменит все клетки его мозга на клетки мозга Джонни. Через некоторое время Ви начинает видеть Джонни и разговаривать с ним, теперь у них один мозг на двоих. Позже мы узнаем, что телохранитель знает, что Ви не убивал Сабуро и что он хочет отомстить за своего хозяина и для начала им надо найти Андерса Хелльмана, который является главой проекта «сохрани свою душу» он же «душегуб», с этим им поможет старая знакомая Джонни - Бестия.

Для этого они отправляются в «Посмертие», клуб где сидят самые крутые наемники и лучшие фиксеры. Там они встречаются с Бестией и та за небольшую сумму дает Ви информацию о том где находится Хелльман и подсказывает кто поможет достать его, а именно Панам Палмер. После того как мы помогли Панам справится с ошибками прошлого, мы становимся неплохими друзьями и она помогает нам достать Хелльмана, от него мы узнаем о том, что шансов выжить у Ви почти нет. Потом Ви звонит Такемуре и тот приезжает, чтобы поговорить с ним отдельно и узнать нужную ему информацию.

После этого Джуди звонит Ви и говорит, что Эвелин пропала. После неудачной попытки кражи чипа Эвелин провела несколько дней в баре «Лизис» под защитой, но потом решила, что на своей работе ей будет более безопасно, она работала «куклой», но там через камеру видеонаблюдения ее взламывают «вудуисты» и сжигают ей биочип в голове. Так в состоянии комы она переходит из рук в руки, где в конце концов ее продают «мусорщикам» для съемки нелегальных «брейндансов». После спасения Эвелин Ви узнает, что она работала на «вудуистов», но после того, как поняла, что биочип весьма дорог она захотела начать всю свою жизнь сначала, продав его секретной организации «сетевой дозор». Именно поэтому она и оказалась в рабстве, после такой информации Ви едет к «вудуистам», чтобы узнать что они знают о биочипе и зачем им он.

После выполнения задания от «вудуистов» по избавению от сетевого дозора, Ви добирается до их главы - Брижжит, которая готова помочь Ви, но как оказывается они лишь хотели попасть за черный заслон и поговорить с Альт. К счастью, после перехода, Альт узнав Джонни перемещает их к себе и после недолгого разговора с Альт она соглашается помочь им разделиться, но для этого им надо попасть в «Микоси», это место где хранятся души всех, кого поглотил «душегуб».

Позже с помощью Такэмуры Ви смог добраться до сестры Ёринобы Арасаки, Ханако Арасаки, и поговорить с ней, рассказав правду о том, кто убил ее отца, на них нападают военные Арасаки и Ви приходится бежать, но через некоторое время с ним связывается Ханако и предлагает обсудить дальнейшие действия.

В этом моменте мы уже подходим к кульминации сюжета, в игре всего 3 основные концовки, которые делятся на две и есть одна секретная.

Первая концовка это если Ви решит доверится Арасаке, тогда мы поможем Ханако избавится от ее брата, использовав его тело, как сосуд для души ее отца. Так компания Арасака продолжит существовать еще многие годы, а Ви в конце концов окажется в клинике Арасаки в космосе, где Ви предложат, либо оцифровать свою личность, либо отправиться обратно в Найт-Сити и умереть через полгода, ведь операция прошла не очень успешно.

Вторая концовка это если Ви решит попросить помощи у «Альдекальдо», тогда они возьмут штурмом «Микоси» при этом лишившись нескольких друзей, где Альт предложит нам, либо вернуться в свое тело и скоро умереть, либо отдать тело Джонни и стать одним сознанием с ней.

Третья концовка доступна, если Ви имел хорошие отношения с Джонни. Тогда Джонни попросит помощи у Бестии, где после перестрелки они ворвутся в «Микоси» и Альт предложит Ви, либо вернуться в свое тело и скоро умереть, либо отдать тело Джонни.

И секретная концовка это если Ви самостоятельно пойдет в «Микоси». Но конец всегда один и тот же.

**Геймплей.**

Геймплей по сюжету хоть и не особо не линеен, но очень атмосферный, ведь просто невероятное количество времени и сил было вложено в художественный стиль игры, в планировку районов города, в архитектуру, в дизайн персонажей, машин, одежды, рекламных щитов, не говоря уж про то, что почти у каждого предмета в городе своя уникальная моделька. Авторам просто невероятно точно получилось передать весь дух киберпанка, его безумность и антураж футуристичности. Каждый персонаж это отдельная личность со своей предысторией о которой можно хоть фильм снимать. Все же для интересного прохождения киберпанка нужно понимать во что ты играешь, тут не получится пройти игру, как какую-нибудь часть «гта», ведь тут есть огромное количество нюансов, которые не понять без предыстории.

В игре очень хорошо реализованны механики стрельбы и взлома. Ощущение при стрельбе и звук от оружия погружает тебя в игровой процесс с головой и даже ощущается отдача от оружия, так же в игре присутствует умное оружие, которое самонаводится и у которого можно выбрать режим смертельности. Механика взлома в игре в тизере и на релизе очень сильно отличаются, в игре взлом терминалов производится с помощью таблицы со значениями, которые требуется подобрать, а почти все взломы людей делаются с помощью скриптов, которые отправляются в одно нажатие, скрипты так же бывают, как смертельные, так и несмертельные. Все подключения происходят по портам в руках и голове и с помощью нейроинтерфейса, так называемы «личный порт» и «нейропорт», все они на прямую связаны с мозгом. По этим портам можно как и загружать, так и скачивать файлы, информацию, вирусы.

Так же стоит уделить огромное внимание на «сайд» квесты, которыми заполнена вся игра, эти квесты разделяются на большие и маленькие. Маленькие - это обычное задание по типу сходи-принеси, убей кого-нибудь, укради. Но есть и большие и они создают игре еще антуража, ведь, например, в одном из «сайд» квестов мы узнаем, что существует абсолютно секретная организация, которая способна менять личности людей, влиять на их решения и мысли, стирать воспоминания и добавлять их. Все эти измения с человеком происходят посредством микроволн от всего, что возможно. А в другом «сайд» квесте мы получаем заказ на убийство преступника, который убил жену заказчика, но обычная миссия про месть превращается в рассуждения о боге и его замыслах, ведь преступник уверовал в бога и заключил контракт с коорпорацией был готов принести себя в жертву, как Иссус, записав все это на «брейданс», чтобы показать людям, что такое безусловая любовь. Мы можем либо помешать этому безумию, либо ничего не делать. Такие миссии помогают прогрузится в мир киберпанка еще больше.

Но самое прекрасное в этой игре, что вся игра - это девиз панка «Стиль важнее смысла, крутизна - это все. Иди до предела, нарушай правила», ведь если идти по сюжету, как то велит игра то получится унылое, скучное прохождение и игрок не получит никаких ярких эмоций от игры, но если нарушать правила, идти против системы и делать что хочется, то игра открывает новые интересные возможности прохождения, что делает игру просто гениальным произведением искусства. Разработчики специально заложили это в игру, ведь игрой нужно наслаждаться, а если просто бездумно пробегать только сюжетную линию, то ты никогда не поймешь всю ее глубину и душу, которую вложили разработчики. Пройдя игру несколько раз по разному игра расскрывает себя каждый раз по разному, ведь достав информацию из одного прохождения понимаешь историю другого.

**Проблемы в киберпанке.**

Хочется сразу сказать, что этот раздел актуален лишь на момент его написания, ведь разработчики очень старательно пытаются исправлять свою игру. И уже исправили большую часть багов, которые были на релизе.

1. Оптимизация.

На данный момент средний ПК в диапазоне 1-1,5 евро справляется с Киберпанком 2077 в 60-70 фпс, с существенными просадками до 40 при входе в локацию с большим количеством отражений или неонового освещения. Для комфортного прохождения нужно иметь более дорогой ПК, что сильно мешает получить новую аудиторию, ведь никто не будет тратить несколько тысяч евро, чтобы поиграть в какую-то 1 конкретную игру.

1. Заскриптованность мира.

Мир киберпанка огромен, его можно сравнить с миром в последней части «гта», но все, что происходит на улицах киберпанка, лишь заранее прописанные скрипты без никаких случайных эвентов, как в том же “Red Dead Redemtion”.

1. Баги с текстурками

В некоторых диалогах могут исчезать, появляться или зависать некоторые объекты, что рушит атмосферу игры и она уже не ощущается такой душевной.

1. Отсутствие какого-то ветвления сюжета.

В независимость от выбранных вариантов в игре, нам все равно придется идти заканчивать игру одним способом, хоть и с разными концовками. Нет возможности перенаправить линию сюжета в другую сторону.

1. Отсутствие последствий от характер персонажа.

Вне зависимости от того, как мы отвечаем в диалоге почти ни один персонаж не перестанет относится к нам хорошо, они лишь могут отчитать игрока за его некультурность, но позже сразу забудут об этом и диалог продолжится как будто ничего и не было.

**Влияние игры на сам жанр киберпанка.**