

Analysis of Mechanics

Vojtěch Czakan (xczaka00)

Title: *[Cyberpunk 2077]*

Released: *[2020]*

Author: *[CD Projekt Red]*

Primary Genre: *[RPG]*

Secondary Genre: *[Akční, FPS]*

Style: *[Kyberpunk]*

Analysis

Role-playing žánr je zde celkem dost znatelný. Vytvoříte si svou postavu tak jak si ji představujete v editoru postavy. Hra vás pak hodí do otevřeného světa plného vedlejších aktivit, kterých se můžete zúčastnit pokud chcete a za úkol máte splnit hlavní úkol. Jsou zde dialogová rozhodnutí, která ovlivňují jakým směrem se příběh bude vyvíjet a jak na vás budou postavy reagovat. Vaše postava se postupně leveluje a vy si můžete zvolit do čeho budete investovat skill pointy. Výhodou skill tree v cyberpunku je, že můžete investovat skill pointy do různých zaměření a nemusíte se omezovat pouze na jedno. Postavu si můžete vylepšovat i itemama jak je v RPG hrách zvykem a různými implantáty. Itemy si můžete i vyrábět a vylepšovat.

Akční část hry se projevuje v soubojích, které jsou primárně za pomocí střelných zbraní, ale lze používat i zbraně na blízku nebo hackování. Výběr zbraní je opravdu velký. Od klasických pistolí, brokovnic a tak dále je zde i dělení podle výrobců, kde každý nabízí speciální funkce. Taky je možné si zakoupit různé bojové implantáty.

Hra se dá hrát pouze v první osobě. Což dodává na celkové imerzi do světa cyberpunku a tím pádem se žánry FPS a RPG, které je hlavně o imerzi, skvěle doplňují. Problém kombinace FPS a RPG bývá v tom, že nepřátelé jsou tzv. bullet sponge (vydrží mnoho zásahů ze zbraně). To se stává kvůli tomu, že RPG hry mají většinou zbraně na blízku a ty útočí pomalu, ale za větší damage. Střelné zbraně oproti tomu útočí rychleji a tak musí dávat menší damage na jeden "útok". V kombinaci s tím, že u střelných zbraní jen držíte levé tlačítko na myši a to pak působí špatně i když třeba ve skutečnosti to v obou případech trvá stejně dlouho. U cyberpunku tenhle problém nebyl tak znatelný. Spíše byl problém v tom že i na nejtěžší obtížnost ve vyšším levelu umírali nepřátelé na jeden zásah a to i ti, kteří měli představovat výzvu.

Sci-fi subžánr kyberpunk má i svůj vlastní ikonický vizuální styl a toho se držel i CD Projekt Red při tvorbě hry s tímto žánrem. Kyberpunk se výborně hodí jak do žánru RPG tak FPS. Z toho důvodu, že nabízí různé futuristické možnosti zbraní a implantáty, které učiní akční element hry zabávnější. Antiutopistický svět kyberpunku, který je plný násilí, znepokojujících příběhů a fascinujících technologií se skvělé hodí do RPG žánru. A taky RPG her s tématem cyberpunk není zrovna mnoho (alespoň pokud se to srovná s počtem fantasy RPG her), což je asi jedním z důvodů proč CD Projekt Red zvolil tento styl hry.