

Открытый мир Cyberpunk 2077 стал серьезным вызовом для CDPR, которая хотела создать по-настоящему антиутопический город

С момента выхода Cyberpunk 2077 было высказано множество критических замечаний, но нельзя не признать, что этот город потрясающе проработан. Найт-Сити до сих пор вызывает восхищение, а ездить по его улицам на Quadra Type-66 с включенным радио – само по себе удовольствие. Но знаете ли вы, что его создание стало настоящим вызовом для CD Projekt Red?

Кшиштоф Корнатка, старший художник по окружению, прокомментировал эту тему. Как известно, действие Cyberpunk 2077 разворачивается в США, а точнее в Калифорнии. По словам разработчика, масштаб и специфика американских декораций представляли собой довольно сложную задачу, так как "большая часть команды родом из Европы". Кроме того, Найт-Сити – это смесь многих культур, и вы найдете в ней вдохновение из других стран, например Японии. Корнатка также упомянул об использовании в работе различных фильмов.

Конечной целью было "создать правдоподобный антиутопический город", разделенный на регионы таким образом, чтобы игроки всегда знали, где они находятся. Конечно, не менее важно было наполнить его интересным контентом, что, как мы знаем, не очень получилось на старте, благодаря загромождающим карту маркерам вопросов, присущим The Witcher 3. В итоге, когда дело дошло до мира, студия справилась с задачей и создала один из самых красивых городов в истории игр. Остается надеяться, что в грядущем сиквеле CD Projekt поднимет планку еще выше.