

Энтузиаст под ником CyberMP не оставляет своих попыток реализовать в Cyberpunk 2077 полноценный сетевой режим, от которого разработчикам из студии CD Projekt RED пришлось отказаться. Мы писали о его работе в прошлом месяце, когда он вместе с другими игроками провел первое альфа-тестирование мультиплеера. Недавно они провели еще один закрытый тест, который оказался не менее удачным, судя по результатам.

В опубликованном видео от автора модификации можно увидеть, как работает мультиплеер в игре на данном этапе. Сетевой код и некоторые аспекты игрового процесса требуют дополнительной полировки, но уже сейчас разработчику удалось добиться ощутимого прогресса во внедрении сетевой составляющей в Cyberpunk 2077. Теперь фанатский сетевой режим для экшена поддерживает работу пользовательских модификаций. Кроме того, в игре появилась возможность загрузки дополнительных ресурсов прямо с сервера, что может существенно улучшить работу этого режима для всех игроков.

Когда ждать выхода мультиплеера для Cyberpunk 2077 в публичный доступ, не сообщается. У разработчика в планах сосредоточиться на улучшении синхронизации между игроками и добавлении новых функций, среди которых полноценное исследование открытого мира и совместное прохождение заданий.