



Cyberpunk 2077

Recenze, jakou jinde nenajdete

Recenze ■ Karel Oprchal

Nomen omen. Hra, kterou netřeba představovat. Ne snad? **Cyberpunk 2077** je dle všeho nejzvučnějším herním titulem roku 2020. Několikere přesuny data vydání, přelomová grafika, přes 15 milionů prodaných kopií během pár dní, ale i drastické bugy, nestabilita na konzolích, a tedy dost krutý start pro tak ambiciózní projekt. Jenže mně se nezdá, že by takové „haló“ vzniklo jen kvůli lepší grafice... Není to málo na takový humbuk? Musí za tím být něco víc! Pojdme se podívat.

Ano, nahrávám si na smeč. Jistě že je to málo. Nic na světě se neděje bezdůvodně a překrásných a extrémně náročných her je na trhu celá řada. Call of Duty, Watchdogs, Battlefield V, má oblíbená hra Control, Minecraft RTX, Metro a mnohé další. Nejmodernější grafika, kterou se Cyberpunk 2077 vyznačuje, je sice dobrý prodejní artikl, ale rozhodně ne argument pro cenu Hra roku. Problém je, že snad všichni recenzenti naprosto opomíjejí fakt, že jako každý velký příběh i Cyberpunk 2077 má myšlenku, kterou musí hráč při hraní objevit. Nejen, že vy hrajete hru, ale hru s námi, hráči, hrají i vývojáři, kteří různými záludnými způsoby zkoumají, komu se podařilo ji odkrýt.

Proto je problém, když na tak komplexní hru, jako je Cyberpunk 2077, dělá někdo recenzi po týdnu hraní od rána do noci, jen aby sotva projel hlavní příběhovou linii, která je pouhým stěžněm vašeho působení v Night City. Záběr Cyberpunku je ale obří, enormní, mnohem rozsáhlejší, než kdokoli ve své recenzi ušité horkou jehlou vůbec vzal i přes to vysoké hodnocení v potaz. Kolegové na **iDNES** v recenzi zveřejněné 17. prosince, pouhých 7 dní po vydání hry, dokonce píšou, že „ve skutečnosti se ale hra pouštět do žádných vážných témat nechce“. Promiňte, ale víc se splést nemohli. Nejvíc se mi



kudla v kapse otevírá z toho, že pod touto recenzí je jakoby pro zvýšení kredibility přítomen komentář jiného člověka, který komentáře autora recenze potvrzuje! Vůbec se tomu ale nedivím, protože čas jsou peníze a je výhodnější napsat průměrnou recenzi dřív, kdy si ji ještě někdo přečte, než napsat recenzi, kde napíšete celou pravdu, ale v době, kdy už ten prvotní zápal opadl. Takovou hru tady ale nehrajeme, takže pojďme na to!

TECHNICKÁ STRÁNKA HRY

Hru vlastním od prvního dne a za zhruba 6 týdnů se mi povedlo v dechberoucím světě roku 2077 strávit přes 70 hodin. Odhadem jsem se ale nedostal dál než do poloviny příběhu... Wow. Už to je víc než u většiny ostatních herních titulů. Control je fantastická příběhová hra a po dokončení všech postranních misí a celého příběhu jsem ji naposledy zavřel po necelých 80 hodinách hraní. Podobně na tom je třeba Rise of the Tomb Raider se zhruba 50 hodinami, Shadow of the Tomb Raider se zhruba 60 hodinami a např. Mafia III vám se vším všudy potrvá okolo 85 hodin. Cyberpunk 2077 je tak nadprůměrně vydatným herním titulem s opravdu šťavnatou nabídkou aktivit, které se dají po celém herním světě dělat.

Ač nerad, potvrzuji pravdivost většiny videí na YouTube, že se stále jedná o nedodělaný projekt

s relativně vysokým množstvím bugů, takže se hra může občas chovat docela nepředvídatelně. Ono se není moc čemu divit, vydání hry bylo kvůli covidu a technické náročnosti několikrát posunuto a nevdat hru před Vánoci by už byla ekonomická sebevražda. Museli ji vydat, ať už byla v jakémkoli stavu. I tak se mi za celou dobu povedlo pouze jednou dostat do situace, kdy se mi po smrti v boji v nepovinném úkolu herní postup zastavil a nemohl jsem boj opakovat. Na to má ale hra řešení v podobě historie záchytných bodů, takže se můžete vrátit zpět, případně i do doby před začátkem úkolu, věnovat se jiným věcem a vadný úkol zkusit později znovu. To znamená, že se veškeré současné chyby nevztahují k zásadním herním pasážím a hra je na PC perfektně hratelná.

Situace je bohužel odlišná na konzolích PlayStation, kde hra trpí neuvěřitelnými problémy s kompatibilitou, a dokonce byla dočasně stažena z PlayStation Store. Věřím, že se vše brzy vyřeší ke spokojenosti všech zúčastněných. Od vydání (10. prosince) jsme totiž už koncem roku dostali hned tři patche řešící nejčastější bugy právě tohoto charakteru (dělal hru nehratelnou) a další opravy jsou na cestě. Aby bylo ve všem jasno, šéf vývoje nás o tom minulý týden ujistil videem s názvem [Our Commitment to Quality](#), v němž se omluvil hráčům



Johnny: Fluktuatory kognitivních vzorců, vzdálený neurálí přesít'ování... JInejma slovam - plynový osvětlení.

za porodní bolesti a ujistil je, že budou v nejbližší době zažehnány. Nastínil také postup zveřejnění stahovatelného obsahu (DLC) a aktualizací pro nové herní konzole, což je skvělý krok, díky kterému CD PROJEKT v očích mnoha zklamaných hráčů stoupl.

VLASTNÍ ZKUŠENOST

Už teď se ale hra na PC neseká, reaguje rychle, ani jsem nezaznamenal žádné podivně létající předměty, nerealistickou fyziku nebo jiné extrémy, jejichž záznamy se předhánějí v trendech. Mou pozornost z hlediska (ne)stability upoutalo pouze občasné problikávání stínů a to, že z vašeho okolí mohou zmizet chodci. Důvod jsem nepochopil, nicméně se na dříve zalidněném chodníku můžete najednou ocitnout úplně sami, než se lidé začnou opět objevovat. Přitom nedojde k uvolnění místa v RAM ani VRAM, tudíž se musí jednat o bug a nikoliv o nouzové opatření hry před havárií z důvodu nedostatku grafického výkonu. Na druhou stranu, upřímně řečeno, jsou to jen tyto drobné chyby, které vás opět postaví nohama na zem a upozorní na to, že je to jen hra. Jinak vás totiž úplně pohltí.

Hra je (alespoň nyní – v době mezi updaty) opravdu náročná na hardware, především s vyššími detaily (viz obrázky). Připomínám, že mám herní sestavu s osmijádrovým procesorem Intel Core

i7-9700F, grafickou kartu NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER a 16 GB dvoukanálové RAM. Hru hraji ve Full HD na nejlepší grafické detaily a plynulost obrazu se pohybuje okolo skvělých 60 fps. V hustě zalidněných lokacích se hra především se zapnutými funkcemi Ray Tracing a NVIDIA DLSS (do této problematiky jsme zabředli v mém [minulém článku](#)) nebojí využít přes 7,5 GB z celkových 8 GB grafické paměti mé GPU a okolo 10 GB RAM, což je značná zátěž, která se moc často nevidí. Vývojáři to dokonce vysvětlují – herní svět je otevřený a v podstatě se načte celý najednou. Při cestování z jedné strany města na druhou nedojde k žádnému načítání nových lokací, všechno už je připraveno. Podobně to dělá právě třeba Shadow of the Tomb Raider, kde je celá rozlehlá vesnice načtena najednou, což jen prospívá grafické věrohodnosti. Vývojáři uznávají, že je to prvek, který též zapříčiňuje nekompatibilitu se slabšími staršími konzolemi a zvyšuje náročnost na PC, ale benefity i důvody mluví samy za sebe.

HERNÍ ENGINE

Když je řeč o náročnosti, chci vyjádřit svůj názor na herní engine, jehož chování mi přijde zvláštní, a ač nemám přímé vysvětlení, chci se podělit o poznatky, které vám mohou pomoci s nastavením grafiky, případně s výběrem hardwaru pro



Zenový mistr: Musíš se zastavit - obnovit pouto se sebou samým.

Cyberpunk 2077. Hra se vloni přidala do nijak dlouhého seznamu her běžících na grafickém API DirectX 12 Ultimate, což souvisí s inherentní podporou funkcí, jako je právě zmíněný ray tracing, dále variable rate shading, sampler feedback a mesh shaders. Tato, na první pohled sprostá, slova pojmenovávají různé procesy, jichž grafická karta při výpočtu snímku může využít, aby lépe soustředila svůj výkon tam, kde je ho potřeba. Zatímco ray tracing je šlečně náročný, variable rate shading nebo mesh shaders umožňují kartě odpočinout tím, že buď vícekrát využije jednu hotový snímek, nebo určité části scény renderuje v menším rozlišení (třeba vzdálené objekty). Domnívám se, že právě chyba v implementaci nového API může být zodpovědná za divné chování hry, které popisují na následujících řádcích.

Přítomnost DirectX 12 Ultimate znamená, že musíte mít aktuální systém Windows i ovladače

grafické karty. Ta by v ideálním případě měla být kompatibilní s DirectX 12 Ultimate, což jsou v tuto chvíli pouze grafické karty NVIDIA s označením RTX (ne GTX) a AMD řady 6000, s tím, že kartu řady RTX 3000 a AMD 6000 v tuto chvíli nekoupíte, protože jsou stále beznadějně vyprodané. Hra je tedy v tomto ohledu celkem diskriminující, protože plný grafický potenciál si prostě nemůžete užít, pakliže nemáte alespoň kartu NVIDIA předposlední generace. Hlavním důvodem, proč ji mít, je ale právě ray tracing, který společně s upsamplingovou metodou DLSS má u karet NVIDIA hardwarovou podporu. Ta je stěžejní, jelikož obě funkce jsou výpočetně neuvěřitelně náročné a potřebují být provedeny dedikovaným hardwarem, ne samotnou jednotkou GPU, která se stará o textury a další záležitosti. GPU musí být na ray tracing optimalizovaná, protože právě kvůli němu tolik vzroste využití vaší VRAM. AMD žádný

Se zapnutým RT a vypnutým DLSS je hra nehratelná; bez potenciálu umělé inteligence se zde holt neobejdeme. DLSS skutečně nejlépe vynikne ve vyšším rozlišení, tzn. ve Full HD s vysokými detaily je hra úchvatná, ve 4K vám vyrve oči.



hardware na akceleraci RT ani vyhlazování pomocí umělé inteligence (např. DLSS) nemá. NVIDIA drží v tomto ohledu veliký náskok a byť karty AMD Radeon 6000 ray tracing umí, potýkají se s ním podobně jako karty GTX od NVIDIA, které dostaly softwarovou podporu RT už před několika lety prostřednictvím aktualizace ovladače.

Cyberpunk 2077 také patří k těm hrám, které dovedou využít celý potenciál vašeho CPU. Hry doposud často spoléhaly pouze na tzv. single-threaded performance vašeho procesoru, zatímco Cyberpunk 2077 umí váš procesor zatížit na všech vláknech. Do značné míry za to může RT a DLSS, s nimiž grafické kartě procesor pomáhá, a je to důvod, proč jsem ve svém [článku o procesorech](#) napsal, že příště přejdu k AMD. Více jader, více vláken, to znamená plynulejší chod a lepší rozložení úloh.

Předtím než uzavřu toto technologické okénko a přejdu k samotnému hraní a myšlence celé hry, vyjádřím se k jejímu velice zajímavému chování. Mám několik poznámek. Se zapnutým RT a vypnutým DLSS je hra nehratelná; bez potenciálu umělé inteligence se zde holt neobejdeme. DLSS skutečně nejlépe vynikne ve vyšším rozlišení, tzn. ve Full HD s vysokými detaily je hra úchvatná, ve 4K vám vyrve oči. Po marketingu NVIDIA to teď krásně vidíme

v praxi, že mezi výkonem v 1080p a 2160p není až tak dramatický rozdíl (viz odkaz níže), z čehož se dá vyčíst, že vaše karta bude ještě nějaký ten pátek stát za to. DLSS je zázrak, tečka. Dalším paradoxem je, jak hra zatěžuje kartu v průběhu hraní. Hra nemá defaultně omezenou maximální obnovovací frekvenci, tudíž byste tradičně čekali, že čím lepší PC, tím plynulejší chod. Jenže chyba lávky, hra při zapnutí RT a DLSS jakýmsi prapodivným způsobem snižuje a zvyšuje míru využití karty tak, abyste vždy dostali ± 50–80 fps, jako by to víc už nešlo. Je pak jedno, jestli máte RTX 2070 nebo RTX 3080, vždy se budete se stejným nastavením grafiky pohybovat někde v tomto rozmezí. Co víc, pokud se dostanete na zaplněné tržiště, frekvence spadne na cca 45 fps, využití karty klesne hluboko pod 100 % a nenačítáte s tím vůbec nic. Tomu nerozumím. Vypadá to, že hra v určitých situacích nedopustí maximální využití vašeho hardwaru, a já se ptám, zda to je správně a jestli za to může nějaký prvek moderního API, nebo je to bug, který CD PROJEKT brzy vyřeší... V tuto chvíli se tak hra občas chová prostě divně. Jistě, pokud bych ke své RTX 2070 SUPER připojil ultraširoký monitor 4K, můžu se s 60 fps rozloučit, ale fakt, že ve Full HD dostanou i hráči s [nejmodernějším železem](#) oproti mně jen minimální výkonový benefit, mě naprosto šokuje.



V: Já svou část dohody dodržel. Teď vy.

S tím souvisí následující, a už poslední, komentář k výkonu a vzhledu s RT a bez něj. Pokud na to máte hardware, doporučuji vám nevypínat ray tracing. Na přiložených snímcích obrazovky můžete porovnat výkon a vzhled, když se nastaví minimální detaily bez RT nebo nejvyšší detaily s RT a DLSS na nejvyšší kvalitu. Na nejhorší nastavení není FPS o moc nižší a GPU je využívána z méně než 80 %, přesně podle popisu výše. Tento jev se objevuje napříč celou hrou, různými nastaveními a scénáři. Co se vzhledu týče, na první pohled je rozdíl až překvapivě malý, protože hra vypadá za skoro jakýchkoli okolností skutečně dobře. Na druhý a třetí pohled a především pak při hraní ale nestačíte **obdivovat**, jak úchvatná ta grafika díky RT je. Zdroje světla jako by splynuly dohromady a osvětlily okolí, přesně jako ve skutečnosti. Už nesvítí jen jeden bod a s naprogramovanými stíny a odlesky okolo, on pocitově svítí i vzduch, přesně jako když se díváte na pouliční lampu. Ten vliv je na první pohled minimální, ale když třeba narazíte na zákoutí se svíčkami, vyložené z nich cítíte ten žár, a hra má díky těmto funkcím dechberoucí atmosféru. **Takhle pracovaná grafika** vás vtáhne a vy nestačíte objevovat, jaké detaily tu a tam vývojáři umístili a jak je jeden kout hezčí než druhý, přestože tam leží nepořádek a pytle s odpadky. I jejich povrch má totiž díky RT typickou strukturu a vy tušíte, co to je za materiál – jen natáhnout ruku a dotknout se. Stejně je to se dřevem, koberci, asfaltem, lakem aut, pokožkou lidí, betonem či oblečením, úroveň realističnosti je tady neuvěřitelná. Dokonce jsem zažil případ, kdy odraz v okně pocházel z lampy, jejíž světlo se do skla odráželo od železné konstrukce! Trojitý lom světla jsem zatím v žádném virtuálním prostředí neviděl.

GRAFIKA A GAMEPLAY

Ve zbytku článku se podíváme na typické aspekty herní recenze, kde se pokusím vypíchnout to, co ostatní recenzenti podle mého názoru vypustili. Jak už zaznělo, po vzhledové stránce nemá hra obdoby. Ano, musíme si přiznat, že aby ray tracing vynikl, umísťují vývojáři do herního světa přehrášelských světelných zdrojů, což má za následek unikátní osvětlení prostředí, které v realitě (především v Evropě) málokdy uvidíte. Na druhou stranu na newyorském náměstí Times Square, londýnském Piccadilly Circus nebo v různých japonských městech očekáváme veliké bannery, svítící nápisy, plazmové obrazovky přes celé zdi, a přesně toto najdeme v Cyberpunku. Nejedná se tedy o nic nereálného, jen je to zde přítomno v naprosto vyhraněné formě, k čemuž se dostanu později. Nemusíte ale

ani mít tolik zářivých světelných zdrojů, RT se stará i o veškeré rozptýlené stíny, které spíš okolí zastíní, než aby tam byla silueta, jako když se postavíte před bodovku. To všechno je realita, již je bez ray tracingu velice složité napodobit, a tady se to konečně daří. Mnohdy naši realitu nerozeznáte od světa Cyberpunku, tak daleko dnes jsme.

Celá hra je pak tematicky orientována směrem k USA a Japonsku, což se odráží jak ve vzhledu města a jeho struktuře, tak v jeho obyvatelstvu a organizacích, s nimiž během příběhu interagujete (nechci tady dělat spoiler). Život města působí jako výsledek úchvatného splynutí japonské a americké, potažmo západoevropské, kultury. Přijde mi, jako by Night City bylo americkým městem v Japonsku, nebo japonským městem v USA. Záleží pak na konkrétních místech herního světa, jestli si přijdete víc v Japonsku, nebo zcela jasně v USA (hypermoderní čtvrtě plná neonů ve tvaru japonských nápisů, hologramů, hranatých obřích budov a asijského obyvatelstva vs. pustá poušť za městem, kde leda čekáte smečku kojetů). Podstatné postavy hry jsou totiž asiaté, běloši, černoši, lidé různých pohlaví a genderů, a často se pohybujete ve čtvrtích s japonskými názvy, případně je to něco ve stylu Malá Čína. Japonsko je už dnes symbolem technologického pokroku, velmi svižné adopce nových technologií, špičkové medicíny a dlouhověkosti. Ve světě Cyberpunku 2077, tedy ve fiktivním městě Night City někde na západě USA léta páně 2077, je tato symbolika všeobíhající.

Máme tady nejen město, co nikdy nespí, jelikož jeho neony nikdy nezhasnou, ale všudypřítomné více či méně drastické tělesné modifikace, do očí bijící násilí a neskrývanou sexualitu, autonomní auta, virtuální realitu, holografické reklamní poustače, nápisy, cedule, stromy i dekorace města a umělou inteligenci v taxíku, jehož „šofér“ s vámi vtipkuje a marně se snaží empirickým výzkumem přijít na podstatu lidských emocí. Potkáte autonomní drony, vznášedla, laserové paprsky až do nebes (se skutečnou noční oblohou!) i chytré zbraně, a všechno je tady propojeno počítačovými sítěmi, po nichž se brouzdají „síťaři“, místní zločinci a hackeři, kteří síť využívají pro svůj prospěch. Tato síť tady pak má vlastní život, a byť je spravována mocnými nadnárodními korporacemi, které ovládají chod světa, umělá inteligence zakořeněná v jejím jádru je schopná vše řídit, dovede fungovat nezávisle a v rukou korporací tak představuje nepředstavitelnou moc. Běžné je tak vydírání, vyhrožování, ovlivňování voleb způsobem, o jakém se nám nesnilo, a celkové ovládání společnosti jen proto, aby byl celý svět pro tyto korporace předvídatelný. Padla myšlenka, že

grafika hru nevytrhne, pokud ta hra nemá co nabídnout, ale musím uznat, že bez té pokročilé grafiky by toto dílo nikdy nevyznělo tak, jak má. Svět zířka, do něhož mílovými kroky spějeme, nepůsobí věrně, pokud ho neumíme ztvárnit. Díky počítačovým hrám se mohou „hmatatelnými“ stát věci, které dřív byly omezené pouze na bujnost naší fantazie.

Úspěch, nebo spíš význam této hry tak spočívá v naprosto excelentním spojení dechberoucí grafiky s interaktivním a zábavným herním rozhraním a myšlenkou, která to všechno zastřešuje. Nesejde mi na tom, o kolik hvězdiček je lepší střelba ze samopalu v CS:GO než tady nebo naopak. Neřeším, jak vypadá menu a jestli je přehlednější mapa tady nebo v GTA V. Věřím, že každá hra tvoří vlastní svět, vlastní herní ekosystém, který vývojáři více či méně dotáhli a vyždímalí z něj maximum. Možností jsou totiž miliardy a neexistuje žádné správné řešení, vždycky si musíte vybrat. Rozumím, že náš mozek má tendenci srovnávat, ale to, jestli vám vyhovuje provedení boje nebo se vám dobře řídí auta z pohledu řidiče, je čistě subjektivní záležitost. Tuto problematiku už navíc vydatně rozebrali kolegové recenzenti, kteří mají ve hrách větší přehled, takže jim v tomto přenechávám slovo. Pokud vás k tomu zajímá něčí názor, klikněte třeba na výše zmíněnou recenzi na iDNES, já vám svoje dojmy o uživatelském prostředí hry vnučovat nehodlám. Cyberpunk 2077 je pro mě zážitek a já se mnohem radši kochám, nepovažuji ho za kompetitivní herní titul.

BUDOUCNOST, NEBO SOUČASNOST?

Cyberpunk, tedy česky kyberpunk, je literární podžánr sci-fi. Jedním z jeho otců je americký spisovatelem Bruce Sterling, který ho popsal prostým: „Low-life, high-tech.“ A vlastně to perfektně sedí. Cyberpunk 2077 je neuvěřitelně promyšlená a až naturalistická hra odrážející stav a vývoj lidské společnosti. Jediná potíže je, že ač atmosféra sálá na sto honů, v trailerech na YouTube se to strašně těžko podává. Osobně jsem tomu zprvu moc nevěřil, protože sci-fi a obecně dystopickým vizím budoucnosti z podstaty nijak neholduji, ale díky mediální propagaci a komentářům všech možných osobností jsem se o hru začal zajímat a byl jsem šíleně zvědavý, o co vlastně jde. Vůbec jsem v tu chvíli nečekal, jak pozitivní dojem na mě Cyberpunk 2077, i přes svou docela děsivou ideu, udělá.

Všechny elementy žánru jsou zde tak něžně spojeny dohromady, až z toho mnohdy mrazí. Jak jsem napsal výše, obří podíl na tom má právě grafika, která nám vlastně umožní zakusit, jaké to je žít v možné budoucnosti roku 2077. Je mi jasné, že rychlorecenti nemohli tento rozměr do svých

MIN • MAX



recenzi zahrnout, protože já ho taky po prvních dnech nedovedl definovat. Pouze když postupně kráčíme příběhem, touláme se po městě a poznáváme vedlejší postavy, jejichž cesty se v určitých bodech hlavní příběhové linie zkrříží s tou naší, začínáme rozumět, o co vlastně jde. Prosvištět příběhem za 7 dní totiž znamená vzdát se neskutečného množství informací, které nám vývojáři nabízí. Není překvapením, že ve městě i dalších místech, kam se v rámci misí neboli kšeftů dostaneme, jsou umístěny záznamy a kusy textu, které vám pomohou perfektně pochopit děj. V počítačích se po načtení obsahu jakýchkoli datových nosičů dočtete dodatečné informace o práci, kterou děláte, případně něčí korespondenci nebo zápisky, z nichž třeba pochopíte některá fakta nebo něčí chování. Opět se mi vyplatilo spěchat pomalu, postupně plnit vedlejší příběhy a pročítat vše jedno po druhém. Kdo to nedělá, nemá šanci si z hry cokoli odnést a zákonitě musí mít v hlavě z rychle se odvíjejícího příběhu guláš. Chvála bohu, že je pro tyto sprintery hra aspoň lokalizována do češtiny... Těmito malými epizodkami a střípky různých textů tak postupně nahlížíte víc a víc pod pokličku života v roce 2077 a začínáte se orientovat. Třeba díky zápisům z historie o válkách v 50. letech 21. století zjistíte, proč existují korporace a proč je tak vysoká kriminalita. Kéž

se nic takového opravdu nestane... Skvělé potom je, že mnohé texty se opakují, takže pokud nedej bože něco přehlédnete, jednou to určitě zase najdete.

Vývojáři Cyberpunku 2077 tak dali skutečně hlavy dohromady a dovedli na základě teorií a stylu literatury žánru kyberpunk velice dobře analyzovat současnou společenskou situaci, zasadit ji do historického kontextu a snad s pomocí vědců, či sami vlastní intuicí, bez skrupulí vytvořili neuvěřitelně komplexní a děsivě realistický scénář budoucnosti vzdálené pouhých 56 let. Krom zvrácené společnosti bez jakýchkoli zábran, vkusu i morálky naprosto přesně odhadli třeba vzhled budov nebo aut – však to znáte, každý vizionář má šíleně přelomové představy o budoucnosti interiérů aut nebo architektury obecně, ale u hotového produktu se vždy stejně vrátíme zpátky ke čtyřem kolům s pneumatikami, koženým sedadlům, kulatému volantu, dveřím se zámekem a oknům s klikou, takříkajíc „jako za starých časů“. On totiž skutečný vývoj nepostupuje tak rychle, jak bychom si ve svých snech snad přáli. Konečný produkt je vždy na hony vzdálený původní vizi a nákresem, protože existují technická omezení, přes která se při konstrukci našich představ těžko dostává. Nehledě na to, že mnoho starých věcí funguje, tak proč je nahrazovat novými, byť moderními. Proto zavedení inovace designu do praxe



postupuje pomalu a rozdíl mezi takovou Škodou Vision a novou produkční Octavií je relativně veliký, kdy Vision skoro nevypadá jako auto, ale Octavia už ano. Při výrobě všechno začne vypadat tak nějak lidsky. A právě tento faktor odhadli vývojáři bravurně. Nic není přehnané. Světla vypadají realisticky, auta nejsou přehnaně vyumělkovaná, i ta vznášedla mají jednoduše kovový povrch a vypadají přirozeně, ne jak z komiksu.

O to nepříjemnější, ale zároveň přitažlivější Cyberpunk 2077 je. Vývojářům to sežerete i s navigátem. Cítíte se být v roce 2077, realita roku 2020 vám pak přijde celkem fádni. Technologií je v roce 2077 pochopitelně více, ale v tak strážlivém měřítku, že když se dnes ohlédnete za vývojem světa za posledních 60 let, v 70. letech 21. století bychom klidně mohli do Cyberpunku dospět. A já se celkem těším, až to na vlastní kůži zjistím! Největší otazník hra kreslí právě nad moc a lidskou identitu – nepřímo prostřednictvím děje a přímo prostřednictvím oněch sběratelských předmětů, z nichž jeden máte přiložený. Chceme přenechat vedení světa korporacím, které jej budou ovládat násilím? Chceme si implantovat hadičky místo žil, protože poběžíme rychleji? Chceme kamery v očích? Chceme čipy v zátylku, které nám umožní „lépe“ prožít moment nebo rychleji uvažovat?

Jak to souvisí se vztahy? Chceme si z umělé inteligence udělat vlastní božstvo jako něco, co nás přesahuje, protože jsme to přehnali s materialismem a zanevřeli na víru? Chceme dopustit, aby implantáty způsobovaly v těle další problémy především psychického rázu? A kde je hranice mezi robotem a člověkem? Budeme umět milovat kyborga? Všechny tyto silně zneklidňující otázky jsou v roce 2077 denní chléb, odkazy na ně najdete na každém rohu.

Ze všeho číší šílená kombinace megalomanie a samoty. Dnes nám to možná nepříjde, ale v momentě, kdy řešíme šifrování komunikace a máme strach, že WhatsApp bude sdílet více dat s Facebookem, kdy Alexa od Amazonu vás poslouchá od rána do večera, aby vám mohla povědět o počasí, a kdy Google má o vás už dnes takovou databázi, z které by se vám protočily panenky, to bychom možná mohli trochu přemýšlet nad tím, kam svět skutečně spěje a jaké hodnoty jsou pro nás nejpřednější. Cyberpunk 2077 ve skutečnosti otevírá tolik otázek, že nad nimi jako společnost zatím ani nejsme schopni uvažovat. Byl vydán ve správnou dobu a já jsem přesvědčen, že nebude trvat dlouho, než na tyto otázky začneme hledat odpovědi. Bylo by škoda dostat se někam, odkud už nebude cesty zpět. 