Cyberpunk 2077: impressioni dalla demo

Il **Cyberpunk** è una corrente artistico-letteraria molto in voga nel ventesimo secolo: centinaia di opere, tra romanzi, film, serie TV, videogiochi e giochi di società, si sono ispirati a questa corrente interpretandola e reinterpretandola per modellarla secondo le necessità degli autori. Un'opera su tutti, fu quella ludica, riguardo un **gioco di ruolo cartaceo** chiamato ***Cyberpunk 2020***, pubblicato dalla **R.Talsorian Games** (**Stratelibri** in Italia), che ebbe enorme successo nei primi anni dopo l'uscita, tanto che in seguito il **GDR** venne espanso più volte con altri manuali.

È proprio questo gioco cartaceo di successo che vede la sua trasposizione nel videogioco ***Cyberpunk 2077***, di **CD Project RED**; gioco del quale finalmente, dopo una carrellata di video teaser/trailer, nelle ultime ore, è stato rilasciato il primo video long-play che, anche se in versione "**alpha**", lascia a bocca aperta anche i più critici dei videogiocatori.

Dopo una piccola premessa della voce narrante sulla precarietà della versione ancora "non definitiva" del gioco, la demo si avvia con la selezione del personaggio, uomo o donna, completamente personalizzabile. Questo long-play si colloca temporalmente quasi all'inizio del gioco vero e proprio, dove **V** e il suo amico **Jackie**, supportati in remoto da **Kiba**, una *net-runner* (una sorta di hacker informatico), vengono ingaggiati per trovare e recuperare una ragazza il cui localizzatore impiantato, risultava spento. Gli agenti si recano all'interno del covo degli **Scavenger**, un'organizzazione criminale che effettua rapimenti per estrarre impianti cibernetici dai malcapitati.

Editor innovativo?

L'editor ci mostra per sommi capi le molteplici possibilità di personalizzazione del personaggio, passando dal semplice – si fa per dire – editor fisico, a quello degli attributi. Viene sottolineato dal

narratore che in ***Cyberpunk 2077*** non si avrà la possibilità di **scegliere la classe**, introducendo un sistema dinamico in tal senso che permetterà di acquisirle durante il gioco: caratteristica interessante questa, che potrebbe permettere quindi una personalizzazione dell'esperienza di gioco, in maniera ancora più intima con il giocatore.

Il Gameplay

Cyberpunk 2077 è un **gioco di ruolo open-world**, con visuale esclusivamente in prima persona. Il gioco è ambientato in un enorme e **complessa metropoli distopica** collocata in California (**Night City**) e cosa ancor più incredibile è che l'intero **gameplay**, è stato studiato per avere caricamenti dinamici degli ambienti di gioco. L'ambiente di gioco è totalmente interattivo e la vita in città scorre fluida e indipendente, proprio per dare quel senso di realtà che difficilmente si riesce a vedere nei videogiochi. Il titolo permette di **equipaggiarsi con armi**, **oggettistica e vestiario** che, come per ogni GDR che si rispetti, **modificheranno le caratteristiche del personaggio** in base alla qualità dell'equipaggiamento stesso. Durante il gioco si potrà avere accesso ad alcuni laboratori medici presso i quali si apporteranno modifiche biomeccaniche al personaggio, modifiche che apriranno le porte ad abilità incredibili: un trapianto di cornea per zoomare e scansionare ogni cosa o un impianto palmare per le armi che impugneremo durante il gioco. A volte si potrebbero trovare **mercati, non proprio legali**, dove per il giusto prezzo, si potranno **acquistare attrezzature cibernetiche militari riservate**. La possibilità della **scelta multipla durante i dialoghi** e delle decisioni prese durante il gioco, come per esempio il tipo di **approccio alla missione**, se diplomatico o meno, **influiranno sullo sviluppo del gioco**, creando situazioni occasionali che personalizzeranno l'esperienza di gioco. **L'implemento dei mezzi di trasporto**, per i quali si potrà scegliere tra auto o moto, caratterizza ulteriormente questo **GDR fuori dalle righe**.
Lo studio dietro le armi proposte è d'eccezione: **fucili d'assalto**, a **canna liscia** o **pistole**, ognuna di esse offre **possibilità differenti di approccio al combattimento** con un buon **equilibrio tra potenza e tattica**.

– Alcuni tratti del gioco **sembrano ricalcare** lo stile di ***Deus-EX***, la tematica “**cyberpunk**”, alla base anche del titolo **Eidos**, salta fuori prepotentemente richiamando continui parallelismi con ***Cyberpunk 2077*** –

Il Comparto Tecnico

Graficamente **non passa di certo inosservato**, ma dobbiamo sottolineare che stiamo pur sempre **parlando di un WiP** (work in progress), e nonostante ciò ***Cyberpunk 2077*** potrebbe già essere all’altezza di alcuni giochi già presenti sul mercato. Environment, *shader*, texture e FX in generale, **seppur non in veste definitiva**, sono molto **promettenti**. Gli ambienti cittadini in particolare, non lasciano nulla al caso, sono ricchi di particolari, anche dinamici e rimangono perfettamente in linea con quello che potrebbe essere un contesto metropolitano confusionario, come quello rappresentato nello stereotipo comune del **cyberpunk**: graffiti e metallo ovunque!

Cosa ci Aspettiamo?

Sicuramente **un gioco campione di vendite**, perché se c’è una cosa che **CD Project RED** sta facendo bene, è quella di **alimentare l’hype** che gira attorno al loro “**masterpiece**”: ***Cyberpunk 2077***.