

**Adam Kiciński (AK):**

Dobry wieczór, z tej strony Adam Kiciński, prezes zarządu CD PROJEKT.

Chciałbym podziękować Państwu za uczestnictwo w telekonferencji, którą zorganizowaliśmy aby doprecyzować dzisiejsze informacje w sprawie daty wydania Cyberpunka 2077.

Przepraszamy za timing, ale chcieliśmy – jak najszybciej po podjęciu decyzji i jej ogłoszeniu – być dla Państwa dostępnymi i udzielić odpowiedzi na wszelkie pytania z Państwa strony.

Zanim rozpoczniemy sesję pytań i odpowiedzi chciałbym powiedzieć kilka słów w imieniu całego zarządu.

Cyberpunk 2077 to największy i najbardziej ambitny projekt w naszej dotychczasowej historii. Chcemy, by gra przewyższyła Wiedźmina 3 pod względem walorów artystycznych, a zarazem otworzyła przed CD PROJEKT nowe perspektywy w zakresie rozwoju biznesowego.

Gra jest kompletna i można ją przejść od początku do końca, czeka nas jednak jeszcze wiele pracy. Night City jest ogromne, zróżnicowane i pełne przygód; biorąc pod uwagę jego skalę i złożoność uznaliśmy, że potrzebujemy więcej czasu, aby zakończyć testowanie, usunąć usterki i nadać grze ostateczny szlif. Chcemy, aby Cyberpunk 2077 był ukoronowaniem naszej pracy na obecnej generacji konsol. Dzisiejsza decyzja da nam kilka cennych miesięcy, których potrzebujemy, by gra mogła zasłużyć na miano doskonałej.

Jako członkowie zarządu i zarazem główni udziałowcy jesteśmy przekonani, że dzisiejsza decyzja ma sens strategiczny i przyczyni się do długofalowego rozwoju spółki.

Pragnę teraz zaprosić Państwa do udziału w sesji pytań i odpowiedzi. Na Państwa pytania będę odpowiadał wspólnie z Piotrem Nielubowiczem – dyrektorem finansowym oraz Michałem Nowakowskim – członkiem zarządu odpowiedzialnym za publishing.

Dziękuję.

**Uczestnik 1:** Cześć, z tej strony Adam Krajewski, Bloomberg News, Warszawa. Mam tylko jedno pytanie. Czy możecie zadeklarować, że nowa data jest pewna, że macie możliwość jej dotrzymania – czy może obawiacie się, że dopracowanie gry zajmie jeszcze więcej czasu? Dziękuję.

**Michał Nowakowski (MN):** Cześć, Michał Nowakowski. Tak; wiemy, na czym stoimy i które aspekty gry wymagają dopracowania. Jesteśmy przekonani, że gra ukaże się we wrześniu.

**U1:** Dziękuję.

**Uczestnik 2:** Cześć i dziękuję za zorganizowanie telekonferencji. Zakładam, że to opóźnienie ma sens; zastanawiam się jednak, czy moglibyście powiedzieć coś o obecnym stanie gry lub o

feedbacku z wewnętrznych testów, a także określić, w jaki sposób to opóźnienie przełoży się na wasze przyszłe plany wydawnicze oraz na działania po premierze Cyberpunka? Dziękuję.

**AK:** Feedback, jaki dotychczas otrzymaliśmy jest bardzo obiecujący. Oczywiście zależy nam na wydaniu gry, ale wiemy też, że oczekiwania są bardzo wysokie i – jak już mówiłem – mierzymy wysoko. Dlatego potrzeba nam nieco więcej czasu. Jeśli chodzi o przyszłe plany, to myślę, że zostaną one przesunięte zgodnie z obecnym opóźnieniem.

**U2:** Jeszcze jedno – jak zapatrujecie się na działania konkurencji w kontekście premiery wrześniowej? Wygląda na to, że w tym samym okresie ukażą się inne gry AAA.

**AK:** Uważamy, że dopracowany single-player RPG z interesującym scenariuszem znajdzie swoje miejsce na rynku niezależnie od daty premiery. Tak można określić nasze podejście.

**Uczestnik 3:** Dobry wieczór; mam dwa pytania. Po pierwsze – czy nie wydaje się Wam, że okres wrześniowy będzie trudniejszy z punktu widzenia konkurencyjności, niż premiera w kwietniu? Okno kwietniowe było praktycznie puste jeśli chodzi o inne poważne gry; teraz natomiast musicie brać pod uwagę Call of Duty, kilka premier Ubisoftu – i inne premiery, które niewątpliwie zostaną ogłoszone na E3. Czy istnieje ryzyko, że termin wrześniowy wpłynie na liczbę sprzedanych egzemplarzy z uwagi na konkurencję? I drugie pytanie – o ile pamiętam, ogłaszaliście, że po premierze Cyberpunka 2077 rozpoczniecie prace nad wersją multiplayer. Czy ukaże się ona w 2021, czy raczej w późniejszym okresie?

**MN:** Zacznę może od pierwszego pytania – na rynku zawsze coś się dzieje niezależnie od pory roku. Cechą charakterystyczną rynku gier jest to, że żaden konkretny miesiąc nie może zostać uznany za „bezpieczniejszy” od innych z jakiegokolwiek przyczyny. Biorąc to pod uwagę, nie uważamy, że wrzesień jest „groźniejszy” niż kwiecień czy czerwiec. Drugie pytanie dotyczyło wersji dla wielu graczy? Chciałbym tu wyjaśnić, że multiplayerowy Cyberpunk jest tą grą AAA, nad którą aktualnie pracujemy równoległe do CP2077. Trzeba to wyraźnie podkreślić. Adam, jak sądzę, wspominał, że plany ulegną przesunięciu – tak więc biorąc pod uwagę spodziewaną premierę Cyberpunka 2077 we wrześniu oraz wydarzenia, które nastąpią po tej premierze, wydaje nam się, że premiera wersji multiplayer Cyberpunka w 2021 jest raczej mało prawdopodobna.

**Uczestnik 4:** Cześć; tylko jedno pytanie z mojej strony: czy Wasz obecny zespół jest w stanie dokończyć projekt, czy też będziecie musieli zatrudnić dodatkowych deweloperów?

**AK:** Adam Kiciński z tej strony. Jeśli chodzi o zespół – czujemy się komfortowo. Nasz zespół funkcjonuje sprawnie, a sam projekt wkroczył w końcową fazę. Oczywiście cały czas rekrutujemy pracowników do przyszłych projektów, ale jeśli chodzi o zespół CP2077 – jesteśmy zadowoleni.

**U4:** I jeszcze jedno pytanie dodatkowe – czy ta zmiana wpłynie na Wasze myślenie w kwestii kolejnej generacji konsol, czy też zamierzacie konsekwentnie realizować dotychczasowe plany?

**AK:** Trzymamy się naszego planu. Jak już mówiliśmy, nasze gry są zawsze projektowane na bardzo wydajne urządzenia. Myślimy o przyszłej generacji, ale póki co skupiamy się na bieżącej generacji – plan pozostaje w mocy.

**Uczestnik 5:** Cześć; tu Piotr. Czy moglibyście odnieść to opóźnienie do opóźnienia premiery Wiedźmina 3? Wspominaliście już wcześniej o pewnych podobieństwach; może jesteście w stanie powiedzieć więcej na ten temat?

**MN:** Szczerze mówiąc – nie sądzę, by te kwestie były porównywalne. To dwa odmienne projekty. Mogę powiedzieć tyle, że obecnie dysponujemy znacznie większym doświadczeniem, niż podczas prac nad Wiedźminem. Wiemy, na czym stoimy; zespół wie, co jeszcze wymaga dopracowania i zamierzamy skupić się na tej pracy. Jak więc wspomniałem przy okazji odpowiedzi na pierwsze pytanie – jesteśmy pewni daty wrześniowej.

**Uczestnik 6:** Cześć; tu Michał z PKO BP. Może doprecyzujecie, czy opóźnienie jest związane wyłącznie z usterkami technicznymi, czy też mieliście zastrzeżenia względem grywalności? I związane z tym pytanie – byliście raczej przekonani, że gra ukaże się w kwietniu. Czy wydarzyło się coś nieoczekiwanego, czy też po prostu nie satysfakcjonuje Was bieżący stan prac nad grą?

**AK:** Konieczne jest usunięcie pewnych usterek i doszlifowanie gry, ale tak jak już mówiliśmy – mamy grę i można ją przejść od początku do końca. Tak jest już od kilku miesięcy. Z drugiej jednak strony jest to dość złożony produkt – więc owszem, mamy do czynienia z usterkami, ale nie chodzi tu o podstawowe mechanizmy gry – po prostu doszlifowanie tak złożonego produktu jest czasochłonnym zadaniem. Chodzi tu o liczbę otwartych spraw, nie o jakikolwiek fundamentalny problem. Jak zauważył Michał, jesteśmy pewni nowej daty. Projekt osiągnął etap, na którym możemy dokonywać konkretnych pomiarów, gromadzić statystyki itp. Drugie pytanie – o ile pamiętam – to „dlaczego teraz”? Dlaczego trzy miesiące przed premierą? Stale przyglądamy się grze i doszliśmy do wniosku, że jeżeli mamy opóźnić jej premierę, to musimy zrobić to teraz – oraz że dodatkowe pięć miesięcy sprawi, że będziemy w stanie dostarczyć to, co obiecaliśmy. Owszem, była to trudna decyzja, ale zarówno my, jak i nasz zespół – którego większość poinformowaliśmy dopiero kilka minut temu – uważa, że decyzja ta jest słuszna i że dodatkowe pięć miesięcy pozwoli nam wydać doskonałą grę.

**U6:** Czy od zespołu oczekuje się crunchowania?

**AK:** Do pewnego stopnia, tak, jeśli mam być szczery. Usiłujemy – na tyle, na ile to możliwe – ograniczać crunch, natomiast jesteśmy obecnie na ostatniej prostej. Staramy się zachować umiar, ale niestety takie są realia.

**U4:** Dziękuję, jeszcze tylko jedno szybkie pytanie: czy to wpłynie na Waszą obecność na tegorocznych targach E3 i gamescom? I czy będą się z tym wiązać dodatkowe koszty?

**MN:** Nie ogłosiliśmy jeszcze pełnej strategii dotyczącej naszej obecności na E3 i innych targach. Z pewnością będziemy obecni i na gamescom i na E3, ale zbyt wcześnie na szczegóły. Tak czy inaczej, można założyć, że w większym lub mniejszym stopniu będziemy obecni na tych targach.

**Uczestnik 7:** Dzień dobry. Mam kilka pytań. Powiedzieliście, że należy spodziewać się regularnych informacji w miarę zbliżania się daty premiery. Czy moglibyście to doprecyzować? Kiedy będą pojawiać się te informacje? Jak będą wyglądać? Co macie na myśli mówiąc „regularne”? Czy – na przykład – będziecie je publikować co miesiąc? A może co kwartał? I drugie pytanie – jesteście zasadniczo usatysfakcjonowani techniczną stroną gry pomimo pewnych niedociągnięć, ale czy zadowalają Was również jej „miękkie” elementy – dialogi, interakcje itp. – czy tu również kryją się problemy?

**MN:** Przepraszam; czy mógłby Pan powtórzyć pierwsze pytanie...?

**U7:** Chodzi o regularne informacje – ich terminarz między chwilą obecną i wrześniem. Czego należy się spodziewać? Kiedy obejrzymy kolejne elementy rozgrywki? Opublikowaliście 45-minutowe demo; czy w przyszłości należy oczekiwać kolejnych dem?

**MN:** Więc może od początku – nie jestem w stanie przedstawić podczas tej telekonferencji pełnego terminarza. Skuteczny marketing powinien zawierać element zaskoczenia, więc nie byłoby z mojej strony rozsądne, gdybym spalił niespodzianki mówiąc „X wydarzy się wtedy, Y wydarzy się wtedy” itp. Nie mogę przedstawić szczegółów, którymi jest Pan zainteresowany, ale być może da się podejść do tego pytania w nieco inny sposób. Obecnie pełną parą idą przygotowania do wysłania gry do agencji ratingowych – tych, które przybijają pieczętki z ograniczeniami wiekowymi na pudełku – a jest ich całkiem sporo. PEGI w Europie, ESRB w Stanach i tak dalej. Wcześniej potrzebne są dodatkowe testy, więc nie powiem, że nastąpi to jutro czy w przyszłym tygodniu, ale ten moment się zbliża. I na tym bym aktualnie poprzestał. Będziemy testować, optymalizować, szlifować – a to wymaga czasu. Gra jest znacznie większa i bardziej złożona, co przekłada się na większe wymagania czasowe, ale powoli zbliżamy się do mety. Tyle jestem w stanie powiedzieć – chciałbym, żeby niespodzianki pozostały niespodziankami; mam nadzieję, że mnie zrozumiecie. Z całą pewnością przed wrześniem pojawią się nowe informacje. A czy satysfakcjonują nas „miękkie” elementy gry? Tak, i to bardzo! Uważamy, że są znakomite i nie powinny być obciążane problemami technicznymi. Na tym właśnie zamierzamy się skupić.

**U7:** Wracając do określenia „regularne” – sami go użyliście. Do września zostało sześć miesięcy. Powiedziałbym, że „regularność” wymagałaby przynajmniej trzech ogłoszeń – więc czy można spodziewać się czegoś nowego np. co dwa miesiące?

**MN:** Adam Kiciński faktycznie mógł wspomnieć o regularności, natomiast nie chodziło o to, by brać to tak bardzo dosłownie. Powiedziałbym, że tych ogłoszeń będzie znacznie więcej, niż trzy, ale nie że będą rozłożone np. w dwumiesięcznych przedziałach. Być może zinterpretował Pan to słowo dosłownie, ale nie takie były nasze intencje – chodziło raczej o figurę retoryczną. Oczywiście, będą nowe informacje i im bliżej nowej daty premiery, tym więcej materiałów zamierzamy publikować – no, może z przerwą na lato, bo nie jest to najlepszy okres na newsy; ludzie zazwyczaj przebywają wówczas na wakacjach i nie śledzą mediów.

**U7:** Mówiąc „lato” macie na myśli polskie lato?

**MN:** Zwyczajne europejskie lato. Zazwyczaj mówiąc „lato” mamy na myśli Europę, a nie Australię, gdzie lato trwa obecnie. Innymi słowy – lipiec-sierpień.

**Uczestnik 8:** Dobry wieczór; Marcin Nowak, Ipopema Securities. Chciałbym odnieść się do wcześniejszego komentarza związanego z przesuwaniem planów wydawniczych. Czy obecnie trwają prace nad jakąkolwiek inną grą AAA pomijając Cyberpunka, multiplayera i ewentualne dodatki – czy zajmujecie się wyłącznie Cyberpunkiem i multiplayerem?

**AK:** Obecnie pracujemy nad Cyberpunkiem i nadchodzącym po nim multiplayerem.

**U8:** Doprecyzowując – nie trwają obecnie prace nad jakąkolwiek grą AAA poza Cyberpunkiem i multiplayerem?

**AK:** Tak, to znaczy – drugi tytuł AAA aktualnie w przygotowaniu to Cyberpunk Multiplayer – tak swoją drogą, to tylko nazwa robocza projektu. Chcemy, żeby w tej kwestii nie było wątpliwości. Premiera Cyberpunka w wersji multiplayer prawdopodobnie przesunie się na okres po 2021.

**Uczestnik 9:** Tu Tomasz Rodak, DM BOŚ. Pierwsze pytanie – czy rozmawialiście już z Waszymi dystrybutorami, a jeśli tak – jak zareagowali? Czy grożą Wam kary umowne? Drugie pytanie – prawdopodobnie planujecie bezpośrednie prezentacje gry dla prasy. Czy odbędą się one wkrótce – tj. za miesiąc lub dwa – czy też będziecie musieli je opóźnić?

**MN:** Tu ponownie Michał Nowakowski. Zacznę od pytania o dystrybutorów. Nie omawialiśmy tej kwestii z dystrybutorami przed publikacją prasową. Z kilkoma – ale nie wszystkimi – zdążyliśmy zamienić parę słów jeszcze przed tę telekonferencją. Ci, z którymi rozmawialiśmy, popierają naszą decyzję. Osobiście będę rozmawia z kolejnymi dystrybutorami najprawdopodobniej jutro. Nie oczekujemy tu żadnych poważnych problemów, kar itp. Poproszę, by powtórzył Pan drugie pytania.

**U9:** Prawdopodobnie planowaliście wkrótce demonstracje dla prasy. Czy zamierzacie je opóźnić, czy też odbędą się zgodnie z planem – w lutym-marcu?

**MN:** Musimy opóźnić je proporcjonalnie do opóźnienia w pracach nad grą. Więc owszem, prezentacje nie odbędą się w marcu – również dlatego, że chcemy zaprezentować mediom produkt, który nas satysfakcjonuje z technicznego punktu widzenia. Można jednak oczekiwać, że prezentacje te nastąpią „wkrótce” – z pewnością przed premierą, choć nie w lutym i nie w marcu.

**U9:** Jeszcze jedno pytanie. W porównaniu z opóźnieniem w wydaniu Wiedźmina 3, teraz mamy do czynienia z dłuższym okresem – 5 miesięcy zamiast 3 – lecz oczywiście nie mogliście zaplanować premiery na lato, więc konieczne było przesunięcie jej na wrzesień. Zastanawiam się, ile faktycznie czasu potrzeba Wam na dokończenie gry i czy zostawiliście sobie jakąś rezerwę czasową?

**MN:** Powiedziałbym, że mamy wystarczająco dużo czasu, by ukończyć grę i doprowadzić ją do satysfakcjonującego nas stanu jeśli chodzi o jakość. Czy gra mogłaby ukazać się w lecie – to drugorzędna kwestia. Owszem, wrzesień jest z naszego punktu widzenia nieco bardziej

atrakcyjny, niż sezon letni; był to więc dla nas łatwy wybór biorąc pod uwagę ilość czasu niezbędnego, by zagwarantować odpowiednią jakość gry.

**Uczestnik 10:** Dzień dobry i dziękuję. Biorąc pod uwagę premierę we wrześniu i spodziewany pod koniec roku debiut nowej generacji konsol – czy oczekujecie, że Cyberpunk będzie dostępny na konsolach obu generacji, czy koncentrujecie się na bieżącej generacji?

**MN:** Jak już ogłaszaliśmy, Cyberpunk ukaże się na PlayStation 4, Xbox One i PC. W tej kwestii nic się nie zmieniło.

**U10:** A czy zamierzacie portować grę na kolejną generację konsol?

**MN:** Oczywiście przyglądamy się nowej generacji i mamy wiele informacji na temat tych platform, lecz w chwili obecnej nie jesteśmy w stanie powiedzieć nic więcej na ten temat.

**Uczestnik 11:** Dobry wieczór. Z mojej strony dwa pytania. Po pierwsze – czy przesunięcie premiery na wrzesień było jednogłówną decyzją zarządu i głównych menedżerów zaangażowanych w projekt, czy też pojawiły się głosy sugerujące, że gra może zostać wydana pod koniec kwietnia? Po drugie zaś – czy wśród wspomnianych decydentów byli tacy, którzy sugerowali, że wystarczyłby dodatkowy miesiąc lub dwa?

**AK:** Decyzja była jednogłówna. Uzgodniliśmy nową datę i wszyscy popieramy ten wybór. Nie mówię tego z pobudek PR-owych. Dyskutowaliśmy na ten temat i podjęliśmy decyzję, co do której wszyscy jesteśmy przekonani.

**U11:** Dziękuję. I jeszcze jedna kwestia, jeśli chodzi o konkretną datę premiery – czy były w tej kwestii jakieś rozbieżności, czy też wszyscy jednogłównie poparli tę datę?

**AK:** Była jednogłówność. Rozważaliśmy przesunięcie daty o tydzień w jedną lub w drugą stronę, lecz tak przedstawiało się nasze preferowane okno czasowe. Połowa września brzmi nieźle; uważamy, że jest to właściwa data.

**Uczestnik 12:** Dobry wieczór. Kiedy pojawiły się pierwsze oznaki sugerujące, że „nie zdążymy, musimy przełożyć premierę”?

**AK:** Trudno powiedzieć. Wydanie tak złożonej gry jest bardzo dużym wyzwaniem i trudno mówić o „pierwszych oznakach”. Pewne sprawy szły zgodnie z planem, pewne były opóźnione. Dopiero po złożeniu produktu w jedną całość, uświadomieniu sobie wszystkich zależności i rozpoczęciu rozgrywki zaczynamy „czuć” grę i jednocześnie zdawać sobie sprawę, co trzeba poprawić i doszlifować. Oczywiście przy okazji wychodzą na jaw rozmaite usterki – znane i nieznanne – lecz dopiero grając w tak skomplikowaną grę można zauważyć, że być może to i tamto wymaga poprawek... Tak więc nie da się tu wskazać żadnego konkretnego momentu. Proces ma charakter ciągły; zdawaliśmy sobie sprawę, że to ostatni dzwonek, by opóźnić premierę. Czas na dyskusje dobiegł końca i podjęliśmy decyzję o opóźnieniu, gdyż była to ostatnia sensowna chwila, w której mogliśmy to zrobić.

**AK:** Bardzo dziękujemy za uczestnictwo w telekonferencji i ponownie przepraszamy za nieco pośpieszną organizację. Chętnie odpowiemy na jakiegokolwiek dalsze pytania – zachęcamy do kontaktu z naszym działem IR; sami też służymy odpowiedziami, jeśli pojawi się taka konieczność. Dziękujemy i życzymy dobrej nocy.