

Adam Kiciński (AK): Dzień dobry; nazywam się Adam Kiciński i jestem prezesem Zarządu CD PROJEKT. Chciałbym podziękować Wam za uczestnictwo w dzisiejszej telekonferencji, którą zorganizowaliśmy po to, by przekazać Wam więcej informacji związanych z dzisiejszym ogłoszeniem dotyczącym daty premiery CP77. Pragnę jednocześnie przeprosić za ten nagły termin telekonferencji – naszym celem było dotrzeć do Was tak szybko, jak to możliwe po opublikowaniu wiadomości i odpowiedzieć na wszelkie Wasze pytania. Zanim rozpoczniemy sesję Q&A chciałbym wypowiedzieć się w imieniu całego Zarządu. CP77 jest ukończony zarówno pod względem zawartości jak i grywalności. Misje, przerywniki, umiejętności, przedmioty i wszelkie przygody, jakie ma do zaoferowania Night City – wszystko jest już na swoim miejscu, ale wciąż czeka nas praca. Ogromny świat oznacza ogromną ilość elementów, które należy dopracować – i na to właśnie zamierzamy poświęcić dodatkowy czas.

Jesteśmy w pełni świadomi, że podjęcie takiej decyzji będzie kosztować nas utratę Waszego zaufania. To jedna z najtrudniejszych decyzji, jaką może podjąć twórca gier. Pragniemy jednak, by CP77 pozostał z nami na wiele lat. Jako członkowie Zarządu i główni akcjonariusze jesteśmy przekonani, że nasza decyzja ma strategiczny sens. Chciałbym teraz zaprosić Was do udziału w sesji pytań i odpowiedzi, których udzielać będę ja sam, Piotr Nielubowicz – wiceprezes Zarządu do spraw finansowych, oraz Michał Nowakowski – członek Zarządu odpowiedzialny za politykę wydawniczą. Dziękuję.

Uczestnik 1 (U1): Kilka pytań. Po pierwsze, czy COVID-19 w znaczącym stopniu przyczynił się do decyzji o opóźnieniu premiery i czy moglibyście dotrzymać wrześnieowego terminu gdyby nie pandemia – czy też cały proces po prostu trwa nieco dłużej ze względu na swoją kompleksowość?

To pierwsze pytanie – a jeśli chodzi o publikację dwóch dużych dodatków – wydaliście dwa DLC do Wiedźmina 3 – czy moglibyście wyjaśnić, w jaki sposób to opóźnienie wpłynie na ich publikację? I jeszcze jedno – podczas któregoś z poprzednich calli powiedzieliście, że nie spodziewacie się, by wersja multiplayer była dostępna w 2021 – czy można oczekiwać, że również ta wersja opóźni się proporcjonalnie do ogłoszonego dziś opóźnienia?

AK: Odpowiem na pierwsze pytanie. COVID-19 z pewnością nie pomaga nam w ostatniej fazie prac nad projektem, ale nie jest też główną przyczyną opóźnienia.

Michał Nowakowski (MN): Zapytałeś o dwa duże dodatki wydane po premierze Wiedźmina 3 – i, jak rozumiem, zakładasz, że podobna sytuacja będzie miała miejsce w przypadku CP77. Nie ogłosiliśmy liczby DLC – choć wolimy nazywać je rozszerzeniami, gdyż pod względem zawartości wykraczają poza typowe DLC – ale oczywiście biorąc pod uwagę opóźnienie w wydaniu CP77, należy liczyć się z proporcjonalnym opóźnieniem w wydaniu takich potencjalnych rozszerzeń. Jak dotąd nie ogłosiliśmy nic na temat spodziewanego terminu ich publikacji – są w fazie produkcji; oczywiście nie mamy ich gotowych „w szufladzie”. Rozszerzenia trzeba najpierw przygotować.

Co do wersji multiplayer – tu sytuacja jest podobna, jak w przypadku rozszerzeń; wydanie tej wersji zostanie proporcjonalnie opóźnione, ale mówimy tu o nieco odleglejszej przyszłości.

U2: Cześć; mam kilka pytań. Czy moglibyście doprecyzować, co macie na myśli mówiąc o „dopracowywaniu elementów”, o którym słyszeliśmy na początku calla? Czy możecie opowiedzieć więcej o tym, co aktualnie robicie – pozwalacie ludziom samodzielnie testować grę i twierdzicie, że jest ukończona, więc przydałoby się nieco więcej informacji na temat wspomnianego usuwania usterek. I chciałbym jeszcze wyklarować kwestię Night City Wire – czy nadal zamierzacie je zorganizować i czy należy spodziewać się previewsów dziennikarskich po tym wydarzeniu ale przed końcem miesiąca?

AK: W dopracowywaniu elementów chodzi o szlifowanie i drobne poprawki, by wszystko wyglądało możliwie jak najlepiej. Naszym celem jest wysoka jakość, a na jakość składają się nie tylko rzeczy wielkie, lecz również drobne. Tak więc – trzeba dopracować wiele drobiazków i postanowiliśmy

przeznaczyć na to dodatkowy czas zamiast forsować premierę – dlatego właśnie daliśmy sobie 9 dodatkowych tygodni.

Co do Night City Wire – nic się nie zmieniło; niezależni dziennikarze grają w grę i oczekujemy previewsów wkrótce po Night City Wire – późnym popołudniem w przyszły czwartek. Innymi słowy, za tydzień sami będziecie w stanie wyrobić sobie opinię o naszej grze widzianej oczami dziennikarzy.

U2: Jeśli chodzi o dodatkowy czas, który sobie daliście – te dodatkowe 9 tygodni – czy uważacie, że ta decyzja jest oparta na konserwatywnym szacunku i czy możecie wykluczyć kolejne opóźnienia względem 19 listopada?

AK: Naprawdę mocno wierzymy, że jest to ostateczna data. Tyle mogę teraz powiedzieć, choć oczywiście za każdą tego rodzaju decyzję przychodzi zapłacić zaufaniem. Staramy się podejmować decyzje w oparciu o racjonalny osąd. A więc – wierzymy, że gra ukaże się 19 listopada.

U3: Szybkie pytanie uzupełniające – i przepraszam, że pytam o to samo, choć w innych słowach. Rozumiem, że gra nie będzie w chwili premiery dedykowana na konsole nowej generacji, ale na ile istotna jest dla Was zbieżność premiery gry z premierą nowych konsol w razie, gdyby w listopadzie konieczne okazało się przesunięcie premiery na inną datę? Czy taką decyzję byłoby trudniej podjąć, niż decyzję o przesunięciu premiery z września na listopad?

MN: Nie jestem pewien, czy dobrze zrozumiałem pytanie, ale spróbuję na nie odpowiedzieć – i jeżeli chodziło o coś innego, proszę mnie poprawić i naprowadzić na właściwy tor. Jak rozumiem, w pierwszej części pytania chodziło o to, czy nie przeszkadza nam premiera gry w okresie debiutu nowej generacji konsol? A co do drugiej części – czy trudniej byłoby przenieść premierę na jeszcze późniejszą datę? Zacznę od tej drugiej części: nie rozważamy takiego scenariusza; jak już powiedziałem, wierzymy w termin listopadowy i nie zakładamy, że CP77 mógłby ukazać się po 19 listopada. Co do zbiegu premiery z debiutem nowej generacji – nie martwi nas to. Nie mamy tu do czynienia z sytuacją, która np. miała miejsce przy przechodzeniu z PS3 na PS4 lub z X360 na Xbox One. Obecnie zarówno PlayStation, jak i Xbox zapewniają kompatybilność międzygeneracyjną połączoną z optymalizacją sprzętową dla istniejących gier – a gry na obecnej generacji, o ile zostały napisane w odpowiedni sposób, będą działać na nowych konsolach od samego początku. Traktujemy to jako sytuację sprzyjającą, gdyż nasz target obejmuje teraz zarówno bieżącą, jak i nadchodzącą generację konsol. Nasza gra będzie jedną z największych premier w opisywanym okresie, a oczekujemy, że będzie on wiązał się ze zwiększoną aktywnością klientów i zwiększonym zainteresowaniem grami. Tego właśnie się spodziewamy.

U4: Dobry wieczór. Jakiś czas temu stwierdziliście, że nie obawiacie się zbytnio o konkurencję. Czy przesunięcie premiery na listopad nasila potencjalną konkurencję, czy raczej przyczynia się do jej osłabienia?

MN: Oczywiście listopad różni się pod tym względem od września. Okres ten jest ciekawy, gdyż zazwyczaj nie przypada nań zbyt wiele premier. Co do istotnych wydarzeń, to zakładamy, że rozpocznie się wówczas sprzedaż nowych konsol, a zatem również nowych gier, ale zazwyczaj nie wiąże się to z premierą dużego produktu – tego rodzaju premiery mają inny cel i nie dorównują pod względem skali np. GTA czy Red Dead Redemption. Oczekujemy zatem zwiększonego zainteresowania grami, na którym możemy skorzystać. Owszem; może dojść do jakiejś dużej premiery, ale w naszej branży nie ma czegoś takiego, jak „pusty slot czasowy”. Prawdziwa konkurencja wiąże się raczej z faktem, że generalnie jest to bardziej intensywny okres w mediach – w związku ze zbliżającymi się świętami; zdajemy sobie z tego sprawę – i to w zasadzie tyle.

U5: Po pierwsze, dziękuję zespołowi Relacji Inwestorskich za poinformowanie wszystkich o callu. Zazwyczaj o tej porze piję herbatę ze śmietanką w ogródku ;) Dwa pytania: w ubiegłorocznym ogłoszeniu wielkanocnym wspomnieliście, że – śladem Wiedźmina – nie spodziewacie się, by grze towarzyszyła dalsza monetyzacja. Później zaś w kwestii rozszerzeń – jak sami je określicie – przyznaliście, że patrząc wstecz można było zaplanować więcej rozszerzeń Wiedźmina, na który gracze po dziś dzień mają apetyt. Czy można zatem założyć, że nie skończy się na dwóch dużych rozszerzeniach?

A co do usuwania usterek i związanych z tym problemów – czy dodatkowy nakład pracy wynika po prostu z faktu, że gra jest większa i bardziej złożona niż Wasze poprzednie gry, czy również z faktu, iż obejmuje dwie generacje konsol?

MN: Jeśli chodzi o liczbę planowanych rozszerzeń po premierze CP77 – nie zakładałbym niczego, póki nie ogłosimy tej liczby. Będziecie musieli uzbroić się w cierpliwość; ta informacja w końcu się pojawi – zapewne niezadługo – lecz decyduje o tym terminarz naszej kampanii marketingowej.

AK: Dodam jednak, że opóźnienie nie wpływa na nasze plany związane z dodatkowym contentem – owszem, może wpłynąć na daty premier, lecz nie na liczbę planowanych rozszerzeń. Mówiąc „oczekujcie nie mniej niż” możemy mieć na myśli „oczekujcie nieco więcej”.

MN: Co do przyczyn, które stoją za zwiększonym nakładem pracy w związku z usterkami – wynika to ze złożoności gry. To zdecydowanie najbardziej skomplikowana gra, nad jaką dotychczas pracowaliśmy; sam silnik został gruntownie przebudowany od czasów Wiedźmina 3. Gra jest bardziej złożona i większa od naszych dotychczasowych projektów – i cały proces po prostu trwa nieco dłużej, niż pierwotnie zakładaliśmy.

U6: Cześć. Dwa pytania uzupełniające. Czy moglibyście wyjaśnić, czy przełożenie premiery gry w wersji na bieżącą generację konsol zmienia Wasze wewnętrzne szacunki co do premiery na kolejną generację? I po drugie – na ile do tego przesunięcia przyczyniła się pandemia COVID-19? Czy wynikły problemy z testowaniem, optyimizacją itp.? I na koniec – czy po Night City Wire będzie obowiązywało embargo na previewsy, a jeśli tak, to jak długie?

AK: Premiera edycji na nową generację jest planowana na przyszły rok i plany te nie uległy zmianie. Nie ogłaszaliśmy konkretnych dat, ale przyszły rok pozostaje w mocy i bieżące opóźnienie nic w tej kwestii nie zmieniło. Co do COVID – trudno o jednoznaczną odpowiedź. Wszystko jest na swoim miejscu i nie zaszły żadne istotne zmiany, ale końcowa faza zawsze wymaga dużo wysiłku i dużo energii – podejrzewam, że łatwiej byłoby ją przeprowadzić wspólnie z czysto ludzkiej perspektywy. To jednak jedyny mankament pracy z domu; z drugiej jednak strony jesteśmy dzięki temu bezpieczniejsi – więc preferujemy pracę zdalną. Jak więc powiedziałem, COVID nie ułatwia nam pracy – bądź co bądź przy poprzednich projektach końcowe fazy zawsze realizowaliśmy wspólnie w naszej siedzibie. Jeżeli chodzi o embargo – tak, zawsze obowiązuje embargo, ale zostanie ono zdjęte zaraz po Night City Wire; jeszcze tego samego dnia. Za tydzień będziecie więc w stanie osobiście wyrobić sobie opinię o naszym nowym dziele w oparciu o pierwsze wrażenia dziennikarzy branżowych.

U7: Nowy termin premiery wypada zaledwie tydzień przed Black Friday, który wiąże się z dużymi przecenami. Znane są gry, które na tym ucierpiały – czy nie martwi Was krótkie okno czasowe, w którym gra będzie sprzedawana w pełnej cenie przed okresem wyprzedaży?

MN: Pytasz o to, czy zamierzamy przecenić grę w związku z Black Friday?

U7: Nie chodzi mi o Was, ale czy nie obawiacie się, że premiera wypada blisko okresu wyprzedaży i że inne gry mogą być w tym czasie przecenione, a zatem bardziej konkurencyjne?

MN: Raczej nie – przewaga leży po stronie tego, co nowe, świeże i wyczekiwane. Produkty przeceniane podczas Black Friday są na ogół starsze; to gry, z którymi gracze już się zetknęli i które mogą być oportunistycznie nabywane po niskich cenach. Tak to zazwyczaj działa. A więc – nie, nie obawiamy się. Należy raczej liczyć się ze zwiększoną aktywnością klientów, głównie w ramach dystrybucji fizycznej, ale również na Amazonie itp. – na platformach elektronicznych będzie większy ruch; klienci będą przeczesać katalogi i wybierać interesujące ich produkty.

Piotr Nielubowicz: Ze swojej strony mogę dodać, że nasze dotychczasowe doświadczenia wskazują, iż duże obniżki cen cudzych gier na platformach cyfrowych wywoływały wzrost zainteresowania przedsprzedażą CP77 w pełnej cenie. Tak więc zwiększony ruch w sklepie, nawet, jeśli wiąże się z przecenami innych gier, przekłada się na zwiększoną sprzedaż naszych produktów – a przynajmniej tak było do tej pory w okresie przedsprzedaży CP77.

U8: Mam pytanie o budżet marketingowy. Biorąc pod uwagę opóźnienie premiery CP77 – czy zamierzacie zintensyfikować działalność marketingową, wydać na nią więcej pieniędzy i – o ile sytuacja wokół COVID ulegnie poprawie jesienią – organizować wydarzenia na żywo?

MN: W nadchodzących dniach i tygodniach zamierzamy przyjrzeć się bliżej naszym planom. Jak dotąd nie mieliśmy okazji, by skonsultować je ze wszystkimi naszymi partnerami i wypracować pełny plan. O ile możliwe jest zwiększenie budżetu marketingowego, nie sądzę, by było ono pokaźne – już teraz planujemy dość intensywny marketing, nawet biorąc pod uwagę przesunięcie premiery na listopad. Szczegółowej odpowiedzi będziemy mogli udzielić za kilka tygodni.

Co do możliwości powrotu COVID i jego wpływu na naszą taktykę – mam nadzieję, że do tego nie dojdzie i mówię to przez pryzmat interesów całej planety, gdyż dla nas samych rok 2020 okazał się raczej dobry. Po prawdzie jednak ogromna większość kampanii marketingowej ma charakter cyfrowy i mamy dużo możliwości, by w elastyczny sposób dokonywać przesunięć. Pod wieloma względami jesteśmy zdolni do manewrów nawet w ostatniej chwili – na kilka tygodni przed premierą – więc będziemy mogli dostosować się do rozwoju sytuacji. Co do imprez organizowanych na żywo – jeżeli wszystko pójdzie dobrze – póki co nie wiemy. Na razie nie mamy takich planów, ale do listopada zostało jeszcze dużo czasu, a biorąc pod uwagę sytuację związaną z COVID - trudno obecnie o konkretne prognozy.

U9: Przeglądam swoje notatki z 16 stycznia i widzę, że byliście wówczas pewni, że gra ukaże się 17 września, a cały opisywany przez Was proces bardzo przypominał to, co mówicie teraz – wspominaliście o szlifowaniu gry i poprawkach technicznych; mówiliście, że gra już od kilku miesięcy jest kompletna – tak więc w styczniu twierdziliście, że od kilku miesięcy dysponujecie pełną wersją gry. O ile pamiętam, rozmawialiśmy wówczas o decyzji, by przesunąć premierę na wrzesień i daliście do zrozumienia, że wystarczy Wam mniej czasu, ale chcecie uniknąć okresu wakacyjnego, czyli lipca i sierpnia. Odnoszę więc wrażenie, że niejako wróciliśmy do punktu wyjścia: jesteście teraz równie przekonani, że wydacie grę w listopadzie i ponownie mówicie o konieczności jej dopracowania. Dlaczego mielibyśmy teraz uwierzyć, że termin listopadowy jest pewniejszy, niż wrześniowy? I powtarzając pytanie, które ostatnio zadałem – jakich wydarzeń należy spodziewać się między chwilą obecną a listopadem, by mieć pewność, że wszystko idzie zgodnie z planem?

AK: Wszystko, co mówiliśmy jest zgodne z prawdą – ale bardzo zmieniła się sytuacja. Owszem, gra była kompletna, ale stan jej implementacji bardzo odbiegał od obecnego. Byliśmy w stanie przekazać ją agencjom odpowiedzialnym za przyznawanie ratingów, ale nie mogliśmy pokazywać jej dziennikarzom itp. z uwagi na liczne usterki. Obecnie gra osiągnęła stan, w którym możemy pozwolić ludziom samodzielnie w nią grać – jak już wspominaliśmy, grają w nią obecnie dziennikarze z całego świata i za tydzień będziecie mogli osobiście zapoznać się z previewsami. To pierwsze istotne wydarzenie. Później

zaś co kilka tygodni zamierzamy publikować kolejne informacje; dodajmy też, że dysponujemy obecnie znacznie precyzyjniejszą, niż w styczniu wiedzą na temat czynności, które pozostały do wykonania. Tak więc o ile sytuacja z zewnątrz wygląda na podobną – przynajmniej do przyszłego czwartku – od wewnątrz bardzo różni się od sytuacji styczniowej.

U9: Jeżeli jestem dziennikarzem, który uzyskał dostęp do gry w nadchodzącym tygodniu – czy zostanie mi udostępniona tylko część wolna od usterek? Czy jakieś części gry, do których dziennikarze nie będą mieli dostępu, kryją więcej błędów? Dlaczego uważacie, że gra jest wystarczająco dobra, by pokazać ją dziennikarzom – zważywszy, że do terminu wrześniowego pozostały jeszcze trzy miesiące? Na czym polega różnica między opiniami formułowanymi przez dziennikarzami teraz, a „ostatnią prostą”, by tak rzec?

MN: Previewsy nigdy nie są oparte o pełne wersje gier, zwłaszcza o tak skomplikowanej narracji – w przeciwnym razie zupełnie pozbawilibyśmy się elementu zaskoczenia. Przedstawiciele prasy rozpoczynają grę od początku – od głównego menu, przez tworzenie postaci itp. – po czym mogą przez pewien czas prowadzić rozgrywkę bez ograniczeń co do podejmowanych działań, odwiedzanych miejsc itp. Na tej podstawie sformułują swoje osobiste doświadczenia i opinie. Tak zazwyczaj wyglądają previewsy – ich celem jest wyrobienie sobie opinii na temat gry, lecz niektóre elementy gry pozostają ukryte, byśmy mieli czym zaskoczyć zarówno publiczność, jak i samych dziennikarzy – piszących recenzje – tuż przed premierą.

U9: A więc dziennikarzom nie zostaną udostępnione te elementy gry, w których kryją się usterki?

AK: W grze nadal kryją się pewne usterki, które są widoczne dla dziennikarzy; mają one jednak ograniczony charakter, a sami dziennikarze wiedzą, że gra nie osiągnęła jeszcze końcowej postaci. Ich zadanie polega na wydaniu opinii na temat gry przy założeniu, że te usterki zostaną wyeliminowane. Dlatego właśnie piszą previewsy nie dołączając do nich punktacji – podczas gdy recenzje, oparte na ostatecznej, prawidłowo działającej wersji gry, obejmują również punktację. Innymi słowy, previewsy opierają się na wersji gry, która – choć względnie dopracowana – nadal może zawierać pewne usterki.

U9: A gdybyście mogli wyrazić aktualny stan dopracowania gry w postaci wartości procentowej – ile wynosiłaby ta wartość?

MN: Gra jest gotowa, jeśli chodzi o rozgrywkę, content itp. – więc pod tym względem 100%. Dopracowywanie polega na usuwaniu usterek, ale nie oznacza, że gra nie jest ukończona. Powiedzmy, przykładowo, że jakaś postać idzie chodnikiem i nagle przenika przez lampę uliczną, jak gdyby była utkana z powietrza. Oczywiście w końcowej wersji gry nie powinno do tego dochodzić. Jest wiele tego rodzaju problemów – na przykład efekty oświetleniowe mogą wymagać dopracowania w pewnych okolicznościach. W ogromnym świecie należy dołożyć starań, by wyeliminować takie problemy zanim gra trafi w ręce graczy. Nie chcemy, by ich wrażenia zepsuł np. fakt, że jest 4:01 w nocy i pada deszcz, a wychodząc z pewnego baru na pewnej ulicy przez kilka sekund widzimy światło dzienne. Z tego rodzaju problemami się aktualnie zmagamy.

U9: Czy musieliście zaangażować do tego dodatkowych ludzi, czy wystarczy wam bieżący zespół? Czy konieczne było poświęcenie dodatkowych środków? O jakiej skali mówimy – jeśli chodzi o zespół?

AK: Co do środków – są one wystarczające; niektórzy członkowie zespołu podjęli już nawet pracę nad przyszłymi projektami. Liczebność zespołu nie stanowi więc problemu; wystarczy, że wykorzystamy nasze umiejętności do doszlifowania gry – jak również technologii, na której się opiera, biorąc pod uwagę, że w zasadzie planujemy premierę na pięciu platformach – oczywiście mam na myśli dwie generacje konsol oraz PC, ale dodajmy też, że w ramach każdej generacji mamy dwie „podgeneracje” i musimy być na to przygotowani. A więc na początek – Xbox One i PlayStation 4, ale później wchodzi

kolejna generacja sprzętu. Wiąże się z tym dużo pracy i nie ma w tym procesie nic nadzwyczajnego – po prostu trzeba tę pracę wykonać.

U10: Dobry wieczór. Mam kilka pytań. Pierwsze dotyczy sesji hands-on dla dziennikarzy. Na jakiej platformie je organizujecie? Na wszystkich, czy tylko na superwydajnych pecetach?

MN: Sprawa jest nieco bardziej złożona. Prezentacje są organizowane na PC, ale z użyciem streamingu. Z powodu COVID nie jesteśmy w stanie dostarczyć zabezpieczonych maszyn z grą; korzystamy więc z technologii umożliwiających zdalną rozgrywkę i – na skutek COVID – jest to streaming z pecetów.

U10: Drugie pytanie dotyczy szlifowania gry: dawno temu krążyły plotki, że są problemy z wydajnością na platformie Xbox. Czy to końcowe szlifowanie obejmuje również optymalizację, czy tylko problemy, o których wspominaliście – interakcja z przedmiotami, efekty świetlne itp.?

AK: Optymalizacja zawsze stanowi element końcowej fazy projektu, więc zalicza się do szlifowania – oznacza, że staramy się osiągnąć najlepsze efekty wizualne, jakie możliwe są na danej platformie sprzętowej. A więc owszem, jest to element szlifowania gry.

U10: Następane pytanie ma związek z kompatybilnością wsteczną. Jeśli chodzi o Xbox, ogłoszono już, że wszystkie gry z poprzednich generacji będą działać na nowej generacji, natomiast co do PlayStation to bywa różnie – czy możemy założyć, że CP77 będzie od początku grywalny na nowej generacji PS?

MN: Owszem, potwierdzamy. Gra będzie działać na PS4 i na PS5 w dniu premiery i to samo dotyczy bieżącej i nowej generacji Xboxa.

U10: Zarówno Xbox jak i PS twierdzą, że starsze gry będą wyglądały lepiej na nowych konsolach. Czy dotyczy to również CP77? Informowaliście, że przygotujecie specyfikację dla starszych wersji PS i Xbox; czy zaś należy oczekiwać bardziej wymagającej specyfikacji dla kolejnej generacji – czy też gra będzie wyglądać na niej tak samo?

MN: Gra będzie od początku lepiej prezentowała się na nowej generacji konsol. Z technicznego punktu widzenia wygląda to nieco inaczej niż opisałeś, ale nie ma sensu wdawać się tu w szczegóły. Potwierdzam też, że nie jest to nasze ostatnie słowo – w przyszłości zamierzamy wydać pełną aktualizację dla nowej generacji konsol, którą udostępniemy za darmo każdemu, kto nabył wersję na PS4 lub Xbox One. Tak czy inaczej jednak będzie można uruchomić grę na nowych konsolach już w chwili premiery – 19 listopada – i gra od początku będzie na tych konsolach wyglądała lepiej.

U10: Na początku roku operowaliście sformułowaniami w rodzaju „bufor czasowy” – nie staram się tu Was krytykować, ale czy biorąc pod uwagę COVID można powiedzieć, że aktualne plany są nieco ambitniejsze – czy nowy termin również uwzględnia bufor czasowy?

AK: Sytuacja bardzo się zmieniała; dysponujemy o wiele bardziej szczegółową wiedzą na temat tego, co pozostało do zrobienia i w związku z tym nie potrzebujemy znaczących buforów czasowych. Naprawiamy usterki, szlifujemy grę i wiemy, na czym stoimy. Uważamy, że te dodatkowe 9 tygodni wystarczy, by wydać produkt zgodny z naszymi oczekiwaniami.

U11: Mam dwa pytania. Pierwsze dotyczy przekazania gry operatorom platform – kiedy dostarczycie grę Microsoftowi i Sony? Drugie pytanie ma natomiast związek z punktacją w serwisie Metacritic – ile dodatkowych punktów chcecie ugrać opóźniając premierę o 9 tygodni? 5 punktów? Więcej? Mniej...?

AK: Odpowiem na drugie pytanie – nie podchodzimy do sprawy w ten sposób. Naszym celem jest zagwarantowanie najwyższej jakości i z naszych kalkulacji wynika, że dodatkowe 9 tygodni zabezpieczy

cały proces. Postanowiliśmy nie podejmować ryzyka, jakie wiązałyby się z wydaniem gry nie spełniającej naszych kryteriów jakościowych – i tylko tyle mogę w tej kwestii powiedzieć. Nie prowadzimy dyskusji związanych z wpływem opóźnienia na punktację na Metacritic.

MN: Co do przekazania gry Microsoftowi i Sony – jest to wkalkulowane w nasze plany, ale nie ogłaszamy, kiedy to następuje. Takich informacji zazwyczaj się nie publikuje; mówimy tu w zasadzie o kolejnej fazie produkcji, którą należy sfinalizować.

U11: Czy proces przekazywania gry zmienił się w związku z premierą nowej generacji konsol, czy też pozostaje taki sam, jak – powiedzmy – rok temu?

MN: Jest bardzo podobny; niemal identyczny. Dochodzą pewne drobne zabiegi mające zagwarantować, że gra potrafi wykorzystać potencjał nowej generacji konsol, ale jesteśmy pod tym względem zabezpieczeni i nie wiąże się to z żadnym ryzykiem opóźnienia – o ile o to chodzi w pytaniu.

U11: OK, więc co do nowej generacji konsol – „właściwa” edycja pojawi się w 2021, czy tak? Czy dziewięćtygodniowe opóźnienie wywoła proporcjonalne opóźnienie premiery CP77 na nową generację?

AK: Przyznam, że jeszcze tego nie wiemy, gdyż nie podjęliśmy decyzji w kwestii konkretnej daty premiery edycji na nowe konsole. Jesteśmy pewni, że nastąpi to w przyszłym roku, ale póki co nie zdecydowaliśmy się na żaden konkretny dzień – trudno więc spekulować na temat możliwego opóźnienia tej edycji.

U12: Przepraszam, jeżeli ominęło mnie coś, o czym już mówiono – ale czy moglibyście wyjaśnić, co musiałyby się stać, aby gra została opóźniona jeszcze bardziej? Jakie jest największe ryzyko biorąc pod uwagę zmiany, które musicie wprowadzić przed nową datą premiery?

MN: Nie rozważamy takiego scenariusza i nie zakładamy, by premiera miała nastąpić później, niż 19 listopada. Tyle mogę powiedzieć.

AK: Bardzo dziękujemy za udział w telekonferencji. Przepraszamy za opóźnienie – jesteśmy Wam winni przeprosiny, gdyż obiecywaliśmy co innego, lecz naprawdę głęboko wierzymy, że czas potwierdzi słuszność naszej decyzji. Prosimy, poczekajcie jeszcze tydzień na Night City Wire oraz na previewsy. Oczywiście nie wiemy, jak będą wyglądać – dziennikarze grają w grę, a później będą na jej temat pisać, dzięki czemu znacząco zwiększy się Wasz zasób wiedzy na temat naszego produktu. Jeszcze raz dziękuję i dobranoc.