

**Adam Kiciński (AK):**

Dzień dobry, nazywam się Adam Kiciński i jestem joint-CEO CD PROJEKT. Dziękujemy za to że dołączyliście Państwo do dzisiejszej telekonferencji związanej z przesunięciem daty premiery Cyberpunka 2077 o 3 tygodnie, na 10 grudnia. Chcielibyśmy krótko wyjaśnić powody stojące za dzisiejszą decyzją oraz odpowiedzieć na wszystkie Państwa pytania.

Po pierwsze, w imieniu całego Zarządu chciałbym przeprosić za niedotrzymanie naszej obietnicy i zawiedzenie Państwa zaufania.

Nie doszacowaliśmy czasu potrzebnego na końcowy etap procesu produkcyjnego. Gra w wersji na PC oraz konsole nowej generacji jest gotowa i mogłaby trafić na półki w przewidzianym terminie – jednak mimo, iż z powodzeniem zakończyliśmy proces certyfikacji przez Sony i Microsoft, końcowe etapy optymalizacji tak rozbudowanej i złożonej gry wymagają jeszcze trochę czasu. Co więcej – wprawdzie wydajemy grę na PC i 2 konsole, ale w rzeczywistości przygotowujemy i testujemy 9 odrębnych wersji:

PC

Xbox One

Xbox One X

PS4

PS4 Pro

wersja kompatybilna z Xbox Series S i Series X

wersja kompatybilna z PS5

and Stadia.

Na koniec – pomimo wszelkich środków, które podjęliśmy, żeby ograniczyć wpływ covid-19 na naszą pracę, obecna sytuacja epidemiczna, na finalnym etapie projektu nie ułatwia nam zadania.

Zdajemy sobie w pełni sprawę z konsekwencji wynikających z tej decyzji, lecz wiemy, że mamy w rękach fantastyczną grę i jesteśmy przekonani, że nasza decyzja jest na dłuższą metę słuszną.

Myślę, że możemy przejść do sesji Q&A. Razem z Piotrem Nielubowiczem – wiceprezesem Zarządu do spraw finansowych, oraz Michałem Nowakowskim – członkiem Zarządu odpowiedzialnym za politykę wydawniczą, jesteśmy do Państwa pełnej dyspozycji.

---

**P1:** Dobry wieczór. Mam trzy pytania. Po pierwsze – wracając do tego, co ogłaszaliście w połowie czerwca, informując o opóźnieniu premiery – wydaje mi się, że wyklucziliście wówczas kolejne opóźnienia sięgające dalej, niż do 19 listopada. Moje pytanie brzmi: co się teraz zmieniło; dlaczego uważacie, że gra może ukazać się 10 grudnia? Po drugie – w swoich komentarzach stwierdziliście, że „dysponujecie fantastyczną grą”. Czy moglibyście powiedzieć nieco na temat rezultatów testów grywalności – czy możemy być spokojni, że gdy gra się ukáže, będzie istotnie wspaniała, a jej jakość spełni Wasze oczekiwania? Chętnie usłyszelibyśmy jakiś komentarz w tej kwestii. I po trzecie – patrząc w szerszej perspektywie, pojawiły się problemy z terminowym wydaniem gry z uwagi na – jak sami kilkakrotnie stwierdziliście – jej złożoność techniczną. Stoicie jednak przed kolejnym poważnym wyzwaniem w nadchodzących latach, tj. wydaniem wersji multiplayer; moje pytanie brzmi zatem – czy jesteście pewni, że będziecie w stanie wydać tę wersję w przeciągu 2 lat? Czy doświadczenie, które zdobyliście w trakcie prac nad grami dla jednego gracza zwiększyło, czy też zmniejszyło Waszą pewność w tej kwestii? Dziękuję.

**AK:** Dziękuję za pytania. Zaczynając od pierwszego z nich – nasza sytuacja prezentuje się teraz zupełnie inaczej. Jak już wspominałem, gra jest gotowa w wersji na PC i działa znakomicie na konsolach nowej generacji; obecnie finalizujemy przystosowywanie jej do możliwości bieżącej generacji konsol.

Wydanie gry 19 listopada było możliwe, lecz uważamy, że to dodatkowe trzy tygodnie pozwolą nam na dopracowanie większej liczby elementów w stopniu, który odpowiadałby naszym oczekiwaniom. Pragnę jednak podkreślić, że mówimy tu tylko o kwestiach technicznych na końcowym etapie produkcji gry. Nasza pewność jest więc większa, niż wcześniej – gra jest gotowa; jesteśmy w stanie w nią grać. Nie wiem, jak jeszcze mógłbym rozwinąć tę odpowiedź, ale owszem, jesteśmy zdeterminowani: cieszymy się z dodatkowego czasu i uważamy, że podjęliśmy słuszną decyzję. Wiem, że trzy tygodnie mogą się wydawać krótkim okresem, ale – licząc od momentu podjęcia decyzji – oznaczają, że mamy do dyspozycji dwukrotnie więcej czasu; to zaś bardzo pomoże nam w rozwiązywaniu kwestii technicznych na dotychczasowej generacji konsol. Drugie pytanie przekażę Michałowi, który ostatnio intensywnie testuje grę i myślę, że jest w stanie wydać osąd.

**Michał Nowakowski (MN):** Tu Michał Nowakowski – nie podzielę się własnym osądem, gdyż oczywiście nie jestem obiektywny; jednak jeśli chodzi o rezultaty testów, to otrzymaliśmy sporo feedbacku. Oczywiście jest on bardzo obszerny; podzielenie się nim zajęłoby zdecydowanie zbyt dużo czasu; istotną rolę odgrywają tu aspekty techniczne; w niektórych kwestiach dzielimy feedback na bardzo szczegółowe odpowiedzi – lecz przez wszystkie przeprowadzone dotychczas testy przewija się jeden wątek. Wiele osób ukończyło grę – np. wczoraj otrzymaliśmy taką informację z Japonii – i raz po raz słyszymy, że nie przypomina ona niczego, w co dotychczas grali. Dodam, że słowa te padają z ust zagorzałych fanów gier, którzy – jak sądzę – wiele w życiu widzieli. To sprawia, że jesteśmy spokojni o jakość dostarczanego contentu; jest ona naprawdę wysoka i jesteśmy bardzo zadowoleni z produktu, który za chwilę ma się ukazać.

**AK:** Trzecie pytanie dotyczyło przyszłych projektów – oczywiście jest to bolesna lekcja i wiemy, że konieczne są pewne zmiany organizacyjne związane z technicznymi aspektami funkcjonowania firmy; wiemy jednak, że dysponujemy odpowiednimi zasobami, a lekcją, którą teraz odbieramy sprawia, że będziemy lepiej przygotowani do stawienia czoła przyszłym wyzwaniom. Bierzymy ją sobie do serca i wierzymy, że kolejne projekty potoczą się bardziej gładko, przynajmniej od strony technicznej.

**P1:** Czy moglibyście wyjaśnić, co macie na myśli gdy mówicie o „kwestiach technicznych”?

**AK:** Myślę, że można było wcześniej przygotować grywalną wersję gry. Biorąc pod uwagę skalę projektu, zbyt wiele elementów zostało zintegrowanych na późnym etapie produkcji; prawdopodobnie należało dążyć do wcześniejszego tworzenia grywalnych buildów. Cóż mógłbym dodać? Skupiamy się na dostarczaniu znakomitego contentu i najlepszych gier na rynku, lecz z drugiej strony sądzimy, że – z technicznego punktu widzenia – grywalne wersje testowe mogłyby okazać się przydatne na wcześniejszym etapie produkcji. Jeśli chodzi o multiplayer, to jest to zupełnie odrębny projekt; dysponujemy już pierwszymi prototypami i będziemy je ulepszać przez cały okres produkcji. Należy jeszcze wspomnieć o jednej kwestii: przyszłe gry będą prawdopodobnie tworzone wyłącznie z myślą o nowej generacji konsol, bo, jak sądzę, bardzo nam pomoże. Obecnie wydajemy grę, która jest *de facto* dedykowana na nową generację, ale musimy ją dostosować do możliwości stosunkowo starych maszyn, co oczywiście przysparza nam nietypowych wyzwań. Z takimi problemami nie będziemy musieli borykać się w kolejnych projektach, a w każdym razie nie w nadchodzącym projekcie.

**P2:** Dzień dobry. Ze swojej strony – nadal ostrzę sobie zęby na zwiedzanie Night City; mam jednak trzy pytania. Po pierwsze – podchodząc do problemu od nieco innej strony, chciałbym poprosić o zapewnienie, że w istocie dysponujecie wystarczającą ilością czasu. Można by przypuszczać, że – przykładowo – potrzebna Wam jeszcze 7 tygodni, ale to oznaczałoby premierę w styczniu, co jest niekorzystne z komercyjnego punktu widzenia, tym bardziej, że byłby to już kolejny rok fiskalny; tak więc – czy jesteście pewni, że wystarczy Wam czasu? Po drugie, zapewne spadnie na Was krytyka za przedłużony crunch – czy opóźnienie premiery zmniejszy presję w tym zakresie i czy oznaczać będzie przeniesienie wpływów gotówkowych na kolejny rok? I ostatnie pytanie – czy w związku z opóźnieniem pojawiły się żądania zwrotu przedpłat i czy obawiacie się, że takie żądania mogą wystąpić? Dziękuję.

**AK:** Jesteśmy pewni. Jak już wspomniałem, gra mogłaby zostać wydana 19 listopada, lecz dodatkowe trzy tygodnie umożliwią nam usprawnienie tego i owego; tak więc – czujemy się bezpieczni. Oczywiście nie była to łatwa decyzja, ale rozumiemy też, że premiera odbywa się tylko raz, a pierwsze wrażenie jest niezwykle istotne. Na dłuższą metę dopięcie kilku kwestii, z którymi nie zdążylibyśmy na dziewiętnastego powinno więc zadziałać na naszą korzyść. Podsumowując – czujemy się być może nieco niekomfortowo [śmiech], lecz jesteśmy pewni swego i wydajemy grę 10 grudnia.

Jeśli chodzi o crunch, to nie jest aż tak źle – i nigdy nie było. Owszem, to sprawa, która od pewnego czasu krążyła w mediach i rzeczywiście, niektórzy ostro crunchują, ale znacznej części zespołu crunch w ogóle nie dotyczy, gdyż zakończyli oni swoją pracę – obecnie dużo roboty ma głównie dział Q&A, inżynierowie i programiści – lecz nawet tutaj nie jest aż tak źle. Owszem, sprawy nieco się przeciągną, ale jesteśmy w kontakcie z zespołem i wiemy, że dodatkowe trzy tygodnie są z ich punktu widzenia korzystne; nie przewiduję więc poważnych zagrożeń związanych z crunchem.

**MN:** W trzecim pytaniu chodzi o to, czy większość przychodów i wpływów gotówkowych przesunie się na kolejny rok – są to dwie odrębne kwestie. Jeśli chodzi o przychody, to nie powiedziałbym, że większość, ale spora ich część istotnie się przesunie, gdyż będziemy mieli mniej czasu w roku bieżącym. Co do gotówki – za chwilę dopuszczę do głosu Piotra, ale wcześniej chciałbym nawiązać do kwestii zwrotów (**P2:** Mam na myśli osoby, które doszły do wniosku, że 10 grudnia to za późno i że nie chcą czekać kolejne 3 tygodnie. Nie wydaje mi się, by był to poważny problem, ale chętnie posłucham Waszej opinii.) – Cóż, nam też się nie wydaje. Mówiąc zupełnie szczerze, myślę, że klienci poczekają na grę. Wiemy, że jest ona mocno wyczekiwana; nie sądzę więc, by wielkie masy klientów zaczęły żądać zwrotu pieniędzy. Czy takie sytuacje wystąpią? Owszem, zawsze znajdą się tacy, którzy poczują się sfrustrowani i zażądają zwrotu. Niektórzy z nich zapewne do nas wrócą; inni – nie; z naszej strony postaramy się uczynić wszystko – w sensie publikacji materiałów, previewsów itp. – by przekonać sfrustrowanych fanów, lecz nie upatrujemy w tym zjawisku istotnego problemu. Co do gotówki, to oddam głos Piotrowi.

**Piotr Nielubowicz (PN):** Cześć. Gotówka trafia do firmy z kilku źródeł. Pierwszym z nich są tantiemy płatne w chwili wydania gry. Gra zostanie wydana w bieżącym roku, więc tantiemy powinny spłynąć na nasze rachunki bankowe przed końcem grudnia. Drugim źródłem jest dystrybucja fizyczna, rozliczana w cyklach kwartalnych – tu niezależnie od daty premiery (w listopadzie lub w grudniu) raporty trafią do nas na początku przyszłego roku i to samo dotyczy związanych z nimi płatności. Jeśli chodzi o dystrybucję cyfrową, zwłaszcza na PC, raporty spływają w cyklu miesięcznym, więc w tym roku powinniśmy otrzymać wpłaty odpowiadające preorderom dokonany w listopadzie, natomiast sprzedaż w okresie premierowym, który ulegnie przesunięciu z listopada na grudzień, zostanie rozliczona na początku przyszłego roku. Podsumowując, wpływy gotówkowe mogą przesunąć się o miesiąc, lub w przypadku sprzedaży zrealizowanej za pośrednictwem GOG.com o 21 dni; w grę nie wchodzi więc poważne opóźnienia.

**P3:** Dobry wieczór. Wspomnieliście, że jeśli chodzi o przychody, to znaczna ich część (choć nie większość) przesunie się na kolejny rok. Czy możecie określić, o jak dużej części przychodów mówimy? Drugie pytanie dotyczy wydatków – w jaki sposób zmienią się wydatki ponoszone przez spółkę, zwłaszcza jeśli chodzi o marketing, lecz również o inne kategorie wydatków – czy opóźnienie wpłynie np. na rozliczenia z dystrybutorami edycji fizycznej? I jeszcze jedno – nie bardzo zrozumiałem wyjaśnienia dotyczące przesunięć wpływów gotówkowych na styczeń w kontekście poszczególnych platform sprzętowych – czy moglibyście ponownie omówić ten temat?

**PN:** Po pierwsze, odpowiadałem na pytanie o przesunięciu wpływów gotówkowych, a nie przychodów. Jeśli chodzi o gotówkę i o pytanie, czy ulegnie ona przesunięciu na kolejny rok w zakresie dystrybucji fizycznej – tu nic się nie zmienia; w obydwu scenariuszach (premiery listopadowa lub grudniowa)

tantiemy spłyną do nas na początku przyszłego roku. Co do dystrybucji cyfrowej, to tantiemy wynikające z preorderów PC dokonanych w listopadzie zostaną zaraportowane i spłyną do nas w tym roku, natomiast tantiemy związane ze sprzedażą grudniową będą raportowane i spłacane na początku przyszłego roku. Nie ma tu więc żadnych fundamentalnych zmian, ale sprzedaż w okresie premierowym – w przypadku dystrybucji cyfrowej – przesunie się z listopada na grudzień i tylko przedsprzedaż wersji na PC wygeneruje wpływ w roku bieżącym – na tym polega zmiana, którą przed chwilą opisywałem. Zapytał Pan też o przesunięcia przychodów na rok 2021. Owszem; obecność gry na rynku w 2020 r. skróci się o trzy tygodnie; lecz przeprowadziliśmy analizę opartą na danych sprzedażowych Wiedźmina 3, z której wynika, że olbrzymia większość sprzedaży przypadającej na kwartał premiery – około 90% - miała miejsce w trakcie pierwszych czterech tygodni po premierze. Pragnę podkreślić, że wszystkie kluczowe wydarzenia i okoliczności mające wpływ na sprzedaż będą miały miejsce w roku bieżącym – chodzi mi zarówno o premierę gry, jak i o okres świąteczny, który tradycyjnie wiąże się z intensyfikacją sprzedaży. Tak więc pomimo skrócenia okna czasowego, przychody mogą okazać się nieco niższe, lecz pozostaną porównywalne z tym, co założyliśmy w naszych pierwotnych planach. Dodam jeszcze, że gra nie jest tworzona wyłącznie z myślą o osiągnięciu przychodów w najbliższym kwartale. Cały projekt ma w zamyśle zaowocować produktem, który będzie się sprzedawał i generował przychody przez wiele lat, tak, jak w przypadku Wiedźmina 3, Wiedźmina 2 czy nawet pierwszego Wiedźmina, który nadal się sprzedaje na poziomie porównywalnym z jego okresem premierowym i nadal generuje dla nas istotne przychody. To samo dotyczy Cyberpunka: owszem, wyniki w roku bieżącym mogą nieco ucierpieć, lecz decyzja o skupieniu się na jakości gry powinna wesprzeć jej długofalową sprzedaż.

Drugie pytanie dotyczyło wydatków – z pewnością musimy ponownie przemyśleć kampanię marketingową i poprzesuwać pewne działania tak, by przypadły na okres premierowy w grudniu. Będzie to zapewne związane ze zwiększeniem nakładów marketingowych; obecnie jednak jest zbyt wcześnie, by mówić o konkretnych kwotach. Decyzja jest świeża i pracujemy aktualnie nad zmianami w kampanii marketingowej.

**P3:** Chciałbym wyjaśnić dwie kwestie – po pierwsze, jak wyglądają wpływy związane ze sprzedażą edycji cyfrowej na konsole; kiedy te wpływy do Was trafią? I po drugie – czy dobrze rozumiem, że w przypadku Wiedźmina 3 90% sprzedaży przypadło na okres premierowy, tj. na pierwsze cztery tygodnie po premierze?

**PN:** Wiedźmin 3 ukazał się w połowie kwartału i był w sprzedaży przez sześć tygodni nim kwartał dobiegł końca. Z tych sześciu tygodni około 90% sprzedaży przypadło na pierwsze cztery tygodnie – to właśnie chciałem powiedzieć. Jeśli chodzi o gotówkę ze sprzedaży cyfrowej na konsolach, to powinna spłynąć na nasze rachunki na początku przyszłego roku.

**P4:** Dziękuję; dobry wieczór wszystkim. Pierwsze pytanie: czy możecie ujawnić coś w kwestii preorderów wersji na PC lub na innych platformach? Czy opóźnienie zmienia Wasze oczekiwania liczbowe w tym zakresie? Drugie pytanie: biorąc pod uwagę komentarze dotyczące jakości gry, zastanawiam się, jaka ocena na Metacriticu byłaby dla Was rozczarowująca. I trzecie pytanie: czy rozważacie nieco bardziej agresywne obniżki w celu zintensyfikowania sprzedaży w grudniu? Czy zachodzi ryzyko, że średnia cena sprzedaży okaże się niższa od oczekiwań? Dziękuję.

**AK:** Odpowiem na pierwsze pytanie. Nie ujawniamy szczegółów związanych z preorderami; mogę jednak powiedzieć że stosunek liczby preorderów Wiedźmina 3 i Cyberpunka na analogicznym etapie przed premierą nieodmiennie bardzo nas satysfakcjonuje. Jesteśmy zadowoleni i czekamy na ostatni etap, na który zawsze przypada większość preorderów. Pytanie o oczekiwania względem Metacritica pozostawię Michałowi, natomiast jeśli chodzi o sprzedaż, to nie sądzę, by przesunięcie premiery o 21 dni cokolwiek tu zmieniło. W kwestii sprzedaży zawsze skupiamy się na długofalowej perspektywie, na którą wpływ ma wyłącznie jakość gry. Im wyższa jakość i im bardziej entuzjastyczne reakcje klientów,

tym lepsza będzie sprzedaż. To właśnie dlatego zdecydowaliśmy się przesunąć premierę. Jak już wspomniałem – nie było to konieczne, ale uważamy, że dodatkowy czas da nam lepszą gwarancję, że wszystko będzie działało jak należy w dniu premiery – 10 grudnia.

**MN:** Jeśli chodzi o Metacritic, to nic się tu nie zmieniło; celujemy w wynik powyżej 90; jak już wspomniał Adam – to jedna z głównych przyczyn, dla których zdecydowaliśmy się opóźnić premierę. Chcemy nadać grze dodatkowy szlif; wolimy wstydzić się teraz przed Wami, niż w dniu premiery przed graczami. Co do pytania o bardziej konkurencyjną cenę detaliczną – odpowiedź brzmi: nie. Nie planowaliśmy tego przewidując premierę 19 listopada i nie planujemy również 10 grudnia. Uważamy, że dysponujemy produktem klasy „premium”, który jest gorąco wyczekiwany przez graczy i nie musimy dostarczać dodatkowych zachęt. Myślę, że wszyscy zaangażowani w dystrybucję gry, zarówno w wersji fizycznej jak i cyfrowej, będą usatysfakcjonowani jej dochodowością gdy ruszy sprzedaż.

**P5:** Jedno pytanie uzupełniające – czy przewidujecie zwiększenie budżetu reklamowego i marketingowego, choćby po to, by zatrzeć „negatywny PR” związany z przesunięciem premiery, czy też nakłady marketingowe nie ulegną zmianie?

**MN:** Owszem; pewne dodatkowe wsparcie budżetowe związane z przesunięciem premiery zostało przewidziane.

**P6:** Dobry wieczór; mam dwa pytania. Po pierwsze – rzadkością jest przesunięcie premiery już po osiągnięciu przez grę statusu „gold”. Biorąc pod uwagę znaczący udział sprzedaży cyfrowej, czy mamy tu do czynienia z jakimiś problemami logistycznymi, czy też wszystko sprowadza się do opublikowania większego patcha premierowego? Drugie pytanie dotyczy zmiany planów związanych z wydaniem wersji na platformę Stadia – rozumiem, że jakiś czas temu zostało ono przyspieszone tak, by nastąpiło razem z premierą wszystkich pozostałych wersji. Wspominaliście o kłopotach wynikających z jednoczesnym wydaniem dziewięciu różnych wersji; jak więc przedstawia się tamta decyzja w świetle omawianego przesunięcia? Dziękuję.

**MN:** Chciałbym się upewnić, że dobrze zrozumiałem pytanie – chodzi o to, czy opóźnienie po osiągnięciu statusu „gold” wynika z problemów logistycznych? (**P6:** Nie – czy stwarza problemy logistyczne.) Rozumiem. Owszem, kreuje pewne problemy, gdyż towar nie trafi do sprzedaży detalicznej 19 listopada, czyli zgodnie z pierwotnym planem – ale nie są to poważne problemy; chodzi jedynie o dłuższe magazynowanie towaru; nie musimy reorganizować transportu; w tle nie ma żadnej skomplikowanej operacji – nie prowadzimy gorączkowych rozmów telefonicznych itp. – wystarczy jedynie przytrzymać towar w magazynie. Tak więc owszem, pewien problem logistyczny tu występuje, ale nie jest on skomplikowany ani niebezpieczny. Jeśli chodzi o wersję Stadia – czy mógłby Pan powtórzyć pytanie? Mieliśmy problem z łączem; usłyszałem tylko wzmiankę o przesunięciu premiery Stadia na dzień ogólnej premiery, ale nie dosłyszałem samego pytania.

**P6:** Nawiązując do opisanych trudności z jednoczesnym wydaniem dziewięciu różnych wersji – czy moglibyście uzasadnić decyzję o przyspieszeniu premiery na Stadia? Być może należało ją nieco opóźnić, aby odciążyć zespół Q&A i programistów?

**MN:** Rozumiem. Stadia w zasadzie nie wpływa na opisywane przez nas problemy. Prace nad wydajnością gry dotyczą innej warstwy – Stadia to swego rodzaju edycja PC; ta zaś, jak wspomniał Adam na samym początku prezentacji, jest w praktycznie gotowa, więc nie mamy to do czynienia ze spiętrzeniem problemów. Właśnie dlatego byliśmy w stanie przesunąć wydanie wersji Stadia tak, by nastąpiło razem z premierą na pecety. Z drugiej strony cały czas szlifujemy grę, naprawiamy usterki i widzimy, że możemy się z tym nie wyrobić na 19 listopada – to jedyna przyczyna decyzji o przesunięciu premiery na 10 grudnia.

**P7:** Dobry wieczór; dziękuję za możliwość zadania pytań. Powiedzieliście, że gra jest „w zasadzie” gotowa na konsole nowej generacji i na PC i że problemy dotyczą bieżącej generacji konsol. Czy rozważyliście rozdzielanie premiery na nową generację i na bieżącą generację? I drugie pytanie – czy możecie potwierdzić, że chodzi jedynie o optymalizację działania gry na bieżącej generacji konsol, czy też występują inne usterki, które muszą zostać wyeliminowane w ciągu ostatnich trzech tygodni przed premierą?

**MN:** Zacznę od daty premiery: nie przewidywaliśmy rozbicia tego wydarzenia na dwie osobne premiery; mocno wierzymy w jednoczesne wydanie wszystkich edycji. Ma to znacznie większy sens z punktu widzenia sposobu działania naszego zespołu i niesie też korzyści marketingowe. Tak więc odpowiedź brzmi: nie. Wspominał Pan też, że gra jest przygotowana na konsole nowej generacji. Powiedziałbym raczej, że jest grywalna na konsolach nowej generacji – to istotna różnica, gdyż premiera prawdziwej wersji na konsole nowej generacji odbędzie się w późniejszym terminie. Owszem, w grę można już teraz grać na nowej generacji konsol, ale chcę upewnić się, że nie zostaliśmy opacznie zrozumiani. Co do optymalizacji i pokrewnych kwestii – gry o takim stopniu złożoności zawsze są obciążone pewnymi usterekami w chwili premiery. To całkowicie naturalne i powszechne zjawisko; każdy, kto grał w jakąkolwiek dużą grę – jak GTA, RDR czy Wiedźmina 3 – wie, że występują w nich usterki. Chodzi bardziej o skalę i liczbę tych usterek i na tym właśnie koncentruje się nasza obecna praca – oczywiście gra będzie ulepszana również po premierze, tak samo, jak (o czym wszyscy wiedzą) Wiedźmin 3, lecz jeśli chodzi o sam moment premiery, to chcemy dopilnować, że nie wystąpią problemy, które byłyby naprawdę uciążliwe dla graczy; chcemy, by ich pierwsza wizyta w Night City przebiegła pomyślnie. Więc wracając do zadanego pytania: tak, chodzi głównie o optymalizację i związane z nią wyzwania; nie ma tu żadnych „ukrytych treści”.

**P8:** Dzień dobry. Mam trzy pytania. Po pierwsze, czy musicie wyplacać jakieś kary umowne swoim kontrahentom – dystrybutorom lub partnerom marketingowym – w związku z opóźnieniem premiery gry tuż przed jej wydaniem? Drugie pytanie dotyczy preorderów – co dzieje się w przypadku opóźnienia premiery? Czy w pewnych sklepach lub kanałach preordery zostają automatycznie anulowane w takim przypadku? I po trzecie: stwierdziliście, że stosunek liczby preorderów Cyberpunka i Wiedźmina 3 jest bardzo zadowolający, ale czy uzasadnia trzykrotne zwiększenie budżetu marketingowego, co – jak twierdzicie – miało miejsce w przypadku cyberpunka?

**MN:** Odpowiem na pierwsze dwa pytania. Co do kar umownych – żadna z umów zawartych z naszymi partnerami nie zawiera takich klauzul. Opóźnienie nie jest zresztą duże – to tylko trzy tygodnie. Oczywiście wpłynie ono na długość okresu aktywnej sprzedaży gry w bieżącym roku kalendarzowym; to dość oczywiste, ale nie wpływa na oczekiwania związane z samą grą – gra zostanie wydana i będzie można w nią grać. Tak więc – nie. Nie ma żadnych kar umownych i co więcej, nikt ich nie żąda. Co do anulowania preorderów – to bardzo mocno zależy od konkretnego od kanału sprzedaży. Nie mamy kontroli nad sprzedawcami i ich polityką sprzedaży; wiemy jednak, że żaden sprzedawca nie anuluje preorderów w sposób automatyczny. Niektórzy dają klientom możliwość samodzielnego wycofania preorderu aż do chwili premiery, lecz taka możliwość zachodzi również w braku opóźnienia. Przykładowo, gdyby ktoś chciał anulować preorder naszej gry na Amazonie w dniu wczorajszym, zanim ogłosiliśmy informację o opóźnieniu, mógłby to zrobić bez jakichkolwiek problemów. Mamy tu więc do czynienia ze zwyczajową praktyką – preorder może zostać anulowany w dowolnej chwili przed wydaniem gry. Nic się tu nie zmieniło. Owszem, z pewnością trafią się ludzie, którzy wycofają teraz swoje preordery, choćby dlatego, że są znużeni oczekiwaniem, ale mam nadzieję, że jeszcze odzyskamy ich przychylność. Trzecie pytanie przekażę Adamowi.

**AK:** Prosta odpowiedź brzmi: tak. Wszystkie dane, jakimi dysponujemy – zarówno wewnętrzne, jak i zewnętrzne – uzasadniają skalę podjętej kampanii marketingowej. Być może dzisiaj nie jest nam szczególnie do śmiechu – jak sami rozumiecie, musieliśmy podjąć trudną decyzję – lecz z drugiej strony wiemy, że dysponujemy rewelacyjnym produktem i głęboko wierzymy, że po jego wydaniu wszyscy

zrozumieją, z jakimi trudnościami przyszło nam się zmierzyć oraz jak znakomita jest nasza gra. Wszystkie gorzkie pigułki, które przyszło nam przełknąć, pójdą wówczas w niepamięć – w świetle odczuwanej przez nas satysfakcji. Nie zrozumcie nas źle; oczywiście jesteśmy wewnętrznie nieco spięci; wolelibyśmy wydać grę 19 listopada, lecz z drugiej strony jesteśmy pewni jej wartości.

**P9:** Dobry wieczór. Moje pytanie dotyczy dynamiki sprzedaży wersji konsolowych, które mogą tym razem odegrać większą rolę. Czy sądzicie, że pogorszenie sytuacji gospodarczej wywołane pandemią może przełożyć się na wysokość sprzedaży – tj. że w listopadzie ludzie nie będą skłonni do wydatków i że przesunięcie premiery bliżej świąt może wesprzeć potencjalną sprzedaż?

**PN:** Trudno jest jednoznacznie oszacować wpływ pandemii na sprzedaż. Nasze doświadczenie z marca i kwietnia bieżącego roku sugeruje, że pandemia w pewnym stopniu stanowiła wiatr w żagle dla rynku gier wideo – to jedna z nielicznych form rozrywki, z których można korzystać we własnym domu; to zaś wpłynęło zwłaszcza na skalę sprzedaży cyfrowej. Jeżeli sytuacja się powtórzy pod koniec roku, to może ona ponownie wpłynąć na zwiększenie sprzedaży, ale nie sądzę, by istotną rolę odegrało tu pytanie, czy premiera nastąpi w listopadzie, czy w grudniu. Tak czy inaczej przebieg pandemii nie jest przez nas traktowany jako istotny czynnik zwiększający atrakcyjność handlową Cyberpunka.

**P10:** Tylko jedno pytanie: niektórzy powiedzieliby, że trzy tygodnie przed planowaną premierą to dość późno na jej przesunięcie. Biorąc jednak pod uwagę nową datę 10 grudnia – kiedy będziecie musieli podjąć ostateczną decyzję i uznać, że wszystko jest gotowe do premiery? Kiedy dalsze odsuwanie premiery staje się Waszym zdaniem fizycznie niemożliwe? Na dwa tygodnie przed premierą? Na tydzień? Kiedy możemy być pewni, że gra się ukaze?

**MN:** Szczerze mówiąc nie prowadziliśmy takiej analizy, po prostu dlatego, że nie zakładamy takiego scenariusza. Wiem, że te same słowa padały z naszych ust już wcześniej, ale jesteśmy już dość blisko mety i – jak kilka razy stwierdziłem – gra jest gotowa; można ją w całości przejść i szereg ludzi z całego świata, którym udostępniłmy grę, już tego dokonali. Musimy upewnić się co do wydajności gry i usunąć usterki – tak więc nie było z naszej strony podobnej analizy; po prostu nie zaprzęta to naszej uwagi.

**P10:** OK, więc w zasadzie już teraz możemy być spokojni, że gra z całą pewnością ukaze się 10 grudnia – czy to staracie się powiedzieć?

**MN:** Owszem; w zasadzie właśnie tak.

**P11:** Jeszcze raz ja. Mam dwa pytania. Po pierwsze – chciałbym wyjaśnić kwestię wersji na bieżącą generację konsol. Rozumiem, że gdy gra ukaze się 10 grudnia, będzie można w nią grać np. na PS5, ale prawdziwa w pełni zoptymalizowana wersja na nową generację ukaze się dopiero w pierwszym kwartale przyszłego roku – zarówno na Xbox jak i PS5? Drugie pytanie – czy opóźnienie ma wpływ na DLC? Zgaduję, że znaczna część zespołu może teraz pracować nad rozszerzeniami, ale mimo wszystko – programiści i dział Q&A będą bardzo zajęci przez dłuższy okres, niż oczekiwaliście – więc czy może to wpłynąć na terminy publikacji rozszerzeń, których spodziewamy się w liczbie przynajmniej 3 – poprawcie mnie, jeśli się mylę.

**AK:** Co do nowej generacji, konsol, to wersja, którą teraz wydajemy jest grywalna na takich konsolach z uwagi na ich kompatybilność wsteczną, lecz nie zawiera elementów dedykowanych dla nowych konsol. Nowa generacja jest mocna sprzętowo; porównywalna z bardzo mocnymi pecetami – te konsole zawierają więcej pamięci, mają znacznie szybszy dostęp do dysku itp. – więc nawet bieżąca wersja konsolowa będzie się na nich prezentować znakomicie. W pełni dedykowaną wersję dla nowych konsol opublikujemy w przyszłym roku; nie będzie ona wyłącznie zoptymalizowana pod kątem możliwości tych konsol, lecz będzie zawierać elementy, których obsługę zapewniają tylko nowe

konsole, nie zaś wyłącznie korzystać z emulacji starszej generacji. Jeśli chodzi o rozszerzenia – nie oczekujemy żadnego wpływu. Na szczęście dla nas osoby kończące grę i zaangażowane w ostatni etap jej rozwoju nie są potrzebne na aktualnym etapie prac nad rozszerzeniami. Tak więc nie spodziewamy się, by to opóźnienie wpłynęło na nasze dalsze plany.

**P12:** Cześć. Wspomnieliście, że problem dotyczy bieżącej generacji konsol. Czy na Xboksie i chyba nieco mocniejszej od niego PS4 występują różne problemy, czy jest to z grubsza ten sam problem?

**MN:** Tu znowu Michał Nowakowski. Nie powiedziałbym, że mamy „problem” – nie ma bowiem żadnego problemu zarówno z Xboksem jak i z PS4 – musimy zadbać o optymalizację, częściowo również w wyniku sposobu, w jaki od samego początku podchodziliśmy do rozwoju gry, lecz nie można powiedzieć, byśmy mieli problemy z Xboksem czy PS4. Jeżeli chodzi o konkretne zadania – chyba nie ma sensu się w nie zagłębiać; pewne kwestie są dość podobne, choć nie przedstawię tu pełnego raportu błędów – to chyba nie miałyby sensu. Powiedzmy tak: niektóre kwestie są wspólne dla obu platform, a niektóre nieco odmienne. W każdym razie można sobie z tym poradzić i właśnie teraz się tym zajmujemy. W tak ogromnej grze jest mnóstwo zadań, którymi trzeba się zająć i to właśnie z tego powodu dziś rozmawiamy.

**P12:** Moje pytanie nawiązuje do plotek krążących bodajże rok temu, gdy mówiono, że są problemy z optymalizacją gry na Xboksie; jak jednak rozumiem – to zupełnie inna kwestia?

**MN:** To było zupełne kłamstwo; fałszywa plotka. Mogę to jednoznacznie stwierdzić. Obecnie zaś mamy do wykonania zwyczajną pracę – na obu platformach.

**AK:** Chciałbym dodać jeszcze, że certyfikacja gry oznacza, że gra działa i jest zoptymalizowana; mamy jednak do czynienia z bardzo rozbudowaną grą i nadchodzące tygodnie poświęcimy na jej dopieszczeniu na bieżącej generacji konsol – tak, by prezentowała się jak najlepiej.

**Moderator:** Dziękuję; sesja Q&A dobiegła końca. Przekazuję głos panu Kicińskiemu, by podsumował konferencję.

**AK:** Dziękujemy wszystkim. Jutro z chęcią odpowiemy na dalsze pytania – jeśli będą je Państwo mieli. Prosimy o bezpośredni kontakt mailowy lub telefoniczny z naszym działem IR. Dziękujemy i do zobaczenia na callu podsumowującym wyniki trzeciego kwartału.