

Adam Kiciński (AK):

Dzień dobry,

Dzięki za dołączenie do calla. Nazywam się Adam Kiciński i jestem prezesem Zarządu CD PROJEKT. Niniejszy call ma na celu omówienie wydarzeń, które miały miejsce bezpośrednio po premierze Cyberpunka 2077. Zaczę od przedstawienia naszej aktualnej opinii na temat bieżącej sytuacji; następnie będą mogli Państwo zadać pytania. Towarzyszy mi Piotr Nielubowicz, dyrektor do spraw finansowych, Marcin Iwiński, wiceprezes i współzałożyciel spółki, oraz Michał Nowakowski, członek zarządu odpowiedzialny za politykę wydawniczą.

Cyberpunk 2077 ukazał się 4 dni temu – 10 grudnia. Gra miała mocny debiut, zaś reakcje graczy korzystających z mocnych maszyn – PC, konsol nowej generacji oraz serwisu Stadia – były pozytywne. Z drugiej jednak strony opinie użytkowników starszych konsol poprzedniej generacji wypadły znacznie poniżej naszych oczekiwań.

Wszystkie wysiłki zespołu CD PROJEKT zmierzają ku tworzeniu najwyższej jakości gier. Jak więc mogło dojść do opisywanej sytuacji?

Po trzykrotnym opóźnieniu premiery Zarząd był nadmiernie skoncentrowany na konieczności wydania gry. Nie doszacowaliśmy skali i złożoności problemów; zbagatelizowaliśmy sygnały świadczące o potrzebie dodatkowych ulepszeń na podstawowych wersjach konsol poprzedniej generacji. Podejście to było błędne i sprzeczne z naszą filozofią biznesową. Co więcej – w trakcie kampanii promocyjnej gra była demonstrowana przede wszystkim w wersji na PC.

Powyższe błędy poskutkowały utratą zaufania graczy oraz reputacji, którą budowaliśmy przez znaczną część naszego życia. Nasze obecne działania muszą więc w zdecydowany sposób zmierzać ku odzyskaniu tych dwóch atutów. W miniony weekend opublikowaliśmy pierwszy poważny patch; kolejny ukaże się w ciągu siedmiu dni. Duże aktualizacje planujemy na styczeń i luty; będą im też towarzyszyć mniejsze łaty. Rzecz jasna regularne aktualizacje i patche usprawniające grę będą udostępniane również użytkownikom wersji PC. Zrobimy wszystko co w naszej mocy, by udowodnić, że pozostajemy wierni naszym wartościom.

Mamy gorącą nadzieję, że nasze wysiłki umożliwią nam odbudowanie utraconego zaufania.

Dziękuję. Jesteśmy gotowi na Wasze pytania.

P1: Cześć; mam trzy pytania. Po pierwsze, czy moglibyście skomentować wpływ tej sytuacji na sprzedaż wersji na stare konsole w trakcie pierwszych czterech dni po premierze – byłoby świetnie, gdybyście mogli z grubsza określić, jak kształtuje się obecnie ta sprzedaż na dwóch cyfrowych platformach. Jeśli nie jesteście w stanie przedstawić konkretnych liczb – może moglibyście ogólnie scharakteryzować obserwowany wpływ oraz określić odsetek sprzedaży, za jaki miały w Waszych planach odpowiadać starsze konsole – to pierwsze pytanie. Po drugie – patrząc w nieco szerszej perspektywie na to, co poszło nie tak – czy sądzicie, że moglibyście wydać grę na starsze konsole w satysfakcjonującej Was postaci gdybyście dysponowali większą liczbą deweloperów? Czy problem wynikał z braków kadrowych, czy raczej z terminarza prac? Byłbym wdzięczny za odniesienie się do tej kwestii. I na koniec – biorąc pod uwagę dodatkowy content, który zamierzacie wydać w ciągu kolejnych 2-3 lat – jak obecnie zapatrujecie się na możliwość wydania kilku DLC w nadchodzącym roku oraz – rzecz jasna – wersji multiplayer w 2022?

Piotr Nielubowicz (PN): Cześć; tu Piotr Nielubowicz. Początkowa sprzedaż, zwłaszcza wersji na PC, jest bardzo dobra. Oczywiście obecna sytuacja sprawi, że gra będzie sprzedawać się gorzej w wersji konsolowej, ale w obecnej chwili – w poniedziałek – trudno o szczegółowe komentarze w tej kwestii; wciąż gromadzimy dane, zwłaszcza od dystrybutorów detalicznych i obawiam się, że nie mogę udzielić precyzyjnej odpowiedzi. Podtrzymuję jednak naszą deklarację sprzed konferencji: planujemy ujawnić wysokość sprzedaży przed przerwą świąteczną.

Michał Nowakowski (MN): Cześć; tu Michał Nowakowski. Odpowiem na drugie pytanie: czy większa liczba deweloperów pomogłaby w wydaniu gry na starsze konsole? Jeśli chodzi o możliwość wydania gry w konkretnym terminie – nie chodzi tu o liczbę ludzi; nie można powiedzieć, by zaangażowanie – np. w ostatnim miesiącu – dwustu dodatkowych pracowników w czymkolwiek pomogło. Tak więc odpowiedź brzmi „nie”: nie sądzimy, że gdybyśmy na ostatniej prostej zaangażowali 300 czy 500 dodatkowych osób, sprawy potoczyłyby się inaczej.

AK: Tu Adam Kiciński. Odpowiem na trzecie pytanie – mówiąc szczerze, jest zbyt wcześnie, by to oceniać. Proszę, pozwólcie nam ogarnąć bieżącą sytuację oraz dokonać oszacowań – to jeszcze przed nami; nie mamy tu szczegółowej wiedzy; koncentrujemy się na usprawnianiu Cyberpunka. Wrócimy do tematu na początku przyszłego roku.

P2: Mam trzy pytania. Po pierwsze – widzę, że oferujecie zwroty na platformach Sony i Microsoft, a także u dystrybutorów detalicznych. Czy – od chwili, gdy ogłosiliście to na Twitterze – obserwujecie lawinę zwrotów, czy też większość osób, które nabyły grę, nie pozbywa się jej, wierząc, że usprawnicie jej działanie na starszej generacji konsol? Drugie pytanie: czy sądzicie, że potrzebna była szerzej zakrojona kampania zewnętrznego testowania gry? Czy Wasz proces zakłada, że wszystkim zajmujecie się samodzielnie? Gdybyście zdecydowali się na szerszy outsourcing i przeprowadzili bardziej wnikliwe testy – czy nie byłibyście obecnie w lepszej sytuacji? Trzecie pytanie dotyczy multiplayera. Wysłuchałem odpowiedzi na poprzednie pytania; zakładam, że nie będziecie się teraz spieszyć biorąc pod uwagę ostatnie wydarzenia – czy więc powinniśmy zakładać, że multiplayer ukaze się najwcześniej w 2023 r.?

Marcin Iwiński (MI): Tu Marcin Iwiński; odpowiem na pytanie dotyczące zwrotów. Nie zachęcamy graczy do zwracania gry; liczymy, że dadzą nam szansę usprawnić ją na starszej generacji konsol. Pierwszą aktualizację opublikowaliśmy już w weekend; kolejna ukaze się za siedem dni – niemniej można wystąpić o zwrot pieniędzy; najprościej zrobić to u swojego dystrybutora, ale gdyby okazało się to niemożliwe – służymy pomocą. Na chwilę obecną trudno określić skalę tego zjawiska; wszystko dopiero się zaczęło i mamy szczerą nadzieję, że gracze, którzy tak długo oczekiwali na grę uznają, że mogą poczekać również na jej aktualizację – lecz podkreślam, że to tylko pokorna nadzieja. Za kilka dni otrzymamy szczegółowe dane i będziemy w stanie lepiej ocenić sytuację.

AK: Odpowiem na drugie i trzecie pytanie. Mamy wewnętrzny dział testów i współpracujemy również z zewnętrznymi kontrahentami. Sporą przeszkodą w tym procesie okazał się COVID; oczywiście nasi wewnętrzni testerzy są w stanie pracować z domu, gdyż dostarczamy im odpowiednio skonfigurowane maszyny itp., ale testerzy pracujący dla zewnętrznych firm nie byli w stanie testować gry w swoich domach – te firmy mają swoje centra testingowe i osoby, które nie są w nich fizycznie obecne nie mogą wykonywać swojej pracy. Zaobserwowaliśmy więc zmniejszenie liczby testerów, choć nie uznałbym tego za istotne źródło problemów. Trzecie pytanie dotyczyło multiplayera. Przede wszystkim – nie ogłosiliśmy tu jeszcze żadnych konkretnych dat i trudno o wiarygodny osąd na obecnym etapie. Mamy do czynienia z nieprzewidzianą sytuacją, w wyniku której potrzebne będą nowe analizy. Tym planujemy zająć się w styczniu; obecnie skupiamy się na zarządzaniu sytuacją związaną z wersją dla jednego gracza; pracujemy nad aktualizacjami, prowadzimy komunikację i – jak już wspominałem na samym początku calla – skupiamy się na potrzebach graczy. Dalsze plany to kwestia przyszłości; oczywiście

chcielibyśmy postępować zgodnie z ustalonym terminarzem, ale musimy to na spokojnie przemyśleć i przedyskutować – co nastąpi [zakócenia].

P2: Czy mógłbym zadać jeszcze jedno pytanie? Czy liczba ponad ośmiu milionów pre-orderów uwzględnia graczy, którzy rozpoczęli pre-download wersji PC dwa dni przez premierą? Można powiedzieć, że to nie przedsprzedaż, a jedynie grupa osób, które pragną zagrać w czasie instalację gry z datą jej premiery. Tacy klienci są różnie kategoryzowani na rynku gier.

MN: Tu Michał Nowakowski; mogę odpowiedzieć na to pytanie. Pytasz, czy osoby, które skorzystały z opcji pre-downloadu wersji na PC zostały wliczone do przedsprzedaży? Tak – gdyż pre-download wymagał pre-orderu. Tylko klienci, którzy dokonali pre-orderu mogli ściągnąć grę przed premierą. Można więc powiedzieć, że jedna z tych grup zawiera się w drugiej. Pre-download nie był dostępny dla każdego, a jedynie dla osób, które skorzystały z oferty przedsprzedaży u danego dystrybutora.

P3: Kilka pytań, jeśli wolno. Po pierwsze, wspominaliście wcześniej, że Zarząd zbyt mocno koncentrował się na wydaniu gry i nie docenił problemów związanych z dotychczasową generacją konsol. Czy mamy rozumieć, że uznaliście za niezwykle istotne, by nie przekładać premiery na kolejny rok, czy też po prostu chcieliście wydać grę bez opóźnień i nie zdawaliście sobie sprawy, w jakim stopniu wersja na starszą generację konsol nie odpowiada Waszym oczekiwaniom? Innymi słowy – czy większą rolę odgrywa tu hasło „trzeba dotrzymać terminu”, czy też „nie doszacowaliśmy problemów na starszej generacji”? Po drugie – co ma związek z pierwszym pytaniem – zapewne do Microsoftu i Sony często wpływają gry, w których czają się usterki, lecz właściciele platform decydują – być może na podstawie dyskusji z Wami, obietnic wydania aktualizacji itp. – że jakość danej gry jest zadowalająca? Czy dobrze to rozumiem? Czy może sam proces certyfikacji jest zbyt jednostronny i nie ujawnił prawdziwych problemów z wydajnością gry na dotychczasowej generacji konsol? Dodam jeszcze trzecie pytanie – skoro każdy zadaje trzy pytania: czy uważacie, że w ogóle możliwe jest uzyskanie akceptowalnej wersji gry na starszych konsolach? Pytam o to jako właściciel PS4, więc mam nadzieję, że odpowiedź brzmi „tak”, ale być może gra jest po prostu zbyt wymagająca i nie da się jej naprawić w stopniu, który gwarantowałby dobre wrażenia na starszych konsolach? Dziękuję.

MN: Pierwsze pytanie dotyczyło priorytetów i przyczyn, dla których – by tak rzec – zignorowaliśmy niedociągnięcia wersji na bieżącą generację konsol. Wynika to raczej – jak już stwierdziliśmy – z faktu, że skupialiśmy się na wydajności wersji na PC i na nową generację konsol. Z pewnością poświęciliśmy zbyt mało uwagi starszej generacji. Nie powiedziałbym, że działaliśmy pod presją – zewnętrzną lub wewnętrzną – by wydać grę w przewidzianym terminie, oczywiście z wyjątkiem zwykłej presji, która zawsze towarzyszy premierom. Nie tu upatrywałbym przyczyn problemu. Jeśli chodzi o proces certyfikacji i działania naszych kontrahentów – tu zdecydowanie odpowiedzialność jest po naszej stronie. Można założyć, że właściciele platform zaufali nam, że problemy zostaną rozwiązane do chwili premiery i nie ulega wątpliwości, że pod tym względem nie wszystko poszło zgodnie z planem. Co do trzeciego pytania – o to, jakie działania będziemy podejmować w związku z wersją na PlayStation i Xbox – zgodnie z tym, co ogłosiliśmy dziś rano, zamierzamy doprowadzić grę do znacznie lepszego stanu, niż obecnie; wiele z tych czynności będzie miało miejsce już w grudniu, natomiast w styczniu i lutym zamierzamy wprowadzić poważniejsze ulepszenia. Podkreślamy zarazem, że nie można oczekiwać, że gra będzie działać równie dobrze, jak na pecetach czy nowej generacji konsol. Tu pragnę wyjaśnić, że nie będzie to kiepska gra – lecz oczekiwania względem jej strony wizualnej lub innych aspektów wydajności nie powinny zakładać, że wszystko będzie takie samo, jak na PC i na nowej generacji. Mimo wszystko jednak będziemy mieli dobrą, grywalną, stabilną grę, wolną od usterek i zawieszek. Taki jest plan.

P3: To ostatnie zdanie jest, myślę, kluczowe. Nie oczekuję, że poprzednia generacja konsol dorówna wydajnością nowej generacji – ale chciałbym móc przejść grę. Dziękuję bardzo.

MN: Będziesz mógł ją przejść. Dziękuję.

P4: Kilka pytań. Po pierwsze – czy nadal zamierzacie aktualizować Waszą strategię w pierwszym kwartale – czy też odsuwacie tę czynność? Drugie pytanie: gra niemal nie była demonstrowana w wersji na starsze konsole. Czy moglibyście wyjaśnić, dlaczego jej nie pokazywaliście? Wydaje mi się, że prezentacje były oparte wyłącznie o wersję PC. Czy moglibyście też powiedzieć coś na temat aktualnego zaangażowania zespołów? W jaki sposób przydzielacie im obecnie zadania? Ile osób pracuje nad Cyberpunkiem, ile nad [grą] mobilną, ile nad nowym Wiedźminem, ile nad DLC, ile nad multiplayerem? Czy w świetle tych wydarzeń zmieniły się Wasze założenia względem alokacji zespołów i czy oznacza to odsunięcie w czasie prac np. nad Wiedźminem 4? Wiem, że nie ogłosiliście tej gry, ale mówiliście, że po ukończeniu Cyberpunka część zespołu zacznie pracować nad nowymi tytułami. Dziękuję.

AK: Jeśli chodzi o aktualizację strategii, to nadal zamierzamy opublikować ją w pierwszym kwartale, zgodnie z planem.

MI: Jeśli chodzi o drugie pytanie – o unikanie pokazywania wersji konsolowej – demonstrowaliśmy grę na konsolach, ale nie na starszej generacji konsol. Przyczyną był fakt, że pracowaliśmy nad ulepszaniem tej wersji do ostatniej chwili i liczyliśmy, że zdążymy na czas. Niestety w konsekwencji gra trafiła do recenzentów dopiero na dzień przed premierą, a więc zdecydowanie zbyt późno, by recenzenci mogli ją porządnie ocenić. Nie było to z naszej strony zamierzonym działaniem; po prostu do ostatniej chwili pracowaliśmy nad usprawnieniami.

AK: Jeśli chodzi o przydział zadań – wszystko toczy się normalnym torem w zespołach, które nie pracują nad Cyberpunkiem. Spokko i zespół GWINTa rozwijają swoje projekty, natomiast zespół Cyberpunka miał w planach pracę nad patchami, co obecnie zapewne pochłonie nieco więcej czasu – lecz jednocześnie działamy na nowych frontach i pracujemy również nad przyszłymi projektami. Dodam jeszcze, że planujemy sezon świąteczny; nasi ludzie są zmęczeni i niezależnie od bieżącej sytuacji i przygotowywaniem aktualizacji, nie mogą nadal pracować w dotychczasowym trybie – muszą trochę odpocząć. Tak czy inaczej silny zespół będzie pracował nad patchami przynajmniej do lutego.

P5: Dzień dobry; mam pytanie dotyczące kosztów. Ogłosiliście, że przychody z pre-orderów zrekompensowały Wam koszty stworzenia gry oraz koszty jej promocji. Czy teraz, po premierze, moglibyście ujawnić konkretne liczby? I drugie pytanie – biorąc pod uwagę pracę wymaganą do naprawienia usterek i innych tego rodzaju problemów – jak to odnosi się do Waszych wydatków na marketing i rozwój gry? Czy moglibyście ujawnić więcej szczegółów? Dziękuję.

PN: Niestety nie jestem w stanie ujawnić kosztów dodatkowych prac, ale z punktu widzenia wydatków patchowanie gry jest bez znaczenia w porównaniu z już poniesionymi nakładami. Ta kwestia jest więc bezdyskusyjna – chcemy naprawić grę; złożyliśmy graczom obietnicę i zrobimy wszystko, by jej dotrzymać. Co do pierwszej części pytania – czy można prosić o jej powtórzenie?

P5: Chodzi mi o poniesione dotychczas koszty rozwoju i marketingu Cyberpunka – czy możecie podać konkretne liczby?

AK: Nie ujawniamy tych danych. Pełne zestawienie naszych przychodów oraz wydatków marketingowych znajdzie się w naszym sprawozdaniu finansowym za czwarty kwartał – przykro mi, ale obecnie nie przedstawiamy prognoz, które by się do nich odnosiły.

P6: Cześć; mam trzy pytania. Pierwsze ponownie dotyczy zwrotów, ale chodzi mi o nieco inną kwestię: zastanawiam się, czy Wasi partnerzy konsolowi – Microsoft i Sony – będą uczestniczyć w finansowaniu zwrotów, czy też wszystkie koszty spadają na was? Drugie pytanie – czy rozważacie zaoferowanie

jakiegoś większego DLC za darmo aby przeciwdziałać rozczarowaniu wśród graczy? Czy myślicie o takiej opcji? I ostatnie – czy moglibyście skomentować ostatni przeciek od Jasona Schreiera o zmianach w polityce premii? Czy premie mające na celu utrzymanie pracowników będą zależne od przychodów z gry, czy też będą to premie w stałej wysokości? To wszystko z mojej strony.

MN: Zacznę od pytania dotyczącego udziału finansowego Microsoftu i Sony w zwrotach. Trzeba wyjaśnić jedną kwestię: Microsoft i Sony mają politykę zwrotów, która obejmuje każdy produkt sprzedawany w ich sklepach. Ukazało się kilka wzmianek prasowych, które sugerują, że taka polityka została wprowadzona specjalnie dla nas, ale to nieprawda: polityki zwrotów są i zawsze były w mocy; w żaden sposób się tu nie wyróżniamy. Każda osoba kupująca jakikolwiek tytuł w sklepie PlayStation lub Microsoftu może zażądać zwrotu pieniędzy – o ile tylko spełnia pewne kryteria związane z czasem lub częstością użytkowania zakupionego produktu. Nasza współpraca z Microsoftem i Sony nie odbiega od uzgodnień dotyczących jakiegokolwiek innego tytułu oferowanego za pośrednictwem tych platform. Chciałbym to wyraźnie podkreślić, bo widzę, że krążą pewne błędne wyobrażenia. Jeśli chodzi o udział finansowy – gdy klient zwraca nasz produkt, otrzymuje zwrot opłaty, którą wniósł w sklepie Microsoftu i oczywiście zmniejszają się też proporcjonalnie przychody, jakie spływają do CD PROJEKTu. Pieniądze nie przechodzą przez nasze ręce; trafiają bezpośrednio do danego klienta – gracza, który zwrócił grę. Wydaje mi się, że to wystarczy jako odpowiedź na pierwsze pytanie. Jeśli chodzi o drugie pytanie – wyjaśniliśmy, jak przedstawiają się nasze działania i polityka wobec graczy; będziemy się tego trzymać. Co do trzeciego pytania – raczej unikamy odnoszenia się do opinii wygłaszanych przez osoby trzecie a dotyczących sytuacji w studio. Dziękuję.

P7: Dziękuję, a jeśli chodzi o zwroty – rynek nie powinien liczyć na informacje dotyczące liczby czy skali zwrotów przed raportem sprzedażowym, który ukaże się w okolicach świąt, czy tak?

AK: Póki co nie jesteśmy tego pewni. Chcemy opublikować dane o sprzedaży przed świętami, ale jeśli chodzi o zwroty – nie wiemy, czy te informacje będą upubliczniane.

P8: Dzień dobry. Moje pytanie dotyczy kształtu gry po optymalizacji, która jest możliwa w lutym – powiedzieliście, że będzie grywalna, ale jakich cen możemy się spodziewać? Wygląda na to, że będzie to mniejsza gra – skoro nie jest w pełni porównywalna z wersją PC. Prosiłabym o komentarz w tej kwestii. I druga sprawa – czy mogliście wydać grę nie uwzględniając starszych konsol, skoro ta wersja nie spełnia oczekiwań?

MN: Nie jestem pewien, czy w pełni zrozumiałem pytanie, jeśli więc odpowiadam na inne pytanie, niż to, które zostało zadane – proszę mnie poprawić. Co do wyglądu gry po optymalizacji: wspominaliśmy już o tym nieco wcześniej podczas tego calla; gra nie będzie się wieszać, poważniejsze usterki zostaną usunięte i zamierzamy też poprawić zarówno wydajność jak i jakość grafiki – te zmiany zostaną wprowadzone stopniowo w ramach serii aktualizacji; ważny patch ukaże się jeszcze w tym miesiącu. W zasadzie gra jest grywalna już teraz – chyba należy to podkreślić, gdyż nie mówimy tu o sytuacji, w której gry nie da się uruchomić lub też rozgrywka jest niemożliwa. W pełni rozumiemy, że wrażenia dalece odbiegają od oczekiwań wielu graczy – przyznajemy, że tak w istocie jest – ale „niegrywalna” sugeruje, że w ogóle nie da się jej uruchomić, co nie jest prawdą. Jeśli chodzi o porównanie z PC – tę kwestię też już poruszaliśmy; nie można na starszych konsolach oczekiwać jakości porównywalnej z tym, co można osiągnąć na PC lub na nowej generacji konsol i nie sugerujemy, że to się zmieni. Nie jestem pewien, czy rozumiem kontekst pytania o różnicę cen.

P8: Czy gra będzie dostępna w tej samej cenie, czy też w lutym wersja na starsze konsole będzie tańsza?

MN: Nie zakładamy obniżek cen. Koncentrujemy się na ulepszaniu gry, by jej nabywcy byli zadowoleni, ale obecnie nie ma mowy o redukcji ceny.

P8: A czy mogliście wypuścić grę –

MN: – bez wersji na starszą generację konsol? Czysto teoretycznie, gdybyśmy podjęli taką decyzję dzień przed premierą, tak, moglibyśmy wypuścić tylko wersję PC, ale – przyznam – nie do końca rozumiem, o co dokładnie chodzi w pytaniu.

P8: Więc możliwa była premiera gry tylko w wersji na nową generację i na PC?

MN: Tu odpowiedź brzmi “nie”: na nowej generacji przygotowujemy zupełnie odrębną wersję gry; nie moglibyśmy więc wkrótce przed premierą „przestawić wajchy”, stwierdzić, że wersja na nową generację jest właściwą wersją konsolową gry, a następnie wydać grę tylko na nowej generacji. Jak zapewne zauważyliście, póki co nie ma wersji dedykowanej na nową generację konsol. Gra działa na nowych konsolach i korzysta z ich większej wydajności, lecz póki co nie dysponujemy wersją na nowe konsole, którą moglibyśmy „odłożyć na półkę”.

MI: Tu Marcin Iwiński; chciałbym dodać jeszcze jedno – *[jakiś czas temu]* podjęliśmy decyzję, że gra ukaże się na dotychczasowej generacji konsol i, jak widać, póki co nie opublikowaliśmy dedykowanej wersji na nowe konsole – ta wersja nie jest jeszcze gotowa. Zamiast tego obiecaliśmy, że każdy gracz, który zakupi grę w wersji na dotychczasowe konsole w przyszłym roku otrzyma darmową aktualizację. Nad tym właśnie obecnie pracujemy i liczę, że ten fakt będzie stanowił dodatkową zachętę dla graczy, by nie rozstawać się z grą: będą mogli uruchomić grę w wersji PlayStation czy Xbox na nowych konsolach; gra zostanie wówczas automatycznie zaktualizowana do wersji next-gen bez jakichkolwiek opłat. Wydaje mi się, że jest to jej zaletą.

P9: Dzień dobry; ja również mam trzy pytania. A więc – wszyscy widzimy, że *[niewyraźnie]* na konsolach rozczarowała, ale może bylibyście w stanie powiedzieć nieco więcej o sprzedaży i komentarzach użytkowników wersji pecetowej? Czy sprzedaż i wrażenia na PC są zgodne z Waszymi pierwotnymi oczekiwaniami? Po drugie – pomijając kwestie związane z wydajnością i stabilnością gry – czy spotkaliście się z reakcjami graczy, które by Was zmartwiły lub zaniepokoiły i skłoniły do dalszej pracy – mam tu na myśli fabułę i rozgrywkę? I po trzecie – wspomnieliście, że za siedem dni ukaże się kolejna aktualizacja. Ciekawi mnie, jakie ulepszenia zostaną w jej ramach wprowadzone; chciałbym wiedzieć, na ile poprawią się wrażenia użytkowników wersji konsolowej przed świętami.

PN: Cześć; Piotr Nielubowicz z tej strony. Jak już wspominaliśmy, początkowa sprzedaż była bardzo mocna – tymi danymi dysponujemy na chwilę obecną. Nadal gromadzimy dane sprzedażowe, zwłaszcza ze sklepów fizycznych, lecz premiera cyfrowa – zwłaszcza na PC – poszła bardzo dobrze, o czym donosiliśmy już w dniu premiery. Jeśli chodzi o wrażenia użytkowników – w wersji pecetowej wyglądają one znacznie lepiej, niż to, z czym zetknęliśmy się na konsolach, lecz gdy wgłębimy się w recenzje gry na PC, zauważamy, że pojawia się tam wiele uwag dotyczących edycji konsolowych; widać więc, że wkradło się tu pewne zamieszanie i trudno jest jednoznacznie rozdzielić poszczególne platformy.

MI: Co do wersji PC – to właśnie tę wersję otrzymali recenzenci; możecie sami zapoznać się z ich opiniami oraz z naszą punktacją w serwisie Metacritic. Warto przy tym zauważyć, że pecety różnią się pod względem konfiguracji i u niektórych graczy mogą występować pewne problemy. Od chwili premiery przypominamy wszystkim o udostępnionych niedawno nowych wersjach sterowników Nvidia – nasza gra ich wymaga, gdyż powstały we współpracy z nami. Ogólnie jednak gra bardzo podoba się użytkownikom pecetów; widzimy dużo pozytywnych komentarzy w ich streamach i ogólnie na tym polu odbiór gry jest pozytywny. Nie twierdzę tu, że gra jest idealna – w tak olbrzymim świecie zawsze będą kryły się jakieś usterki i problemy wynikające z różnic konfiguracyjnych. Jeśli zaś chodzi o wrażenia na konsolach – ostatni hotfix usunął wiele problemów prowadzących do zawieszania się gry; tym razem ponownie skupimy się na crashach i usterkach, które uniemożliwiają prawidłową rozgrywkę. Mam

nadzieję, że jeszcze przed świętami gracze będą mogli w pełni cieszyć się wersją konsolową; oczywiście planujemy też duże aktualizacje w styczniu i lutym – dlatego chciałbym ponownie zwrócić się do graczy z pokorną prośbą, by zaczekali – ich wrażenia na pewno się poprawią.

P10: Dzień dobry. Mam pytanie dotyczące trajektorii sprzedaży i tego, jak często zamierzacie publikować nowe dane – jak dotąd ogłosiliście tylko dane dotyczące przedsprzedaży. Zastanawiam się, w jakich odstępach zamierzacie informować rynek – o ile pamiętam consensus rynkowy zakłada 23 miliony sprzedanych egzemplarzy w tym roku – i wydaje mi się, że ta liczba jest nadal osiągalna, zwłaszcza biorąc pod uwagę duży udział edycji PC, a także wersji na Google Stadia – obydwie te wersje radzą sobie dość dobrze. I druga kwestia: po 3-4 dniach aktywnej gry, czy moglibyście – w kontekście wersji na PC i na Stadia – opowiedzieć, jak prezentuje się aktywność graczy, którzy kontynuują wgłębianie się w fabułę gry? Czy dysponujecie odnośnymi danymi? Jak „wciągająca” jest gra dla użytkowników pecetów? Dziękuję.

PN: Jeśli chodzi o kolejne informacje dotyczące sprzedaży – zamierzamy opublikować zaktualizowane dane przed świętami, a kolejne – w ramach naszych pełnych wyników finansowych, które zostaną zawarte w sprawozdaniu rocznym, w pierwszym kwartale. Póki co nie planujemy dodatkowych aktualizacji. Jeśli chodzi o komentarze dotyczące consensusu – nie komentowaliśmy tych prognoz przed premierą i nie zamierzamy ich komentować również obecnie.

AK: Odpowiem na drugie pytanie. Wrażenia są pozytywne. Z każdym kolejnym dniem od premiery wpływają do nas coraz pozytywniejsze opinie. Zaczęliśmy nisko, ale od tego czasu średnia rośnie. *[niewyraźnie]* był początkowo na poziomie 70, ale obecnie wynosi 79, a jeśli wybrać tylko te osoby, które spędziły w grze 10 lub więcej godzin – aż 85. Im dłużej gra dana osoba, tym więcej czerpie radości z gry – tak przedstawia się nasz feedback w ogólnym ujęciu. Warto też zauważyć, że gdy mowa o wersji na starsze konsole, skupiamy się na opiniach negatywnych, lecz również tutaj otrzymaliśmy mnóstwo pozytywnych ocen, więc całokształt nie jest jednoznacznie zły. Owszem, pierwsze wrażenia były kiepskie – zwłaszcza po szeroko zakrojonej kampanii reklamowej, która koncentrowała się na wersji PC – lecz mamy też coraz więcej usatysfakcjonowanych użytkowników starszych konsol – choć oczywiście wersja PC oferuje lepszą grafikę i płynniejszą rozgrywkę. Jeśli chodzi o dane liczbowe – w przypadku edycji pecetowej mamy do czynienia z milionami graczy. Dziękuję.

P11: Przepraszam, jeśli udzieliliście już odpowiedzi na to pytanie, ale – gdy mówimy o 8 milionach preorderów, czy moglibyście wyjaśnić, jakich wersji dotyczyły? Wersji na nowe konsole, na stare konsole, na PC – jaki jest udział każdej z tych edycji? Przy okazji chciałbym też spytać o Wasze wewnętrzne oczekiwania – jak wyobrażaliście sobie udział poszczególnych kanałów w sumarycznej przedsprzedaży?

MN: Chciałbym się tylko upewnić – chodzi o to, jaki udział miały stare i nowe konsole w 8 milionach preorderów?

P11: Tak; chciałbym się tego dowiedzieć.

PN: Wtrączę się: rozkład przedsprzedaży na wersję PC i edycje konsolowe wygląda następująco: PC – 59%, konsole – 41%. Niestety nie dysponujemy szczegółowymi danymi na temat udziału starszych i nowych konsol, gdyż jest tylko jedno SKU na PlayStation i jeden na Xbox. Nie mamy bezpośredniego dostępu do informacji, w jaki sposób te płyty CD lub edycje elektroniczne są wykorzystywane przez graczy; na jakiego rodzaju maszynach – nowych czy starych konsolach.

P11: Dzięki. A jeśli chodzi o Wasze wewnętrzne prognozy – rozumiem, że nie chcecie komentować consensusu rynkowego dotyczącego spodziewanej wielkości sprzedaży – ale z punktu widzenia

wewnętrznych procesów alokacji zasobów, jakie były oczekiwania względem udziału poszczególnych wersji w całkowitej sprzedaży?

PN: Oczywiście spodziewaliśmy się większego udziału PC w przedsprzedaży – użytkownicy pecetów są zazwyczaj aktywniejsi jeśli chodzi o preordery, zaś udział konsol wzrasta po premierze. Aktualnie monitorujemy sytuację; gra jest na rynku dopiero od trzech dni i póki co dysponujemy danymi dotyczącymi głównie sprzedaży elektronicznej – nadal brak części danych z rynku detalicznego. Jest więc zdecydowanie zbyt wcześnie, by przedstawiać konkretne szacunki i wiarygodne wskazówki w kontekście tego pytania.

P11: Rozumiem kwestię wskazówek, ale staram się zrozumieć Wasz proces alokacji środków finansowych – jaki w tym kontekście był spodziewany udział wersji konsolowych i PC, a wśród konsol – starej i nowej generacji?

MN: Powiedziałbym, że udział wersji PC i konsolowej z grubsza odpowiadał naszym oczekiwaniom. Jeśli chodzi o podział na starą i nową generację konsol – nie podchodziliśmy do problemu od tej strony; rozumieliśmy, że gra ukaże się na starszej generacji i będzie można w nią grać również na nowej generacji, więc z czysto marketingowego punktu widzenia było to stosunkowo mało istotne – mamy potencjalnych klientów w obydwu grupach; nie mamy natomiast wpływu na udział rynkowy nowej generacji. Tak czy inaczej z czysto liczbowego punktu widzenia sprawa nie była szczególnie istotna – nie prowadziliśmy odnośnych analiz, gdyż nie mamy wpływu na wzmiankowane liczby.

P12: Dziękuję za poświęcenie nam czasu. Dwa szybkie pytania. Pierwsze: czy aktualizacje skupiają się wyłącznie na poprawie wydajności i łataniu usterek, czy też dążycie również do usprawnienia rozgrywki – pojawiła się np. krytyka pod adresem AI oraz [niewyraźnie] zachowania postaci. I drugie pytanie: jak Waszym zdaniem będzie prezentował się rozkład przychodów w perspektywie nadchodzącego roku w porównaniu z „tradycyjną” premierą? Przykładowo, wielu graczy może powstrzymać się z nabyciem gry aż zakupią konsolę nowej generacji. Dziękuję.

MN: Co do pierwszego pytania – czy skupiamy się tylko na technikaliach, czy również na elementach rozgrywki, takich, jak AI. Mówiąc szczerze, to dla nas jedno i to samo; z produkcyjnego punktu widzenia problemy związane ze sztuczną inteligencją i zachowaniem postaci stanowią podkategorię usterek; o ile więc mogę udzielić odpowiedzi – owszem, zajmujemy się również tym. Prosiłbym o powtórzenie drugiego pytania.

P12: Jak porównalibyście oczekiwany rozkład przychodów z dystrybucji gry w nadchodzącym roku z bardziej tradycyjną premierą – zważywszy, że wielu graczy może teraz pomyśleć: „poczekam z grą 6 miesięcy albo rok – aż do chwili, gdy kupię konsolę nowej generacji”?

PN: OK, więc przede wszystkim – oferujemy darmową aktualizację dla wszystkich, którzy nabyli grę w wersji na starsze konsole i zamierzają kupić nową konsolę; mam więc nadzieję, że oczekiwanie na nową generację konsol nie będzie dla graczy powodem do powstrzymania się z zakupem gry. Co więcej – rzecz jasna, po przygotowaniu wersji dedykowanej na nową generację konsol, co nastąpi w przyszłym roku, zaoferujemy darmową aktualizację posiadaczom gry, zaś osoby, które nie podjęły jeszcze decyzji o jej zakupie będą mogły nabyć wersję przygotowaną specjalnie z myślą o nowej generacji i wszystkich związanych z nią udoskonaleniach technicznych.

P13: Dzień dobry. Jedno szybkie pytanie – jeśli chodzi o dystrybucję cyfrową na PC, czy moglibyście powiedzieć coś na temat udziału GOG.com w całkowitej sprzedaży? Jak wyglądają te wyniki w porównaniu np. z analogiczną sprzedażą Wiedźmina 3? Dziękuję.

PN: Nie ujawniamy konkretnych danych. Owszem, GOG – nasza wewnętrzna platforma dystrybucji – ma większy udział w sprzedaży Cyberpunka na PC niż statystyczny udział tej platformy w rynku gier – lecz póki co nie podajemy szczegółowych informacji dotyczących udziału w rynku ani sprzedaży realizowanej za pośrednictwem GOGa.

Moderator: Na tym kończymy sesję Q&A. Przekazuję teraz głos naszym prezenterom z prośbą o uwagi końcowe.

AK: Dziękujemy za wzięcie udziału w callu. Pozostańmy w kontakcie – jeżeli mają Państwo dalsze pytania, zachęcam do kontaktu z naszym zespołem IR. Do usłyszenia!