

По мнению разработчика, исправление катастрофического запуска Cyberpunk 2077 стало самым большим достижением CDPR

В новом интервью ведущий дизайнер квестов Cyberpunk 2077, а теперь и помощник геймдиректора грядущего сиквела, рассказал, что, по его мнению, самым большим достижением CD Projekt Red стало исправление неудачного старта Cyberpunk 2077.

Когда игра впервые вышла в 2020 году, критики неоднозначно оценили Cyberpunk 2077. В то время как сюжет, визуальное оформление и геймплей были оценены по достоинству, именно нелепое количество ошибок и глюков испортило запуск игры. Эти ошибки присутствовали на всех платформах, но именно на консолях последнего поколения проблемы с производительностью были наиболее распространены.

Далее Павел Саско отметил, что если бы Cyberpunk 2077 была такой же, как сейчас, на момент запуска, то он «мог бы считать, что The Witcher была самым крупным достижением студии». Но из-за нелегкой борьбы, которая потребовалась для исправления проблем игры, «она действительно кажется более значимым свершением».