

Cyberpunk 2077 так и не получила режим Новой игры+, в отличие от The Witcher 3: Wild Hunt, потому что это «сломало бы саму структуру игры». В разговоре с DualShockers директор квестов Cyberpunk 2077 и помощник директора игры его сиквела Павел Саско дал несколько расплывчатое объяснение того, почему ролевая игра не получила режим Новой игры+ за более чем три года обновлений.

Саско сослался на последнюю ролевую игру Bethesda Starfield и ее систему Новой игры+, которая фактически связана с общей историей и имеет логическое объяснение того, как и почему весь мир сбрасывается, и, по-видимому, предположил, что это единственный вариант для включения механики Новой игры+.

Однако он не стал объяснять, почему в Cyberpunk 2077 не может быть более традиционного способа, который просто позволяет игроку перезапустить историю, сохраняя способности или опыт. Как работала версия системы в The Witcher 3, поскольку она не имела никакой сюжетной связи или объяснения сброса и просто позволяла игрокам снова пройти игру с несколькими дополнениями.

Саско даже признал, что Cyberpunk 2077 была разработана для повторного прохождения, что предполагает, что этот стиль Новой игры+ будет хорошо работать.