



El lanzamiento más esperado de un juego en los últimos años fue el de CD Projekt RED que prometió muchas innovaciones, jugabilidad y un mundo abierto extenso para complacer y agradar a todos los jugadores, si bien hubo demasiado que prometer, mucho que cumplir y demasiado Hype aún cuando se reveló la participación de nada menos que del famoso actor Keanu Reeves.

[SuperData](#) que es la página web por excelencia que evalúa el Mercado Digital de compras de videojuegos ha realizado una investigación acerca del caso de CyberPunk, y es que el resultado es imponente increíble, aún con todas las devoluciones hechas por parte de CD Projekt Red, el título sigue en primer lugar en ventas en Diciembre de 2020 seguido por League of Legends.



*«El principal problema fue tener que mejorar constantemente nuestro sistema de transmisión en el juego para las consolas de la pasada generación. La transmisión es responsable de alimentar el motor con lo que ves en la pantalla, así como la mecánica del juego. Dado que la ciudad está tan llena y el ancho de banda del disco de las consolas de la pasada generación es lo que es, esto es algo que nos desafiaba constantemente».*

[Declaración Oficial de CD Projekt Red.](#)

El error más grande que tuvieron fue subestimar el tiempo y la dificultad general de desarrollo, razón por la cual es que al parecer el ancho de banda de los discos duros de la pasada generación se convierte en un cuello de botella, informan que en sus pruebas no se mostraba muchos de los problemas que experimentaron los jugadores posteriormente, a nivel catastrófico se encontraron muchos Bugs, Glitches y hasta errores en su ejecución. Hasta el 22 de diciembre, Cyberpunk 2077 atesoró un total de 14 millones de copias del juego, donde se incluyen las devoluciones que se efectuaron hasta ese momento, y aún así parece que otros millones de usuarios sigue activo con el juego y esperando por parches y/o Mods para seguir disfrutando del juego que tanto esperaron.