
Creepy Jar - Konferencja wynikowa za III kwartał 2022 r. z dnia 24 listopada 2022 r.
(transkrypcja nagrania)

Krzysztof Kwiatek:

Dzień dobry Państwu. Witamy wszystkich na konferencji wynikowej spółki Creepy Jar S.A. za III kwartał 2022. Po stronie spółki, Pan Grzegorz Piekart - dyrektor finansowy i Krzysztof Kwiatek - prezes zarządu. Standardowo rozpoczniemy od prezentacji wyników finansowych i zajmie się tym Grzegorz, a później zrobimy update produkcji.

Grzegorz Piekart:

To tak w telegraficznym skrócie, co się wydarzyło, jeżeli chodzi o takie kluczowe punkty produkcji w III kwartale. Ukończyliśmy Animal Husbandry. Zostało bardzo dobrze przyjęte - kolejny raz w 25 najlepiej sprzedających się grach na Steamie dzięki temu dodatkowi był Green Hell. Też w III kwartale zrobiliśmy achievement, update, taki dodatkowy updacik, który podłączył achievementy SoA i Animal Husbandry do gry czego, jakby wsłuchując się w głos community tego taki dodatkowy, wcześniej trochę nieplanowany, czy raczej odkładany może bardziej w czasie update zrobiliśmy. Jednocześnie produkcyjnie skupiamy się na ukończeniu building update'u. Również wczoraj wydaliśmy Plant Naming update, także też robimy takie drobniejsze rzeczy w międzyczasie tak zwanym. Kończymy Spirits of Amazonia na PlayStation i Xboxa no i oczywiście kontynuujemy prace nad Chimerą. Także z punktu widzenia takich czysto produkcyjnych rzeczy to to były najważniejsze highlighty.

Z lotu ptaka również wyniki. Jeżeli chodzi o III kwartał, 15 mln przychodów ze sprzedaży, czyli o 6% więcej niż w analogicznym okresie ubiegłego roku. Jeżeli chodzi o sprzedaż na tych naszych głównych platformach, 319 tys. z czego 69 na konsolach, oczywiście brutto to jest sprzedaż. Jeżeli chodzi o zyskowność to EBITDA 10,4 mln - 3% więcej niż w analogicznym okresie w zeszłym roku i zysk netto - 10,8 mln, 19% więcej niż w III kwartale 2021. Na koniec września mieliśmy 78 mln w krótkoterminowych aktywach, czyli w gotówce i w krótkoterminowych papierach i lokatach. Jeżeli chodzi o nakłady na gry, to wydaliśmy w III kwartale milion 600 tys. złotych. To są nakłady na produkcję Chimery i bieżący rozwój Green Hell 'a, które, w porównaniu z zeszłym rokiem w analogicznym okresie było to 900 tys., także tutaj widzimy postęp w związku z większym zespołem, większą ilością rzeczy, które jednocześnie robimy, te wydatki też są wyższe. Jeżeli chodzi o zespół - no na ten moment ponad 40 osób, tak naprawdę dokładniej to 45. Właściwie mamy obsadzone wszystkie kluczowe pozycje, których potrzebujemy na ten moment. Oczywiście, ileś rekrutacji ciągle jest otwartych, natomiast to są takie uzupełniające elementy, które nie są kluczowe. Natomiast, no też w kolejnych kwartałach gdzieś tam już mamy te, te rekrutacje pokończone, także zakładamy, że też w najbliższym czasie troszeczkę nam się ten zespół jeszcze powiększy.

Jak już wspominałem, sprzedaż 319 tys. w ostatnim kwartale. Patrząc od początku roku to jest 968 tys. kopii brutto, na tych trzech największych platformach, czyli PC, Sony i Xboxie. W samym III kwartale przede wszystkim super sprzedaż na PC dzięki Animal Husbandry. Także mamy pierwsze potwierdzenie tego, że, to o czym mówiliśmy, że robienie takich drobniejszych dodatków, bardziej skupionych na nowych mechanikach do Green Hell'a, mniej może na rozwoju story, wydaje się, że są dobrym kierunkiem. Także zobaczymy jeszcze czy potwierdzenie będzie tego na building updacie, ale na dzień dzisiejszy jesteśmy bardzo zadowoleni z tego, co udało nam się osiągnąć.

A propos właśnie osiągnąć, też w III kwartale w tym roku minęło nam 4 lata od kiedy rozpoczęto, rozpoczęła się sprzedaż Green Hell'a, także zrobiliśmy też sobie takie podsumowanie trochę dla siebie, trochę dla Państwa, tak, bo wiele opowiadamy o tym, jaki jest ten nasz model biznesowy, jaka jest nasza strategia, że wprowadzamy grę, a później ją sukcesywnie rozwijamy, zarówno jeżeli chodzi o content jak i o platformy, na których gra się pojawia. No i jakby na potwierdzenie tego, co mówimy, że ten model wydaje się bardzo skutecznym modelem, zrobiliśmy sobie takie podsumowanie właśnie tych ostatnich 4 lat. Tak i w pierwszym roku po early accessie, Green Hell przyniósł 7 mln złotych, w drugim roku 31,8, w trzecim roku 38 mln, no a patrząc 12 miesięcy, które się zakończyły w lipcu tego roku to było 51 mln. Także jest to z naszej perspektywy bardzo mocny argument za tym, że to co robimy ma sens.



I przechodząc do samych wyników finansowych, za 9 miesięcy osiągnęliśmy 43 mln przychodów - to jest 8 mln blisko więcej niż w analogicznym okresie w zeszłym roku i ponad 12 mln więcej niż w analogicznym okresie dwa lata temu. Patrząc na sam III kwartał też on wyglądał bardzo dobrze. Jak już mówiłem, 15 mln złotych. Jeżeli chodzi o źródła przychodów, tutaj wybił nam się z powrotem, jakby zwiększył się udział PC - 52% w przychodach, w porównaniu z 28% na konsolach i 20 to są te pozostałe, czyli Green Hell wydawane przez zewnętrzne podmioty. No i tak jak już wcześniej wspominałem, w dużej mierze ten udział PC to jest, zwiększony udział PC to jest sukces Animal Husbandry.

W skrócie, jeżeli chodzi o rachunek wyników - jak już mówiłem, 15 mln przychodów, zysk z działalności operacyjnej 10,1, koszty operacyjne 4,9. Przede wszystkim są to wynagrodzenia. W wynagrodzeniach przede wszystkim jest to program motywacyjny, w drugiej kolejności usługi obce w kosztach operacyjnych 1,3 mln. Tam głównie, może nie głównie, ale znaczącą pozycją są koszty rozwoju gry, no plus wszelkiego typu koszty administracyjne, które na bieżąco ponosimy. Zysk netto - 10,8. O 19% więcej niż w ubiegłym roku. No tutaj są dwie zalety: przede wszystkim utrzymanie wysokiej rentowności operacyjnej, bo ona jest porównywalna z ubiegłym rokiem, a poprawa tego zysku jest dzięki wzrostowi przychodów finansowych. Tutaj jakby środowisko wyższych stóp pomaga nam dzięki wysokiemu poziomowi środków pieniężnych osiągać dodatkowe przychody. No i też w porównaniu z zeszłym rokiem jakby też stosujemy trochę niższą, już jakby nauczni doświadczeniem, niższą stopę opodatkowania w okresach śródrocznych.

Jeżeli chodzi o bilans to tutaj jakby nic specjalnego się nie działo. Oczywiście, suma bilansowa ciągle nam rośnie. Jest to pochodna, jeśli chodzi o aktywa trwałe wzrostu rezerw na podatek dochodowy. To jest właśnie konsekwencja stosowania IP Box'a. I jednocześnie oczywiście nakłady na produkcję Chimery w tym okresie. One w ostatnim tym kwartale wyniosły one 1,2 mln. Jak już wspominałem, 78 mln inwestycji krótkoterminowych i tam, tak jak mówiłem, środki pieniężne, lokaty bankowe plus krótkoterminowe obligacje, które mieliśmy na koniec ubiegłego kwartału. Jeżeli chodzi o stronę pasywów, no to tutaj dominują ciągle kapitały własne. Ponad 90% sumy bilansowej to są kapitały własne, w dużej mierze skumulowane zyski. Jeżeli chodzi o zobowiązania, no to tutaj wzrost w głównej mierze wynikający z zobowiązań publiczno-prawnych, czyli jakby bieżącego podatku dochodowego. No w związku z dobrymi wynikami również nam to zobowiązane wykazywane w bilansie w okresach śródrocznych nam również rośnie.

No i gotówka, już trochę wspomniana, ale jakby te mimo wszystko przejdźmy przez to sprawozdanie. Przepływy pieniężne no w dużej mierze wyglądają dużo lepiej niż w ubiegłym roku. Jeżeli chodzi o przepływy z działalności operacyjnej, wygenerowaliśmy 19 mln złotych. To jest pochodna zysku, jak już mówiłem, 10,8 mln i korekty 8,2. Wśród tych korekt najważniejsza tak naprawdę zmiana stanu należności. To są w tym kwartale zapłacone należności przede wszystkim przez Incuvo, związane z wysoką sprzedażą jeszcze w II kwartale wersji VR'owej. Także tutaj te należności wysokie wróciły do takiego trochę naturalniejszego poziomu. Także, tak jak już mówiłem, 19 mln z działalności operacyjnej. W działalności inwestycyjnej mamy takie ważne to są nakłady, tak naprawdę na gry i to jest 1,2 mln plus 600 tys. pozostałych nakładów na środki trwałe i wartości niematerialne. No i plus tutaj są transakcje wykazywane zarówno w wpływach jak i w wydatkach dotyczące tych krótkoterminowych obligacji, tak. W tym okresie nabyliśmy tych obligacji 15,7, a wpływy wyniosły 8 mln złotych. Działalność finansowa jest z grubsza pomijalna, tam są tylko drobne odsetki dotyczące zobowiązań leasingowych. I to by było na tyle jeżeli chodzi o dane finansowe, także dalej już Krzysztof opowie o tym co się u nas na bieżąco dzieje.

Krzysztof Kwiatek:

Tak więc, proszę Państwa - update produkcyjny. Zaczniemy od Green Hell'a. Oczywiście, nie ustajemy we wspieraniu tego projektu. Tak jak Grzegorz wspomniał, minęły 4 lata. Wciąż świetnie się sprzedajemy i nie widzimy de facto, żeby projekt miał się kończyć. Jeśli chodzi o III kwartał, to tak jak było wspomniane, czyli Animal Husbandry. Później skupiliśmy się na hot fix'ach uzupełniających ten duży dodatek. W międzyczasie poszły achievements, no i w tym tygodniu Plant Naming patch. I w tym momencie jakby jesteśmy, kończymy już produkcję building update'u. Na początek grudnia zaplanowaliśmy sobie testy publiczne. Nazwalismy sobie tę formułę PUB, czyli Pre-update beta. Chcielibyśmy po prostu wyjść troszkę szerzej z testami tej wersji



przedreleasowej do graczy do community. Widzimy po naszych social mediach, że są duże oczekiwania w związku z building update’em. Ludzie czekają na to, więc staramy się zrealizować ten projekt jak najlepiej. A do tego, jakby całe te testy publiczne są dla nas też takim trochę wdrożeniem do tego co chcielibyśmy uruchomić już pełną parą przy okazji Chimery. Czyli teraz sobie testujemy jakby nowy model, żeby testować nasze produkcje wewnętrznie, ale też publicznie i chcielibyśmy mocno przetestować to, tak, żeby Chimera na tym jak najbardziej skorzystała. No i jeśli chodzi tutaj o jakąś datę wydania tego dodatku, no to mocno, mocno się skupiamy na tym, żeby to był styczeń. Jest to dla nas historycznie bardzo dobre okienko wydawnicze i na razie no wszystko wskazuje na to, że uda się nam zmieścić. Jeśli chodzi o konsole, no to w zasadzie prace jako takie po stronie dev’u się już niemalże zakończyły. Jesteśmy w trakcie wprowadzania ostatnich bugów, szukania, testowania, co jeszcze można poprawić. Natomiast to są już naprawdę pojedyncze rzeczy. Mamy w planie, na przełomie listopada i grudnia ruszyć z buildem certyfikacyjnym. Natomiast nie spodziewamy się tutaj, że jakby będzie potrzebny taki standardowy proces certyfikacji. Liczymy na to, że tak samo jak poprzednie dodatki, będą potraktowane one jak tak zwane rapid patch. No i w grudniu chcielibyśmy wydać SoA 3 na konsole.

Przechodząc do Chimery, tutaj możemy sobie to podzielić na jakby dwa punkty. Po pierwsze - produkcja. No więc jesteśmy, realizujemy nasze plany produkcyjne. Zbliżamy się do tego milestone’a dużego, którym będzie alpha build. Będziemy go też mieli w grudniu, także tutaj idzie wszystko zgodnie z założeniami. Na bieżąco analizujemy feature’y i filary Chimery, które już mamy w tym momencie dostępne i które chcemy jeszcze dopracować do alphy. No i wyciągamy już jakieś wnioski, bo tak naprawdę to cały czas pracujemy, obserwując te nasze mechaniki i założenia. Staramy się znaleźć taki najlepszy balans pomiędzy tymi filarami i feature’ami, który mógłby tę Chimerę określić. I na początku po ograniu tego builda, na początku przyszłego roku będziemy chcieli zastanowić się nad scope’em jaki Chimera będzie miała do early accessu i właśnie jak dokładnie, jaką wagę dać poszczególnym mechanikom gameplay’owym.

I teraz przejdźmy to marketingu, więc CGI, teaser CGI i Key Art zgodnie z planem zostaną zrealizowane w grudniu. Natomiast, zdecydowaliśmy się troszkę, znaczy no nawet nie troszkę, zdecydowaliśmy rozszerzyć ten zakres materiałów marketingowych o stronę Steamową, o stronę internetową produktu i o social media. I to wszystko ma służyć temu, żeby już po tym releasie tych materiałów Chimera była łatwiej dostępna dla wszystkich, którzy będą chcieli ją znaleźć, żeby w internecie od razu było dużo materiałów i informacji na temat samej gry, żeby to wszystko było łatwiejsze do zrozumienia dla graczy, w którą stronę ten projekt zmierza. No i będzie do dla nas start budowy community tak naprawdę wokół Chimery. No i to wszystko powoduje, że jakby uwolnienie tych materiałów nie nastąpi w grudniu. Nastąpi wtedy, kiedy uznamy, że cały ten scope, który stworzyliśmy już jest wystarczający i w I kwartale 2023 roku chcemy podjąć decyzję, kiedy jest dla nas najlepsze okno. No nie mamy tu takiej presji czasowej, bo najważniejsze jest dobro projektu i to, że jak ten marketing zostanie rozpoczęty, to żeby to było kompletne na moment uwolnienia tych materiałów. I tutaj jakby chcielibyśmy doprowadzić ten wątek do końca, tak, żebyśmy wszyscy mieli świadomość, że zrobiliśmy wszystko, co należy i możemy rozpocząć tę kampanię i dalej ją kontynuować. I to wszystko jeżeli chodzi o update produkcyjny, także dziękujemy za uwagę i przy okazji chcielibyśmy zaprosić na chat inwestorski, który się odbędzie o godzinie 13.

Grzegorz Piekart:

Teraz, rozumiem, sesja pytań i odpowiedzi, także czekamy na pytania.

Krzysztof Kwiatek:

“Czy spółka rozważa odsłonę Chimery na jednym z dużych eventów branżowych?”

Tak, bierzemy to pod uwagę. Pilotujemy to cały czas. Mamy jeden z takich eventów na oku, on na pewno by pomógł. Natomiast nie jest to też takie jakby zero jedynkowe, że musimy się gdzieś koniecznie w jeden z tych terminów wpasować. Z naszej perspektywy najistotniejszym wydaje się, żebyśmy ten zakres, który sobie ustaliliśmy, żeby on był pełny i skończony.



Grzegorz Piekart:

“Czy są Państwo zadowoleni z aktualnej sprzedaży GH w IV kwartale?”

Zadowoleni jesteśmy, tak. Na ten moment ta sprzedaż wygląda okej. Jakby, zawsze ostrożnie mówimy o wynikach, które są jeszcze nie ogłoszone, więc pewnie postawilibyśmy przecinek, jak nie kropkę. Natomiast, generalnie no nasza sprzedaż jest pochodną tego, ile jest wydarzeń, jakie są wydarzenia na poszczególnych platformach, gdzie jesteśmy w stanie skorzystać z możliwości obniżania cen. Także, to jest na pewno w dużej mierze jakiś element do obserwowania, jeśli Państwo byście chcieli wiedzieć, co się dzieje z naszym produktem. Także, październik pod tym kątem wyglądał trochę słabiej. No teraz jakby wchodzimy w sezon najróżniejszych na koniec roku wyprzedaży i eventów na poszczególnych platformach, także zakładamy, że to powinno mieć pozytywne przełożenie również na Green Hell’a.

“Czy spółka planuje podzielić się swoimi zyskami z tego roku ze swoimi akcjonariuszami?”

No w ubiegłym roku przyjęliśmy dobre praktyki, które regulują dobre praktyki spółek notowanych na GPW, które regulują ten element. Jakby zakładają, że w ramach dobrych praktyk, spółki dzielą się swoimi zyskami z akcjonariuszami, więc wydaje się, że dopóki te zyski będą, to raczej tę praktykę będziemy kontynuowali, bo nie widzimy powodu, żebyśmy mieli tego nie robić. Natomiast, oczywiście, co do samych poziomów to najpierw ten zysk musimy poznać na koniec roku, a później będziemy pewnie, jeżeli chodzi o rekomendacje dla walnego zgromadzenia, myśleli jaka to miała być kwota. No i na koniec to jest oczywiście decyzja walnego zgromadzenia.

Krzysztof Kwiatek:

“Czy dodatki takie jak Animal Husbandry i building update pojawią się na konsolach?”

Pojawią się. Takie mamy plany. Mamy plany, żeby się pojawiły na PS4. Oczywiście, każdy dodatek jest dla nas dodatkowym wyzwaniem i dla teamu portującego. Natomiast jak do tej pory udało się nam poradzić z SoA. Tak jak wspominaliśmy, SoA 3 będzie miało premierę w grudniu i już zaczynamy pracować nad Animal Husbandry. Chyba tutaj jakby nie ma co wspominać jeszcze o PlayStation 5 w tej perspektywie, bo jesteśmy zfokusowani na czwartej generacji.

Grzegorz Piekart:

Generalnie chcemy to zrobić na te stare generacje, natomiast no przy każdym dodatku bardzo patrzymy, czy to jest jeszcze możliwe jak już naprawdę dotrzemy do tej ostatecznej ściany, bo pewnie już kilka ścian przebiliśmy po drodze.

Krzysztof Kwiatek:

No właśnie o to chodzi.

Grzegorz Piekart:

W tym zakresie jak już dotrzemy do takiej, która będzie nieprzebijalna, no to pewnie trzeba będzie przejść na obecne generacje.

“Prośba o update oczekiwanego budżetu deweloperskiego Chimery - ile budżetu do early access, a ile docelowo do finalnej wersji? Czy budżet w waszych docelowych założeniach zmienił się w przestrzeni 2-3 ostatnich kwartałów?”

Generalnie budżet produkcyjny do early accessu, i to jest jedyny, który na jakby dzień dzisiejszy szacowaliśmy, przy czym to było już jakiś czas temu, to jest ciągle te 10 mln, o których wspominaliśmy. Na ten moment przeszacowania tego budżetu jeszcze nie robiliśmy. Nie mamy też przeszacowania do finalnej wersji, bo to to o



czym wcześniej mówiliśmy. Z naszej perspektywy trochę nie ma czegoś takiego jak finalna wersja. Tak jak Green Hell - też nie można powiedzieć, co to jest finalna wersja tego Green Hell'a...

Krzysztof Kwiatek:

I kiedy ta finalna wersja będzie.

Grzegorz Piekart:

I kiedy ona będzie, tak. Bo my ciągle chcemy nad tym projektem pracować i nad tym produktem pracować, tak. Jakby w uzupełnieniu tego, co powiedzieliśmy, czyli, że zarobiliśmy przez 4 lata, czy uzyskaliśmy na przestrzeni 4 lat sprzedaży Green Hell'a 128 mln. Przy czym do early accessu ta gra kosztowała, jeśli się nie mylę, 2,2 mln złotych. A na koniec lipca, czyli na ten moment, który liczymy te 128 mln przychodów, już na jej wsparcie i rozwój wydaliśmy 13,9 jeśli dobrze pamiętam. Więc jakby, zarówno oczekiwania co do wielkości projektu i docelowej, finalnej wersji są na dzień dzisiejszy nieznane. Tak samo docelowy budżet też jest nieznany, no bo my zakładamy, że tę grę będziemy przez wiele lat wspierali, tak. I oczywiście miejmy nadzieję, że z porównywalnym lub jeszcze lepszym sukcesem niż w przypadku finansowym, też m.in. jak w przypadku Green Hell'a. Natomiast, oczywiście no nie jesteśmy ślepi na to, co się dzieje w zakresie kosztów, tak. No, bo to, że one rosną, to wszyscy są tego świadomi, więc no może się okazać, że te 10 mln do early accessu się zmieni. Natomiast, to pewnie wszystko ma swoją kolejność. Na dzień dzisiejszy robimy alpheę. Jak określimy scope tego early accessu ostatecznie to pewnie to będzie taki moment, żeby sobie ten budżet ewentualnie zweryfikować. Jeśli go zweryfikujemy, to na pewno na poziomie którychś materiałów po drodze również z Państwem się tą informacją podzielimy.

Krzysztof Kwiatek:

"Czy decyzja z opóźnieniem materiałów z Chimery związana była tylko ze zmianą koncepcji marketingowej, czy również z postęпами produkcji czy innymi kwestiami?"

Tak naprawdę tylko ze zmianą koncepcji marketingowej, dlatego że produkcja idzie sobie swoim torem. Jak to produkcja gier, ma po drodze bardzo dużo różnych wyzwań i oczywiście gdzieś tam koncepcja samej gry cały czas się rodzi tak jak w przypadku Green Hell'a. Kiedy jeszcze na 2 miesiące przed early accessem potrafiliśmy pewne rzeczy usuwać albo dodawać, więc tutaj jakby jest to niezależne. Natomiast, no gdzieś po drodze doszliśmy do wniosku, że sam CGI i KeyArt. Po prostu ludzie, którzy zostaną... gracze, którzy zainteresują się tym projektem powinni mieć możliwość po obejrzeniu CGI'a, mieć możliwość znalezienia większej ilości informacji o tej grze, tak żebyśmy mogli zacząć sobie budować już to community i uznaliśmy, że sam CGI, który by został pokazany podczas jakiegoś eventu no nie do końca spełniałby nasze oczekiwania, jeśli chodzi o, powiedzmy, zakres naszego wejścia z marketingiem.

"Czy przy testowaniu Chimery, spółka zamierza wspomóc się zewnętrznymi firmami?"

Nie, dlatego, że my wiedząc jaki model produkcji obraliśmy, czyli to, o czym przed chwilą Grzegorz wspominał. Także, early access to jest tylko punkt startowy projektu. Start w maratonie, a właściwy maraton trwa później przez następne lata, zupełnie nie wiedząc, kiedy będzie finał, tak, bo, no nie wiem. Teraz mamy Green Hell'a i wydaliśmy, znaczy zbliżamy się do update'u, który będzie dodawał budowanie domów na drzewach. Pewnie nawet rok temu nikomu nie przyszło do głowy, że taki update wyjdzie, więc tutaj tego sufitu końcowego, punktu końcowego nie ma. I w związku z tym jaki mamy model, no to my jednak mocno rozwijamy ten nasz dział testerski. No jest to tak naprawdę jeden z większych działów w naszej firmie.

Grzegorz Piekart:

Jeśli nawet nie najliczniejszy.



Krzysztof Kwiatek:

Dokładnie. Tym bardziej, że mamy jeszcze konsolę, mamy bieżący rozwój projektu. Nasz zespół testerski testuje też Chimere. Przecież mamy mniej więcej raz na miesiąc/dwa kolejny milestone wewnętrzny Chimery, który też jest testowany, więc tutaj musimy być mocno samowystarczalni w tym zakresie i mieć ludzi jakby wewnętrznie wyszkolonych pod jakby rodzaj projektów, jakie robimy, tak. Ciężko jest czasami zlecić taki projekt na zewnątrz. A druga sprawa to jest to, o czym wspominałem wcześniej, czyli nasze public testy i tutaj też chcemy się mocno wspomóc graczami i rozwinąć ten system testowania publicznego, bo to jednak jest dużo większy scope. Wtedy taki projekt potrafi być przetestowany przez nasz zespół i przez kilka tysięcy osób na zewnątrz i jakby żadna firma zewnętrzna nam tego nie da.

“Kiedy możemy spodziewać się beta testów Chimery już z udziałem graczy? Jakie będą kolejne milestone’y produkcyjne po wersji alpha?”

No tutaj o beta testach Chimery to jeszcze ciężko mi mówić, bo na razie jesteśmy w przededniu alfy, po której sobie określimy zakres produkcji i które z feature’ów do chcemy jakiego stopnia zrobić do early accessu. Także te jeszcze beta testy Chimery z udziałem graczy to jakaś tam daleka przyszłość. Natomiast jakie będą kolejne kluczowe milestone’y produkcyjne po wersji alpha... No chyba najważniejszym będzie sprawdzenie tego builda i stworzenie planu, co dokładnie wchodzi do early accessu. Natomiast ten plan zawsze obejmuje feature’y, które będą się rozwijały po early accessie, no bo oczywiście to, co będzie dostępne w early accessie to będzie początek dopiero wieloletniej pracy nad Chimere i rozwijaniem tego produktu. Więc myślę, że tutaj gdzieś w I kwartale my sobie dokładnie te milestone’y, te kroki do early accessu ustalimy, więc bardzo prawdopodobnie na jakiejś konferencji z Państwem, która się odbędzie w przyszłym roku i będziemy w stanie przekazać takie informacje, jak sobie tę produkcję chcemy poukładać.

“Czy zarząd bierze pod uwagę start prac koncepcyjnych wczesnego prototypu Green Hell 2 w przyszłym roku?”

No to jest trudne pytanie, dlatego że my cały czas mamy to z tyłu głowy. Natomiast no nie chcemy też rozpraszać tutaj naszych sił zespołu, bo mamy w tym momencie 2 duże projekty na głowie. Jest to Green Hell 1 i Chimera, więc tutaj nie chcielibyśmy jeszcze sobie wrzucać na ten moment Green Hell’a 2, no bo to by się odbiło gdzieś kosztem chociażby Chimery. Natomiast, no rozmawiamy o tym cyklicznie, zastanawiamy się jak uruchomić ten projekt tak, żeby nie był na kursie kolizyjnym z Chimere, ale jednak, żeby jakieś prace koncepcyjne postępowywały.

Grzegorz Piekart:

“Jak budżetujecie sobie przyszły rok? Czy zakładacie spadek wpływów z GH zgodnie z cyklem życia starzejącego się produktu czy nie widzicie uzasadnienia dla takiego podejścia?”

Tak jak mówiłem, ostrożnie bardzo się wypowiadamy. My nie dajemy nigdy guidance’u na kolejne okresy. Na ten moment jeszcze nie mamy też, tak zupełnie szczerze, budżetu. Dopiero to będziemy robić w najbliższych dniach czy tygodniach na przyszły rok. Natomiast to jest bardzo trudne również dla nas. To, co już pokazywaliśmy przed chwilą, mając możliwość jakby rozwijania tego produktu, wychodzenia na nowe platformy no to to nie jest takie jednoznaczne, że to jest starzejący się produkt, tak koniec końców, tak. My go chcemy rozwijać, patrząc też na konkurencyjne produkty z tego obszaru e-survivalu. No tamte gry też są wiele, wiele lat wspierane dużo dłużej niż Green Hell i widać, że to działa. Także, szczerze nie mamy jeszcze... Oczywiście, na pewno elementem jakimś jest to, że no nie została nam już chyba żadna znacząca platforma, na którą moglibyśmy Green Hell’a wydać, co oczywiście zawsze jest takim jednorazowym boostem dla sprzedaży. Natomiast, z drugiej strony, patrząc na PC’ta, który znowu jest trochę inną platformą niż pozostałe, bo sam w sobie technologicznie się rozwija i zmienia, ale no udaje nam się tak naprawdę na tej platformie, na której jesteśmy najdłużej też osiągać coraz lepsze, tak, rok do roku. Więc z tego punktu widzenia chyba nie ma na ten moment jednoznacznej odpowiedzi. To w dużej mierze będzie zależało od tego, jak nam się udadzą te dodatki, które planujemy na przyszły rok.



Krzysztof Kwiatek:

Green Hell jest wciąż jedynym survivaliem, symulatorem przetrwania w dżungli amazońskiej, więc to też powoduje, że ten projekt nie starzeje się tak szybko, bo nie do końca ma bezpośrednią konkurencję. Jeśli chcemy sobie przetrwać w Amazonii to wciąż Green Hell jest jakby pierwszym wyborem. A ze względu właśnie na to, że jakby liczby, sprzedaż cały czas są super - jesteśmy bardzo zaskoczeni, że tak to dobrze idzie - to nawet mamy takie pomysły, że być może warto by było odświeżyć Green Hell'a graficznie, technologicznie, żeby zyskał drugą młodość też pod tym względem. Bo często jest tak, że gracze mogą mieć problem ze starzejącym się produktem właśnie od tej strony technologicznej, od strony wyglądu gry. Wiadomo, że technologia gdzieś postępuje do przodu, więc tutaj też mamy jeszcze pole do działania, żeby Green Hell'a pod tym względem odświeżyć. I żeby ktoś, kto patrzy, że ta gra została uruchomiona, ten projekt został uruchomiony 4 lata temu, a jest cały czas update'owany. Także technologicznie to on może być traktowany cały czas jako projekt młody.

"Jakie macie przemyślenia co do perspektyw metawersum branży gier? Jakie są plany gier na VR?"

Co do perspektyw metawersów w branży gier to nie wiem, czy my mamy jakieś przemyślenia.

Grzegorz Piekart:

Nie, nie mamy.

Krzysztof Kwiatek:

Chyba niespecjalnie o tym myślimy po prostu. Jakie są plany gier na VR? Tylko nie wiem, czy plany gier na VR, jeśli chodzi o nasze produkcje czy ogólnie jak na to świat patrzy. No ciężko mi, nie wiem, Grzegorz, powiedzieć coś na temat tego, jak ten VR się będzie rozwijał.

Grzegorz Piekart:

Pewnie możemy bardziej ze swojego ogródka powiedzieć. No na ten moment, dla nas sama premiera Green Hell'a na VR była zdecydowanym sukcesem. Także my jesteśmy zadowoleni z tego co tam się udało dotychczas osiągnąć. Mamy nadzieję, że Incuvo będzie ten produkt dalej rozwijało, tak, dzięki contentowi, który produkujemy, a i też na tej platformie będzie to long seller, jak na pozostałych. Natomiast jeżeli chodzi o same perspektywy, to też trudno nam się tak jednoznacznie wypowiedzieć. To decyzje zapadają na bardzo wysokim poziomie. Zobaczymy tak naprawdę. Na dzień dzisiejszy, Microsoft, przepraszam, Meta na ten moment w tę platformę zainwestowało. Dzięki temu zakładam, że Green Hell też się załapał na tę pozytywną falę wsparcia i rozwoju tego rynku. Natomiast jak to będzie wyglądało...

Krzysztof Kwiatek:

Czy VR będzie rozwijany...

Grzegorz Piekart:

Jak to będzie wyglądało w przyszłości to zobaczymy, bo jedną decyzją pewnie Marka Zuckerberga ta historia może się skończyć i jakby na to nie mamy kompletnie wpływu. No mamy nadzieję, że tak nie będzie, bo pewnie fajnie też by było Chimerę na VR zrobić, ale to jest naprawdę odległa historia na dzień dzisiejszy. Jeszcze wiele rzeczy się może wydarzyć.

Krzysztof Kwiatek:

Tak. Ale sam Green Hell na VR jest dla nas ciekawym obiektem do obserwacji właśnie pod kątem Chimery.

"Czy powinniśmy się spodziewać podobnej ilości nowego contentu, dodatków do Green Hell'a w 2023 roku vs. w '22?"



Tak. Tutaj nasze plany się nie zmieniają. My jakby staramy się z naszej strony pracować i wspierać Green Hell'a jak możemy, więc gdzieś wkrótce, na początku roku pokażemy roadmapę na przyszły rok. Natomiast, generalnie nasze plany się nie zmieniają i myślę, że przyszły rok będzie pod kątem update'ów i wspierania projektu bliźniaczy do tego. Tak, zarówno na PC jak i na konsolach, no bo wszystkie update'y, które lądują na PC'ie też chcielibyśmy przełożyć na konsole, więc tutaj się wiele nie zmieni.

Grzegorz Piekart:

"Czy widzicie jakieś istotne różnice w cyklu życia Green Hell na poszczególnych platformach?"

Istotnych pewnie nie, natomiast rzeczywiście jakaś specyfika następuje. Tu pewnie najłatwiej jest nam porównywać PC'ta z konsolami. No tak jak już trochę wspomniałem - PC ma to do siebie, że tam baza tego sprzętu ona sama sobie gdzieś tam ewoluuje, w kierunku tych najnowszych rozwiązań, więc tak jak my dokładamy ten content i gdzieś tam ta gra, powiedzmy, staje się trochę cięższa, to to graczy PC'towych tak to nie rusza i dzięki temu rzeczywiście świetnie nam to wszystko na PC'ie idzie. No to, co mówimy - konsole starej generacji troszeczkę, czy nawet zdecydowanie gorzej sobie z tym contentem naszym radzą. Mamy przed sobą jeszcze obecne generacje, więc tak naprawdę wtedy będziemy już zupełnie mądrzejsi jak to wygląda. No gdzieś tam w tle jeszcze jest Switch, który też już jest stosunkowo długo jako platforma. No tam już w ogóle zupełnie innym cyklem to działało, bo ponad 2 lata jest Green Hell, gdzie nie był w ogóle update'owany, a mimo wszystko jakby ciągle bardzo, może nie bardzo istotne, ale na pewno satysfakcjonujące nas przychody generuje. Jeżeli chodzi o VR'a to pewnie jest trochę za krótko, natomiast my sobie takie testowo gdzieś tam też porównania robimy. To jednak, patrząc na pierwsze kilka miesięcy na każdej platformie to z grubsza one zawsze wyglądają prawie tak samo. Korelacja jest tam naprawdę bardzo, bardzo wysoka. Później zaczyna się to rozjeżdżać, bo są w różnych okresach przeceny, są w różnych okresach dodawany nowy content, ale takich bardzo, bardzo istotnych różnic pomiędzy tymi platformami nie widać. Przy założeniu, że uda nam się zrealizować te wszystkie działania rozwojowe, czyli next geny i tym podobne rzeczy też zakładamy, że jeszcze tam naprawdę Green Hell dość długo może pożyć.

Krzysztof Kwiatek:

Tak, ja myślę też, że dosyć ciekawe z naszego punktu widzenia jest obserwowanie jak sobie Green Hell radzi na dużych konsolach. Bo trzeba pamiętać, że jakby cofając się jeszcze kilka lat wstecz, duże konsole były raczej dedykowane projektom Triple A, większym produkcjom, więc takie gry jak Green Hell i cała fala Indie, czy powiedzmy Premium Indie, to jest temat stosunkowo młody, świeży na dużych konsolach, więc też właśnie jest to dla nas dosyć ciekawe zjawisko jak tego typu projekty sobie teraz radzą i w którą stronę to będzie szło. Zakładamy raczej, że będzie to szło w stronę podobną do Steamowej, czyli jednak te gry, które nie są Triple A'ami przyjmą się i jakby te platformy dostrzegą potencjał duży, sprzedażowy w tego typu produkcjach i też w ich promowaniu, bo tutaj jest chyba taki klucz.

Grzegorz Piekart:

Dobrze. Rozumiem, że to było ostatnie pytanie, także bardzo dziękujemy. Zapraszamy, jak już mówiliśmy, na chat inwestorski o godzinie 13, a na ten moment to chyba wszystko, tak?

Krzysztof Kwiatek:

Tak, tak. Dziękujemy.

Grzegorz Piekart:

Bardzo dziękujemy, jeszcze raz. Do widzenia.

