

Transkrypcja konferencji wynikowej Creepy Jar S.A. za rok 2023

Krzysztof Kwiatek:

Dzień dobry Państwu. Zapraszamy wszystkich na konferencję wynikową za rok 2023 dla spółki Creepy Jar. Po stronie spółki standardowo zarząd, czyli Grzegorz Piekart i Krzysztof Kwiatek. Zaczniemy od części finansowej i tutaj Grzegorz zabierze głos, a później ja opowiem Państwu o części produkcyjnej.

Grzegorz Piekart:

Jeszcze raz dzień dobry, witamy na naszej prezentacji wynikowej za 2023 rok. Jeżeli chodzi o podsumowanie produkcji w ubiegłym roku to wydaliśmy łącznie pięć dodatków do Green Hell'a - naszego flagowego ciągle produktu. To były: Building Update w styczniu 2023, Storage and Transportation w sierpniu oraz dodatek fortyfikacje, który miał premierę w grudniu. Jeszcze uzupełnieniem tego dodatku był również dodatek 19 - Flamekeeper, który wydaliśmy już w styczniu bieżącego roku. Oprócz tego, na konsole wydaliśmy dodatki Animal Husbandry i Building Update. No i oczywiście kontynuowaliśmy pracę nad StarRupture, i o tej produkcji będziemy opowiadali w dalszej części naszej prezentacji. Jeżeli chodzi o te jakby przełożenie tych prac na nasze wyniki. Osiągnęliśmy w zeszłym roku przychody ze sprzedaży 37,5 miliona złotych, to było 32 procent mniej niż w rekordowym 2022 roku. Jeżeli chodzi o EBITDA to było 17,1 miliona i o 46 procent mniej niż w 2022, i zysk netto 18,3 miliona. O połowę mniej niż 2022 roku. Sprzedaż liczona w kopiach brutto na naszych trzech kluczowych platformach, czyli peccie i Steamie, czy w ramach pc'ta - na Steamie, PlayStation i Xboxie To było jeden milion i 90 tysięcy kopii. Na koniec ubiegłego roku mieliśmy ponad 79 milionów złotych w krótkoterminowych aktywach finansowych. To były środki pieniężne, lokaty i krótkoterminowe papiery wartościowe. Właściwie obligacje. W ubiegłym roku wydatkowaliśmy na produkcję gier, czyli StarRupture i Green Hell'a łącznie 12,6 miliona złotych. To jest znacząco więcej, blisko dwukrotnie więcej niż w 2022 roku, kiedy to wydaliśmy 6,9 miliona złotych na produkcję. No jest to pochodna w dużej mierze wzrostu naszego zespołu. Zespół, na koniec ubiegłego roku liczył 66 osób, to jest ponad 1/4 więcej niż na koniec 2022 roku. W większych szczegółach, jeżeli chodzi o dane sprzedażowe. Tak jak mówiłem, 1,09 miliona kopii na głównych platformach. Z czego 841 000 kopii brutto na peccie i blisko 250 000 kopii Green Hell'a na Sony PlayStation i Microsoft Xbox. I też w zeszłym roku, w październiku przekroczyliśmy kolejny taki duży kamień milowy, 5 milionów kopii brutto właśnie na tych trzech platformach sprzedanych. Jeżeli chodzi o sprzedaż w poszczególnych kwartałach i jej strukturę. W czwartym kwartale osiągnęliśmy 8,5 miliona złotych przychodów. To było mniej niż w poprzednim kwartale, ale za to więcej niż w drugim. Także jakieś tam ruchy, te które podejmujemy, jeżeli chodzi o dodatki, widać, że jednak jakieś przełożenie pozytywne udaje nam się generować. Czyli w tych kwartałach, w których dodajemy jakieś znaczące dodatki te przychody są znacząco wyższe i udaje nam się jakoś ten trend spadkowy sprzedaży, związany ze starzeniem się samego produktu powstrzymać i hamować. Jeżeli chodzi o udział poszczególnych platform to 52 procent przychodów osiągnęliśmy na peccie. Dwie duże konsole, czyli PlayStation i Xbox odpowiadały za 32 procent przychodów. I pozostałe 16 procent to były przychody z naszych wersji Green Hell'a na Nintendo Switch i platformy VR, za które są odpowiedzialne zewnętrzne podmioty i które wersje powstają w oparciu o licencję przez nas udzieloną. Jeżeli chodzi o stronę kosztową, koszty wzrosły o 12 procent. Wśród tych kosztów największe pozycje to

były usługi obce i wynagrodzenia. W wynagrodzeniach kluczowym elementem jest program czy koszt związany z programem motywacyjnym. W czwartym kwartale zeszłego roku rozpoznaliśmy koszty z tego tytułu za cały ubiegły rok w kwocie 4,5 miliona złotych. Gdzie w roku 2022 to było 7,1 miliona jeszcze w ramach tego poprzedniego programu motywacyjnego. Usługi obce wzrosły o 3,6 miliona i to był to był znaczący wzrost o 61 procent, przy czym na to składały się dwa elementy. To jest wzrost kosztów produkcyjnych, w szczególności kosztów produkcji wersji konsolowych oraz koszty marketingu, bo jak wiadomo w zeszłym roku rozpoczęliśmy kampanię marketingową, czy zaanonsowaliśmy przede wszystkim, może tak bym to bardziej nazwał, StarRupture. Tutaj koszty marketingu czy wzrost kosztów marketingu, o kwotę 1,2 miliona, w głównej mierze właśnie był z tym związany. Też poprawił nam się wynik na działalności finansowej, głównie dzięki temu, że osiągnęliśmy wyższe przychody z lokat i obligacji czy instrumentów finansowych w które inwestowaliśmy. Ten wzrost to było półtora miliona złotych w porównaniu do 2022 roku. Jeżeli chodzi o bilans, no to tu jakby to wszystko co tam się dzieje, to jest pochodną naszych działań. Jeżeli chodzi o wzrost aktywów trwałych, to przede wszystkim to jest wzrost długoterminowych rozliczeń okresowych, czyli nakładów na niezakończone produkcje, czyli produkcję StarRupture. Aktywa obrotowe spadły nam przede wszystkim w związku ze spadkiem stanu gotówki w porównaniu z końcem 2022 roku. Natomiast no największy wpływ na to miała wypłata dywidendy w rekordowej kwocie 28 milionów, także właściwie udało nam się prawie zamortyzować ten wydatek generowanymi na bieżąco w zeszłym roku przepływami. Jeżeli chodzi o stronę pasywów, no to tu jakby nic ciekawego się specjalnie nie działo. Kapitał własny ciągle dominuje mimo tej wypłaty dywidendy z zysku i to jest ciągle ponad 95 proc sumy bilansowej. W zobowiązaniach, mamy jakby standardowe jakieś tam zobowiązania handlowe w kwocie 1,3 miliona i zobowiązania z tytułu wynagrodzeń też 1,3 miliona. Z takich bardziej istotnych pozycji. Jeżeli chodzi o cash flow no to ciągle udaje nam się generować znaczące przepływy pieniężne z działalności operacyjnej, one w zeszłym roku wyniosły 23,5 miliona, to jest oczywiście znacząco mniej, blisko połowę mniej niż w 2022 roku. Jak mówiłem to był dla nas rekordowy, rekordowy rok. To co jest naszym celem to chcemy te spadki hamować i jednocześnie ciągle być w stanie jednak generować gotówkę, a nie korzystać z tych zasobów, które gdzieś tam mamy zgromadzone. Wśród tej działalności operacyjnej najistotniejsze korekty to jest wspomniany wcześniej już program motywacyjny - 4,5 miliona. Odsetki, które uzyskaliśmy w ramach przychodów finansowych - 3,7 miliona. Spadek należności - 3,2 miliona. No i amortyzacja standardowo jako korekta zysku też 1,3 miliona. W działalności inwestycyjnej tu wykazujemy bardzo duże ruchy ze względu na to, że lokaty, w które inwestujemy posiadane wolne zasoby gotówkowe jakby przechodzą nam przez tą część cash flow, więc we wpływach mamy 100 milionów z tytułu właśnie zamknięcia lokat i wykupu krótkoterminowych obligacji. No i w wydatkach też znaczące kwoty związane z zakładaniem kolejnych lokat, czy też nabywaniem kolejnych obligacji. Natomiast taką w sumie kwotowo może nie tak dużą, natomiast bardzo istotną kwotą są nasze wydatki na aktywa trwałe i wartości niematerialne i tam przede wszystkim 8,6 miliona - nakłady na produkcję StarRupture. I to jest pewnie taka bardzo ważna pozycja. W działalności finansowej mamy wpływy, taka wyjątkowa pozycja 2,8 miliona, pochodzące z emisji akcji w ramach realizacji poprzedniego programu motywacyjnego. No i duże wydatki to 28 milionów, ponad, tak jak wspominałem, związane z dywidendą. Też jednocześnie jakby chcielibyśmy wskazać, że zarząd zarekomendował wypłatę dywidendy w kwocie 9,2 miliona z zysku z 2023 roku i na dzień dzisiejszy również mamy pozytywną rekomendację Rady Nadzorczej w tym zakresie. Także będziemy czekali na decyzję Walnego [Zgromadzenia Akcjonariuszy]. Ta dywidenda będzie stanowiła 13,11 złotego na jedną

akcję. To by było tyle jeżeli chodzi o dane finansowe, także dalej Krzysztof opowie już o produkcyjnych tematach.

Krzysztof Kwiatek:

Dzięki Grzegorz także ja przechodzę do produkcji, zaczynamy oczywiście od StarRupture i może takie krótkie podsumowanie roku 2023. Naszym celem było stworzenie build'a alpha który dałby nam ogląd gry jako całości i pozwolił też lepiej oszacować przyszłe dopracowywanie wszystkich elementów gry, już pod kątem Early Access'u. I na przełomie roku udało nam się tego build'a stworzyć, doprowadziło nas do niego pięć milestone'ów. No i tutaj myślę, że możemy jak najbardziej pozytywnie ocenić to co się działo w zeszłym roku, bo osiągnęliśmy nasz cel - możemy spojrzeć na tą grę jako całość i bardzo nam to pomogło w planowaniu prac na ten rok. Dodatkowym wyzwaniem jeszcze poza samą produkcją StarRupture, było też to, że jak wspomniał Grzegorz, ten zespół się cały czas powiększał, więc takie płynne zgranie zespołu, wdrożenie ich jak najszybciej do projektu, ułożenie tej produkcji, no też było dla nas dodatkowym wyzwaniem, ale wydaje mi się, że całkiem sobie sprawnie z tym poradziliśmy. Jeśli chodzi o rok 2024, no to już tutaj działamy pod takim hasłem "Road to Early Access". Naszym celem na ten rok jest stworzenie build'a Early Access'owego. A więc doprowadzenie wszystkich elementów gry, dopracowywanie wszystkich elementów gry równolegle, czyli grywalności, balansu, wydajności i jakości graficznej. Zakładamy sobie, że zrobimy to w czterech krokach, w czterech milestone'ach, z czego pierwszy milestone jest już za nami, on się nazywał "First Fifteen Minutes" i w chwili obecnej pracujemy nad drugim milestone, który nazywa się "First Five Hours". Więc tutaj jakby nazwy dosyć obrazowo wskazują nad jaką zawartością w danym milestone pracujemy. Także gdzieś tutaj nasz plan zakłada ukończenie tego czwartego milestone'a późną jesienią tego roku. No i gdzieś tam w momencie, kiedy będziemy się zbliżali do końca, będziemy w stanie ocenić tak naprawdę czy gra już spełnia nasze oczekiwania i będziemy się przymierzać do jakiegoś najlepszego dla nas okna wydawniczego. Natomiast gdzieś tutaj najbardziej istotne jest to, żebyśmy zakończywszy ten czwarty milestone czuli, że gra jest gotowa, bądź byli w stanie najlepiej ocenić, co jeszcze trzeba poprawić, żeby ta jakość była odpowiednia. Także no dotychczasowe prace, tegoroczne, też według nas idą bardzo dobrze. Tak jak wspomniałem jesteśmy już na początku drugiego z czterech milestone'ów no i coraz więcej elementów ze StarRupture zaczyna mieć tą docelową Early Access'ową jakość. Teraz kilka słów związanych z promocją i marketingiem gry. Więc w chwili obecnej pracujemy cyklicznie nad devlogami, w których przybliżamy zawartość gry, pokazujemy troszkę gdzieś jak ta produkcja wygląda od kuchni. Natomiast oczywiście, mamy świadomość, że właściwy moment na promocję, to co będzie budowało największy hype wokół gry to będą materiały gameplayowe. No i w momencie, kiedy nasz build dojrzeje, osiągnie taką jakość, że będziemy te materiały mogli już pokazywać, no to wtedy zaczniemy je uwalniać. No bo tutaj generalnie taka jest specyfika, jeśli chodzi gdzieś o te prace marketingowe. W momencie, kiedy naszym modelem wydawniczym jest Early Access wygląda to troszkę inaczej niż w przypadku takiej produkcji gry, gdzie mamy jedną premierę docelową. Wtedy w skrócie, w uproszczeniu dużym, jest kilka etapów takich jak prototyp, Alfa, która pokazuje jakby całokształt gry, ale nie nadaje się do wydania, później jest Beta, która już potencjalnie jest czymś co można wydać, ale wymaga jeszcze miesięcy pracy, no i na końcu jest Master, czyli ta gra taka "wypolishowana", dopracowana. No i gdzieś zazwyczaj w momencie tej bety, można zacząć pokazywać gameplay. Natomiast nasz przypadek Early Access'owy jest inny, my w tym momencie jesteśmy chwilę po Alfie i de facto naszą premierą jest beta. Czyli jest to produkt taki we wczesnym dostępie, oczywiście, gdzieś my tą poprzeczkę

jakości sobie podnosimy, natomiast no nie jest to jeszcze moment, parę miesięcy po zakończeniu Alfy, żebyśmy my mogli się już chwalić czymś co razem ze sobą fajnie działa. Lecimy z milestone'ami, dopracowujemy na odpowiednią jakość kolejne elementy. Natomiast żeby pokazać gameplay, no to już zdecydowana większość tych elementów musi być w tej jakości docelowej. Więc nam po prostu ten bufor przedpremierowy, kiedy będziemy mieć te materiały gdzieś się skraca. Natomiast no taka jest specyfika też, że i tak to też działało przy Green Hell'u, że dosyć późno tak naprawdę te materiały gameplayowe wychodzą, ale jak już wychodzą, to de facto będziemy się w stanie chwalić fajnymi trailerami. Gdzieś myślimy też o pokazie takiego dłuższego gameplay'u. I ta promocja gry później wchodzi też na premierę, i w przypadku Early Access'u pamiętajmy, że promocja gry trwa też po premierze i w przypadku chociażby Green Hell'a był to jeszcze tak naprawdę każdy kolejny rok, gdzieś promował tą grę i ta sprzedaż cały czas rosła. Więc w sumie tak tutaj bym zamknął temat StarRupture, chociaż może jeszcze gdzieś tutaj tak Grzegorz cofnie. Dodałbym może jeszcze tylko troszkę a propos kierunku, bo wiadomo, że jak się tworzy grę to nigdy ta gra w takim kształcie jaki miała na początku, te założenia gdzieś tam ewoluują. No w naszym przypadku obserwując konkurencyjne tytuły, takie jak "Satisfactory", ale takie tytuły które też wchodzi na rynek, zdecydowaliśmy się dodać więcej combat'u do naszej gry. "Satisfactory" tego combat'u nie ma w ogóle, ale są takie gry jak na przykład "Outpost: Infinity Siege", które, generalnie jest to gra o combacie, tak to jest taki powiedzmy sobie "tower defence w FPP". No więc my gdzieś tutaj zmierzamy w kierunku takiej hybrydy. Czyli nie jesteśmy w stanie dogonić i przegonić "Satisfactory", jeśli chodzi o sam system budowania, więc tutaj nie będziemy konkurencyjni. Natomiast jesteśmy w stanie wzbogacić StarRupture o takie elementy, których tam nie ma, a widać, że gry, które ten aspekt walki mają, rozwijają całkiem dobrze performują na rynku. Także gdzieś ten kierunek idzie w stronę takiej hybrydy budowania, eksploracji, ale też z mocnym naciskiem na walkę. Okej, to możemy teraz przeskoczyć do Green Hell'a. Dotarliśmy do 20 już dodatku, także kawał, kawał czasu. Szósty rok i wielki produkt, który odniósł wielki sukces. Także dalej jakby nie ustajemy w pracy nad Green Hell'em. Wyszedt "Anteater" w kwietniu, ostatni nasz dodatek, no i już gdzieś jesteśmy w trakcie pracy nad kolejnym dodatkiem, który będzie umożliwił dekorowanie wnętrza naszych budowli, które stawiamy w dżungli. Zdecydowaliśmy się nie tworzyć już roadmapy, uważamy, że na tym etapie rozwoju produktu nie jest to już potrzebne, ta roadmapa gdzieś była szczególnie potrzebna na początku, kiedy był Early Access i pierwsze lata po nim, kiedy gdzieś tam było to taką mocną informacją w stronę graczy, że ten produkt będzie rozwijany i będzie coraz większy i coraz lepszy, no i oczywiście też taką informacją w stronę rynku inwestorów, jakie są nasze plany produkcyjne. No także teraz jesteśmy na takim etapie, że nie jest to już potrzebne. No i doszliśmy do wniosku, że wydając dodatek będziemy zapowiadali kolejny, jakby z wyprzedzeniem jednego, czyli teraz przy okazji "Anteater'a" zapowiedzieliśmy co będzie następne i gdzieś pracując nad dekoracjami, będziemy się zastanawiali co powinniśmy zrobić dalej. Wynika to też z tego, że obserwujemy jak te poszczególne dodatki działają, jak się przekładają na sprzedaż. Tutaj nie ma co ukrywać, że ta sprzedaż jest już coraz mniejsza, bo produkt już jest powiedzmy sobie dość stary. Nam coraz ciężiej też jest rozbudowywać tą grę o taką nową treść, która byłaby przełomowa i spowodowała jakiś taki nagły, duży wzrost zainteresowania, tak, bo wszystko w tej grze już w zasadzie jest, także jeśli chodzi o sprzedaż, to tutaj gdzieś Grzegorz działa z tematem promocji i tam szukamy rozwiązań i całkiem to działa. Natomiast jako-tako, same dodatki rewolucji już nie robią. No i tutaj w sumie możemy przejść do dalszego, jeszcze nie Q&A tak jeszcze byśmy przeszli tutaj gładko do następnego tematu, czyli do Green Hell'a 2. Więc zaczęliśmy już dosyć intensywne prace nad kierunkiem tego projektu. Jest to bardzo istotne żebyśmy to

dobrze przemyśleli, dlatego, że mamy gigantyczny potencjał sprzedażowy drugiej części. Przekroczyliśmy już 5 milionów sprzedanych egzemplarzy pierwszej części i gdzieś tam mocno zmierzamy w kierunku szóstego miliona, także no musimy dobrze pomyśleć jak po prostu ten potencjał wykorzystać i gdzieś tutaj jeszcze się nie będziemy dzielili z państwem naszymi przemyśleniami, ale myślę, że nastąpi to wkrótce, bo już ten kierunek nam się klaruje. W związku też z tym co mówiłem wcześniej, czyli z pracą nad dodatkami. Tak jak państwo wiecie, mamy jakiś nieduży zespół, który te dodatki tworzy, więc też nasze myśli skłaniają się w takim kierunku, że być może ten zespół już wkrótce zaczął pracować nad prototypowaniem pewnych mechanik do Green Hell'a 2. Mechanik, które wzbogacą tą grywalność z części pierwszej, tak żebyśmy mogli przed właściwą produkcją jak najwięcej rzeczy przemyśleć, nawet przetestować. No bo to wszystko wpłynie później na to, jak gładko nam pójdzie proces produkcyjny i jak szybko tego Green Hell'a drugiego zrobimy. A wiadomo, że zależy nam, żeby produkt wyszedł jak najwcześniej, dlatego, że "Green Hell 2" jest jeszcze świeży i nie chcielibyśmy, żeby gdzieś tam gracze o nas zapomnieli. Także najbliższy rok zapowiada się ekscytująco. Będzie się dużo działo i widzimy tutaj dużo fajnych rzeczy, które przed nami. I chyba na tym zakończymy tą część produkcyjną i zapraszamy do pytań.

Q&A

Q: Patrząc tylko na okienko premierowe, to lepszym okresem pod premierę będzie Q4 2024 czy Q1 2025?

Grzegorz Piekart:

To jest właśnie coś czego my na dzień dzisiejszy nie wiemy. Znaczy to jest bardzo wcześnie, żeby tego typu tezy stawiać, to co wiemy, a raczej to co nam się wydaje na ten moment. Pewnie wydawanie w ramach sezonowych wyprzedaży, których dość dużo jest w Q4, nie jest dobrym pomysłem, także no będziemy szukali sobie tego okienka na pewno. Znaczy punktem wyjścia jest zrobienie gry i to jest dla nas w tym momencie naj-najważniejsze. Tak, jak zrobimy i będziemy zadowoleni z tego co wyprodukujemy, to to okno się pewnie znajdzie tak na wydanie, więc jakby nie chcielibyśmy na ten moment pewnie rzucać tego typu rzeczami, "co dzisiaj", bo dziś po prostu tego nie wiemy. Zobaczymy co się będzie planowało, pojawiają się gry, które odnoszą sukcesy, pewnie dużo większe niż się spodziewano. W tym roku w pierwszym kwartale mieliśmy "Palworld'a", mieliśmy "Enshrouded", to oczywiście nie są gry jeden do jednego ze StarRupture, ale jednak w jakimś tam zakresie Open World Survival gdzieś tam jest tą przewodnią myślą w tych produktach. I też jakby to nikt się pewnie tak do końca nie spodziewał, że aż tak dużo się sprzeda tych gier, więc mówię, będziemy reagowali dużo bardziej na bieżąco, zakładamy, że musimy mieć po prostu gotowe kliknięcie wydania to jest stosunkowo szybko.

Krzysztof Kwiatek:

Tak, skoro wydanie jest stosunkowo szybko, natomiast celem jest nasze zadowolenie z tego build'a Early Access'owego i świadomość, że czujemy, że to jest to i że on jest gotowy. Tutaj pytanie jeszcze powiedzmy większego kalibru.

Q: Na kiedy planujecie premierę "Green Hell 2"? 2028? 2029?

Krzysztof Kwiatek:

No to tym bardziej jeszcze tutaj nie planujemy, gdzieś tam bliżej nam zdecydowanie rozmyślanie nad StarRupture. Natomiast no to, że to o czym wspomniałem, czyli to, że rozpoczęliśmy już te prace, nie czekamy jakby do wydania Early Access'a StarRupture, To, że rozpoczęliśmy je już teraz, rok wcześniej, no to chcielibyśmy mieć za sobą ten taki najtrudniejszy okres, który przy planowaniu Green Hell'a, który później nam tę produkcję zrobić jak najszybciej. No bo najwięcej problemów gdzieś tam w produkcji, wynika z tego, że pewne rzeczy były przemyślane mniej lub bardziej, czasami się wydaje, że bardziej, ale być może za mało czasu było na to poświęcone i gdzieś w trakcie produkcji to wraca i trzeba pewne rzeczy zmieniać. Więc tutaj chcielibyśmy się jak najlepiej przygotować. No i jeszcze tutaj ważnym chyba czynnikiem, jest to, że pracujemy na Unreal'u. Green Hell'a pierwszego zrobiliśmy na Unity, teraz przeszliśmy na nowy Engine, StarRupture będzie na Unreal'u. No i my też wszyscy poznajemy ten silnik, cała nasza ekipa się dogrywa jak się pracuje, bo pracuje się inaczej, inaczej trzeba w ogóle wszystko planować. Inny jest proces później iteracji tego co się stworzyło. Także to wszystko jest dla nas nauką, bardzo dużą. No i zobaczymy, no mam nadzieję, że pójdzie to jak najszybciej, natomiast tutaj bardziej nie chcemy żadnych dat wskazywać.

Q: Długie pytanie. Proszę o komentarz w kwestii milestone'ów. Na poprzednich konferencjach spółka informowała o czterech milestone'ach, gdzie dwa pierwsze były zrealizowane, prace nad trzecim "Megamaszyny i warunki środowiska" były w toku, a czwarty jeszcze się nie rozpoczął. Do tego była szansa na dodatkowy piąty milestone. Jak to się ma do aktualnie podanych milestone'ów przez spółkę? Co z kilkumiesięcznym okresem produkcyjnym po domknięciu milestone'ów.

Krzysztof Kwiatek:

Ciężko mi tutaj do końca zrozumieć o co chodzi, ale może chodzi o to, że my już zamknęliśmy ten cykl pierwszych pięciu milestone'ów. Tutaj jest pytanie, że była szansa na dodatkowy piąty milestone, także tak jak mówiłem w części produkcyjnej, Alfę zamknęliśmy właśnie na przełomie roku piątym milestone'iem i w tym momencie rozpoczęliśmy cykl nowych czterech milestone'ów, które są już cyklem robienia build'a Early Access'owego. I jesteśmy na początku, skończyliśmy pierwszy milestone, ten Early Access'owy i teraz jesteśmy na początku drugiego, także jak skończymy drugi, to jeszcze mamy dwa milestone'y i późną jesienią tego roku chcielibyśmy domknąć ten czwarty milestone i mieć builda Early Access'owego.

Q: Z jakim odbiorem społeczności graczy spotkali się Państwo po prezentacji ostatnich devlogów ze StarRupture?

Grzegorz Piekart:

Tu właśnie jesteśmy jeszcze tak wewnętrznie, przed takim podsumowaniem tych działań. Na pewno to co jest dość jasne to tego feedbacku nie jest zbyt dużo, natomiast my też jakby samych devlogów nie traktujemy tak do końca jako narzędzia marketingowego. To o czym mówiliśmy, i będziemy to w kółko powtarzać, gracze czekają na gameplay i my robimy wszystko, żeby do zrobienia tego gameplay'u jak najlepiej się przygotować. I to jest po dwóch stronach, raz oczywiście produkcyjnie, czyli jakby chcemy, musimy zrobić grę, żeby było co z niej pokazywać, ale dwa rozbudowaliśmy w ostatnim czasie zespół marketingowy również o osoby odpowiedzialne za tworzenie tych materiałów i też devlogi w jakimś sensie

traktujemy jako poligon w zakresie właśnie przygotowywania sobie narzędzi, umiejętności rozwoju, poznawania gry, przez ten nasz rozbudowany zespół marketingowy, więc jakby, no szczerze, jakby odbiór jest pozytywny natomiast nie jest go dużo. Tak, żeby była jasność, że tu nie postrzegamy, że nie wiadomo w jaki sposób zbudowaliśmy teraz community w oparciu o to. Natomiast my jakby nie skreślamy i cieszymy się z efektów związanych z devlogami, bo bardzo cieszy nas jakość tych materiałów, podobają nam się, wydaje nam się, że wiemy w jaką stronę i w jaki sposób te kolejne materiały wideo będziemy robić, tu też przy tej okazji robimy sobie narzędzia i rozwijamy narzędzia w ramach właśnie Unreal Engine, które nam pozwolą później te materiały robić sprawniej i szybciej. Właśnie te gameplay'owe.

Krzysztof Kwiatek:

Ja myślę, że generalnie tutaj też troszkę to zadziała wstecznie, bo to obserwowaliśmy a propos Green Hell'a i robienia takiej serii wideo o tym, o wyjaśnianiu feature'ów i poruszaniu się po grze. I tak naprawdę jak się pokażą materiały gameplay'owe ze StarRupture, czyli to co gdzieś tam będzie budowało zainteresowanie wokół gry, to wtedy też ludzie zaczną szukać informacji na temat StarRupture i wtedy zaczną sobie oglądać też devlogi, które będą dla nich jakąś tam dodatkową porcją informacji i ciekawostką. Natomiast devlogi same z siebie generalnie nie są czymś, co przyciągnie masy graczy i mediów do pokazywania, więc tutaj takim triggerem do tego wszystkiego będą będzie pierwszy gameplay.

Q: "Green Hell 2" jest aktualnie w fazie koncepcyjnej? Do kiedy chcielibyście domknąć tą fazę?

Krzysztof Kwiatek:

Tak naprawdę to nie mamy jeszcze takich tutaj określonych sztywno tego czasu. Natomiast na pewno to co wiemy to to, że chcemy mieć przemyślane to tak, żeby w momencie, kiedy będzie premiera StarRupture, wtedy nastąpią tutaj jakieś przeorganizowania produkcyjne, bo będziemy już pracowali nie nad wszystkim na raz, nad całym scope'm gry, tak jak do Early Access'a, tylko część rzeczy już będzie okej, będzie działała, część rzeczy będziemy rozwijali, więc prawdopodobnie niecały zespół może już będzie musiał pracować nad kontynuacją, nad kolejnymi dodatkami. Zobaczymy oczywiście. Natomiast, no gdzieś dlatego tak wcześnie zaczęliśmy tą fazę koncepcyjną, żeby być gotowymi na to, że jak się zaczną zwalniać zasoby, to wtedy żebyśmy już mieli coś, nad czym możemy pracować, a nie dopiero wtedy zaczniemy sobie o tym myśleć, i gdzieś tam w sumie przepalać trochę te możliwości produkcyjne. Także no na pewno ta faza koncepcyjna będzie trwała co najmniej do końca tego roku, tak z grubsza można powiedzieć, ale tak jak wspominałem być może otworzy się już jakaś przestrzeń na to, żeby zespół, który pracuje nad jedynką mógł pewne rzeczy już sobie prototypować tak na szybko, żebyśmy my mogli zobaczyć czy pomysły które mamy się sprawdzą.

Q: Czy w ostatnim czasie pojawiły się na rynku gry, które są zbliżone gatunkowo do StarRupture? Jeśli tak czy mogą się Państwo podzielić przemyśleniami z tych premier.

Grzegorz Piekart:

Bardzo szeroko, to wiadomo są te gry o których też wspominaliśmy. Czyli gdzieś tam "Outpost", który ma elementy tego Combatu Tower Defense, które w jakiś sposób w naszej w naszej grze się będą pojawiały. No open world, survival, sime, no to tak jak mówiłem gdzieś tam "Palworld", "Enshrouded" oczywiście jest

inny setting zupełnie, natomiast no gdzieś tam te fantazje w otwartym świecie budowania, walki i tak dalej dotyczą. Gra o której już parokrotnie mówiliśmy, czyli "Planet Crafter" właśnie niedawno wyszedł z Early Access'u w 1.0 i też jakoś tam sobie w miarę chyba nieźle poradziło. W tym momencie, ta gra. Jakby takie jeden do jednego gry, która jednak base builderem byłaby w pierwszym rzędzie chyba nie ma ciągle, tym bardziej w settingu takim sci-fi. Gdzieś tam to chyba nie do końca, nie identyfikujemy wprost takiej gry.

Krzysztof Kwiatek:

"Satisfactory" jest najbliższe, tylko, że tak jak też wcześniej mówiliśmy my gdzieś ten nasz produkt rozwijamy i gdzieś tam staramy się też pójść w stronę tego combatu, także "Outpost", o którym wspomnieliśmy Grzegorz. Gdzieś tam się pojawiła całkiem chyba nieudana premiera "Lightyear Frontier". Natomiast zupełnie wydaje mi się, że to nie ma nic wspólnego ze StarRupture, bo, mimo że jest powiedzmy sobie w kosmosie, w sensie, że setting jest sci-fi'owy to farming używając mechów, bez walki no to zupełnie poza jakimś bardzo ograniczonym budowaniem farmerskich w sumie jakiś konstrukcji to ciężko tutaj znaleźć jakikolwiek punkt styku z naszą grą.

Q: Czy planują Państwo testy zewnętrzne „StarRupture”?

Krzysztof Kwiatek:

No mieliśmy ostatnio o tym też jakąś dyskusję dlatego, że no te testy zewnętrzne można na różne sposoby interpretować. Nie planujemy na pewno tworzyć specjalnie żadnego dema, No bo to by nam zaburzyło cykl produkcyjny do Early Access'a. Nie robiliśmy tego też w przypadku Green Hell'a. No jest to tutaj jakby niepotrzebne. Natomiast jak najbardziej chcielibyśmy móc przetestować StarRupture. Prawdopodobnie w jakimś zamkniętym obszarze, ale na większej populacji graczy. Bo to będzie, jakby scope StarRupture jest znacznie większy niż był w przypadku Green Hell'a. Mamy już co-op'a, który tak naprawdę gdzieś tam już z doświadczeń wiemy przy Green Hell'u, że dużo tam było rzeczy, które się potrafiły popsuć lub źle działać A działały w singlu, także coś takiego będziemy starali się zorganizować, jeszcze do końca nie podjęliśmy decyzji w jaki sposób natomiast no to zdecydowanie będziemy spokojniejsi po takich dużych zewnętrznych testach jaka jest jakość tego naszego produktu.

Q: Czy są Państwo zadowoleni z efektu głębszej przeceny "Green Hell" i nowej aktualizacji „Anteater”?

Grzegorz Piekart:

Tak, jesteśmy zadowoleni z tego ruchu, tak jak wspominałem, jakby w tym szeroko rozumianym obszarze survivalu, open world'a w ciągu ostatniego kwartału naprawdę dużo się działo. Były dwa duże nowe tytuły, o których już mówiłem. Nie zapominajmy, że Sons Of The Forest też w międzyczasie weszło w 1.0, wyszło z Early Access'u, co też miało duży wpływ na ten segment. Także no tak jak mówimy, my szukamy swojego miejsca w tym wszystkim. Konkurujemy naprawdę z behemotami, bo to są ogromne gry, które sprzedają ogromne ilości kopii, niewyobrażalne bym wręcz powiedział. Także musimy się gdzieś w tym wszystkim odnajdować, staramy się to robić contentem oczywiście, ale no przychodzi taki moment, że jednak wpływ tego contentu i tych aktualizacji aż tak duży nie jest. Jest, ciągle go zauważamy w jakiś sposób, to też jest dość trudne do analizy, ale staramy się to sobie wszystko analizować. Natomiast no w tych przecenach też szukamy swojego miejsca, tak żebyśmy byli konkurencyjni. Bo koniec końców też contentu mamy, to co

pokazywaliśmy, dużych dodatków w ciągu tych pięciu i pół roku, czy blisko sześciu lat. Na prawdę mamy ogromną grę, kawał produktu, więc pewnie teraz trzeba znaleźć odpowiedniego klienta i staramy się to robić. Także te przeceny gdzieś tam są częścią tej całej układanki.

Krzysztof Kwiatek:

Generalnie myślę, że jesteśmy bardzo zadowoleni z dotychczasowych efektów.

Q: Czy oprócz współpracy między graczami w StarRupture przewidują Państwo jakieś elementy rywalizacji między nimi?

Krzysztof Kwiatek:

Na pewno nie PVP.

Grzegorz Piekart:

W żaden sposób.

Krzysztof Kwiatek:

Natomiast myślimy nad różnymi trybami, więc być może, jeśli nawet nie do Early Access'u, ale być może gdzieś tam pojawią się pojawią się tryby, które nie w trybie PVP, ale będą na jakiejś tam rywalizacji polegały. Ale w chwili obecnej gdzieś tam tą bazą wyjściową naszą jest współpraca.

Q: Na jakim silniku będzie tworzony "Green Hell 2"?

Krzysztof Kwiatek:

Tak jak wspomniałem zostajemy przy Unreal'u. No tutaj troszkę nie ma odwrotu tak naprawdę, bo jest to zdecydowanie narzędzie o największym potencjale na chwilę obecną i o największym potencjale rozwojowym w przyszłości. Jest to dosyć, jakby jest inne niż Unity. Powiedzmy, że trudniej się na tym pracuje, wymaga więcej tworzenia elementów, wymaga więcej czasu, o czym też dowiadujemy teraz, produkując, bo mamy odnośnik, w postaci robienia pewnych feature'ów do Green Hell'a i przez StarRupture widzimy, że te procesy się po prostu wydłużają. Natomiast no po pierwsze jakby potencjał tego silnika teraz i w przyszłości, po drugie to, że na rynku zaczynają dominować ludzie, którzy chcą pracować w Unreal'u, bo widzą w tym swoją zawodową przyszłość. Nie chcą się gdzieś tam lokować w niszy Unity także to nawet ze względu na dobór specjalistów ciężko by było tak naprawdę wrócić do Unity, a tym bardziej tworzyć własny engine latami, to już tym bardziej jest bezzasadne. Także "Green Hell 2" na chwilę obecną powstanie na Unreal'u.

Q: Ile z obecnych milestoneów potrzebują Państwo mieć gotowych, aby zacząć prezentować gameplay?

Krzysztof Kwiatek:

No zobaczymy co się będzie działo po tym drugim milestone. Dlatego tak jak wspomniałem on ma swoją nazwę "First Five Hours". Więc jakby ten scope na którym pracujemy jest rozszerzony, więc generalnie na pewno już dużo elementów będzie działało i będzie w jakości docelowej. Natomiast no pewnie będziemy

gdzieś to w stanie ocenić jak tego milestone'a skończymy, czy to już jest ten czas. Dlatego żeby prezentować gameplay, a tym bardziej jeśli byśmy chcieli zarzucić taką przynętę, jak zrobiliśmy w przypadku Green Hell'a, gdzie pojawił się film prezentujący pierwsze, czy tam gdzieś wyrwane 20 minut z gameplay'a ciągle, no to tam już bardzo dużo rzeczy musi ze sobą grać i wtedy też nie będziemy chcieli pokazywać tego, że 65 procent jest super, a 35 jeszcze nie. Także no będziemy na bieżąco to oceniali. No my też byśmy chcieli zrobić to jak najszybciej, no bo wiemy, że im dłużej będziemy te materiały, gameplayowe pokazywać, im ich więcej będzie tym oczywiście lepiej dla samego StarRupture i dla premiery. Natomiast no gdzieś tutaj jest dla nas tą barierą, że też pokazanie materiałów w nie takiej jakości jaką byśmy chcieli pokazać, może spowodować, że jakby efekt będzie odwrotny, więc na pewno nie jesteśmy gotowi jeszcze teraz, po tym pierwszym milestone. Zobaczymy jak, czy będzie już jakiś fragment, który moglibyśmy spróbować gdzieś tam, jak zakończymy drugi milestone. Dużo też, tak jak Grzegorz wspomniał, dają nam te devlogi bo my w tych devlogach też prezentujemy treści z gry i też widzimy jak pewne rzeczy pokazywać, które rzeczy jeszcze się nie nadają i nie możemy ich pokazać i także tutaj gameplay będzie jak najwcześniej tylko się da.

Q: W ostatnich wypowiedziach wskazywali Państwo, że wishlista odgrywa coraz mniejszą rolę w kontekście badania nastrojów graczy. Czy dysponują Państwo lepszymi narzędziami do śledzenia zainteresowania?

Grzegorz Piekart:

No niestety nie, znaczy wishlista / liczba followersów bo to jakby są dwie jakieś powiązane ze sobą rzeczy, to jest takie narzędzie, które rzeczywiście jest najlepsze, ułomne, ale jednak chyba lepszemu narzędziu na ten moment nie mamy dostępnego, także oczywiście śledzimy to, natomiast no mówię, dopóki nie pokażemy gameplay'u i po gameplayu nie dowiemy się, że na przykład te wskaźniki nie ruszyły się w taki sposób jak może byśmy chcieli, albo nie wiem, jakoś inaczej zafunkcjonowały, no to wtedy się pewnie zaczniemy martwić. Na ten moment się tym tematem za bardzo nie zajmujemy.

Q: Czy macie w głowie punkt, jeśli chodzi o oczekiwania ceny StarRupture? Czy cena Early Access może być niższa niż finalnej wersji?

Grzegorz Piekart:

Wszystko jest na stole, bardzo głęboko obserwujemy, jeżeli chodzi o ceny, no większość tych dużych udanych premier, ale w sumie nieudanych też w ostatnim czasie jednak oscyluje w okolicach tych 30 dolarów jako bazowa amerykańska cena i 30 EUR w strefie euro. Więc jakby no przyglądamy się ciągle temu, ale to jest myślę, że też jedna z takich decyzji, którą będziemy mogli podjąć na samym końcu tego procesu. Każda gra jednak mimo wszystko z ogromnym tym katalogiem istniejących gier konkuruje. Te gry istniejące do tego się przeceniają to jakby my wiemy, bo mamy taką grę i wiemy, że trudno konkurować jest z przecenionym o kilkadziesiąt procent Green Hell'em jakimś nowym produktem w Early Access'ie. No i tak by też to doświadczenie musimy w jakiś sposób przełożyć na StarRupture, tak żeby nie przeszarżować i optymalną tą cenę sobie ustalić. Także to jeszcze jest wszystko przed nami. Natomiast dopuszczamy różnicowanie, tak że Early Access będzie inaczej wyceniony niż finalna wersja jak najbardziej. Ale czy tak będzie to naprawdę jeszcze daleka droga przed nami.

Q: Dzień dobry, jest oczywiście dosyć wcześnie, ale koncepcyjnie patrząc spodziewacie się, że produkcja "Green Hell 2" zajmie porównywalny okres do produkcji StarRupture? Z jednej strony macie sporo contentu co przyspiesza produkcję, z drugiej strony przechodzicie na intensywne prace nad dwoma IP jednocześnie.

Krzysztof Kwiatek:

No ja bym powiedział, że my jednak sobie życzylibyśmy, żeby te prace nad "Green Hell 2" poszły szybciej niż nad "StarRupture" i wydaje nam się to możliwe z kilku powodów. Pierwszym jest to, że koncepcja Green Hell'a 2 jednak zmierza bardziej w kierunku tego, żeby to nie była gra zupełnie o czymś innym. Zdecydowanie ku temu się skłaniamy, więc będzie powiedzmy sobie rozwiniętym, lepszym i w jakichś tam obszarach oczywiście z nowymi elementami Green Hell'em. Więc mamy tutaj już może nie tyle sporo contentu, bo ten content - nie da się go przerzucić, tak samo jak kodu się nie da przerzucić. Natomiast najdłuższy też, jakby najbardziej czasochłonnym procesem nie samo kodowanie, tylko wymyślenie co chce się zakodować, a później sprawdzenie czy działa, jak nie działa to kodowanie inaczej. No tutaj mamy te mechaniki, mamy bardzo dużo mechanik, które działają i chcemy, żeby dokładnie tak wyglądały. Mamy parę, które chcielibyśmy usprawnić, mamy też parę nowych, które chcemy dodać, które zmienią i wprowadzą ten pierwiastek nowości do Green Hell'a 2. Także to jest ta część powiedzmy, która nam ułatwi pracę, że StarRupture startowaliśmy kompletnie koncepcyjnie od zera i ta koncepcja gdzieś tam też później mocno się zmieniała pewne feature'y, które wydawały nam się fajne, okazały się nie takie fajne. Także gdzieś tam tych iteracji było dużo, tutaj chcielibyśmy, tutaj też będą, no bo generalnie produkcja gier polega na iteracjach, ale chcielibyśmy je jakoś tam ograniczać. Do tego przy StarRupture de facto przez ostatnie 3 lata budujemy zespół i to są takie wzrosty po 25 procent rocznie, także budowanie równoległe zespołu nad projektem, nad którym się pracuje od początku nie jest na pewno ułatwieniem. No i ten taki czynnik trzeci, to o czym gdzieś już wspominałem, czyli nowy silnik, więc nawet dla starej ekipy jest to jest to wyzwaniem. A jeśli chodzi o ludzi, którzy się specjalizowali w Unreal'u, to też każda gra jest inna i każda gra jest nowym wyzwaniem i nawet jeśli się pracowało na Unreal'u przy jednej grze, to bardzo często trzeba wiele rzeczy jakby uczyć się ich od początku przy zupełnie innym contentie, także no tutaj są te takie powiedzmy trzy rzeczy, które my uważamy, że zdecydowanie te prace powinny pójść szybciej. No oczywiście nie będzie to jakiś tam błysk, bo nie tego typu gry robimy, które się robi w rok, ale tak. Naszym tutaj zdecydowanym życzeniem z zarządu to, żeby ta produkcja była sprawniejsza i de facto wygląda na to, że mamy wszystkie karty w ręku, żeby tak się wydarzyło.

Q: Jak dużą wskazówką co do dalszego rozwoju IP Green Hell'a jest dla Państwa kierunek rozwoju IP „The Forest”?

Krzysztof Kwiatek:

Ja myślę, że jest jakąś i to jest coś co już też wcześniej obserwowaliśmy może najbardziej odwrotnie, na bardziej nieudanych układach. Natomiast "The Forest" fajnie pokazuje nam, że druga część może odnieść mega sukces. I wcale nie trzeba, nawet niewskazane jest robienie czegoś zupełnie nowego innego, bo tutaj jakby jest bardzo blisko Forestowi pierwszemu do drugiego, i jakby widać, że gracze się przesiedli z jedyńki na dwójkę i potraktowali ją trochę jako odświeżenie plus parę nowych fajnych feature'ów. No i mega

sukces także my gdzieś tam jednak bezpiecznie zmierzamy w podobnym kierunku. Już raz tworząc Green Hell'a patrzyliśmy w stronę Foresta. Jakoś tam nas to inspirowało razem z rozwojem i z modelem sprzedaży, także tutaj podoba nam się to co chłopaki robią i to co zrobili z dwójką. i tak też i w tym kierunku też my zmierzamy, żeby jednak "Green Hell 2" bardzo mocno bazował na jedyńce, ale był w wielu aspektach lepszy, plus to coś nowego.

Q: W ile godzin rozgrywki będzie celował Early Access StarRapture?

Krzysztof Kwiatek:

Ja myślę, że tutaj ciężko określić jest to godzinowo w takim przypadku, akurat naszego gatunku, bo no tutaj jest tak, że jednak ten core gameplay'u jest taki, że jedna osoba spędzi grając sobie w niego kilkanaście godzin, a ktoś inny będzie rozwijał swoją bazę, eksplorował w inny sposób. Będzie chciał wszystko wybudować, zrobić to inaczej i przesiedzi tam dwa miesiące.

Grzegorz Piekart:

Ta gra jest w taki sposób budowana, żeby dawać możliwość jakby też zmieniania tego co się zrobiło. Zarówno łatwy sposób budujemy jak i łatwy sposób niszczymy to cośmy zbudowali. Właściwie bez kosztowo możemy sobie to samo odbudować w zupełnie innej konfiguracji, więc jakby tak, żeby działało lepiej, jakby nie będziemy chcieli karać gracza za to, że nie wiedział jak coś zrobić, później się nauczył i już będzie utykał z tym co ma niedziałające. W łatwy sposób pewnie będziemy mu pozwalali te błędy swoje poprawiać, więc tak jak Krzysiek mówi, to jednej osobie to może wystarczyć jakby jeden pass, zrobienie wszystkiego raz i tyle, ale innym będziemy dawali możliwość właściwie grania wiele wiele godzin, przerabiania tego co już się zrobiło, poprawiania, rozbudowywania i tak dalej. Też jakby ideą Early Access'u jest to, że no my mamy od razu pipeline rzeczy, które chcemy dodawać, tak na pewno jakaś, może na pewno to nie, ale zakładam, że jakaś Road mapą się pojawi od razu rzeczy, które w takiej czy innej formie tak, które będziemy planowali do jakiegoś szybszego bądź wolniejszego dodawania do gry, więc to też nie będzie tak, że Early Access i później wiele miesięcy grania w to samo. Raczej byśmy się spodziewali, że dość szybko będziemy też tym graczom dorzucali kolejne rzeczy, żeby ta rozgrywka im się nie nudziła.

Krzysztof Kwiatek:

Tak, tym bardziej, że jakby nasz zespół, który jest trzykrotnie większy niż ten, który gdzieś tam był przy Green Hell'u no daje nam taką możliwość, żebyśmy szybciej ten content wytwarzali i tak naprawdę stworzyliśmy 20 dodatków do Green Hell'a, zabrało to ileś lat, gdzieś tam po drodze pojawiały się takie większe części gry, jak co-op czy odślanialiśmy nowe obszary terenu, rozbudowy budowanie i tak dalej, więc no tutaj mamy taką ekipę, że chcielibyśmy tak to wszystko troszkę ścieśnić, i cashować szybciej cały ten ten projekt. Natomiast ile godzin odpowiadając ostatecznie, no ja bym raczej celował tutaj pewnie w tygodnie no bo to jest gra skierowana do ludzi, którzy lubią długo grać tam sobie majstrują, budują i przerabiają i odbudowują i tego typu, więc ja myślę, że tam tego contentu będzie na tygodnie grania raczej.

Q: Do ilu osób będziecie Państwo musieli zwiększyć zespół aby móc jednocześnie rozwijać StarRupture" i "Green Hell 2"?

Krzysztof Kwiatek:

No więc my generalnie na chwilę obecną to chcielibyśmy ustać w zwiększaniu naszego zespołu. Oczywiście zawsze gdzieś tam jest ten bufor jeszcze kilku osób jeśli się okaże, że trzeba, ale patrząc na nasze zespoły StarRupture'owe i mały zespół, który pracuje nad Green Hell'em. To jest wystarczające. Rozwój zespołu nigdy się nie przekłada 1:1 ani nawet 1:2 do zwiększenia prędkości działań, więc tutaj my mamy już duży zespół, bo to jest 70 osób. Najważniejsze jest, żeby ten zespół był sprawny, żeby był zgrany żeby nasze pipeline produkcyjne były odpowiednio ułożone i tak naprawdę z tej ekipy już można wycisnąć bardzo dużo. Chcemy tym pozostać, natomiast gdzieś tutaj, jeśli chodzi o to jednoczesne rozwijanie, no to też na to patrzemy tak, że "StarRupture" teraz jest powiedzmy w takim swoim momencie apogeum produkcji i jak dojdzie do Early Access'u, to oczywiście dalej będziemy nad tym pracowali, no ale już w tym momencie część managementu i osób decyzyjnych może gdzieś pracować nad kierunkiem Green Hell'a 2. Zespół właśnie, który robi dodatki do Green Hell'a pierwszego, może już zacząć jakieś prace, a później będziemy patrzyli po premierze Early Access'u czy już czy jeszcze chwilę i jakie zasoby możemy przestawiać w kierunku Green Hell'a 2.

To już koniec, dziękujemy Państwu, że byliście dzisiaj z nami. Mamy nadzieję, że zaspokoiliśmy Państwa ciekawość w większości tematów, i zapraszamy też inwestorów indywidualnych na chat, który się odbędzie za godzinę, o godzinie 13:00.

Grzegorz Piekart:

Dziękujemy bardzo.