

Transkrypcja konferencji wynikowej za H1 2024

Krzysztof Kwiatek (Prezes Zarządu): Dzień dobry Państwu. Witamy wszystkich na konferencji wynikowej za pierwsze półrocze 2024 roku dla spółki Creepy Jar S.A. Po stronie spółki zarząd: Grzegorz Piekart i Krzysztof Kwiatek. Standardowo, na początku Grzegorz przybliży wyniki finansowe, później przejdziemy do części produkcyjno-projektowej. Grzegorz, oddaję Ci głos.

Grzegorz Piekart (Członek Zarządu): Dziękuję bardzo. Co ciekawego działo się w pierwszym półroczu 2024 w Creepy Jar? Jak to się przełożyło na wyniki finansowe tego okresu? Przede wszystkim mieliśmy dwie premiery dodatków do Green Hella na PC. Flamekeeper, którego wydaliśmy w styczniu oraz Anteater, wydany w kwietniu 2024 roku. Oba te dodatki z grubsza spełniły swoje oczekiwania. Mieliśmy promocję połączoną z wydaniem tych dodatków, dodatkową widoczność na Steamie. Jesteśmy całkiem zadowoleni z tego, jak one performowały. Jeden trochę lepiej, drugi gorzej, ale ogólnie spełniły swoje oczekiwania. Jeżeli chodzi o stronę produkcyjną, to tylko nadmienię, co robiliśmy, a bardziej szczegółowo omówimy to na dalszym etapie, mówiąc o poszczególnych projektach. Produkcyjnie na PC w pierwszym półroczu i trzecim kwartale robiliśmy jeszcze dodatek dekoracje. Zewnętrzny siłami, ale przy naszej kontroli pracowaliśmy też nad wersjami na obecne wersje konsol PlayStation i Xbox. Premierę dodatku mieliśmy w sierpniu. Najważniejsze produkcyjnie z naszej perspektywy jest StarRupture, tutaj i w tym półroczu i ciągle dużo się jeszcze dzieje.

Jeżeli chodzi o takie główne liczby, które nas charakteryzowały w pierwszym półroczu i na jego koniec, mieliśmy 14,8 mln przychodów ze sprzedaży, 26% mniej niż w tym samym okresie w poprzednim roku. Jeżeli chodzi o zyskowność naszej działalności na poziomie EBITDA, to było 5,8 mln, wobec blisko 12 mln w ubiegłym roku. Zysk netto 6,1 mln, 52% mniej niż w zeszłym roku, wtedy to było 12,8 mln zł. Na koniec pierwszego półrocza mieliśmy 72,7 mln złotych w krótkoterminowych aktywach finansowych, o strukturze tego opowiem później. Na produkcję naszych dwóch tytułów wydaliśmy 6,4 mln złotych, w porównaniu z 6,2 mln złotych w pierwszym półroczu ubiegłego roku. Ustabilizował nam się poziom zespołu, to jest 66 osób. To jest stabilna liczba, jeśli chodzi o to, gdzie jesteśmy dziś i gdzie byliśmy na początku roku, ten poziom jest mniej więcej taki sam. Jeżeli chodzi o sprzedaż na naszych kluczowych platformach, to sprzedaliśmy blisko 860 tys. kopii brutto, z tego ponad 750 tys. kopii na PC, Steamie i 104 tys. na dużych konsolach. Wynika z tego, że dużo większe wolumeny udaje nam się sprzedawać na PC, dzięki czemu jesteśmy w stanie hamować, czy też powstrzymać spadek przychodów na tej platformie. Gorzej to wygląda na konsolach, gdzie zarówno wolumeny w sztukach, jak i przychody, mimo dodatkowych przecen, niestety osiągamy mniejsze. Przebiliśmy 6 mln sprzedanych kopii na tych trzech dużych platformach. Patrząc nawet po tym wykresie widać, że tempo ostatnio przyspieszyło, także zmierzamy w kierunku kolejnych milionowych milestone'ów. Jeżeli chodzi o sam rachunek wyników, tak jak wspominałem, przychody spadły o 26%. Tak jak mówiłem, jest to powiązane ze starzeniem się Green Hella. Ostatnio obchodziliśmy 5-lecie od wydania wersji 1.0 na PC. Też tak jak wspominałem, działaniami które podejmujemy, promocjami, powiązanymi z contentem przecenami, zdobywaniem nowej widoczności udaje nam się zahamować spadek sprzedaży na PC. Jednocześnie występuje spadek przychodów na konsolach i spadek przychodów z tytułu tantiem od podmiotów, które wydają Green Hella na Nintendo Switch i platformy VR. Koniec końców struktura wygląda tak, że rośnie nam udział przychodów z PC. To

jest blisko 70% przychodów z tej platformy w pierwszym półroczu, w porównaniu do około 50% przychodów w analogicznym okresie zeszłego roku. Jeżeli chodzi o koszty operacyjne, to wzrosły nam one o 15% rok do roku. Tutaj są dwa najważniejsze ruchy, które na to wpłynęły. Z jednej strony, w pierwszej połowie tego roku rozpoznawaliśmy już koszt związany z programem motywacyjnym, to było 2,4 mln złotych. To nam te koszty powiększyło. Z drugiej strony, mieliśmy mniejsze koszty związane z produkcją dodatków, w szczególności portowania Green Hella na konsole. Nie mieliśmy też znaczących wydatków zewnętrznych marketingowych, więc usługi obce spadły nam o 28%. W konsekwencji wzrostu wynagrodzeń w związku z programem motywacyjnym i spadku kosztów usług obcych w związku z tymi dwoma czynnikami, wystąpił ten przyrost wszystkich łącznych kosztów o 15%. W pozostałych pozycjach nie mamy znaczących większych zmian, jedynie trochę wyższe wydatki w drugim kwartale związane z imprezami, które się wtedy odbyły, czyli Digital Dragons, gdzie jesteśmy jednym ze sponsorów, gdzie się promowaliśmy. Koniec końców, spadek rentowności, o którym też wcześniej wspominałem, przede wszystkim wynika ze spadku przychodu. To jest najważniejsze, co się zmienia. Struktura kosztów jest stosunkowo stabilna, poza tymi rzeczami, o których wspominałem. Wynik na działalności finansowej też był teraz niższy, bo mamy mniejszą pulę gotówki, która przynosi dochody odsetkowe. Koniec końców, kluczowy w rentowności jest spadek przychodów. Jeżeli chodzi o bilans, to tu nic ciekawego się nie dzieje.

Mamy wzrost aktywów trwałych, wynikający przede wszystkim z wydatków na StarRupture, które są aktywowane. Pojawiło się nam też aktywo z tytułu odliczonego podatku dochodowego, związane z rozliczaniem IP Boxa w trakcie roku. Pozostałe pozycje są w większym stopniu bez znaczenia, czy raczej ich istotność jest nieduża. Jeżeli chodzi o stronę pasywów, to tutaj też niewiele się zmieniło w porównaniu z początkiem roku. Dalej dominuje tam kapitał własny. Zobowiązania są na stosunkowo podobnych poziomach, jak wcześniej. Tu właściwie nic istotnego nie mamy. Jeżeli chodzi o cash flow, mimo tych spadających przychodów i zysków dalej są stosunkowo mocne przepływy z działalności operacyjnej w kwocie 9 mln zł. Z działalności inwestycyjnej kwoty są dość duże, co wynika z tego, że tam się rozliczały nabycia i spłaty obligacji krótkoterminowych, w których między innymi utrzymujemy posiadane środki pieniężne i oczywiście wydatki inwestycyjne, związane z nabyciem środków trwałych i nakładów na StarRupture. Tych nakładów na StarRupture w pierwszym półroczu mieliśmy 5,1 mln zł. Na koniec półrocza, 30 czerwca, mieliśmy już wypłaconą dywidendę do KDPW. Także mimo, że ona akcjonariuszom była wypłacona na początku lipca, nam ta kwota z bilansu zeszła już z końcem czerwca, także to 9,2 mln złotych działalności finansowej to właśnie ta pozycja. To jest wszystko, teraz oddam głos Krzysztofowi, opowiemy co się dzieje w naszych projektach.

Krzysztof Kwiatek: Dziękuję, Grzegorz. Przechodzimy do części projektowo-produkcyjnej. Zaczniemy od krótszych tematów, czyli od pierwszego Green Hella. Wspomnimy też o Green Hellu 2. Na samym końcu przejdziemy do najważniejszej części, czyli StarRupture. Zaczynając od pierwszego Green Hella i części PC, tak jak Grzegorz na początku wspominał, na początku września ukazał się kolejny dodatek contentowy Dekoracje. Jesteśmy bardzo zadowoleni z jego odbioru wśród graczy. Jesteśmy zadowoleni też z tego, jak dodatek performował na Steamie. Zdecydowaliśmy się też, że będzie to już ostatni dodatek contentowy do pierwszego Green Hella, ponieważ od jakiegoś czasu widzimy pewną tendencję. Po pierwsze, gra jest już kompletna i ciężko nam tworzyć nowe treści, które by były w jakiś sposób przełomowe. Ruch, który się dzieje, dobra sprzedaż, często jest na tym etapie dojrzałości projektu efektem naszych zabiegów

promocyjnych, eventów na Steamie, feature'owania przez Steama i tak dalej. Nie widzimy bardzo dużego wkładu nowych dodatków, natomiast mamy potrzebę zagospodarowania ludzi, którzy pracowali przy Green Hellu, więc podjęliśmy decyzję, że zespół z pierwszego Green Hella zostanie wdrożony do StarRupture. Zostaniemy oczywiście przy supportcie technicznym do części na PC. Wciąż słuchamy graczy, naprawiamy najpoważniejsze błędy i pracujemy nad tą stroną technologiczną, natomiast w chwili obecnej wstrzymaliśmy się z rozwojem contentu tego produktu. To oczywiście nie oznacza, że coś jest nie tak ze sprzedażą Green Hella, bo tam cały czas się dużo i dobrze dzieje. Natomiast tak jak wspomniałem, duża tu jest rola promocji, w których bierzemy udział. Grzegorz, czy jeszcze coś chcesz dodać to tej części?

Grzegorz Piekart: Nie, wszystko jest okej.

Krzysztof Kwiatek: Dobrze, teraz pierwszy Green Hell, część konsolowa. Wyszedł Green Hell na konsole najnowszej generacji. Spełnił nasze oczekiwania. My tutaj nie myśleliśmy o nie wiadomo jakiej sprzedaży, raczej głównym powodem przejścia na to było po pierwsze, że gra i tak już się sprzedawała w większości na nowych konsolach, a po drugie dotarliśmy do bariery technologicznej i nie byłibyśmy w stanie dodawać kolejnych dodatków do tych starych wersji. Technologia i wydajność już były dla nas ścianą. Dzięki temu mogliśmy wciągnąć kolejne dodatki do wersji na nowe konsole. Czy będziemy jakiś kolejny dodatek wciągali? Zobaczymy, rozważamy koszty kontra potencjalne zyski, natomiast tak jak w przypadku PC, na pewno nie ustajemy z supportowaniem tej strony technologicznej. Wiemy, że mamy tam jeszcze kilka rzeczy do zrobienia. Pracujemy między innymi nad wydajnością.

Grzegorz Piekart: Ja bym tylko uzupełnił. Powtórzę trochę, ale intencją wydania tych wersji było przede wszystkim to, żeby dodać tam nowy content, którego tam jeszcze nie było. Patrząc na to przez ten pryzmat, to z tych wyników sprzedażowych jesteście zadowoleni. Zadziałało to jak promocja z nowym contentem, nawet trochę lepiej, jeżeli mieliśmy te poprzednie contentowe promocje na starych konsolach. Nie spodziewaliśmy się też wielkiego skoku. Już właściwie od wielu miesięcy większość sprzedaży wersji na PS4 i Xbox One była sprzedawana na PS5 i nowych Xbox Series X/S. Nie mieliśmy oczekiwać, że dołożenie tej wersji będzie game-changerem. To właściwie tyle.

Krzysztof Kwiatek: Tak jak obiecałem, wspomnimy teraz o Green Hellu 2. Uchylimy rąbka tajemnicy na jakim etapie jesteście. Przeszliśmy przez pewien bardzo ważny dla nas etap koncepcyjny, czyli wybranie de facto głównego kierunku, w którym druga część Green Hella powinna zmierzać. Zdecydowaliśmy się na to, że nie będziemy eksperymentować z gatunkiem. Nie będziemy zmieniać głównych zasad świata, głównych feature'ów. Oprzemy się na fantazji z pierwszego Green Hella, czyli fantazji realistycznego survivalu, gdzie jest mały człowiek kontra wielka, zagrażająca życiu dżungla. Za to właśnie gracze pokochali to IP. Chcielibyśmy spełnić ich oczekiwania. Nie chcemy ich zaskoczyć czymś dziwnym. Znamy przypadki, kiedy kontynuacje, drugie części IP były eksperymentem, skręcały w zupełnie inną stronę. Często to się kończyło zawodem wśród graczy. Wiemy, jak olbrzymi jest potencjał tego IP i podchodzimy do tematu bardzo ostrożnie. Natomiast chcielibyśmy dopracować i ulepszyć w zasadzie wszystko, co było w pierwszej części. Dodatkowo, featurem bardzo dla nas ważnym będzie dodanie głębi do świata w Green Hellu. Nie zdradzimy jeszcze Państwu w tym momencie, na czym ta głębia będzie polegała, bo też nie chcemy dawać pomysłom potencjalnej konkurencji. Myślę, że jesteście bardzo zadowoleni z tej decyzji. Przeszliśmy długą

drogę i rozważaliśmy przeróżne opcje, które nawet w pewnym momencie nam się podobały i wydawały interesujące, natomiast po dłuższej analizie jesteśmy w tym miejscu. Wydaje nam się, że to jest najlepszy kierunek dla drugiej części. Jest on też bardzo dobry pod tym kątem, że patrzymy na możliwość jak najszybszego zrobienia tego produktu. Wiadomo, że robienie czegoś nowego, eksperymentowanie z nowymi mechanikami i feature'ami zabiera więcej czasu. Nie ma tak naprawdę powodu, żebyśmy mieli tę bazę zmieniać. Jest wiele opcji, żeby ją rozbudować, udoskonalić, pogłębić i zaplanować tę produkcję tak, żeby ona poszła szybko, bo znając pierwszego Green Hella mamy odpowiedzi na większość pytań i bardzo dobrze przeiterowane to co jest w grze. Następnym etapem będą prace koncepcyjne nad poszczególnymi feature'ami, nad tym, żeby się zastanowić które mechaniki uznajemy za na tyle dobre, że nie ma potrzeby ich zmieniania i ulepszania, które są dobre, ale chcielibyśmy je rozbudować i ewentualnie takie, które widzimy i śledzimy od samego początku, od wydania produktu, że moglibyśmy je po prostu zrobić lepiej i inaczej. Także kolejnymi etapami będzie wnikanie w te szczegóły, natomiast produkcja na pewno nie wystartuje zanim nie dowiedzimy StarRupture do Early Accessu.

Przechodzimy teraz do StarRupture. Zaczniemy od krótkiego podsumowania prac produkcyjnych. Mamy już wszystkie bazowe mechaniki, właśnie zamknęliśmy kolejnego milestone'a. W tym momencie naszym kolejnym dużym celem, w tym momencie najistotniejszym, jest zrobienie w tym roku wersji beta. Na tym się skupiamy. Przez wersję beta rozumiemy produkt, który jest niemalże gotowy do wydania, ale produkt, na który możemy spojrzeć i zastanowić się, co jeszcze w nim można dopracować, a czego nie trzeba już ruszać w tej wersji Early Access. Nie myślimy jeszcze o dacie premiery, bo nie mamy tego produktu w ręku. Na razie staramy się robić to etapami i skupiać na tym co najważniejsze. Jeśli będziemy mieli już w ręku grę i będziemy z niej zadowoleni, to przyjdzie czas na szukanie okien do wydania. Żeby zrealizować ten cel tegorocznej bety, musimy zmienić niektóre aspekty naszej produkcji, dlatego, że tempo prac nie do końca jest dla nas zadowalające jeśli chodzi o dociąganie feature'ów na poziom jakościowy do Early Access. Tutaj widzimy pole do poprawy i modyfikacji naszej codziennej metodologii, żebyśmy po prostu mogli szybciej pracować i szybciej osiągać jakość w poszczególnych elementach. Gra jest bardzo rozbudowana jeśli chodzi o Early Access, nieporównywalnie do Green Hella. Musimy pracować nad wieloma elementami, poniekąd równocześnie. Formuła Early Access polega na tym, że wydaje się produkt we wczesnym dostępie. Wczesny dostęp też oznacza, że nie wszystkie elementy są dopracowane. Niektóre Early Accessy oznaczają, że większość elementów nie jest dopracowanych i później dochodzenie do wersji 1.0 polega na dopracowywaniu wszystkich elementów. My mamy parę głównych filarów, nad którymi pracujemy, które każdego tygodnia staramy się dociągać na wyższy poziom, natomiast jesteśmy świadomi i chcielibyśmy, żeby wszyscy też byli świadomi, że w formule Early Access nie wszystkie elementy będą dopracowane. Postaramy się dopracować te najważniejsze, natomiast po wydaniu Early Accessu jest czas na dalsze prace i kolejne patche, contentowe, ale też dopracowujące elementy, które zostały już zaznaczone w Early Access, ale nie są wypolerowane. Przy okazji jeszcze wspomnę o balansie między głównymi feature'ami. Mamy budowanie bazy, eksplorację. Pracujemy nad światem, który będzie angażujący, do zwiedzania, budowania, wydobywania. Mamy też elementy obrony bazy. Tak jak w sandboxach, chcemy dać graczom odpowiednie zabawki do rąk i oni już się będą bawili tak, jak będą chcieli. Będą ludzie, którzy bardziej będą chcieli poświęcić czas na budowanie, nie bardzo będzie ich interesował aspekt eksplorowania całego świata. Będą tacy, którzy będą budowali minimalną ilość, żeby progresować, ale za to będą chcieli ten świat poznać i zbadać wszystkie jego sektory. Jak to w sandboxach, wszystko będzie zależało od graczy,

Natomiast dla nas niezmiennie pozostają takie główne filary, czyli budowanie, eksploracja i aspekt obrony bazy.

Przejdziemy teraz do tej części marketingowej. Przy okazji ostatnich eventów na Steamie, w jakich braliśmy udział, zdecydowaliśmy się na kilka ruchów promocyjnych, odświeżenie naszej strony, wypuszczenie nowego, krótkiego materiału, pokazującego gameplay. Był to teaser gameplay, taki krótki półtoraminutowy wycinek, który jednym ciągiem pokazał aspekt obrony bazy, pokazał bazę i teasowaliśmy falę ognia, która też będzie istotnym elementem w rozgrywce. Oczywiście, robienie materiałów gameplay przed wydaniem gry we wczesnym dostępie jest wyzwaniem. Tak jak wspomniałem wcześniej, sam Early Access mówi o tym, że gra jest w wielu aspektach jeszcze niedopracowana, więc i te elementy, które teraz pokazujemy na gameplay'u nie są dopracowane. Te najważniejsze będą dopracowane. Tak jak też wspomniałem, nie ze wszystkim zdążymy. Gdybyśmy chcieli dopracować wszystkie elementy tej gry, to nie byłby Early Access. Musimy się z tym liczyć, że uwalniając materiały gameplay, będziemy też pokazywać rzeczy, które nie są dopracowane, natomiast według nas ważne jest to, żeby ten gameplay pokazywać. Grono odbiorców gier, w które my celujemy, czyli fanów base-builderów, sandboxów, dodatkowo w tej formule Early Access, chce oglądać gameplay, nawet najmniejsze fragmenty. Chcą śledzić postęp, co gra będzie miała w sobie, jak postępują prace. Także pokazywanie gameplay'u jest dla nas istotne, dużo ważniejsze niż milczenie i niepokazywanie niczego. Jak mielibyśmy ocenić ten teaser? Zdążyliśmy na event, czas mieliśmy dosyć krótki. Nie od końca jesteśmy zadowoleni z zasięgów, jakie osiągnęliśmy.

Grzegorz Piekart: Ja bym uzupełnił. Jest tak rzeczywiście, że jeszcze w lipcu kończyliśmy ostatni devlog, a w sierpniu mieliśmy gotowy ten materiał gameplay, to co Krzysiek powiedział, jednym ciągiem nagrane półtora minuty z gry, żeby pokazać, że ta gra działa i nie próbujemy niczego schować ani oszukać, ze wszystkimi ograniczeniami, o których powiedział. Może zasięgi nie były takie, na jakie po cichu liczyliśmy, natomiast i tak uważamy, że jesteśmy w lepszej pozycji z tym materiałem, niż byśmy byli bez niego. W międzyczasie udało się jednak, że ten film został na naszym i innych kanałach wielokrotnie odtworzony. Ma rekordową ilość odtworzeń na naszym kanale YouTube, naszych materiałów w historii. Zdążyliśmy na Space Exploration na Steamie z odświeżoną stroną i tym materiałem. Mieliśmy też własny developerski event, połączony z rocznicą Green Hella. Ten element cross-promocyjny też udało nam się wykorzystać. Koniec końców nie był to oszałamiający sukces, natomiast jakbym miał powiedzieć czy dobrze, że to zrobiliśmy, to jestem w 100% przekonany, że dobrze zrobiliśmy. W sytuacji, gdzie ciągle nie pokazaliśmy pełnego gameplay'u, StarRupture już całkiem nieźle się prezentuje, chociażby przez to, gdzie jesteśmy na poziomie followersów. To tyle.

Krzysztof Kwiatek: Tak, zamykając jeszcze temat teasera, oczywiście śledzimy reakcje graczy i komentarze. Oczywiście każda konstruktywna krytyka jest dla nas ważna, tym bardziej, że sam produkt, który wyjdzie w Early Access, tak samo jak w przypadku Green Hella, jest robiony przy wsparciu graczy i też przy ich oczekiwaniach. Sami oczywiście jesteśmy świadomi, jakie rzeczy musimy jeszcze dopracować. Stawiamy na to, że każdy kolejny materiał pokazywany przez nas, będzie pokazywał elementy coraz bardziej dopracowane, bo ta produkcja postępuje i zmierza do końca. Tutaj gładko możemy przejść do tego, jaki mamy plan i co chcemy pokazać w następnej kolejności. Chcielibyśmy, żeby następny był już duży trailer,

który pokaże wszystkie aspekty gry. Czyli od devlogów, przez ten krótki ostatni materiał gamplay, przechodzimy do większego materiału który dotknie i pokaże wszystkie najważniejsze filary, tak, żeby dać też graczom pełne zrozumienie o czym jest produkt. Tak, żeby mogli poskładać sobie wszystkie elementy układanki, które dawaliśmy im do tej pory, czy w postaci CGI, devlogów, teasera, czy w postaci screenshotów i opisów, które towarzyszą grze na naszej stronie. Także jest to duże wyzwanie. Tym bardziej, że chcemy też pokazać postęp, więc zakładamy, że elementy, które się pojawiły w teaserze i wymagają największego dopracowania, też chcemy pokazać poprawione, żeby przede wszystkim było widać cały scope gry, a po drugie, że te prace postępują i dopracowujemy kolejne elementy przed wersją Early Access. Na tym możemy zamknąć część produkcyjno-projektową. Przechodzimy do części Q&A.

Grzegorz Piekart: Pierwsze pytanie.

Q: Jaka będzie cena nowej gry?

Grzegorz Piekart: Ta decyzja ciągle nie jest podjęta, natomiast zawsze powtarzamy, że dla gier w tym segmencie, w którym my siebie widzimy, na dzień dzisiejszy te ceny oscylują pomiędzy 20 a 30 dolarów. Najbardziej prawdopodobne jest, że w ten zakres będziemy celowali, natomiast ostateczną decyzję podejmiemy pewnie bardzo blisko premiery.

Q: Kiedy kolejne materiały z nowej gry?

Krzysztof Kwiatek: My mamy cel, żeby jeszcze w tym roku pokazać ten duży trailer, na tym się skupiamy. Jest to zgrane z naszym celem doprowadzenia gry do wersji beta. Taki jest plan i de facto będziemy robić wszystko, żeby go zrealizować. Jedyne co nas może powstrzymać, to jeśli uznamy, że to co będziemy mieć w danym momencie nie jest jeszcze wystarczająco atrakcyjne i chcielibyśmy jeszcze nad tym popracować. Tym bardziej, że jeśli chodzi o ten duży trailer, to jednak chcielibyśmy, żeby on wypadł jak najlepiej, żeby pokazywać rzeczy, które już wyglądają fajnie.

Grzegorz Piekart: Ja bym tylko doprecyzował, duży to przede wszystkim polegający na tym, że pokazuje wszystkie filary. To nie znaczy, że on będzie miał 8 min, czy cokolwiek w tym rodzaju. Bardziej chodzi o to, że to jest dalej trailer, który dalej jest niedługim materiałem, natomiast chodzi o to, żeby pokazać w dobrej jakości wszystkie filary gry, które są najważniejsze.

Krzysztof Kwiatek: Następne pytanie.

Q: Czy są Państwo zadowoleni z obecnej jakości StarRupture? Czy zamierzają Państwo udostępnić projekt graczom do zamkniętych testów? Jeżeli tak, to kiedy ruszą takie testy?

Krzysztof Kwiatek: Pierwsza część, czy jesteśmy zadowoleni z obecnej jakości? Z niektórych elementów jesteśmy zadowoleni, z innych nie. To tak naprawdę nadaje teraz priorytety naszym pracom produkcyjnym, bo widzimy to, co najbardziej odstaje, widzimy to, co jeszcze jest niezadowolające i na tym się będziemy skupiali. Nie można jednoznacznie odpowiedzieć, że jesteśmy zadowoleni lub nie. Są

elementy, które są już na wysokim poziomie i w zasadzie po drobnych modyfikacjach w balansie już są gotowe. Są też takie, które wymagają pracy i trzeba je poprawić. Druga część pytania.

Grzegorz Piekart:

Co do zasady, na pewno będziemy chcieli tą grę na zewnątrz przetestować. Czy to będą focus testy wśród znajomych, przyjaciół, bo przecież jesteśmy w branży i mamy ludzi, którym moglibyśmy to dać, czy to będą szersze testy, nie wiemy. Na pewno ktoś z zewnątrz będzie to testował, natomiast nie ma jeszcze decyzji w jakiej skali i kiedy.

Q: Kiedy możemy się spodziewać udostępnienia większego gameplay'a, prezentującego wszystkie mechaniki i atuty StarRupture?

Krzysztof Kwiatek: To jest to, o czym rozmawialiśmy na samym końcu. Chcielibyśmy jeszcze w tym roku pokazać trailer, który zaprezentuje wszystkie najważniejsze mechaniki i pokaże kompleksowo o czym jest StarRupture. Będzie to trailer, nie 20 minutowy gameplay. Będzie to materiał pocięty, przygotowany, tak, żeby w 2-3 minutowej pigułce pokazać całość gry.

Q: W jakim odstępie od bety pojawi się wersja konsolowa?

Grzegorz Piekart: Nie ma takiej decyzji na dzień dzisiejszy. Przyglądamy się możliwości wydania Early Accessu na konsolach. Sytuacja wygląda różnie, zależnie od konsoli. Na Xbox można coś takiego robić, trochę takich gier jest. Na Sony raczej nie ma. Musielibyśmy udawać, że Early Access jest wersją 1.0, więc pewnie lepiej tego nie robić. Ta decyzja jest jeszcze przed nami, natomiast myślimy o konsolach cały czas, choćby pod tym aspektem, ale też produkując UI. Już tam wprowadzamy możliwość, żeby dało się grać w sensowny sposób na kontrolerze, tak, żeby później przynajmniej te podstawowe rzeczy nie sprawiały problemów przy portowaniu. Tak to na dzień dzisiejszy wygląda. Skupiamy się na PC, bo z naszej perspektywy jest to kluczowa platforma. Dla tego typu gier uważamy, tak samo jak przy Green Hellu, że przychody na PC są znacząco wyższe niż konsolowe.

Q: Jak oceniają Państwo postępy prac nad StarRupture? Czy napotykacie jakieś większe trudności, na przykład z Unreal Engine 5?

Krzysztof Kwiatek: Myślę, że ogólnie dobrze oceniamy postępy prac. Chociażby dlatego, że zamknęliśmy ostatni milestone i mamy już od strony mechanicznej tą grę zamkniętą. Nie jest tak, że mamy jakieś ważne mechaniki, których nie ma, których jeszcze nie wprowadziliśmy i dopiero się za nie zabieramy. Raczej jest tak, że część z rzeczy, które wcześniej iterowaliśmy, zastanawiamy się czy ich nie wyciąć z tego builda beta ze względu na czas i ze względu na to, że nie wszystko damy radę dopracować tak, jak byśmy chcieli. Może jesteśmy nie do końca zadowoleni z postępów, tak jak wspominałem wcześniej, z tej szybkości dopracowywania elementów. Zdajemy sobie sprawę, że żeby mieć build Early Access potrzebujemy dopracować wiele mechanik. Można to sobie zebrać w trzy czy cztery główne feature'y, natomiast trzeba wiedzieć, że za każdym tym featurem stoi kilkanaście, czasem nawet kilkadziesiąt różnych mechanik, które

się składają na fajność grania w dany feature. Nam teraz zależy na tym, żeby podkreślić to tempo, żeby móc szybciej tą jakość osiągać.

Q: Jak szacujecie budżet Green Hell 2?

Grzegorz Piekart: Nie szacujemy, aż tak daleko nie wybiegamy przyszłość.

Q: Beta pierwszego Green Hella była oferowana z 20% dyskontem. Czy w przypadku StarRupture, który będzie od początku posiadał tryb kooperacji, można liczyć na nieco niższy rabat?

Grzegorz Piekart: To jest bardzo szczegółowe pytanie. Zakładam, że ono jest powiązane z ustaleniem ceny. Każdą cenę, którą będziemy chcieli mieć docelowo, można ustalić na dwa sposoby. Dać taką headlinową cenę, albo headlinową wyższą i zaoferować grę z dyskontem. To jest kwestia, którą podejmiemy dopiero na ostatniej prostej, w ostatnim czasie przed samą premierą.

Q: Ile obecnie wynosi łączny koszt produkcji i obsługi Green Hella? W sierpniu zeszłego roku było to 16,8 mln zł.

Grzegorz Piekart: Prawdę mówiąc, tradycyjnie to ćwiczenie z wyliczeniem robimy przed publikacją raportu za trzeci kwartał, więc wtedy się tą informacją podzielimy. Ja w głowie nie mam tej liczby i nie chciałbym Państwa wprowadzić w błąd.

Q: Kiedy zamierzają Państwo rozpocząć fazę preprodukcji Green Hella 2?

Krzysztof Kwiatek: Na pewno nie przed tym, jak StarRupture dotrze do szczęśliwego finału w postaci Early Accessu. Do tego momentu będziemy pracować tylko koncepcyjnie. Natomiast te prace koncepcyjne mają nam później zdecydowanie skrócić czas pracy nad grą. Najważniejsze jest wiedzieć, co chce się zrobić. Jeśli miałbym powiedzieć coś więcej o fazie preprodukcji... Mam nadzieję, że ona też będzie skrócona w przypadku Green Hella 2, ze względu na to, że w preprodukcji bardzo często iteruje się i testuje pomysły na mechaniki i na to, co chce się zrobić. My już mamy w głowie, jak Green Hell 2 powinien wyglądać, jak powinny wyglądać nowe i poprawione mechaniki, które też już mamy w pierwszym Green Hellu. Mocno się przygotowujemy, żeby skracać te okresy preprodukcyjne.

Q: Jak oceniają Państwo premierę wersji 1.0 Satisfactory? Czy utwierdza ona Państwa w słuszności obranej drogi ze StarRupture?

Grzegorz Piekart: Bardzo szerokie pytanie. Jak oceniamy premierę? Bardzo wysoko oceniamy, od zawsze mówiliśmy, że to jest świetna gra, bardzo rozbudowana i właściwie wzorzec factory buildera.

Krzysztof Kwiatek: Z dużą bazą graczy, na którą oni pracowali latami.

Grzegorz Piekart: Gra wyszła po pięciu latach, bo wcześniej była na Epicu, przed Steamem. To jest ogromna, fantastyczna gra, zbierająca świetne oceny. Ta wersja 1.0 przebiła wszystkie poprzednie piki i świetnie się sprzedaje, mimo tak już ogromnej ilości graczy, które już tą grę miało. Oni już ogromną ilość sprzedali, teraz jeszcze ten rekord powiększają, także oceniamy bardzo pozytywnie, natomiast czy to wpływa na naszą ocenę obranej drogi? Trochę to nie ma żadnego znaczenia, dlatego, że kończymy tą grę i Satisfactory 1.0 na StarRupture nie ma zbytnio przełożenia, bo nie wiemy jakie przełożenie mogłoby mieć.

Krzysztof Kwiatek: Myśl przewodnia może być jedna. Dobrze zrobiona gra świetnie się sprzedaje. My wierzymy w StarRupture, ale StarRupture nie będzie bezpośrednio konkurował z Satisfactory. To jest gigantyczny base-builder, który się wyłącznie na tym skupia. Poza tym, jak Grzegorz wspominał, to jest już 7 rok produkcji tego tytułu.

Q: Na jaką kwotę szacujecie koszt wsparcia StarRupture już po wydaniu pełnej wersji, zakładając analogiczną intensywność dodawania zawartości, co przy Green Hellu?

Grzegorz Piekart: Kompletnie się nad takimi rzeczami nie zastanawiamy. Z naszej perspektywy, to jest na dzień dzisiejszy zupełnie bez znaczenia. Nie szacujemy tego typu kosztów. Najważniejsze, żebyśmy zrobili jak najlepszą grę i ją wydali. Od tego, co się wtedy wydarzy, będzie zależało, co z tym projektem dalej robić.

Q: Czy rozważają Panowie zwiększenie swojego zaangażowania kapitałowego w Creepy Jar?

Grzegorz Piekart: Myślę, że chyba nie powinniśmy się wypowiadać na temat kupowania akcji, bo chyba jest to objęte MAR-em, także zrezygnujemy z tego pytania.

Q: Jak będzie wyglądał podział zespołu produkcyjnego po premierze Early Access StarRupture? Ile osób przypadnie na tworzenie Green Hella 2?

Krzysztof Kwiatek: W tym momencie, głównym drogowskazem dla nas będzie to, jak StarRupture w Early Accessie będzie się sprzedawał. My z naszej strony możemy mieć wpływ tylko na to, co w tej grze zrobimy i jak to dopracujemy. Staramy się, żeby StarRupture było jak najfajniejszą, jak najgłębszą grą, natomiast nie znamy tego czynnika w postaci jak on się przyjmie na rynku. Nikt nie jest w stanie tego przewidzieć. W zależności od sprzedaży pewnie będziemy dzielili ten zespół i się zastanawiali, jak zespół do Green Hella 2 stworzyć i w którym momencie.

Q: Jakie elementy StarRupture potrzebują obecnie największej poprawy?

Krzysztof Kwiatek: Wydaje się, że najbardziej teraz będziemy się skupiać na elementach związanych z obroną bazy i combatem, dlatego, że eksploracja, budowa świata, aspekt budowania, te wszystkie rzeczy wydają się być w miarę bezpieczne dla nas. Nad nimi też najdłużej pracowaliśmy. Oczywiście wymagają dopracowania, zbalansowania i tych wszystkich etapów związanych z ograniem, natomiast aspekt obrony bazy jeszcze do niedawna był bardzo iterowany, przechodził różne koncepcje, więc tutaj mamy jeszcze

sporo do zrobienia. To jest na dwóch płaszczyznach, nie chodzi tylko o dopracowanie animacji, czy tego jaki FX wylatuje z lufy broni, ale ogólnie o całą logikę obrony tej bazy. Z czego to się bierze, jak to postępuje, na co wpływa i tak dalej.

Grzegorz Piekart: Ja bym jeszcze uzupełnił. Poprawy w sensie takim, że nawet jak będziemy mieli te wszystkie mechaniki i to o czym Krzysiek powiedział, to ciągle jest etap balansowania. To jest naprawdę duży etap, żeby te wszystkie rzeczy, które mamy w grze poskładać w coś, co będzie fajne. Nie zapominajmy, zakładamy też jakiś element performance'owy, naprawianie błędów pojawiających się w grze. Na pewno dużo czasu i pracy z tym związanej przed nami.

Q: Z jak dużym wyprzedzeniem chcecie podać datę premiery gry? Na miesiąc, kwartał przed premierą, przy okazji jakiegoś eventu? Czy są jakieś standardy dla tego typu gier?

Grzegorz Piekart: Chyba od końca najsensowniej. Standardów jakichś złotych nie ma. Zakładamy, że nie chcemy na pewno rzucić gry znikąd. Samo podanie daty na Steamie już powoduje, że widoczność się zwiększa. Na pewno będziemy chcieli ten ostatni okres, pewnie ostatnie tygodnie, wykorzystać co najmniej w taki sposób. Może to będzie trochę więcej, zobaczymy. Także nie mamy konkretnej daty, ale na pewno nie będzie to krótki okres, bo wydaje nam się, że są to wtedy mniej skuteczne działania. Co do eventów, zobaczymy. Różne opcje są potencjalnie otwarte, jak to będzie zrobione. Najważniejsze jest, żebyśmy mieli tą grę. Dobre okazje do wydania i poinformowania na pewno się znajdą. Kluczowe jest, żebyśmy dowieźli produkt na odpowiednim poziomie.

Q: Proszę o doprecyzowanie, preprodukcja Green Hell 2 ruszy po premierze Early Access StarRupture, czy po pełnej premierze 1.0?

Krzysztof Kwiatek: Nie wiemy tego jeszcze. Wszystko tutaj zależy od tego, jak będzie performował na Steamie Early Access StarRupture. Myślę, że bardziej się skłaniamy w kierunku tego, że preprodukcja ruszy przed pełną premierą 1.0. Premiera 1.0 może być w różnych momentach. Nie ma to zdecydowanego wpływu na sprzedaż tej gry. Jeśli Early Access jest dobry i spodoba się graczom, jak chociażby w przypadku wspomnianego Satisfactory, może przez kilka lat być na Steamie i świetnie się sprzedawać, a premiera 1.0 jest tylko kropką nad i. Z Green Hellem było trochę inaczej. Dostyc szybko była wersja 1.0, a później jeszcze przez kolejne lata rozbudowaliśmy tą grę o dodatkowy content. Twórcy Satisfactory odwrotnie, rozbudowywali grę o dodatkowy content, a teraz zrobili wersję 1.0. Nie chcemy się uzależniać od tej wersji 1.0 z ruszeniem prac nad Green Hellem 2. Chcielibyśmy ruszyć jak najszybciej. Jak zobaczymy, że mamy możliwość przesunięcia zasobów ludzkich, to wtedy zaczniemy sobie tą pracę planować.

Q: Ile czasu StarRupture będzie w Early Access według waszych obecnych planów?

Grzegorz Piekart: Tak jak Krzysiek powiedział, historycznie Green Hell był krótko, to był właściwie równo rok. Nie ma tak, że my już dzisiaj to wiemy. Zakładamy, że ileś feature'ów do tego Early Accessu jeszcze będziemy musieli dołożyć do gry, pewnie story i tym podobne. Na dzień dzisiejszy nie jest to sztywne, ale gdybym miał obstawiać, czy jesteśmy bliżej tego, co zrobiliśmy w Green Hellu, czy tego, co zrobiło

Satisfactory, to raczej bym powiedział, że powtórzmy to, co robiliśmy wcześniej. Ten model, wydaje się, że ma pewne plusy. Tak czy inaczej później zakładamy, że będziemy ten content pewnie jeszcze dodawali, w scenariuszu przynajmniej sensownego sukcesu tej gry. Oczywiście w innym przypadku może się to nie będzie opłacało.

Q: Czy w StarRupture można spodziewać się istotniejszego skoku jakościowego w zakresie AI wrogów, w porównaniu do Green Hell?

Krzysztof Kwiatek: Są to zupełnie dwa inne tytuły. AI wrogów ma zupełnie inną logikę, inne algorytmy i co innego robi. Ciężko mi na to pytanie w ten sposób odpowiedzieć. Bardziej jestem w stanie odpowiedzieć na pytanie czy będzie skok jakościowy w zakresie AI w Green Hellu 2 w porównaniu do pierwszego Green Hella. Tak będzie. W StarRupture obrona bazy będzie się sprowadzać do hord, w które się strzela, które się rozbija, a nie do jakichś konkretnych mądrych zachowań pojedynczych AI.

Koniec pytań. Dziękujemy Państwu za to, że byliście z nami i po raz kolejny nas wysłuchaliście. Do zobaczenia następnym razem.

Grzegorz Piekart: Bardzo dziękujemy. Inwestorów indywidualnych zapraszamy na czat o 13. Dziękujemy.