

Q1: Dobry wieczór. Mam trzy pytania. Po pierwsze – czy moglibyście zdradzić, kiedy ukaże się Polaris – w bardzo ogólnych zarysach? Rozumiem, że nie chcecie wskazywać na konkretny miesiąc lub rok, ale mówiąc bardzo ogólnie – stwierdziliście, że pozostałe dwie gry ukażą się w ciągu sześciu lat od daty premiery Polaris, a kiedy mniej więcej można się spodziewać samego Polaris? Drugie pytanie – czy moglibyście powiedzieć, jak ma się Projekt Orion do terminarza prac nad trylogią wiedźmińską? Czy możliwe, że Projekt Orion ukaże się w trakcie tego sześcioletniego okna czasowego, o którym wspominaliście? I trzecie pytanie – czy utworzenie studio w Ameryce Północnej oznacza, że w najbliższych latach – do premiery Polaris – wasze wydatki gotówkowe wzrosną? Czy możliwe, że w niektórych latach w tym okresie Grupa wykaże negatywne saldo przepływów pieniężnych – z opisanych przyczyn?

AK: Dziękujemy za pytania; odpowiem na pierwsze i na drugie. Co do dat – na dzień dzisiejszy dzielimy się naszymi długofalowymi planami raczej w ujęciu kierunkowym. Powiedzieliśmy, że na początek planujemy wydanie trzech gier wiedźmińskich i dwie z nich – Polaris i Syriusz – są już w fazie tworzenia. Szykujemy też odpowiednie technologie na potrzeby Polaris. To nasz pierwszy projekt oparty na nowym silniku – UE5 – co wymaga dodatkowej pracy w dopasowaniu tej technologii do potrzeb wielkich gier fabularnych z otwartym światem. Tu więc będziemy z pewnością musieli zainwestować dodatkowy wysiłek, ale – jak wspominaliśmy w naszej strategii – kolejne gry, tj. drugi i trzeci tytuł w serii, powinny pójść sprawniej, gdyż będziemy już dysponować gotową technologią, narzędziami i procesami. To wszystko, co mogę powiedzieć na chwilę obecną. Co do Orionu – jeszcze nie zaczęliśmy tworzyć tej gry; jeżeli chodzi o franczyzę cyberpunkową, to kończymy obecnie prace nad Widmem Wolności i po jego wydaniu przystąpimy do wstępnych prac nad Orionem. To wszystko na teraz.

PN: Odpowiem na trzecie pytanie. Raczej nie mogę kierunkować na przyszłe wyniki spółki. Ogólnie rzecz biorąc prace nad naszymi przyszłymi projektami niewątpliwie spowodują wzrost wydatków i inwestycji na prace rozwojowe. Realizacja projektu w Ameryce Północnej jest też droższa, niż realizacja podobnego projektu w Polsce – ale uważamy, że to jedyny sposób, by skorzystać z amerykańskiej puli talentów, a jest nam ona potrzebna do realizacji naszych ambitnych planów rozwojowych.

Q1: Czy mogę rozwinąć moje pierwsze pytanie? Słyszając odpowiedź na pytanie o terminarz prac nad Polaris – jeżeli drugą i trzecią grę w trylogii zamierzacie wydać w trakcie sześciu lat licząc od premiery Polaris, a zatem praca nad każdą z tych gier zajmie wam średnio 3 lata – i w obliczu faktu, że prace nad pierwszą grą mogą potrwać nieco dłużej – czy od chwili, gdy w pełni zaangażujecie się w ten projekt do premiery mogą upłynąć więcej, niż trzy lata, biorąc pod uwagę, że druga i trzecia gra pójdą szybciej? Czy to poprawna interpretacja Waszej wypowiedzi?

AK: Tak, zgadza się.

Q1: Dziękuję.

Q2: Dziękujemy za aktualizację strategii. Wracając do Polaris – czy trafne jest, w oparciu o wcześniejszą odpowiedź, uznanie, że od premiery Polaris dzielą nas co najmniej trzy lata? I jeszcze – jak wygląda terminarz prac nad Syriuszem, biorąc pod uwagę fakt, że prace te zapewne zaczęły się nieco wcześniej...? Co do Hadara – wspominaliście, że jest w fazie prac koncepcyjnych – czy moglibyście ujawnić, o czym właściwie mówimy – choćby bardzo ogólnikowo? I ostatnie pytanie – o pracowników. Jak duże będzie Waszym zdaniem amerykańskie studio? Wiem, że nie odnieśliście się bezpośrednio do pytania o koszty, ale patrząc na krótkoterminowe wyniki finansowe, jakiego rodzaju dodatkowych wydatków możemy się spodziewać?

AK: Tu znów Adam; odpowiem na dwa pierwsze pytania. Jak już mówiłem – nie możemy obecnie ujawniać więcej na temat dat; nie mogę więc uściślić terminarza. Powiedzieliśmy, że preprodukcja rozpoczęła się w tym roku – na samym początku roku, w pierwszym kwartale – i projekt jest już w

pierwszej fazie procesu produkcyjnego. Co do Syriusza – mówiliśmy, że w produkcji są dwie gry, ale nie ujawniamy, czy Syriusz ukaże się wcześniej, czy później; oczywiście będziemy o tym mówili, gdy przyjdzie odpowiedni czas.

MN: Tu Michał Nowakowski; odpowiem na trzecie pytanie. Co do Hadara – jesteśmy na wczesnym etapie prac koncepcyjnych; kładziemy podwaliny pod nowy świat. Na tym fundamencie z czasem będziemy chcieli stworzyć nową grę, ale mowa tu o przyszłości; na razie nie pracujemy nad samą grą. Wczesny etap prac koncepcyjnych rozpoczął się w drugiej połowie 2021 r. i obecnie budujemy fundament dla przyszłego cyklu gier.

PN: Tu Piotr Nielubowicz; odpowiem na ostatnie pytanie. Nasze północnoamerykańskie studio będzie składać się z zespołu bostońskiego oraz istniejącego zespołu CD PROJEKT RED Vancouver. Projekt będzie też wsparty przez deweloperów z Polski. Jeśli chodzi o całkowitą liczbę osób zaangażowanych w produkcję – myślę, że dobrze odnieść się do naszej najnowszej produkcji, Cyberpunka 2077. Sądzę, że w szczytowym fazie procesu produkcyjnego dla gry tego kalibru może brać udział od 350 do 500 deweloperów. Oczywiście całkowita liczebność zespołu zależy od rozmiaru projektu, ale w tym przypadku myślimy o pełnowymiarowej kontynuacji Cyberpunka – klasy AAA.

Q3: Czy zestaw narzędzi przygotowywanych dla Polaris i przeznaczonych do wykorzystania również w Canis Majoris jest już gotowy? Czy też prace nad nim nadal trwają? Ile przeciętnie zajmuje stworzenie takiego zestawu?

AK: Jeszcze nie jest gotowy. Rozpoczęliśmy jego budowę, ale współpracujemy z Epic dopiero od pół roku, więc prace trwają. Oczywiście niektóre narzędzia już mamy – były wykorzystywane w REDengine i są przez nas dostosowywane do współpracy z UE – ale szereg narzędzi należy stworzyć. Jesteśmy na wczesnym etapie tego procesu. Ile nam zajmie? W poprzednich produkcjach, gdzie dla każdej gry należało stworzyć nową technologię – choć zazwyczaj nie od zera – prace nad technologią i nad samą grą zabierały nam około 4-5 lat. Tak było dawniej. Obecnie nie ukierunkowujemy na oczekiwany czas trwania prac deweloperskich.

Q4: Czy rozważacie powrót do koncepcji Cyberpunka Multiplayer jako odrębnego produktu biorąc pod uwagę wzrost sprzedaży Cyberpunka w ciągu ostatnich kilku tygodni? Czy projekt Orion z franczyzy cyberpunkowej będzie zawierał elementy multiplayer?

AK: Jeśli chodzi o multiplayer – czy też elementy multiplayer, w zależności od projektu – myślimy jedynie o przyszłych grach. W centrum naszej działalności pozostają fabularne gry RPG z otwartym światem i dążymy do wzbogacania ich o elementy multiplayer. Powiedzieliśmy, że większość ogłoszonych dziś projektów – tych z nazwami kodowymi – będzie obejmować takie elementy, ale nie jesteśmy obecnie gotowi, by szczegółowo ujawniać, które konkretnie gry mamy na myśli.

Q5: Czy zamierzacie zaproponować Walnemu Zgromadzeniu zmianę kryteriów finansowych w programie opcyjnym dla pracowników na lata 2020-2025 w związku z aktualizacją strategii?

PN: Zbliżamy się do zakończenia wewnętrznych prac nad nowym programem motywacyjnym, ale powiedziałbym, że nie ma to bezpośredniego związku z opublikowaną właśnie aktualizacją. Uważamy raczej, że plan powinien stanowić integralną część naszej polityki wynagradzania, którą zamierzamy wdrożyć w CD PROJEKT w przyszłych latach. Myślę, że wkrótce będziemy w stanie ujawnić nasze propozycje – w formie projektu uchwały WZA.

Q6: Dziękuję i dobry wieczór. Pierwsza garść pytań dotyczy Canis Majoris. Po pierwsze – mówicie, że to pełnoskalowy projekt; czy mam przez to rozumieć grę klasy AAA? Drugie – biorąc pod uwagę prace nad narzędziami, czy należy rozumieć, że kapitalizacja wydatków na ten projekt rozpocznie się dopiero

za jakiś czas – powiedzmy za ponad rok? I trzecie pytanie – rozumiem, że zamierzacie wydać garść DLC inspirowanych serialem Netfliksowym razem z premierą wersji next-gen Wiedźmina 3. Czy będą to darmowe dodatki, czy też mówimy np. o mikrotransakcjach?

AK: Dziękuję za pytania; odpowiem na pierwsze. Tak, mówimy o pełnowymiarowej grze RPG klasy AAA. Póki co nie ujawniliśmy nic ponad to, ale już wkrótce opowiemy więcej o tym projekcie – więc prosimy o cierpliwość.

PN: Drugie pytanie – kapitalizacja wydatków rozpocznie się, gdy tylko przejdziemy od prac badawczych do prac rozwojowych – o ile dobrze rozumiem pytanie.

Q6: Tak, zgadza się – ale czy można zapytać o planowany terminarz?

PN: Nie; jeszcze nie – póki co nie ujawniamy tych informacji.

MN: A jeśli chodzi o DLC towarzyszące premierze Wiedźmina 3 w wersji next-gen – są to darmowe dodatki; nie planujemy żadnych mikrotransakcji. Każdy, kto zaktualizuje grę lub nabędzie nową kopię otrzyma je za darmo w pakiecie.

Q7: Projekt Hadar – kiedy rozpoczniecie jego preprodukcję? Czy będzie to gra RPG?

MN: Nie ujawniamy konkretnych dat, jeśli chodzi o rozpoczęcie preprodukcji. Póki co nadal budujemy świat – tym zajmuje się obecnie core'owy zespół. Jeśli chodzi o gatunek – jesteśmy znani z tworzenia gier konkretnego gatunku i można śmiało założyć, że nadal chcemy tworzyć tego rodzaju gry. Chyba można sobie wyobrazić, jakie gry mam na myśli.

Q8: Dziękuję; mam garść pytań uzupełniających. Czy są jakieś nowe informacje odnośnie daty premiery i ceny rozszerzenia? Kiedy w 2023 r. możemy się go spodziewać i czy cena będzie porównywalna z ceną zwykłej gry AAA? I jeszcze prośba o doprecyzowanie – jeśli chodzi o rentowność; Wasz EBIT w 2021 r. wyniósł kilkaset milionów, ale biorąc pod uwagę tworzenie nowego studio oraz prace nad nowymi projektami w najbliższych latach – czy można oczekiwać, że zbliży się do zera, lub nawet spadnie poniżej zera w związku ze zwiększeniem wydatków?

MN: Co do daty premiery i ceny rozszerzenia – tego rodzaju informacje stanowią część kampanii marketingowej, więc nie możemy ich dziś ujawniać. Prędzej czy później to zrobimy, ale nic dziś nie mogę dodać. To samo dotyczy pytania, kiedy w 2023 r. można spodziewać się wydania gry. Zamierzamy wydać ją w przyszłym roku, a więcej szczegółów ujawnimy na odpowiednim etapie kampanii marketingowej. Nie jestem pewien, czy dobrze zrozumiałem ostatnie pytanie – czy cena rozszerzenia będzie porównywalna ze zwykłą grą AAA, czy też miał Pan na myśli kolejne gry? Rozszerzenia na ogół kosztują mniej, niż pełne gry.

Q8: Myślę, że to stanowi odpowiedź na moje pytanie – cena rozszerzenia będzie niższa, niż cena gry AAA.

MN: Tak; rozszerzenie to rozszerzenie. Jest duże; jesteśmy zadowoleni z tego, co dostarczamy graczom, ale nie mówimy tu o samodzielnej grze AAA.

PN: Druga część pytania dotyczyła naszych przyszłych przepływów pieniężnych – co do których, jak wiecie, nie ukierunkowujemy; nie mogę więc wprost odpowiedzieć na to pytanie.

Q9: Garść pytań uzupełniających. Po pierwsze – biorąc pod uwagę fakt, że The Molasses Flood to dość mały zespół, czy można zakładać, że Projekt Syriusz będzie znacznie mniejszy, niż Wasze główne gry?

AAA? Drugie pytanie dotyczy projektu Canis Majoris – jak będzie wyglądać współpraca z zewnętrznym partnerem? Czy zamierzacie finansować ten projekt, a potem inkasować przychody, jednocześnie wypłacając tantiemy lub z góry ustalone wynagrodzenia? Czy możecie opisać model biznesowy, który ma tu zastosowanie?

MN: W projekcie TMF pracuje obecnie ponad sześćdziesiąt osób – i nie tylko w Bostonie; mamy też osoby, które pracują nad tym projektem w Europie, a nawet w Vancouver. Zamierzamy też dalej powiększać zespół – jest to więc dość spory zespół i oczekujemy, że jeszcze urośnie przed premierą projektu. Zdecydowanie nie ma tu mowy o „niewielkiej” grze; zamierzamy w pełni poświęcić jej uwagę w chwili premiery.

AK: Dodam jeszcze, że wyraźnie informujemy, że projekt TMF różni się od naszych dotychczasowych produkcji – nie należy oczekiwać kolejnej gry fabularnej z otwartym światem, takiej, jak Wiedźmin 3. To odmienny projekt, kierowany do szerszego grona odbiorców – i dlatego właśnie postanowiliśmy nabyć TMF i zlecić im realizację tego projektu.

PN: Jeśli chodzi o model biznesowy współpracy z zewnętrznym partnerem odpowiedzialnym za Canis Majoris – mogę powiedzieć, że projekt ten będzie oparty na naszym IP i przez nas finansowany; nie chcę jednak zagłębiać się w szczegóły współpracy z zewnętrznym partnerem.

Q10: Dobry wieczór! Dziękuję za możliwość zadania pytań. Pierwsze dotyczy projektu Polaris – jak powiedzieliście, zamierzacie wydać kolejne gry w ciągu sześciu lat, co oznacza około trzy lata na przygotowanie drugiej i trzeciej gry. Czy będą to pełnoprawne tytuły AAA dostarczające dziesiątki godzin rozrywki? Pytam, bo wydaje mi się, że trzy lata, to dość krótko, jak na produkcję tytułu AAA. Drugie pytanie dotyczy natomiast projektu Sirius, nad którym pracuje TMF – powiedzieliście, że jest adresowany do szerszego grona graczy, niż Wasze poprzednie gry, ale wydaje mi się, że gry akcji i strzelanki to najpopularniejszy gatunek, a właśnie takie gry wydawaliście – zastanawiam się więc, co może być jeszcze bardziej popularne, chyba, że mówimy tu o grach mobilnych.

AK: Odpowiem na pierwsze pytanie. Wiem, że to odważne stwierdzenie – że wydamy trzy pełne gry RPG klasy AAA z otwartym światem w ciągu sześciu lat – ale naprawdę zamierzamy to zrobić i uważamy, że mamy plan, jak to osiągnąć. Obecnie kładziemy technologiczny fundament pod nasze przyszłe produkcje. Po wydaniu Polaris sądzę, że będziemy dysponować wszystkimi niezbędnymi narzędziami, by szybko przystąpić do prac nad kolejnymi częściami trylogii. Oczywiście jednak do każdej gry będziemy podchodzić z dużymi ambicjami; nie ma tu mowy o chodzeniu na skróty. Sądzę, że zmiana naszych dotychczasowych procesów produkcyjnych – do tej pory bardzo mocno zagłębialiśmy się w kwestie technologiczne przy każdej z gier – na nowe procesy, gdzie już dysponujemy gotową technologią – choć oczywiście zawsze będzie istnieć potrzeba rozwijania dodatkowych narzędzi; nowe narzędzia są zawsze konieczne do tworzenia nowych dzieł – ale myślę, że w przyszłości nasze procesy będą wyglądać o wiele inaczej, niż dawniej.

MN: Wezmę drugie pytanie. Mogę oznajmić, że Projekt Syriusz nie jest grą mobilną. Mówiąc o nim mieliśmy na myśli poszerzenie grupy odbiorców – o osoby, do których nie docieraliśmy z naszymi dotychczasowymi produkcjami wiedźmińskimi; na przykład osoby, które oglądały serial, ale niekoniecznie interesują się mrocznymi, hardcore’owymi grami RPG. Na takim rozumowaniu opiera się ten projekt. Więcej, póki co nie mogę ujawnić, ale mam nadzieję, że to nieco wyjaśnia nasze plany. Oczywiście w odpowiednim czasie powiemy więcej o tym projekcie.

Q10: Świetnie; mam dwa pytania uzupełniające. Czy którekolwiek z gier, o których mówicie w aktualizacji strategii to gry mobilne? I jeszcze gwoli wyjaśnienia – nad Orion będzie pracować studio CD PROJEKT RED NA, składające się z zespołów w Bostonie i Vancouver – i rozumiem, że obecnie

zespoły te pracują nad Syriuszem? Tzn. TMF pracuje nad Syriuszem? Czy to znaczy, że po zakończeniu prac nad Syriuszem TMF zabierze się za Orion?

MN: Odpowiem na pierwsze pytanie. Żadna z gier wymienionych w dzisiejszej aktualizacji nie jest grą mobilną – chciałbym tu rozwiać wątpliwości. Z drugiej jednak strony ogłaszaliśmy, że zamierzamy otworzyć się na współpracę z zewnętrznymi partnerami na tym polu; więcej informacji ujawnimy w odpowiednim momencie.

AK: Odpowiem na drugie pytanie. Nie; nad Orionem będzie pracować studio CD PROJEKT RED NA w skład, którego wchodzi istniejący zespół z Vancouver oraz zupełnie nowy zespół, który tworzymy w Bostonie. Ten drugi zespół pracuje drzwiami w drzwiach z TMF, ale jest całkowicie odrębny. TMF będzie nadal pracować nad Syriuszem; my zaś tworzymy w Bostonie nowy zespół, który wspólnie z Vancouver wejdzie w skład CD PROJEKT RED NA i który poprowadzi prace nad Orionem.

Q11: Wasze plany przyszłych premier są znacznie ambitniejsze niż w poprzedniej aktualizacji strategii. Co się zmieniło? Dlaczego jesteście pewniejsi, że możecie dostarczyć szerszą gamę produktów?

AK: Przede wszystkim – w poprzedniej aktualizacji strategii nie skupialiśmy się na planach produktowych, lecz raczej na transformacji i naszym podejściu do dewelopmentu – zwanym przez nas RED 2.0. Od tego czasu upłynęło półtora roku; rozpoczęliśmy transformację i jesteśmy teraz znacznie bardziej pewni siebie, gdyż pierwsza faza jest już za nami, a my widzimy pierwsze pozytywne rezultaty – związane z pracą w trybie agile i realizacją zadań – a ponadto mamy też dostęp do nowej technologii: UE5. Oczywiście wiąże się z tym pewne wyzwania, ale uważamy, że *summa summarum* nowa technologia przyspieszy nasze prace rozwojowe. Dodam jeszcze, że otwieramy nowe studio, CD PROJEKT RED NA, które znacząco zwiększy nasze możliwości rekrutacji.

Q12: Jak podchodzicie do współpracy z zewnętrznymi outsorcerami w kontekście Waszych ambicji deweloperskich?

MN: Jeśli chodzi o zewnętrznych – cóż, partnerów, gdyż słowo „outsorcerzy” pasuje raczej do firm, które pomagają nam w pracy nad konkretnymi aspektami gier i czasami również nad samą grą – szukamy osób, które podzielają nasze ambicje, nasze przywiązanie do jakości i które – jak sądzimy – są w stanie kreować doświadczenia odpowiadające oczekiwaniom fanów danego uniwersum. Z pewnością więc nie zamierzamy chodzić na skróty w kontekście współpracy z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi.

Q13: Ile gotówki musicie – Waszym zdaniem – zabezpieczyć w bilansie w tym okresie intensywnych prac nad przyszłymi premierami?

PN: Na koniec ostatniego kwartału mieliśmy na rachunkach bankowych nieco ponad 1 miliard PLN. Mogę powiedzieć, że z pewnością będziemy dążyli do zachowania pokaźnych buforów bezpieczeństwa; chcemy sami finansować naszą działalność; te bufony towarzyszą nam od wielu lat i nie zamierzamy tu nic zmieniać. Oczywiście będziemy dążyć do pogodzenia bieżących przychodów – z dalszej sprzedaży produktów, nowych premier takich, jak Wiedźmin 3 w wersji new-gen, rozszerzenie Widmo Wolności oraz późniejszych projektów ogłoszonych w strategii – ze stałym i stopniowym finansowaniem prac nad kolejnymi grami. Dodam jednak, że nie ujawniamy szczegółów odnośnie przyszłych wpływów i wpływów, ani oczekiwanych sum bilansowych w konkretnych terminach.

Q14: Na czym polega różnica między projektami Syriusz i Polaris? I jakie są przyszłe cele programu motywacyjnego?

AK: Mogę odpowiedzieć na pierwsze pytanie – w zasadzie już o tym wspominaliśmy w kontekście jednego z poprzednich pytań. Polaris to nowa gra wiedźmińska, podobna do tego, co stworzyliśmy w przypadku Wiedźmina 3, 2, 1 itd. – więc można tu mówić o kontynuacji. Z kolei Projekt Syriusz celuje w szerszą grupę odbiorców, jak już mówiliśmy – osób zainteresowanych franczyzą i IP, ale niekoniecznie gustujących w pełnokrwistych tytułach RPG, takich, jak nasze dotychczasowe Wiedźminy.

PN: Jak już wspominałem – kontynuujemy prace nad kolejną edycją naszego programu motywacyjnego, ale przewidujemy też zmiany: nie będzie to prosta kontynuacja, czy też „przemnożenie” dotychczasowego planu; zamierzamy nieco zmienić jego logikę i upodobnić go do planów, które wprowadzają nasi główni konkurenci na globalnym rynku. Gdy już będziemy dysponować szczegółami – ujawnimy je Wam.

Q15: Gwoli wyjaśnienia – nad jakimi grami prowadzone są obecnie równoległe prace? Czy zalicza się do nich DLC do Cyberpunka? Czy mowa o Phantom Liberty i Syriuszu?

AK: Więc przede wszystkim – nie uważamy Widma Wolności za DLC. To duże rozszerzenie – z punktu widzenia organizacji prac deweloperskich i produkcyjnych nie różni się od pełnowymiarowej gry. Więc tak, pierwszy projekt AAA nad którym pracujemy, to Widmo Wolności, zaś drugi to Polaris – projekt będący obecnie w fazie preprodukcji. Na to nakłada się Syriusz – mówiliśmy o dwóch równoległych projektach realizowanych przez CD PROJEKT RED, podczas gdy nad Syriuszem pracuje TMF.

Q16: Biorąc pod uwagę plany rozwoju, jak wyobrażacie sobie liczebność zespołu deweloperów – powiedzmy – w perspektywie trzyletniej? Dla pewności – obecnie zatrudniacie 800 deweloperów?

AK: Stale szukamy utalentowanych deweloperów; musimy się rozwijać. Grupa zatrudnia obecnie ponad 1200 osób, w tym prawie 800 deweloperów, ale w tej liczbie zawiera się zespół GOG. Jeśli chodzi o nasze studia, to zatrudniają w sumie ponad 700 deweloperów – to są ludzie, którzy pracują nad rozwojem gier. Nie mogę obecnie mówić o celach rekrutacyjnych, ale nasze amerykańskie studio będzie z pewnością rosnąć – i chcemy też wzmacniać nasze siły w Europie. Nasze ambitne plany są oparte na założeniu, że będziemy rozbudowywać zespoły kreatywne.

Q17: Czy rozważacie emisję akcji, aby sfinansować te ambitne plany?

PN: Póki co nie mamy takich planów; nie planujemy nowej emisji akcji. Jak wiecie, dziś ogłosiliśmy program skupu akcji – można więc powiedzieć, że zmierzamy w przeciwnym kierunku.

Q18: Na czym będzie polegać Wasza rola w projekcie Canis Majoris? Będziecie tylko wydawcą?

MN: Oczywiście będziemy wydawcą projektu CM. To rzekłszy, mamy tu do czynienia z pewnymi obszarami wspólnymi, jeśli chodzi o technologię i rozwój, więc zamierzamy uczestniczyć w dewelopmencie – ale gros pracy zostanie wykonane przez zespół odpowiedzialny za ten projekt. Tak więc – mowa o zewnętrznym projekcie, realizowanym przy naszym wsparciu oraz wydanym przez nas.

Q19: Jeśli chodzi o wielkość projektów, czy można założyć, że Polaris, Orion i Hadar będą dużymi grami AAA, zaś pozostałe dwa – Syriusz i Canis Majoris – będą mniejszymi produkcjami?

MN: Stwierdzenie, że Polaris, Orion i Hadar będą dużymi grami AAA jest trafne – ale z pewnością nie nazwałbym Syriusza czy Canis Majoris „mniejszymi grami”. CM to samodzielny projekt AAA; Syriusz również jest ambitnym projektem – różni się od tego, co uosabiają gry z serii wiedźmińskiej, ale podkreślam, że w pełni wspieramy jego produkcję i jest on z naszego punktu widzenia dużym projektem.

Q20: Dobry wieczór. Chciałbym przeprosić, jeśli powtarzam cudze pytania, ale mam wątpliwości co do terminarza i skali projektów. Czy możecie potwierdzić, że cztery z ogłoszonych projektów to gry AAA – poprawcie mnie, jeśli się mylę. Jeśli chodzi o Polaris – czy możecie potwierdzić, że jego wydanie zajmie sześć lat? Kiedy zaczyna się ten okres? Czy mamy liczyć sześć lat od chwili obecnej? A jeśli chodzi o Hadar – czy zostanie wydany wcześniej niż za 6-7 lat? Dziękuję.

AK: Dziękuję. Zacznę może od Polaris. To nasza kolejna pełnowymiarowa gra RPG z otwartym światem osadzona w uniwersum wiedźmińskim. Gra rozpoczyna nową sagę, na którą w sumie składają się trzy gry. Sześciolatek mierzymy od daty premiery Polaris. Mamy więc Polaris, a potem – w ciągu sześciu lat – drugą i trzecią grę wchodzącą w skład sagi; wszystko to są pełnoprawne produkcje AAA RPG. Jeśli chodzi o Hadar – w ubiegłym roku rozpoczęliśmy prace koncepcyjne, lecz nie nad samą grą, a nad jej światem. Po raz pierwszy tworzymy własne IP – prowadzimy jego wewnętrzną inkubację – więc minie trochę czasu, zanim zaczniemy pracować nad samą grą.

Q20: Wiem, że to może dziwne pytanie – rozumiem, że mamy do czynienia z sześciolatek, ale czy rozpocznie się on za 10 lat czy za 3 lata? Czy możecie się do tego jakoś odnieść? I jeśli dobrze myślę – czy to znaczy, że minie wiele czasu, nim ukaże się Hadar?

AK: Nie ujawniamy obecnie dat premier; ogłosiliśmy jedynie, że preprodukcja Polaris – pierwsza faza dewelopmentu – rozpoczęła się w pierwszym kwartale bieżącego roku. Gdy będziemy mogli ujawnić konkretne daty, zrobimy to – w każdym razie dotychczas prace nad podobnymi grami, uwzględniając wszystkie niezbędne technologie, trwały 4-5 lat. Po premierze Polaris zamierzamy w ciągu sześciu lat wydać drugą i trzecią grę wchodzącą w skład sagi – w ciągu sześciu lat licząc od daty premiery Polaris. Jeśli chodzi o Hadar, jest zbyt wcześnie, by mówić o datach.

Q20: Czy można założyć, że przedstawione dzisiaj projekty są uszeregowane z grubsza w kolejności chronologicznej?

AK: Nie, nie są. Powiedzieliśmy, że mamy w kolejce trzy gry – co oznacza, że gry, które ukażą się najpierw – ale niekoniecznie w tej kolejności – to Polaris, Syriusz i Canis Majoris. To jedyne, co ujawniamy, jeśli chodzi o kolejność premier. Te trzy projekty najpierw – choć nie mówimy, który z nich będzie pierwszy, który drugi, a który trzeci – a jeśli chodzi o premiery kolejnych gier, póki co nie ukierunkujemy w tej kwestii.

AK: Kończy nam się czas; chciałbym więc podziękować za uczestnictwo w dzisiejszym callu. Jeśli macie dodatkowe pytania – prosimy o kontakt mailowy z naszym działem IR. Miłego wieczoru i do zobaczenia!