



SONKA

Omówienie planów Spółki

Warszawa, 30 sierpnia 2022 r.

Szanowni Państwo,

Okoliczności skłoniły nas do kolejnego przesunięcia premiery **Car Mechanic Pinball** (Raport Bieżący nr 16/2022). W ww. raporcie zobowiązałem się do przedstawienia „okoliczności przesunięcia premiery, strategii i szczegółowej aktualizacji planów Spółki” i tym jest ten krótki dokument.

Premiera CMP zostawała przesuwana z wielu powodów, ale wszystkie można zamknąć w stwierdzeniu „dla dobra gry”. To nisko-priorytetowy projekt, zaszłość z byłej działalności Sonki, portowania i wydawania małych i średnich gier na Nintendo Switch. Ten biznes przestał być dochodowy już jakiś czas temu, dlatego przeorganizowaliśmy się, aby tworzyć większe produkcje, na wiele platform. W tym przejściowym okresie celem było jak najszybsze stworzenie technologii 2XD Rendering oraz ukończenie naszej wersji Farm Manager o nazwie Farm Tycoon - obydwie cele były ze sobą symbiotycznie połączone. Musieliśmy skończyć Farm Tycoon, aby go wydać, aby zarobić pieniądze na development gier korzystających z 2XD (Holstin), a żeby skończyć Farma musieliśmy skończyć 2XD Rendering.

W tym zagmatwaniu, gdzieś idealnie po środku, leży Car Mechanic Pinball, którego, wiadomo, *wypadatoby* wydać, bo przecież „gotowy”, bo już tylko trzy poprawki, bo testerzy zgłosili, że jeśli naprawimy znikające znaki przystankowe w cutscenach to ma zielone światło na submisję do Nintendo. Potem zostało już tylko przystosowanie trailera do nowych wytycznych Nintendo eShop, przetłumaczenie opisu gry na francuski, poprawka screenów nr 3 i 5, wysłanie prasówek, założenie nowego adresu email na support...

Oczywiście, to nie są duże czy wymagające zadania, ale cały czas mieliśmy bardziej priorytetowe sprawy, przede wszystkim Farma. Myśleliśmy: „ok, te zadania do CMP zajmą 3 dni... a to 3 dni więcej opóźnienia dla Farma”. I tak, ostatecznie, przygotowania do premiery Pinballa były wkładane gdzieś pomiędzy, robione z doskoku.

Gdy wysłaliśmy kolejną wersję Farm Tycoon do testerów, zamknęliśmy kolejny wewnętrzny milestone, zdaliśmy sobie sprawę, że premiera CMP jest za parę dni - i że nie jesteśmy do niej właściwie przygotowani. Przełożyliśmy więc ją, ponownie - ale po to, aby tym razem, bez otwartych zadań do innych projektów, przygotować ją porządnie. Nadal, popełniliśmy błąd, ja popełniłem błąd w planowaniu. Wierzę, że każde z tych przesunięć było właściwą decyzją, przepraszam za zawirowania w komunikacji.

Car Mechanic Flipper na Nintendo Switch ostatecznie wychodzi 23 września 2022 r.

Region	Platform	Content Name	Release Date
Americas	 DL	Car Mechanic Pinball Patch	23/09/2022
Europe/Australia	 DL	<u>Car Mechanic Pinball</u> Patch	23/09/2022

Farm Tycoon na Xbox oraz Steam zostanie wydany w tym roku, celujemy w październik (Steam) i listopad (Xbox). Obydwie wersje są już od jakiegoś czasu u testerów i aktywnie usprawniane.

Strona Steamowa pojawi się jeszcze w trzecim kwartale '22, gra na PC zostaje wydana przy współpracy - i z konta - SimFarm S.A.

Wewnętrznym deadline na Playstation jest listopad - ale na skończenie tej wersji, nie wydanie. Wydawanie gier przed końcem roku, w okresie świątecznym, wiąże się swoimi prawami (dosłownie, czasy submisji, akceptacji itd. po stronie platform docelowych są zmienione). O ile wydanie Farma na Steamie i Xboxie w tym roku jest dla nas pewne, nie jesteśmy pewni co do Playstation. Wstępnie planujemy drugą połowę stycznia.

Polyend Play na Nintendo Switch zostanie zaprezentowany przez firmę Polyend na targach muzycznych w Q2 2023 r. Jakikolwiek wcześniejsze prezentacje/trailery czy recenzje zależą będą od nich, ale nie spodziewałbym się zbyt wielu informacji do czasu targów. Nie będę też już pewnie o nim nic wspominał aż do oficjalnego ogłoszenia programu. Ktoś zadał pytanie, dlaczego anulowaliśmy parę projektów, które „przynajmniej są grami”, na rzecz tego software'u, choć napisałem w Raporcie Kwartalnym że „nie mam pojęcia, jak dużą niszą są programy do tworzenia muzyki na konsolach”. Otóż tak, nie mam pojęcia, jak dużą niszą są takie programy, wiem jednak, że na Switchu jedyną konkurencją jest Korg Gadget, który z price pointem \$48 i DLCkami wszedł w okresie premiery na listę Best Sellers w USA i Europie, a Polyend Play jest *jednym z najlepiej ocenianych sprzętów muzycznych naszych czasów*.

Trailer **Holstina** pokażemy 18 listopada. Jedynym powodem, dla którego ta data mogłaby ulec zmianie jest pokazanie materiałów wcześniej. 18 listopada zakłada ponad miesięczny bufor na opóźnienie. Demo, które przygotowujemy nie będzie dostępne publicznie. W pierwszej kolejności będzie wysłane do wydawców, z którymi złapaliśmy kontakt po opublikowaniu animacji na Twitterze; prawdopodobnie demo trafi również do paru wybranych YouTuberów.

Astro Bears 2 nie jest jedynie na etapie koncepcyjnym. W -kwartalnym wyraziłem się niejasno: fakt, że zamykamy fabułę nie oznacza, że nie zrobiliśmy nic innego. Prezentację gry planujemy na marzec 2023.

Z poważaniem,



Rafał Sankowski,

Prezes Zarządu SONKA S.A.