

Raport bieżący nr 38/2018

Data: 2018-06-06 godz. 23:06

Informacja od spółki zależnej Madmind Studio Sp. z o.o.

Zarząd PLAYWAY S.A. z siedzibą w Warszawie informuje iż w dniu dzisiejszym otrzymał od spółki zależnej Madmind Studio Sp. z o.o. z siedzibą w Bydgoszczy („Madmind”, „Madmind Studio”) twórcy i wydawcy gry Agony informację o następującej treści:

„W związku z tym, że premiera naszej najnowszej gry - Agony, nie spełniła wysokich oczekiwań zarówno graczy, jak i inwestorów, postanowiliśmy przedstawić nasze plany na kolejne miesiące.

Obecnie cały zespół aktywnie pracuje nad aktualizacjami do Agony, które planujemy wypuszczać dwa razy w tygodniu, aż do czasu gdy większość graczy będzie zadowolona z jakości. Kolejnym etapem poprawy opinii graczy, oraz recenzji Agony, będzie wydanie nowej wersji gry, nieocenzurowanej - Agony Unrated.

Gra zostanie wydana za około trzy miesiące od tej chwili i zawierać będzie wszystkie poprawki z wersji podstawowej.

Agony Unrated to także dodatkowa zawartość, oraz sugerowane przez graczy zmiany:

- gra ze wszystkimi patchami i poprawkami z Agony;*
- gra bez żadnego ratingu wiekowego (lub z ratingiem Adult Only);*
- dostępna z maksymalną zniżką dla każdego kto kupił/kupi zwykle Agony (trwają rozmowy ze STEAM);*
- dodatkowe animacje dla trybu Succubus Mode;*
- dodatkowe, erotyczne animacje postaci widocznych w tle;*
- dodatkowe dźwięki na levelach i w cutscenach;*
- dopracowane tekstury i modele - wersje nieocenzurowane;*
- wstawienie do gry wszystkich nieocenzurowanych scen z podstawowego Agony;*
- tryb Succubus Mode odblokowany od samego początku;*
- tryb Agony Mode odblokowany od samego początku;*
- do trybu Agony Mode dodany zostanie dodatkowy setting - Las, oraz bossfight – Baphomet.*

Agony Unrated zostanie w całości stworzone i opublikowane przez Madmind Studio, bez współpracy z wydawcami.

Gra zostanie wydana na platformie Steam (w formie osobnej, nowej aplikacji, lub w formie dodatku DLC do Agony).

Liczymy, że dzięki temu gra zostanie oceniona przez media wyżej niż oryginał, oraz że spotka się z o wiele bardziej pozytywnym przyjęciem przez graczy.

Główne zarzuty graczy, oraz recenzentów do Agony, dotyczą nietypowych rozwiązań gameplayowych, oraz "nudnej" rozgrywki.

Agony w początkowych założeniach miało być małą produkcją, przewidzianą na około 5 godzin rozgrywki. Chcąc lepiej dopasować się do gracza konsolowego wydłużyliśmy tryb fabularny z 5 do 10 godzin. Poskutkowało to sztucznym wydłużeniem rozgrywki, w postaci dodatkowych łamigłówek, trudnych zadań i źle wytłumaczonych mechanik gameplayowych. Dodatkowym czynnikiem okazało się być powierzenie game designu gry, najbardziej doświadczonej osobie w zespole Madmind Studio, oraz całkowite jej zaufanie - czego dziś żałujemy.

Madmind Studio, jako niewielki zespół, miał problemy z wypełnieniem tak dużej gry, odpowiednią, interesującą zawartością, która zaskakiwałaby graczy na każdym kroku.

Sugerując się opiniami graczy o demie Kickstarterowym, oraz komentarzami pod opublikowanymi przez nas filmikami z gameplayem (około 45 minut gry), wierzyliśmy, że obrany przez nas kierunek był słuszny, ignorując feedback zespołów testerskich, do których mieliśmy zapewniony dostęp dzięki PlayWay S.A., który dodatkowo wyraźnie sygnalizował nam, że powinniśmy wprowadzić zmiany gameplayowe, oraz przemyśleć datę wydania gry. Madmind Studio podjęło jednak decyzję o nieprzekładaniu daty premiery, wierząc że gra zostanie dobrze przyjęta przez docelową grupę graczy. Osoba odpowiedzialna za game design Agony nie jest już członkiem zespołu Madmind.

Madmind Studio skupia się teraz na poprawie rozgrywki w Agony, dostosowując grę do oczekiwań rynku.

Agony Unrated będzie pierwszym krokiem w tym kierunku. Dziś wiemy jakie błędy popełniliśmy podczas produkcji i mamy nadzieję, że kolejne lata pozwolą nam stworzyć następne gry z gatunku horror, tym razem jednak takie, jakich od początku oczekiwali nasi fani.

Zespół Madmind Studio.”

Podstawa prawna: Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne

ZA ZARZĄD:

Krzysztof Kostowski

Prezes Zarządu