



Przemysław Miliński – członek zarządu studia gamingowego Hyperstrange opowiada o historii firmy i jej planach na przyszłość.

Mówicie o sobie „studio gamingowe od trudnych przypadków”. Jaka jest historia waszego międzynarodowego sukcesu?

Każda historia sukcesu w biznesie jest przypadkiem szczególnym. Naszym pierwotnym pomysłem, na który wpadliśmy kilka lat temu było stworzenie gry będącej połączeniem gatunków Action RPG, Soulslike oraz FPP. Nasz projekt nazwaliśmy „Elderborn”. Szybko okazało się, że mieliśmy pomysł na stworzenie gry, ale zupełnie nie interesowało nas prowadzenie biznesu. Tymczasem po rozpoczęciu prac zorientowaliśmy się, że do ich ukończenia nie wystarczą nam środki własne, więc musieliśmy zacząć szukać potencjalnych wydawców. Okazało się jednak, że każdy z nich miał inne wymagania i oczekiwania. Musieliśmy zmieniać projekt na własny koszt, bez gwarancji, że ktoś zdecyduje się wydać grę. To podejście dość szybko doprowadziło do problemów finansowych. Jednak 2018 roku udało nam się zainteresować naszym projektem Grupę Assay – jeden z polskich funduszy typu venture capital. Nowy inwestor zdjął z naszych barków kwestie biznesowe, a także zajął się finansowaniem kolejnych etapów produkcji, marketingiem i sprzedażą. Od momentu nawiązania współpracy z Assay wszystko poszło bardzo dynamicznie, a w chwili premiery „Elderborn” uzyskał znakomite recenzje użytkowników. Dziś gra jest znana setkom tysięcy graczy na całym świecie, a wraz z jej popularnością rośnie także zainteresowanie innymi produkcjami Hyperstrange.

Jakie były wasze kolejne projekty?

Kolejnym sukcesem okazała się gra strategiczna w „Frozenheim” wydana w maju 2021 roku. Praca nad nią pozwoliła nam zdobyć nowe umiejętności i doświadczenie wydawnicze, ale nie bez znaczenia była też opieka biznesowa Grupy Assay. Koszty deweloperskie i wydawnicze gry zwróciły się w ciągu 7 godzin od jej premiery w formule early access. Pełna wersja została wydana w drugim kwartale 2022 roku. Do dziś sprzedaliśmy ponad 250 tysięcy egzemplarzy, a kolejne 300 tysięcy osób dodało grę do swojej wishlisty na portalu Steam i konsoli Nintendo Switch. Kolejnym udanym projektem była gra „Postal: Brain Damaged”, która znalazła się w czołówce gier FPS na platformie Steam.

Porozmawiajmy o pierwszym kwartale tego roku. Jakie działania studia Hyperstrange były w tym czasie najważniejsze i jakie rezultaty udało wam się osiągnąć?

Pierwszy kwartał bieżącego roku był bardzo udany pod względem budowy katalogu, optymalizacji sprzedaży oraz poprawy widoczności i rozpoznawalności marki. Jedną z naszych najnowszych produkcji jest „Hordes of Hunger”, emocjonująca gra akcji, utrzymana w estetyce gotyckiego horroru. Gra bazuje na mechanikach znanych z gier typu Action RPG w połączeniu z popularnym obecnie motywem time survival. Te dwie sprawdzone formuły dopełnia znakomitej jakości grafika, przygotowana w technologii Unreal 5 Engine. Premiera tytułu planowana jest na I kwartał 2024 roku.

Jakie trendy obecnie cieszą się największą popularnością wśród graczy?

Zdecydowanie jest to motyw walki o przetrwanie. Oprócz Hordes of Hunger mamy jeszcze serię czterech gier wojennych „Strategic Mind” dla pasjonatów realistycznych, taktycznych tytułów militarnych. Pracujemy nad nią ze studiem Starni Games z Kijowa. Planujemy też premierę piątej i ostatniej części serii „Strategic Mind”, zatytułowanej „Strategic Mind: Spirit of Liberty”, która planowana jest na sierpień tego roku i trafi na platformę Steam. Wkrótce pojawią się też dwie produkcje partnerskie: „NecroGolf” i „1000 Rogues”. Ta pierwsza to zabawna gra, która łączy w sobie elementy komedii, horroru i sportu. Gracz będzie miał okazję zagrać w golfa na polu opanowanym przez krwiożerczych zombie. Z kolei „1000 Rogues” to eksperymentalny tytuł, który pozwoli graczom na jednoczesną rozgrywkę w tysiącu prostych gier przygodowych. Oba tytuły będą dostępne dla graczy na przełomie II i III kwartału 2023 roku.

W tej chwili na rynku mamy sześć gier własnej produkcji i rozpoczęliśmy prace nad kolejnymi czterema. Wydawniczo obsługujemy już 11 gier ale jeszcze w tym roku ten katalog urośnie o co najmniej trzy pozycje, a w przyszłym – o kolejnych pięć. Naszą najnowszą produkcją jest „Empty Shell” – niezależna gra akcji z gatunku survival horror. Gracz będzie musiał przetrwać w mrocznym świecie pełnym niebezpieczeństw. Darmowy prolog tego tytułu, który trafił na platformę Steam, przyciągnął już ponad 200 tysięcy graczy i zebrał niemal same pozytywne recenzje. Premiera „Empty Shell” jest planowana na luty 2024 roku.

W takim razie jakie są wasze plany na dalszą przyszłość?

Przede wszystkim zależy nam na tym, aby stale tworzyć ciekawe i oryginalne gry, które będą wyróżniać się na rynku. Planujemy również rozszerzenie naszej działalności na inne obszary, takie jak sztuczna inteligencja czy wirtualna rzeczywistość. Naszym celem jest stać się wiodącą firmą w branży gier komputerowych. Chcemy być kojarzeni z innowacyjnymi rozwiązaniami gameplayowymi i wysoką jakością produkcji. Niezmiennym wyzwaniem jest też stałe pozyskiwanie odpowiednich talentów – ludzi, którzy podzielają naszą pasję i są w stanie przyczynić się do rozwoju firmy.

Grupa Assay[press box](#)