

Prezentacja spółki Gamedust S.A.

czerwiec 2022



Geneza i profil działalności spółki

- **Gamedust** to spółka zajmująca się **tworzeniem i wydawaniem gier komputerowych**, przede wszystkim na platformy **wirtualnej rzeczywistości (VR)**,
- Spółka **Gamedust** została wydzielona **pod koniec 2017** roku z poznańskiego software house'u o nazwie **Setapp**, który specjalizuje się w świadczeniu usług opartych o najnowsze technologie dla klientów korporacyjnych z całego świata.
- Od tego czasu spółka **stworzyła oraz wydała 4 tytuły**:
 - **Neverout** (platformy VR oraz tradycyjne),
 - **Overflight** (platformy VR),
 - **Spuds Unearthed** (platformy VR),
 - **Yupitergrad** (platformy VR).

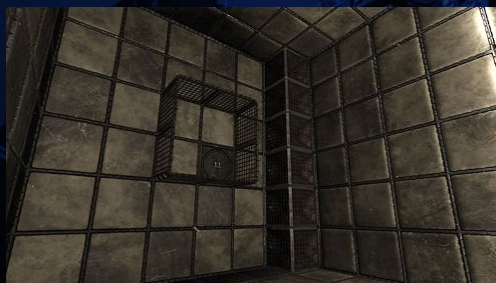
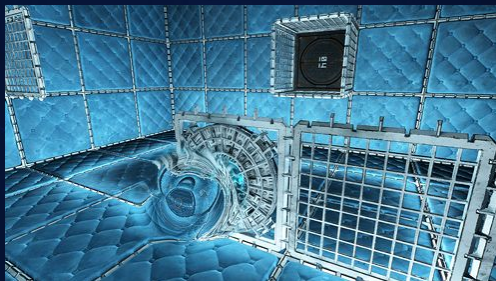
Wydane tytuły



NEVEROUT



NEVEROUT



Logiczno - zręcznościowa gra bazująca na autorskiej mechanice, która została osadzona w niepokojącej atmosferze nawiązującej do serii filmów z lat 90 pod tytułem CUBE.

--

Rok wydania: **2017**

Liczba sprzedanych kopii gry
od dnia wydania: **~80K**

PS4

PlayStation VR

XBOX ONE

oculus rift

oculus Go





OVERFLIGHT

DUEFLIGHT



Zręcznościowy symulator myśliwców osadzony w realiach drugiej wojny światowej. Gra posiada część przygodową dla pojedynczego gracza oraz możliwość walki w wieloosobowych potyczkach powietrznych.

--

Rok wydania: **2017**

Liczba sprzedanych kopii gry
od dnia wydania: ~**100K**

oculus Go

pico neo 3



SPUDS UNEARTHED



SPUDS UNEARTHED



Połączenie gry akcji, strategii czasu rzeczywistego i wirtualnej rzeczywistości. Wszystko to osadzone w kreskówkowej oprawie.

--

Rok wydania: **2020**

Liczbę sprzedanych kopii gry
od dnia wydania: **~5K**

PlayStation.VR

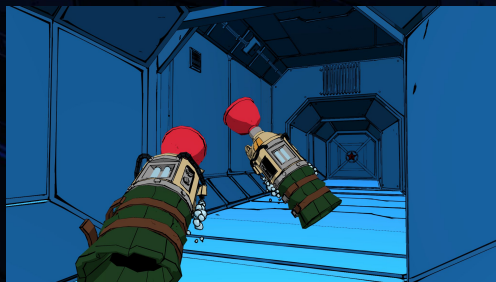
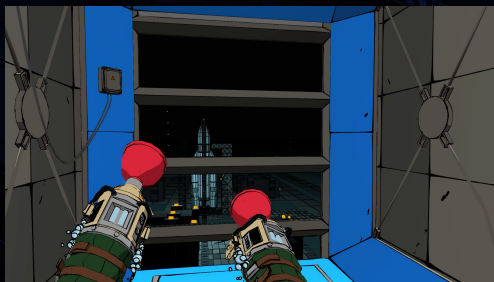
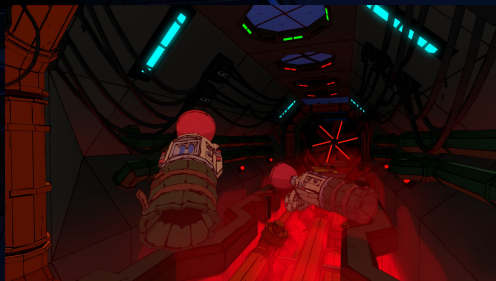
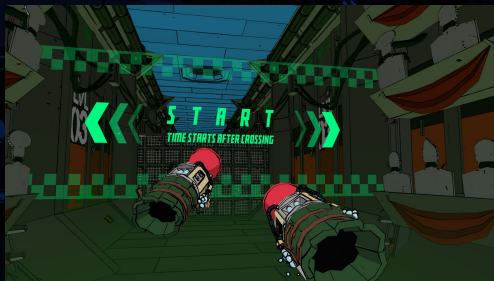

VIVEPORT

 oculus



JUPITERGRAD

JUPITERGRAD



Humorystyczna platformówka, w której słowiański kosmonauta - hydraulik - przemieszcza się po opuszczonej stacji kosmicznej, wykonując szereg szalonych misji. Gra posiada dwa tryby - przygodowy i time attack, w którym gracze biją swoje rekordy na specjalnych planszach.

--

Rok wydania: **2020**

Liczbę sprzedanych kopii gry
od dnia wydania: **~40K**



oculus quest

oculus rift



STEAM™



VIVE

PlayStation.VR

Prace badawczo-rozwojowe

GAME
INN

Spółka w lutym 2022 roku **zakończyła projekt inwestycyjny, współfinansowany z programu Gameinn**. Celem projektu było stworzenie **zestawu narzędzi, algorytmów oraz mechanizmów** wspierających **zachowania sztucznej inteligencji** za pomocą technik **uczenia maszynowego** czyli stworzenie ALBG (automatic long-term behavior generator).

Wartość projektu: 3 964 855.46 zł

Kwota dofinansowania: 2 906 558.42 zł

Cel spółki

Celem **Gamedust** jest stworzenie **grupy kapitałowej** dostarczającej **pełne immersji doświadczenia** dla globalnych odbiorców cyfrowej rozrywki.

Strategia biznesowa



Trzy linie biznesowe

Przedstawiony cel spółka będzie realizowała w oparciu o rozwój trzech **linii biznesowych**:

- **I linia - produkcje własne**
- **II linia - działalność wydawnicza**
- **III linia - connected realities**

Produkcje własne

od VR po cały ekosystem rozrywkowy



Charakterystyka produktów

Spółka planuje dalszą **rozbudowę portfolio własnych IP** według przyjętego planu wydawniczego - czyli kontynuację dotychczasowej działalności, tak aby rozszerzyć swoją ofertę na **cały ekosystem rozrywkowy**.

Spółka zamierza kontynuować obrany w zakresie produkcji własnych kierunek i tworzyć tytuły z segmentu **indie premium** charakteryzujące się:

- oparciem rozgrywki o jedną, **innowacyjną mechanikę**,
- tworzeniu **unikalnego stylu graficznego i designu** gry,
- wydawaniu każdego tytułu na **wiele platform docelowych**.

Obecnie trwają prace produkcyjne nowego tytułu - Yupitergrad 2: The Lost Station.



4UPITERGRAND 2

—THE LOST STATION—



Działalność wydawnicza

usługi produkcyjne i wydawnicze VR



Działalność wydawnicza

Cel to **wykorzystanie know-how** produkcyjnego oraz wydawniczego **w celu uzyskania dodatkowych źródeł przychodów** oraz rozbudowy portfolio wydawanych tytułów.

Na 2022 rok są już zapowiedziane trzy tytuły, których Gamedust będzie wydawcą:

- **Best Forklift Operator** - symulator wózka widłowego na PC ze wsparciem VR, projekt realizowany są we współpracy z firmą Setapp sp. z o.o., specjalistów w dziedzinie realistycznych symulatorów dla celów biznesowych;
- **Sunrise GP** - wyścigowa gra w klimacie Arcade od studia Garage 5, która w pierwszej kolejności trafi na konsolę Nintendo Switch;
- **Rooms of Realities** - gra VR, która pozwoli odwiedzić różnorodne escape roomy bez wychodzenia z domu, tytuł produkowany jest przez spółkę Blukey.

BEST FORKLIFT O P E R A T O R

Steam Early Access
Available now!









Connected realities

połączone rzeczywistości

GAME
DUST

Connected realities

Rozwój autorskiej linii biznesowej polegającej na łączeniu ze sobą świata materialnego i wirtualnej rzeczywistości przez wykorzystanie wzajemnych interakcji pomiędzy nimi oraz **tworzenie** na tej podstawie **nowych, innowacyjnych produktów**.

W ramach rozwoju ostatniej linii biznesowej **w 2021 roku zarejestrowana została spółka celowa Bluekey sp. z o.o.**, która **ma za sobą udaną rundę inwestycyjną w ramach której inwestorzy wnieśli wkład pieniężny w wysokości 5,65 mln zł**, a wiodącym inwestorem finansowym został fundusz YouNick Mint korzystający ze wsparcia PFR Ventures. **Celem spółki Bluekey jest budowa platformy dla wirtualnych escape roomów**, która dzięki wykorzystaniu technologii VR zaoferuje nową wartość na rynku rozrywkowym.



ROOMS — OF — REALITIES





Wyróżniki spółki Gamedust



Wyróżniki spółki Gamedust

- Mocne strony spółki:
 - dobre **relacje z vendorami platform** sprzętowych VR,
 - duże **doświadczenie wydawnicze** na platformy VR,
 - profesjonalna **znajomość procesów** deweloperskich,
 - innowacyjna linia biznesowa łącząca **świat cyfrowy z rzeczywistym**,
 - **prace badawczo-rozwojowe** w zakresie sztucznej inteligencji w grach VR,
 - zgrany i **doświadczony zespół**, bardzo mała rotacja wśród pracowników studia.

Wybrane dane finansowe za 2021 rok

W ramach grupy kapitałowej w 2021 roku zanotowano **przychody na poziomie 2,15 mln zł** oraz **stratę netto na poziomie 1,33 mln zł**. Warto jednak pamiętać, że rok 2021 był okresem przełomowym - **do marca spółka funkcjonowała jako Inwestycje.pl S.A.**, następnie rozpoczął się proces zmiany przedmiotu działalności oraz połączenia z Gamedust sp. z o.o. **Na wynik miał wpływ** także szereg innych czynników jak **realizacja projektu GamelNN** oraz **inwestycja w Bluekey**. Jesteśmy przekonani, że **w kolejnych okresach o wynikach będzie decydowała przede wszystkim działalność podstawowa**, jaką jest produkcja i wydawanie gier komputerowych, głównie na platformy VR.

Osiągnięcie "break even point" planowane w 2023 roku.

Dziękuję i zapraszam do kontaktu!

Paweł Flieger, Prezes Zarządu

pawel.flieger@gamedust.co

[facebook](#), [linkedin](#), [twitter](#)



Gamedust S.A.

www.gamedust.co

office@gamedust.co;

Wojskowa 6, 60-792 Poznań

