



**SPIRIT  
GAMES**  
STUDIO

# O nas

Spółka Spirit Games Studio powstała w wyniku połączenia czterech firm gamingowych: Golden Eggs Studio, Glob Games Studio, West Wind Games oraz Revenge Studios, co umożliwiło skumulowanie najlepszych cech każdego z tych podmiotów.

Dzięki naszemu zespołowi specjalistów, posiadaniu specjalistycznego know-how oraz merytorycznemu wsparciu najważniejszych podmiotów w branży gamingowej, powstał unikalny podmiot, który łączy wyjątkową jakość produkcji z racjonalną polityką kosztową.

Obecnie prowadzimy własne projekty, które są realizowane zarówno przez nasz kilkunastoosobowy zespół wewnętrzny, jak i przez zespoły zewnętrzne. Ponadto, zapewniamy wsparcie innym podmiotom w branży gamingowej.

Nasz główny nacisk kładziony jest na produkcję gier typu FPS, horrorów, symulatorów oraz survivali. Dążymy do tworzenia wyjątkowych doświadczeń dla graczy, zapewniając niezwykłą rozrywkę i satysfakcję z gry.



# Struktura połączenia



Celem połączenia jest stworzenie kompletnego podmiotu, który osiągnie doskonałość pod każdym aspektem. Każda z łączonych firm przyczynia się do Spirit Games Studio, dostarczając zaplecza sprzętowego, pełnego portfolio swoich gier, skryptów, assetów oraz wykwalifikowanej kadry. Te elementy mają istotny wpływ na jakość produkcji, zdolności produkcyjne Spółki oraz optymalizację kosztową.

Efekty tej współpracy będą wyraźnie widoczne już w 2023 roku, wraz z premierą pierwszych planowanych gier. Jesteśmy podekscytowani perspektywą przedstawienia naszych osiągnięć w tym czasie. Dzięki połączeniu sił i zasobów, dążymy do tworzenia gier najwyższej jakości, które zaspokoją oczekiwania naszych graczy. Nasz zespół jest niezwykle zaangażowany w osiągnięcie tych celów, i nie możemy się doczekać, aby podzielić się efektami naszej współpracy z graczami na całym świecie.





# 20

osobowy zespół

# 8

projektów wydanych  
na PC

# 16

premier gier



# 1

projekt wydany na  
Xbox

# 11

planowanych premier  
na lata 2023-2024

# 6

projektów wydanych  
na switch



# 8

projektów w trakcie  
produkcji

# 1

projekt wydany na PS

# 10+

projektów  
w portfolio

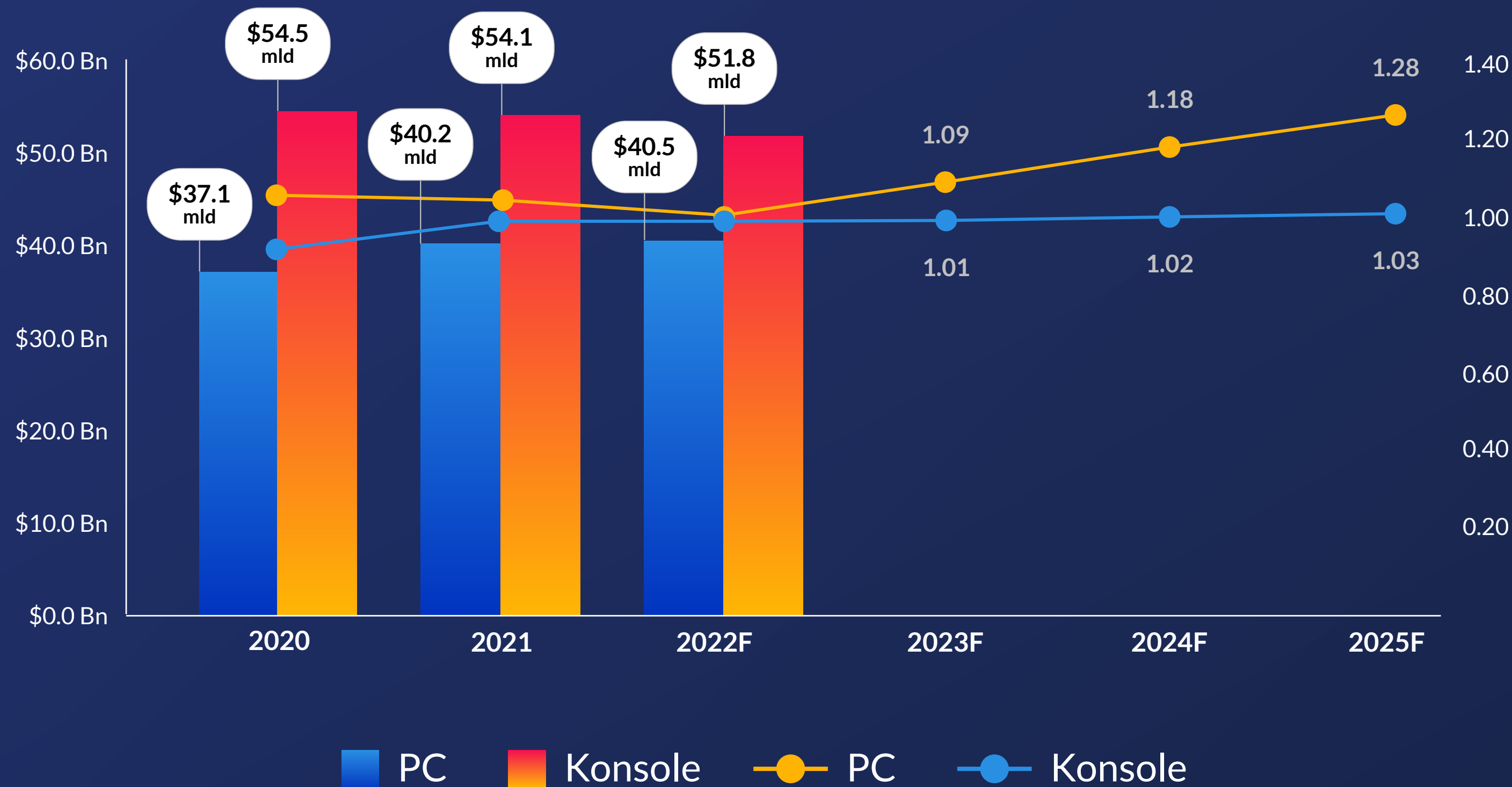
~110 tys.  
sprzedanych kopii gier

~400tys.  
pobrań prologu



# Otoczenie rynkowe

## GLOBALNE PRZYCHODY Z GIER NA PC I KONSOLE



Według raportu PC & Console Gaming Report 2023, eksperci wskazują, że rok 2022 stanowił korektę po dwóch latach wzrostu, które były napędzane lockdownem. Niemniej jednak, długoterminowe prognozy dla rynku gier pozostają pozytywne.

Prognozujemy silny wzrost na połączonym rynku gier komputerowych i konsol. Rosnąca liczba instalacji oraz premiera kolejnych gier wpłyną na wzrost przychodów dla wszystkich producentów konsol w ciągu najbliższych trzech lat. Przychody z gier komputerowych również będą wzrastać, choć w wolniejszym tempie.

Zgodnie z naszą strategią, planujemy portować każdą grę na wszystkie wersje konsol, co przyczynia się do naszych optymistycznych prognoz. Dążymy do maksymalizacji osiąganych przychodów i zapewnienia naszym graczom możliwości cieszenia się naszymi produkcjami na różnych platformach.



# Kluczowe osoby



**Paweł Czarnecki**  
CEO

- Były prezes Golden Eggs Studio S.A.
- Członek Rady Nadzorczej Duality Games S.A.
- 4 letnie doświadczenie w branży GameDev
- 8 letnie doświadczenie w branży finansowej



**Marek Szymczakowski**  
COO

- Były prezes Spółki West Wind Games
- 8 letnie doświadczenie w budowaniu i zarządzaniu zespołami IT
- 3 letnie doświadczenie w GameDev
- Wieloletnie doświadczenie jako doradca biznesowy zarządów spółek mediowych oraz technologicznych



**Marcin Kostrzewa**  
Board Advisor

- Były prezes spółki Glob Games Studio S.A.
- Członek rad nadzorczych 5 spółek z branży.
- 6 letnie doświadczenie w branży GameDev



# Kluczowe osoby z zespołów developerskich



**Marcin Szymczyk**  
Creative Director

Specjalista ds. mediów cyfrowych oraz komunikacji elektronicznej, a także Graphic Designer, 3D Artist, Level Designer, Scenarzysta oraz Montażysta Video. W branży od ponad 15 lat.



**Grzegorz Dembowski**  
Senior Developer

Odpowiedzialny za prawidłowe budowanie środowiska i logiki w grach, a także za tworzenie zaawansowanych mechanik. Posiada ponad 10-letnie doświadczenie w pracy z silnikiem Unreal Engine.



**Marcin Dembowski**  
Senior Graphics

Kreatywnym reprezentantem działu grafiki 3D. Posiada doskonałą znajomość programów do modelowania i tekstuowania fotorealistycznych obiektów 3D. Posiada ponad 10-letnie doświadczenie w pracy na programach wspierających tworzenie gier.



**Jakub Kubiak**  
Project Manager

Absolwent Warszawskiej szkoły filmowej, kierunku Video Games Design And Production, pracuje w branży około 9 lat, zaczynając od pracy jako lider zespołu QA, następnie jako Programista oraz Naczelny Designer gier komputerowych, pracował przy każdym możliwym silniku gier (Esenhel, Unity 3D, Unreal Engine, CryEngine, Godot Engine). Obecnie pełni rolę managera projektów w celu uzyskania przez firmę jak najwyższej jakości produktów.



# Kluczowe osoby z zespołów developerskich



**Rafał Krzemiński**  
Project Manager

W gamedevie od 9 lat pracował przy małych grach indie jak i projektach A+, Absolwent Warszawskiej Szkoły Filmowej o kierunku Designu i Produkcji gier Wideo, w branży zaczynał jako Animator i certyfikowany specjalista Motion Capture obecnie rozwija specjalizację Production Pipeline Engineer, poza budową i zarządzaniem pipelinem produkcji pracuje na silniku Unreal Engine.



**Kacper Obcowski**  
3D Artist

Modeler 3D tworzący hiper realistyczne modele na potrzeby gamingu o najwyższej, światowej jakości produkcji AAA.



**Krystian Pochopień**  
UE generalist

Programista, Level Designer oraz Environment Artist. Od lat tworzy w Unreal Engine projekty gamingowe, cinematyki oraz wizualizacje dla klientów krajowych (Platige Image) oraz zagranicznych.



**Rafał Rossakiewicz**  
3D Environment Artist

Generalista 3D oraz Environment Artysta z umiejętnościami proceduralnej generacji assetów w Houdini- w ten sposób przyspieszając pracę zespołu w projektach na szeroką skalę. Zajmuje się także optymalizacją wydajności gier dzięki technicznemu doświadczeniu w Unreal Engine.





# Przewagi Konkurencyjne

## Know-How



Specjalistyczna wiedza na temat produkcji, wydawania i działania rynku gier wideo.



Proces produkcji poprzedzony badaniem rynku, ograniczone ryzyko nieudanych premier.



Duże doświadczenie zespołu potwierdzone nagrodami.

## Marketing



Pełny portfel przyszłych produkcji.

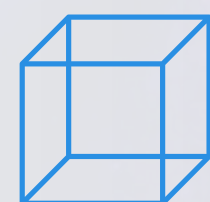


Plan premier zaplanowany do końca 2026r.



Produktowanie oraz wydanie gier na kilku platformach sprzętowych.

## Dywersyfikacja



Produktowanie gier z różnych gatunków.



Dywersyfikacja produkcyjna.



Stabilizacja przychodów i wyniku finansowego w czasie.

## Finanse



Dywersyfikacja źródeł przychodu.



Ograniczone ryzyko finansowe.



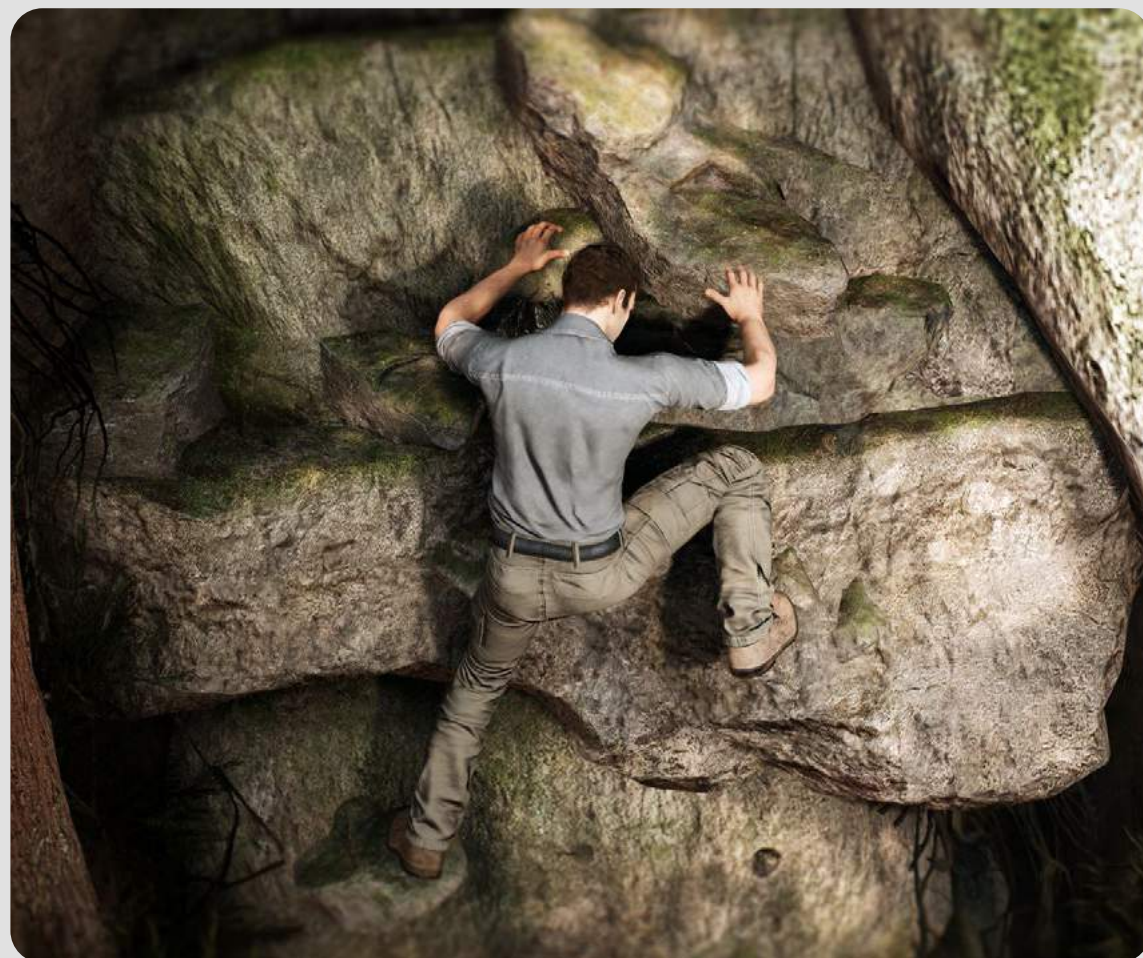
Stabilność finansowa dzięki zleceniom oraz pasywnemu przychodowi z gier wydanych.



# Dlaczego Spirit Games Studio?

Spirit Games Studio może poszczycić się doświadczonym zespołem, bogatym portfolio perspektywicznych produkcji oraz stabilną pozycją na rynku gier komputerowych.

Naszym strategicznym celem jest wzmocnienie naszej pozycji na polskim rynku GameDev oraz rozwój projektów w kierunku WEB 3.0. Ponadto, dążymy do nawiązywania współpracy z zagranicznymi wydawcami, aby poszerzyć nasze horyzonty i dotrzeć do szerszej międzynarodowej publiczności.



Specjalistyczna wiedza, wspierana przez bogate doświadczenie, na temat produkcji i funkcjonowania rynku gier wideo.



Bogate doświadczenie produkcyjne, zdobyte zarówno przy własnych projektach, jak i przy współpracy zewnętrznej.



Minimalizacja ryzyka działalności poprzez: ograniczenie nietrafionych gier, ścisły reżim kosztowy, stabilne cashflow zapewnione backcatalogiem i produkcjami realizowanymi na zlecenie.



Trzy gałęzie produkcyjne oraz przychodowe.

Produkcje własne

Inwestowania w projekty zewnętrzne

Wykonywanie produkcji na zlecenie



Otrzymana nagroda Best PC Games na branżowym plebiscycie Game Connection w Paryżu oraz wielu wyróżnień na innych eventach gamingowych.



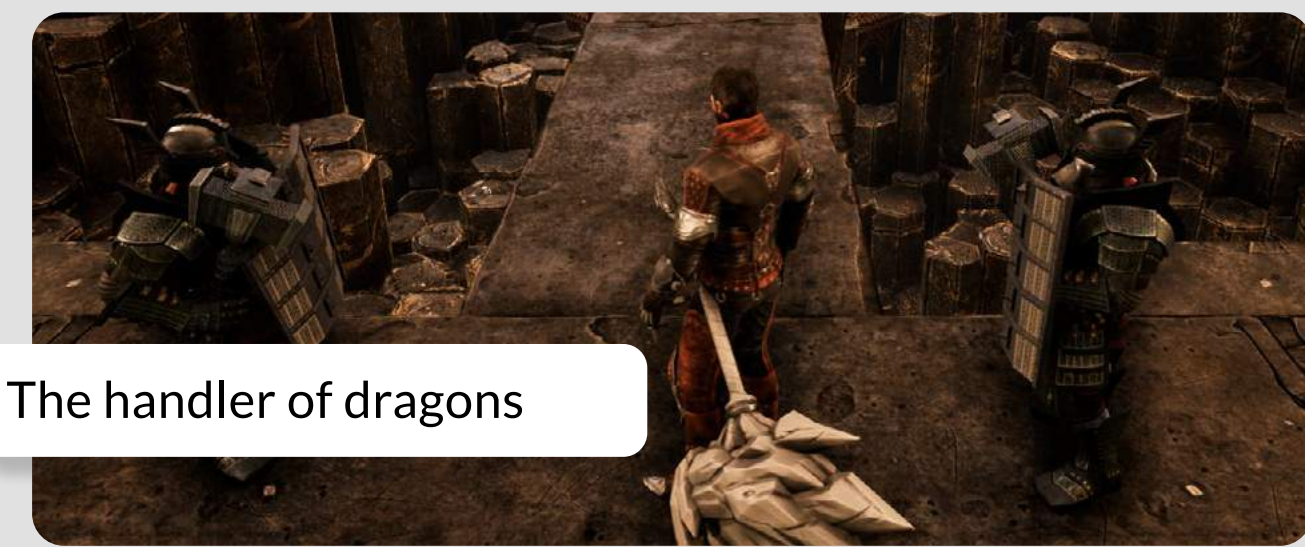
Plan produkcyjny do końca 2026 r.



# Historia firmy

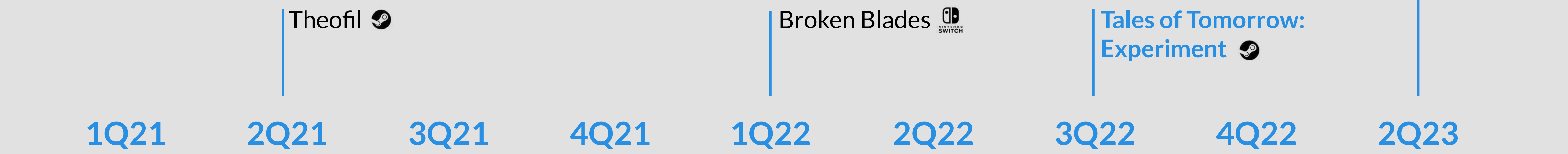


Tales of Tomorrow: Experiment



The handler of dragons

Powstanie połączonej spółki



Zawarcie umowy ramowej z Black Rose Project na portowanie gier

Ignatius

Theofil

Broken Blades

Tales of Tomorrow: Experiment

Magnus Failure

The Handler of dragons

Broken blades

Accident

Theofil

Magnus Failure

Ignatius

Accident   
 Accident   
 Accident



Magnus Failure



Accident



# Plany wydawcze

Premiera gry Your Principal 🎮

Premiera gry Bow Run 🎮

Premiera gry Plane Accident 🎮

Premiera gry Adventures of Wubin 🎮 

Puppet House

Premiera gry Pope Simulator 🎮

Premiera gry Puppet House 2  
🎮  

2Q23

4Q23

1Q24

2Q24

4Q24

3Q25

4Q25

2Q26

Premiera gry Puppet House   

Premiera gry Radiance 🎮

Premiera gry Aligned Sights 🎮

Premiera gry Wild Side 🎮

Premiera gry Quest 🎮  

Powstanie połączonej spółki

**SPIRIT**  **GAMES**  
STUDIO



Wild Side

Wyżej wymieniony harmonogram jest szacunkowy, oparty na możliwościach oraz umiejętnościach pracowników spółki. Zawiera realne możliwości wydawnicze na dzień 13.07.2023r



# Źródła przychodu

Dywersyfikacja źródeł przychodu pozwala spółce na ograniczenie ryzyka biznesowego oraz zachowania stabilnych przychodów.

## 1

### PRODUKCJE ZEWNĘTRZNE

---

Radiance



Principal



Plane Accident



## 2

### PRODUKCJE WŁASNE

---

Puppet House



Aligned Sights



BowRun



## 3

### PRODUKCJĘ NA ZLECENIE

---

Primitive



Ultimate Hunting



NFT



# Produkcje zewnętrzne

## Radiance

W grze wcielimy się w pracownika elektrowni atomowej, którego zadaniem będzie nie dopuszczenie do zbliżającej się katastrofy. Gra pozwoli zapoznać się z istotą sprawnego funkcjonowania takich miejsc, w których niewielka pomyłka, czy brak staranności, może doprowadzić do katastrofy.



## Your Principal

Bycie dyrektorem szkoły nie jest łatwym zadaniem. Możesz zostać najgorszym albo najlepszym dyrektorem w historii. Pomóż uczniom zdecydować, w którą stronę pójść. Przyszłe życie uczniów i cała szkoła jest teraz w twoich rękach.



## Plane Accident

Zadaniem gracza jest zabezpieczanie miejsc katastrof lotniczych, udzielanie pomocy osobom, które przeżyły wypadek oraz rozwiązanie przyczyn ich wystąpienia.



# Produkcje własne

## Puppet House

Główną postacią gry Puppet House jest Rick, 34 letni pasjonat fotografii. Uwielbia fotografować opuszczone miejsca oraz budynki wokół których dzieją się dziwne i niewyjaśnione zjawiska. Jako Rick wyruszasz w podróż do tajemniczego domu bruchomówcy.

**PUPPET HOUSE**



## Aligned Sights

Aligned Sights jest nowatorskim FPS, będącym jednocześnie symulatorem strzelectwa sportowego, realizowanym wspólnie z Klubem Strzeleckim CWKS Legia Warszawa.



## BowRun

Dynamiczna pierwszoosobowa gra zręcznościowa w której gracz wciela się w łuczniczkę parkourowca. Zadaniem gracza będzie jak najszybsze ukończenie poziomu wypełnionego celami do zestrzelenia oraz przeszkodami do pokonania.



# Produkcje na zlecenie

## Primitive

Witamy w brutalnej rzeczywistości epoki kamienia. Walcz, podbijaj, dominuj! Otwarty świat pełen pułapek i nieoczekiwanych wydarzeń, zapierające dech w piersiach widoki, dynamiczne zmiany warunków pogodowych, śmiertelne bestie i wrogie plemiona.

**PRIMITIVE**

## Ultimate Hunting

Poczuj najlepsze wrażenia z polowania i zanurz się w realistycznych środowiskach różnych obszarów łowieckich. Ciesz się pięknem stref łowieckich Sequoia Park w Stanach Zjednoczonych i niebezpiecznej Afryki.

ULTIMATE  
**HUNTING**

## NFT

Podpisana umowa ramowa na produkcję modeli oraz animacji dedykowanych technologii NFT.

NON FUNGIBLE TOKENS





# Nasze najważniejsze projekty obejmują zarówno produkcje własne, jak i projekty realizowane na zlecenie

**ACCIDENT**

## Accident

- ✓ 360tys+ pobrań prologu
- ✓ ok 100tys sprzedanych kopii

Zakres prac: Koproducent

**JDM**  
ジエイディーエム

## Japanese Drift Master

- ✓ 6,5tys+ Steam followers
- ✓ 100tys+ steam wishlist
- ✓ TOP 264 Steam global Wishlist
- ✓ 1MLN+ wyświetleń traileru na YouTube
- ✓ TOP 85 Epic global Wishlist

Zakres prac: Trailer

**ULTIMATE HUNTING**

## Ultimate Hunting

- ✓ Jedna z najbardziej oczekiwanych gier łowieckich
- ✓ ok 20 tys Facebook organicznych followers
- ✓ 500 tys + organicznych wyszukiwań od maja 2021
- ✓ Największa gra grupy kapitałowej Ultimate Games

Zakres prac: Trailer, mapy oraz enviro

**PRIMITIVE**

## Primitive

- ✓ 30tys+ wishlist
- ✓ 600tys+ wyświetleń traileru na YouTube
- ✓ TOP 723 Global Wishlist Steam

Zakres prac: Trailer, Demo oraz docelowo cała gra

**PUPPET HOUSE**

## Puppet House

- ✓ Zdobywca głównej nagrody Best PC games na Game Connection oraz wielu wyróżnień na innych konkursach
- ✓ Rozmowy z wydawcami zagranicznymi.

Projekt własny studia



# Historyczne wyniki finansowe

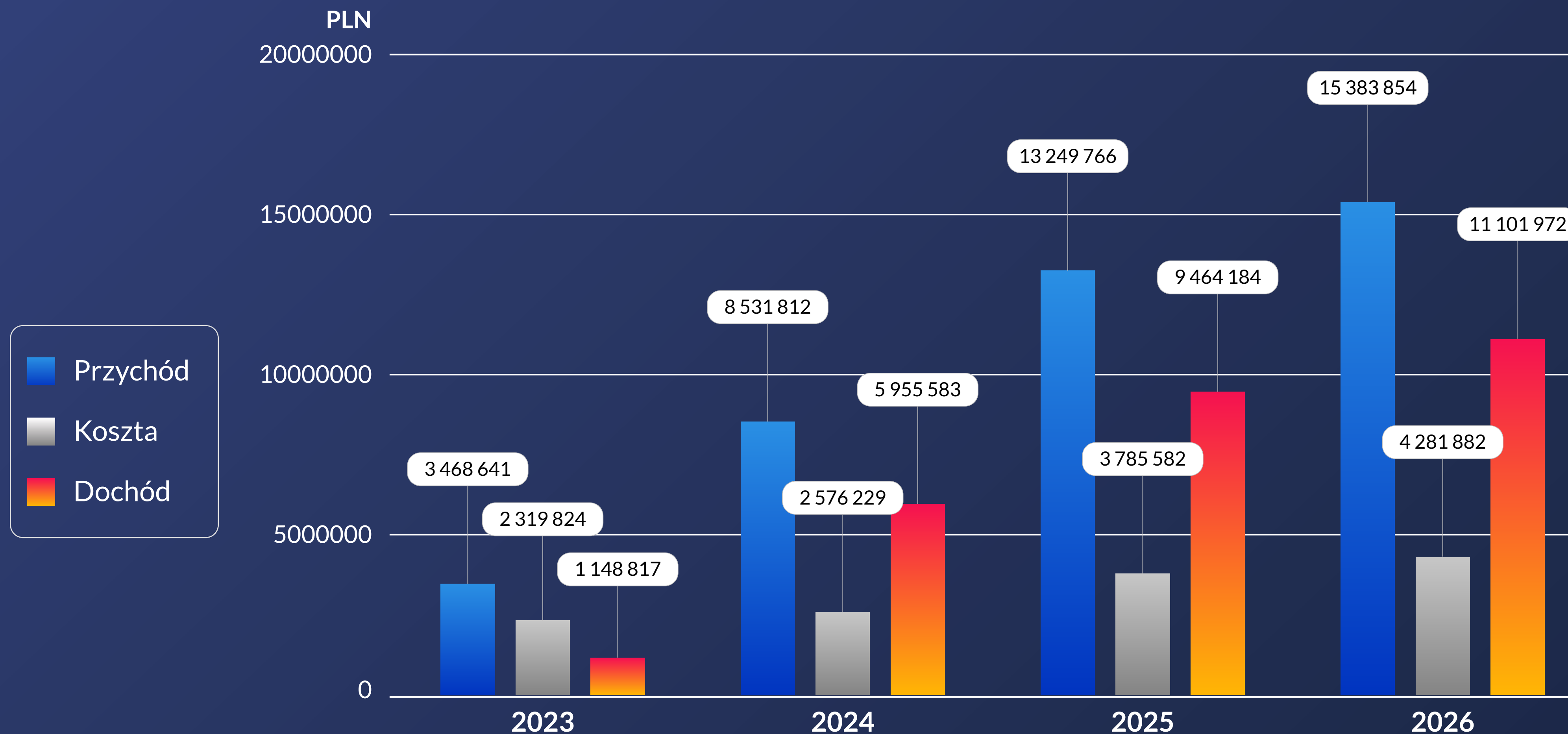
## WYNIKI FINANSOWE POŁĄCZONYCH SPÓŁEK



Dzięki wcześniejszym nakładom finansowym, firma była w stanie znacząco zaawansować prace developerskie nad swoimi grami, co przyczyni się do generowania sprzedaży i przychodów w nadchodzących latach.



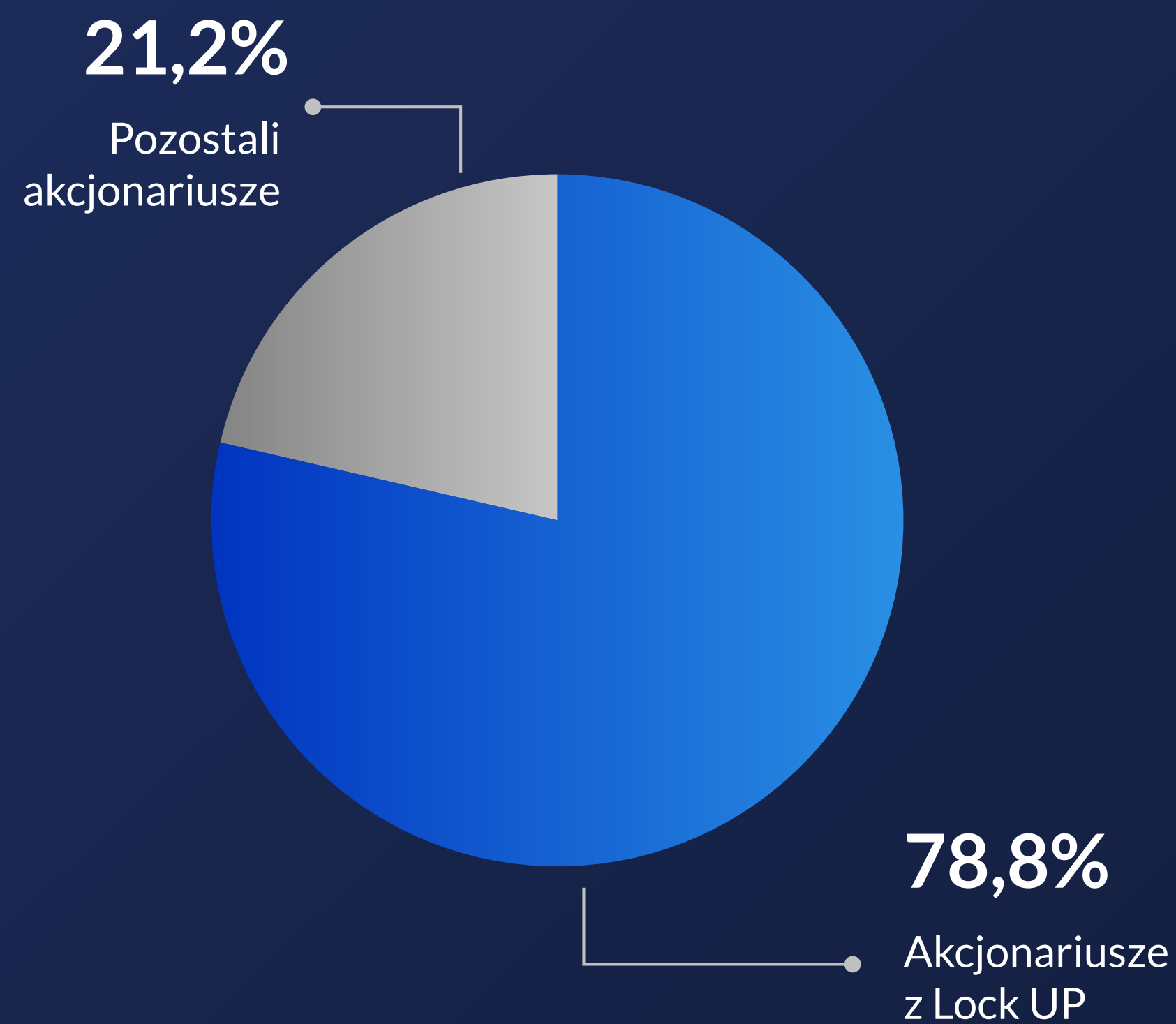
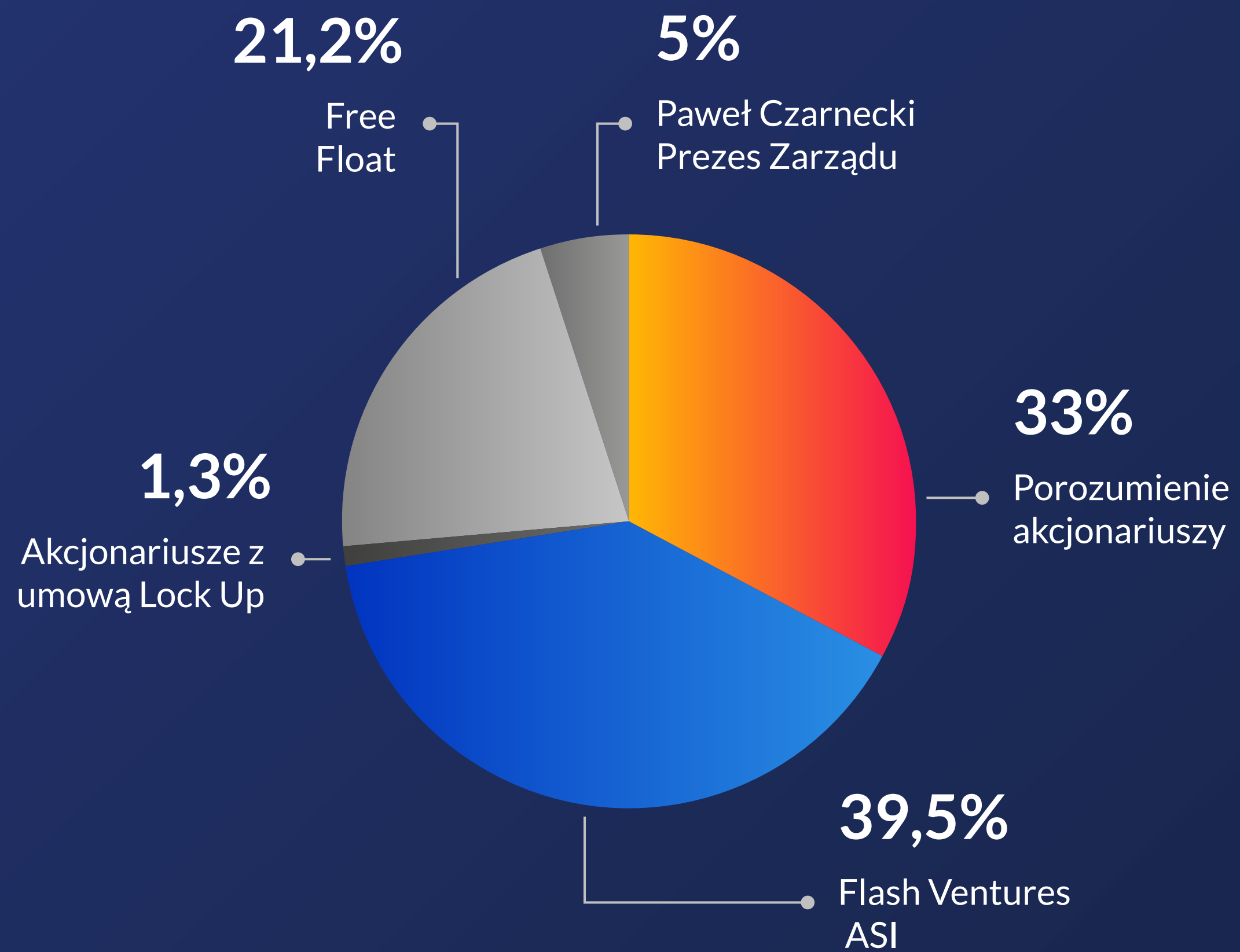
# Prognozy sprzedażowe



Przedstawione wyniki finansowe są prognozą na dzień 19.07.2023 r. Otrzymane dane finansowe mogą ulec zmianie z przyczyn niezależnych od spółki. Należy podkreślić, że prezentowane wyniki mają charakter orientacyjny i są danymi poglądowymi.



# Akcjonariat



# SPIRIT GAMES STUDIO

---



## Kontakt

---

Paweł Czarnecki

 798 977 290

 [pawel.czarnecki@gamespiritstudio.com](mailto:pawel.czarnecki@gamespiritstudio.com)