



punk
pirates

PunkPirates S.A.

PREZENTACJA INWESTORSKA

Dynamiczna Spółka na szybko rozwijającym się rynku



Koncentracja wyłącznie
na grach VR

Posiadamy prosty model biznesowy oparty na produkcji i wydawaniu gier **wyłącznie** na platformy wirtualnej rzeczywistości.

Ekspozycja na najszybciej rosnący
rynek gier

Dzięki wprowadzeniu samodzielnych urządzeń VR w 2019 r., rozrywka w ramach wirtualnej rzeczywistości jest w końcu **przystępna cenowo** a zarazem **spełnia wymagania graczy** pod względem funkcjonalności. Jednocześnie **rynek gier VR** rośnie w tempie **67% rocznie**.

Inwestycje w projekty szybko
zwracające zainwestowany kapitał

Inwestujemy w **zwalidowane biznesowo projekty**, których cykl produkcji nie przekracza **12 miesięcy** a budżet produkcyjny **nie przekracza 0,5 mln zł**.

Doświadczony zespół
PunkPirates

Nasz kluczowy zespół posiada bogate doświadczenie w marketingu gier. **Pozyskaliśmy 2 miliony graczy dla globalnych klientów** z sektora gier komputerowych.

Spółka samowystarczalna
finansowo

Spółka finansuje działalność z **monetyzacji istniejącego portfela wydawniczego** oraz z dezinwestycji portfela inwestycyjnego IQ Partners.

Nasze doświadczenie



Doświadczony zespół zarządzający



Leszek Krajewski
Członek Zarządu ds. Rozwoju

Zarządzanie procesem produkcji i monetyzacji
gier wirtualnej rzeczywistości

Business Development

Zarządzanie 8-osobowym zespołem



Maciej Hazubski
Prezes Zarządu

Nadzór nad realizacją strategii PunkPirates S.A.

Business Development

Realizację dezinwestycji z portfela IQ Partners



Wojciech Przyłęcki
Wiceprezes Zarządu

Nasza historia



2011-2012

Założenie agencji marketingowej dla branży gier komputerowych EvilPort.

Inwestycja IQ Partners w EvilPort

Leszek Krajewski pełnił funkcję Prezesa Zarządu oraz Wspólnika Spółki.

2016

Wydanie przez EvilPort pierwszej gry na wirtualną rzeczywistość - Escape Room VR.

Q3 2019

Powołanie PunkPirates Sp. z o.o. oraz przeniesienie praw do gier Escape Room VR oraz Escape Room VR: Stories.

Leszek Krajewski pełnił funkcję Prezesa Zarządu oraz Wspólnika Spółki.

Q2 2020

Rejestracja połączenia PunkPirates Sp. z o.o. z IQ Partners S.A.

Zmiana nazwy spółki po połączeniu na PunkPirates S.A.

Powołanie Leszka Krajewskiego do Zarządu

Nasze doświadczenie



Sprzedaż gier VR

Ponad 90 000

dotychczas **sprzedanych egzemplarzy** gier na platformy VR



oculus



VIVE



STEAM VR™

Marketing gier

Członkowie naszego kluczowego zespołu prowadzili **udane kampanie marketingowe** dla globalnych wydawców gier komputerowych



UBISOFT



WARGAMING.NET



BIGPOINT

HI-REZ
STUDIOS

Ponad 90 000
dotychczas sprzedanych egzemplarzy na platformy VR



Nasze gry zbierają uznanie na zagranicznych serwisach branżowych



"There's plenty to like in Escape Room VR: Stories, with lots to find and a reasonable amount of puzzles to solve in each level, and the **visuals are some of the best** you'll see in any virtual reality (VR) title."



"I tried the game using a Vive and found it to be **one of the more polished VR escape the room titles out there** with a nice variety of puzzles and **excellent environmental design**."



"The puzzles are not easy, but they are credible — that's pretty much **the best you can hope for in a room escape game**."

Nasze doświadczenie w marketingu gier



Na przestrzeni lat pozyskaliśmy klientów spośród **największych producentów oraz wydawców gier na świecie**.
Zdobyte doświadczenie i umiejętności są **doskonałym wsparciem dla marketingu** własnych gier VR.

Wybrane gry przez nas wspierane



Efekty naszych działań

50 mln wyświetleń za pośrednictwem
influencerów YouTube / Twitch

2 000 000 pozyskanych graczy

Rynek gier VR

Standalone

Samodzielne urządzenia wykorzystujące podzespoły wyłącznie stanowiące część gogli VR



Oculus Quest
ca. 2.500 PLN



Pico Neo 2
ca. 700 USD

PC VR

Urządzenia wymagające podłączenia ich do komputera osobistego



Oculus Rift S
ca. 2.500 PLN

HTC Vive
ca. 2.700 PLN

PS VR

Urządzenia wymagające podłączenia ich do konsoli PlayStation



PlayStation VR
ca. 1.400 PLN

Mobile VR

Urządzenia wymagające podłączenia ich do smartfona



Samsung Gear VR
ca. 200-300 PLN

W komercjalizacji

Planowane zaprzestanie komercjalizacji

Dotychczasowe bolączki urządzeń VR

1

Konieczność podłączenia gogli do komputera osobistego o mocnych podzespołach lub innych urządzeń wspomagających. W efekcie korzystanie z VR wiązało się z dużym kosztem początkowym.

2

Ograniczona funkcjonalność niektórych, przestarzałych już rozwiązań np. konieczność korzystania z zewnętrznych stacji bazowych do śledzenia ruchów użytkownika.

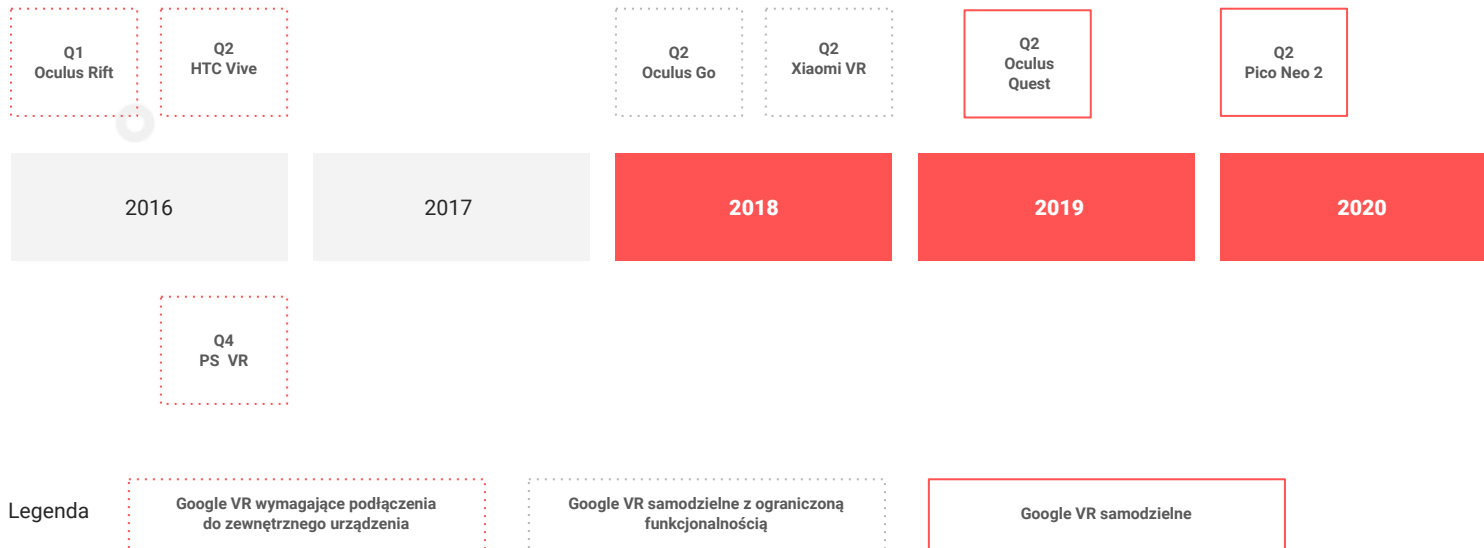
3

Szybkie zużywanie baterii w smartfonie wykorzystywanym w mobilnych urządzeniach VR.

Rozwiązaniem są samodzielnie urządzenia VR, które zapewniają maksymalną swobodę ruchu i immersyjność.

Rodzaje urządzeń VR - chronologia

Od 2018 roku następuje „przemiana” pokoleniowa gogli VR. Producenci urządzeń VR stawiają na rozwiązania samodzielne wprowadzając dla nich coraz to bardziej funkcjonalne rozwiązania.



Rodzaje urządzeń VR - wady i zalety

PLUSY

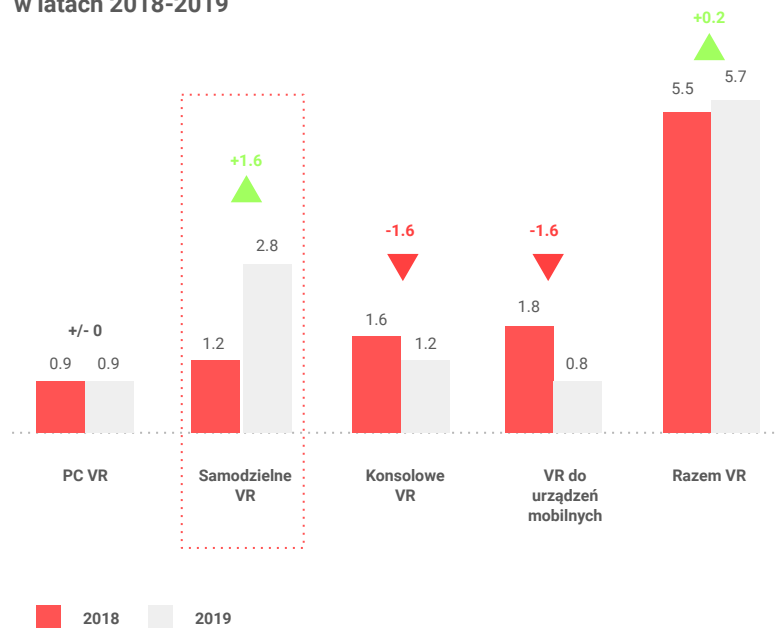
MINUSY

Standalone	PC VR	PS VR	Mobile VR
<p>W pełni bezprzewodowe działanie</p> <p>Jako samodzielne urządzenie jest platformą stosunkowo niedrogą (ok. 2 000 PLN)</p>	<p>Najbogatsza biblioteka gier na obecną chwilę</p>	<p>Stosunkowo tanie rozwiązanie. Razem z konsolą koszt ok. 2500 PLN</p>	<p>Najtańsze rozwiązanie VR spośród dostępnych (ok. kilkaset złotych)</p>
<p>brak</p>	<p>Podłączenie do komputera wpływa na swobodę ruchów gracza</p> <p>Wymaga mocy obliczeniowej, tj. dobrej karty graficznej i procesora komputera podłączonego do gogli..</p> <p>Najdroższe rozwiązanie.</p>	<p>Ograniczona funkcjonalność wynikająca z kamery Sony Move</p>	<p>Ograniczona biblioteka gier</p> <p>Szybko zużywająca się bateria smartfona.</p>

Młody rynek o dużym potencjale

- Według szacunków Statista rok 2019 dla urządzeń VR charakteryzował się **systematycznym przyrostem bazy sprzętowej**.
- W 2019 r. samodzielne gogle VR stanowiły **ok. 50% wszystkich sprzedanych urządzeń VR**
- Urządzenia VR które jeszcze w 2018 r. generowały największą sprzedaż wolumenowo (konsolowe VR i VR urządzeń mobilnych) odnotowały w 2019 spadek przyrostu bazy sprzętowej.
- Urządzenia **PC VR** generują przyrost bazy sprzętowej na poziomie zbliżonym do sprzedaży w roku 2018.
- **Samodzielne urządzenia VR** w naszej ocenie są kamieniem milowym w rozwoju rynku VR oraz gier na te platformy.

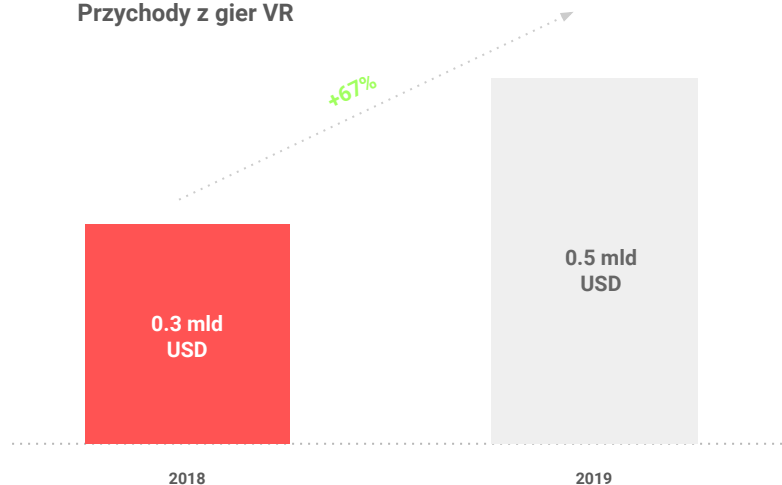
Sprzedaż (w mln egzemplarzy) urządzeń VR wg ich rodzaju w latach 2018-2019



Młody rynek o dużym potencjale

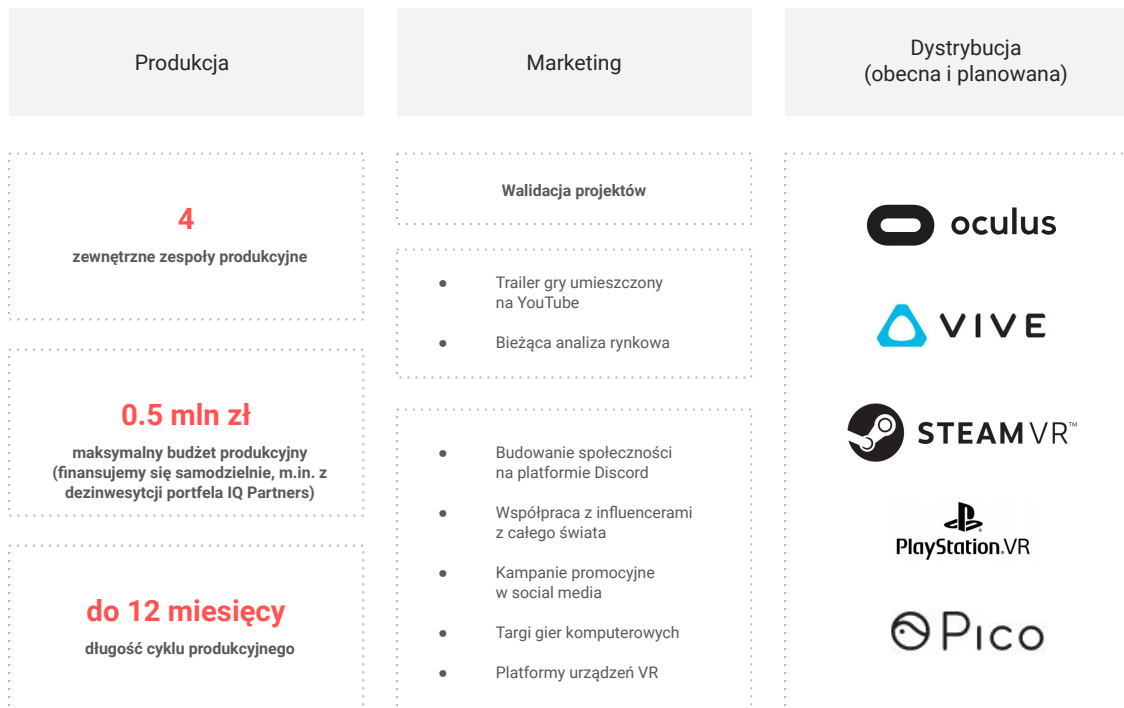
- **Rynek gier VR dynamicznie rośnie.** W 2019 r. wartość sprzedanych gier VR na wszystkich platformach wzrósł z 0,3 mld USD do 0,5 mld USD.
- W 2020 r. miała miejsce premiera wysokobudżetowej gry **Half-Life: Alyx** wydawanej wyłącznie na urządzenia VR. Na samym Steam została sprzedana **w ponad 1 mln egzemplarzy**.
- Przewidujemy, że **rozwój sprzedaży samodzielnych urządzeń VR**, które rozwiązują dotychczasowe bariery użytkowania będzie istotnym **katalizatorem dalszego wzrostu sprzedaży gier VR**.
- Istnieje dopiero **4 500 gier** na wirtualną rzeczywistość. Jest to idealny kierunek rozwoju dla producentów gier z **segmentu Premium Indie**. Ten czynnik **łącznie** z systematycznym wzrostem bazy sprzętowej skutkuje **znacznie dłuższym cyklem życia (monetyzacji) gry** w porównaniu do gier na PC, konsole oraz urządzenia mobilne.
- Rozwój technologii i rynku VR będzie stymulowany również przez inne dziedziny, np. medycyna, biotechnologia, nieruchomości, szkolenia.

Przychody z gier VR



Nasz model biznesowy i plan wydawniczy

Nasz model biznesowy



Nasz obecny i planowany portfel wydawniczy

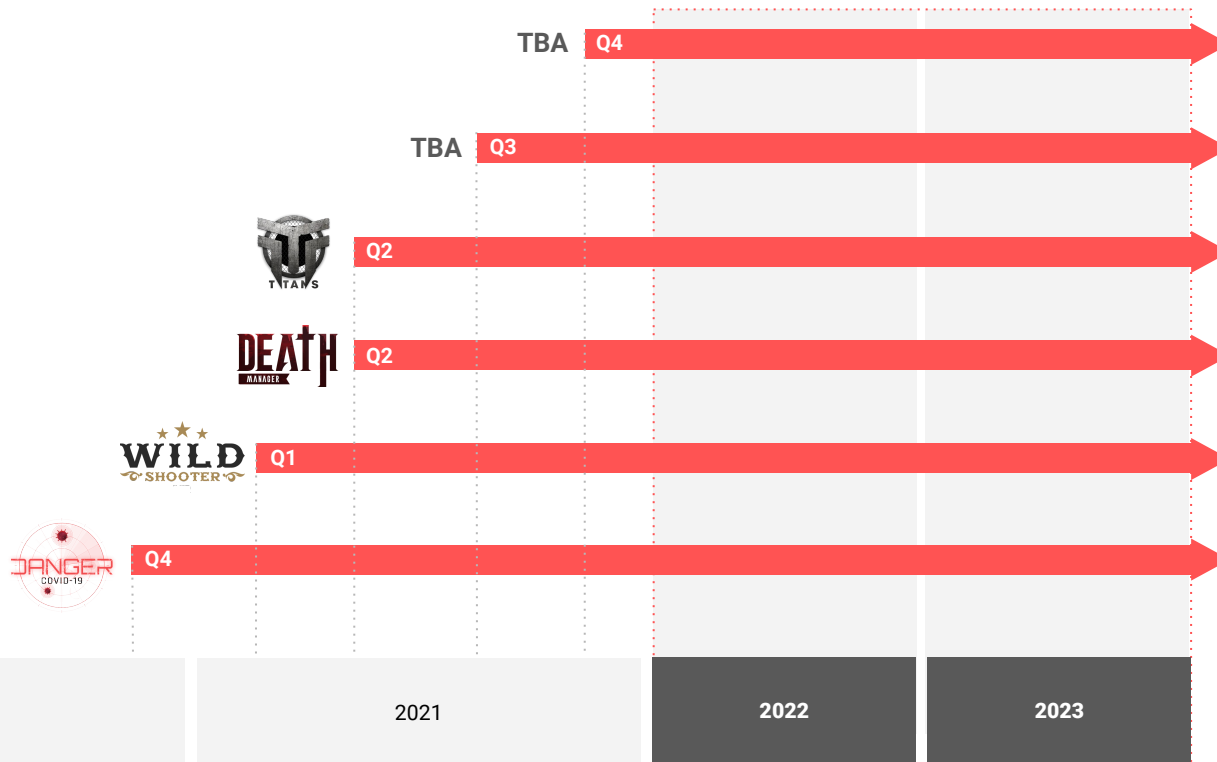


Istniejące portfolio

ESCAPE
ROOM
VR

ESCAPE
ROOM
VR
STORIES

ESCAPE
ROOM
VR
INNER VOICES



Minimum 4 gry rocznie z premierą co kwartał



DANGER! COVID-19

Wydawca: PunkPirates

Platforma: Steam, Viveport, Oculus Store

Gatunek: Logiczne

Planowana data premiery: Q4 2020

Planowana jednostkowa cena gry (\$ USD): \$6,99

Planowana sprzedaż: 25 tys. egzemplarzy

Misją DANGER! Escape Lab jest wciągnięcie gracza w fabułę opartą na teorii spiskowej dotyczącej bieżących wydarzeń na całym świecie.

Gracz wchodzi w postać naukowca, który jako pierwszy odkrywa zagrożenie wycieku groźnego wirusa poza mury laboratorium. Aby uniknąć pandemii na skalę globalną, należy, jak najszybciej powstrzymać narastające niebezpieczeństwo. W rękach naukowca leżą losy całego świata. Zrób wszystko co w Twojej mocy, żeby nie pozwolić na wyciek wirusa, który sparaliżuje cały świat i pochłonie setki tysięcy istnień.

Elementy unikalne:

- Możliwość wcielenia się w naukowca (element symulatora)
- Nawiązanie tematyczne gry do bieżących wydarzeń globalnych
- Postawienie hipotetycznej i kontrowersyjnej tezy powiązanej z teorią spiskową

DANGER! COVID-19 - Analiza konkurencji



Tytuł: I Expect You To Die

Platforma: Steam, Oculus, PlayStation, Viveport

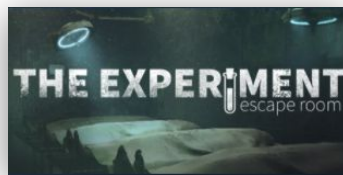
Gatunek: Logiczne

Cena gry: \$24,99

Opis: Gracz wciela się w rolę szpiega, którego zadaniem jest wydostanie się cało z pełnych pułapek pomieszczeń. Rozgrywka sprowadza się do rozwiązywania licznych łamigłówek.

450 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Tytuł: The Experiment: Escape Room

Platforma: Steam

Gatunek: Logiczne

Cena gry: \$3,99

Opis: Odwiedzając znanego lekarza, gracz zauważa, że w jego gabinecie jest coś nie tak. Lekarz przeprowadza eksperymenty na zwierzętach i ludziach, a ty jesteś jego kolejną próbką.

20 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Tytuł: VR: Vacate the Room

Platforma: Steam

Gatunek: Logiczne

Cena gry: \$3,99

Opis: Gra korzystająca z popularnej formy rozrywki, polegającej na wydostaniu się z zamkniętego pomieszczenia poprzez rozwiązanie zagadek.

50 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



WILD SHOOTER VR

Wild Shooter VR

Wydawca: PunkPirates

Platforma: Steam, Viveport, Oculus Store

Gatunek: Strzelanka

Planowana data premiery: Q1 2021

Planowana jednostkowa cena gry: \$14,99

Planowana sprzedaż: 50 tys. egzemplarzy

Misją Wild Shooter VR jest aby gracz poczuł się jak prawdziwy kowboj na dzikim zachodzie lub szeryf, broniący społeczeństwa przed bandytami. Gracz będzie brał udział w najbardziej emocjonujących potyczkach z udziałem prawdziwych rewolwerowców!

Wild Shooter VR to historie dwóch ludzi, szeryfa i kowboja, które przeplatają się między sobą a gracza przenoszą w epokę dzikiego zachodu. Będziemy podejmować kluczowe decyzje związane z dalszym rozwojem gry, po każdej stronie prawa będziemy mieli możliwość grać jako dobry lub zły, będziemy również spotykać najsłynniejszych rewolwerowców tamtych czasów, którzy nigdy nie wiadomo czy nam pomogą czy zaszkodzą. Celem gry jest poznanie tych historii, a misje będą się składały z napadów na banki, dylizanse, pociągi, handel nie zawsze legalnym towarem, kradzież koni i wiele innych, ale będzie też czas na odpoczynek i zabawę w salonie. Gra będzie posiadać tryby single player, multiplayer Co-Op oraz PvP.

Elementy unikalne:

- Pełna emocji i wciągająca historia oraz mechanika strzelania
- Unikalna stylistyka dzikiego zachodu
- Prawdziwi rewolwerowcy tamtej epoki

Wild shooter VR - Analiza konkurencji



Tytuł: Guns'n'Stories: Bulletproof VR
Platforma: Steam, Oculus, PlayStation, Viveport
Gatunek: Strzelanka
Cena: \$9,99

Opis: Dynamiczna, westernowa strzelanka, która w pełni zanurza graczy w klimat Dzikiego Zachodu. Krocząc przez zawiłą fabułę, gracz napotka wielu strasznych, ale komicznych wrogów.

50 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Tytuł: Pavlov VR
Platforma: Steam
Gatunek: Strzelanka
Cena: \$24,99

Opis: Taktyczna strzelanka wieloosobowa, w której akcję obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby.

1 100 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Tytuł: Onward
Platforma: Steam, Oculus Store
Gatunek: Strzelanka
Cena: \$24,99

Opis: Taktyczna strzelanka w trybie multiplayer, w której gracze wykorzystują swoje umiejętności strzeleckie oraz koordynacji ruchowej.

800 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Death Manager VR

Wydawca: PunkPirates

Platforma: Steam, Viveport, Oculus Store

Gatunek: Symulacje, Przygodowe, Fantasy

Planowana data premiery: Q2 2021

Planowana jednostkowa cena gry: \$24,99

Planowana sprzedaż: 100 tys. egzemplarzy

To nie jest zwykła gra w zarządzanie cmentarzem. Death Manager to przesyciony czarnym humorem mariaż dwóch z pozoru niepasujących do siebie gatunków – gry typu Tycoon z przygodówką akcji z dużą ilością klimatycznych łamigłówek.

Gracz wciela się w bohatera przejmującego po ciężko chorym dziadku rodzinny biznes w postaci cmentarza. W segmencie dziennym trzeba rozwijać nieustannie dom pogrzebowy, aby spełniać wymogi klientów. Należy inwestować w nowe trumny, nagrobki, znicze i kwiaty. W nocy zaś otwierają się groby, z których wypelzają przebudzone zombie. Pod cmentarzem znajdują się pełne demonów katakumby, odkrywające przed nami historię będących tam trupów, a z czasem prowadzą do rozwiązania zagadki starej przeklętej ziemi.

Elementy unikalne:

- Wciągająca fabuła
- Dynamiczna rozgrywka
- Klimatyczne łamigłówki

Death Manager VR - Analiza konkurencji



Tytuł: Arizona Sunshine

Platforma: Steam, Oculus, PlayStation, Viveport

Gatunek: Przygodowe, Akcja, Survival

Cena: \$39,99

Opis: Gracz trafia do postapokaliptycznych okolic Wielkiego Kanionu Kolorado, a zadaniem, jakie na niego czeka, jest stawienie czoła hordom krwiożerczych zombie.

1 000 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Tytuł: Graveyard Keeper

Platforma: Steam

Gatunek: Symulacje, Przygodowe, Fantasy

Cena: \$19,99

Opis: Graveyard Keeper to najbardziej niedokładna symulacja zarządzania cmentarzem średniowiecznym wszech czasów..

800 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Tytuł: In Death

Platforma: Steam, Oculus, PlayStation

Gatunek: Akcja, Strzelanka

Cena: \$29,99

Opis: Gracz bierze udział w bitwach o powrót harmonii w życiu pozagrobowym w średniowiecznym świecie dryfujących ruin, w którym zagubione dusze, hordy aniołów i demonów wpadły w amok.

130 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Titans VR

Wydawca: PunkPirates

Platforma: Steam, Viveport, Oculus Store

Gatunek: Strategia, Symulacje

Planowana data premiery: Q2 2021

Planowana jednostkowa cena gry: \$24,99

Planowana sprzedaż: 50 tys. egzemplarzy

Nadrzędnym celem gracza jest wygrywanie kolejnych bitew w celu przejścia władzy nad całą Europą. Gracz steruje Tytanem a jego zadaniem jest zarządzanie swoim wojskiem oraz prowadzenie najtrudniejszych walk własnoręcznie.

W Titans VR opartej na grze planszowej o tym samym tytule, gracz ma możliwość wcielić się w Tytana i z widoku pierwszej osoby pokierować swoją armią do wygranej. Celem gry jest zajęcie całej Europy poprzez przejście kontroli nad kolejnymi sektorami, a zadaniem gracza będzie taktyczne ustawienie armii tak, aby wojska wroga nie przeszkadzały mu w pokonaniu Tytana wrogiego narodu oraz pomogą w zdobyciu twierdzy. Gracz będzie miał do dyspozycji broń tradycyjne oraz umiejętności unikalne dla każdego z narodów. Im lepiej gracz poradzi sobie w danej bitwie tym łatwiej będzie wygrać kolejną.

Elementy unikalne:

- Bitwy na dużą skalę
- Marketingowe powiązanie z grą Tytani, która osiągnęła sukces na platformie Kickstarter

Titans VR - Analiza konkurencji



Tytuł: Catan VR

Platforma: Steam, Oculus Store

Gatunek: Planszówka, Strategiczna

Cena: \$14,99

Opis: Adaptacja popularnej gry planszowej, w którą teraz możemy zagrać w wirtualnej rzeczywistości. Osadnicy z Catanu to planszówka przeznaczona dla maksimum 4 graczy

50 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Tytuł: Deisim

Platforma: Steam, Oculus Store, Viveport

Gatunek: Symulacje, Strategiczna

Cena: \$7,99

Opis: Gracz wciela się w postać potężnego Boga. Tworzy świat, dokonuje cudów, pomaga ludziom ewoluować oraz gdy jest to konieczne - karać ich za grzechy.

40 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



Tytuł: Tethered

Platforma: Steam, Oculus Store, PlayStation

Gatunek: Strategiczna, Symulacje

Cena: \$24,99

Opis: Gracz prowadzi swoich podopiecznych przez trzynaście wyjątkowych wysp w pięknej i wciągającej grze strategicznej, która oferuje niezrównane przeżycia.

80 000 egzemplarzy

szacowana sprzedaż



PunkPirates S.A.