



W DRODZE NA NEW CONNECT

Debiut 10 października (poniedziałek) o 11:00



Albert Rokicki

Prezes Zarządu

Absolwent ekonomii, specjalność marketing
– praca magisterska „Sprzedaż internetowa jako alternatywa klasycznej dystrybucji na przykładzie Amazona” (2001).

Założyciel Longterm.pl, inwestor z 20-letnim doświadczeniem, specjalizujący się w branży gamingowej (inwestuje w CD Projekt od 2012 roku).



Robert Ogłodziński

Wiceprezes Zarządu

Były wiceszef działu ekonomicznego Gazety Wyborczej w latach 2004-2012.

Narrative designer przy produkcji „Wiedźmina 3” i „Cyberpunka 2077” w CD Projekt w latach 2012-2019.

Od marca do czerwca 2020 szef studia w Klabater S.A. Współtworzył kilkanaście tytułów studiów niezależnych.



Adrian Przybylski

Wiceprezes Zarządu

Absolwent kierunku finanse i rachunkowość Akademii Leona Koźmińskiego w Warszawie.

Praktykę zawodową zdobywał w Open TFI oraz Deloitte Polska.

Analitik fundamentalny rynku akcji w zespole Longterm od 2014 roku, inwestor indywidualny od 2013 roku.



Marek Łubiarz
Przewodniczący
Rady Nadzorczej



Grzegorz Dymek
Członek
Rady Nadzorczej



**Bartłomiej
Cegłowski**
Członek
Rady Nadzorczej



Andrzej Gonet
Członek
Rady Nadzorczej



**Przemysław
Staniszewski**
Członek
Rady Nadzorczej

Akcjonariat LongtermGames S.A

Inwestorzy poniżej 5%
30,0%

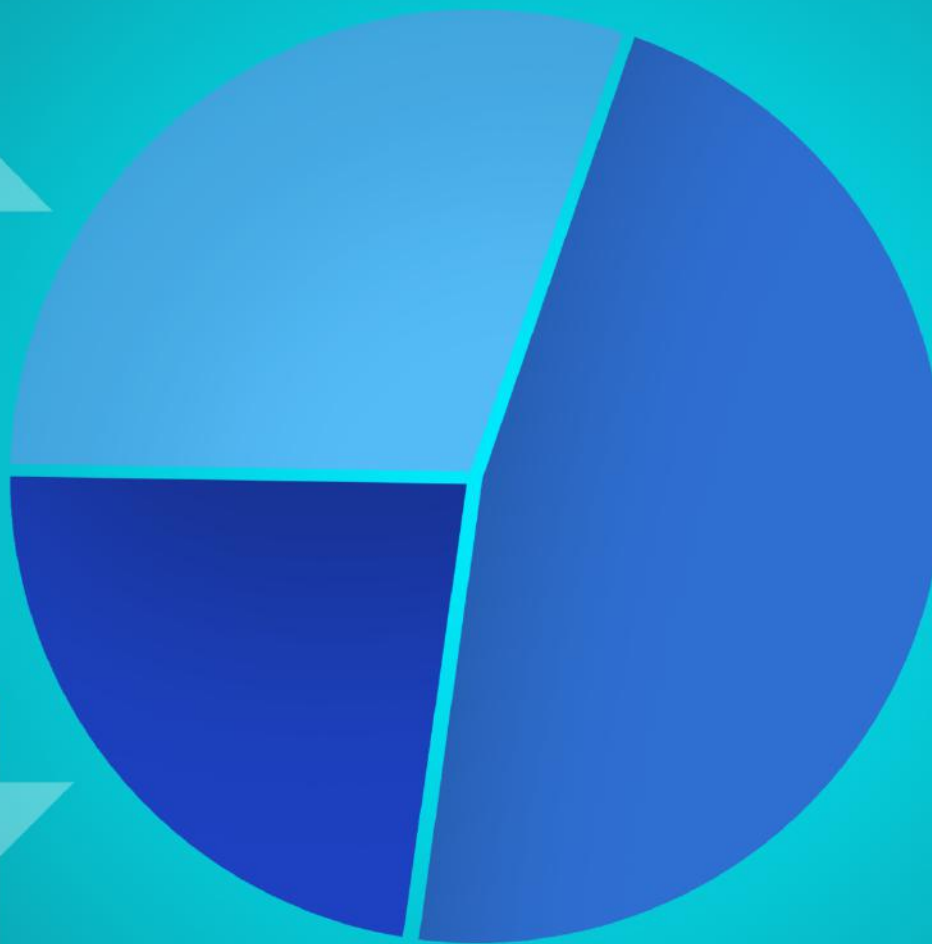
Liczba akcji - 386 000
Udział w kapitale - 30,03%
Liczba głosów - 386 000
Udział w głosach - 30,03%

Robert Ogłodziński
23,3%

Liczba akcji - 300 000
Udział w kapitale - 23,32%
Liczba głosów - 300 000
Udział w głosach - 23,32%

Albert Rokicki
46,7%

Liczba akcji - 600 000
Udział w kapitale - 46,65%
Liczba głosów - 600 000
Udział w głosach - 46,65%



Longterm GAMES



COVENANT.DEV S.A

4,14%

Wartość bilansowa **0,9 mln zł**
Wartość rynkowa **3,1 mln zł**



RUNE POWERED S.A

30,14%

Wartość bilansowa **37,5 tys. zł**
Wartość rynkowa **2,6 mln zł**

ENJOY

ENJOY STUDIO S.A

41,07%

Wartość bilansowa **47 tys. zł**
Wartość rynkowa **4,7 mln zł**



Covenant.dev S.A.

Komentarz	Liczba akcji	Cena	Wartość
Zakup początkowy	75 824	15,17 zł	1 150 250 zł
Wartość sprzedanych akcji	16 365	52,19 zł	854 089 zł
Wartość zakupu sprzedanych akcji	16 365	15,17 zł	248 257 zł
Zysk procentowy		244%	244%
Zysk procentowy po podatku		198%	198%
Wartość posiadanego pakietu według ceny nabycia	59 459	15,17 zł	901 993 zł
Wartość posiadanego pakietu według ceny z ostatniej transakcji odkupu akcji przez Kraftona	59 459	52,19 zł	3 103 165 zł



SPACE TAIL







"KAŻDA PODRÓŻ PROWADZI DO DOMU"

Każda podróż zmienia punkt widzenia
- rozwija podróżnika.

To jest opowieść o odkrywaniu siebie,
transformacji i zrozumieniu
otaczającego nas świata.

 <https://t.ly/DO-g>

 <https://spacetail.com/>

SPACE TAIL



SPACE TAIL to puzzle-platformer z nielinearną historią w tle.
Głównym bohaterem jest pies, który został wysłany w kosmos.

Suczka ma ograniczone możliwości poznawcze,
więc korzystając ze swoich zmysłów i instynktu,
próbuję wrócić na Ziemię.

podczas swojej podróży odwiedzi różne planety,
spotka też mniej lub bardziej przyjazne istoty.



„PIERWSZY ASTRONAUTA”

Inspiracją dla naszej historii są prawdziwe wydarzenia. Ludzie zanim sami podjęli się eksploracji kosmosu, wysyłali na orbitę zwierzęta.

To one przetarty szlaki ludzkości, pierwsze widziały gwiazdy z bliska. To także swego rodzaju hołd, wyraz szacunku dla wszystkich istot, które kiedykolwiek człowiek wystął w podróż kosmiczną.

Większość tych zwierząt nie przetrwała podróży. Nasza historia opowiada o przygodach suczki o imieniu Bea... Której się to udało.

To nasza fantazja na temat tego, co spotkało Beę w kosmosie. W naszej opowieści sympatyczna psina dotarła do wielu planet i nawiązała kontakt z istotami pozaziemskimi.

Głównym celem naszej bohaterki jest powrót na Ziemię, do swojego przyjaciela, którego spotkała w centrum treningowym dla przyszłych psich astronautów.



„TO OPOWIEŚĆ O NADZIEI... ALE TAKŻE O TYM ŻE WARTO POZWOLIĆ JEJ ODEJŚĆ”

Podczas swojej podróży Bea odwiedzi kilka stacji kosmicznych, odkryje niesamowite i różnorodne planety oraz pozna ich mieszkańców. W kluczowych momentach podróży będą jej towarzyszyć przyjaciele spotkani na szlaku.

Bea, poszukując drogi powrotnej do swojego ziemskiego przyjaciela, doświadczy wielu przygód i odkryje zapierające dech w piersiach miejsca. Kiedy jednak odnajdzie drogę do domu – sama zdecyduje, czy chce wrócić na Ziemię, czy może woli zostać w przestrzeni kosmicznej z nowopoznanymi przyjaciółmi. Sama zdecyduje, gdzie jest jej dom.





ZMYŚŁY

Bea może podczas swojej podróży posługiwać się zmysłami: węchem, obserwacją i słuchem. To właśnie na zmysłach oparta jest mechanika tzw. detective mode, która pozwoli psinie lepiej poznać planety i ich mieszkańców.

Bea korzystając ze zmysłów, dotrze do ukrytych lokacji oraz będzie w stanie lepiej zareagować na czyhające na nią niebezpieczeństwo. To zmysły i instynkt są jej głównymi broniami w nieznanym wcześniej środowisku.



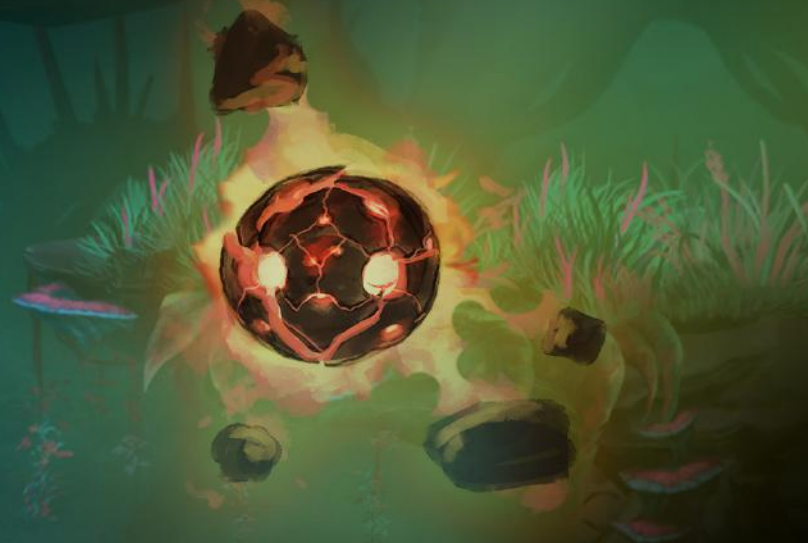
RELACJE

Bea na swojej drodze spotka wiele istot pozaziemskich. Większość będzie bardzo przyjaźnie nastawiona, ale niektórzy mieszkańcy planet uznają Beę za nieproszonego gościa. Gracz będzie mógł wchodzić w interakcję z istotami pozaziemskimi w celu nawiązania relacji i znalezienia wspólnego języka. Każda akcja będzie miała swoje konsekwencje.

Bohaterka może przekonać do siebie nieprzyjaźnie nastawione istoty i sprawić, że będą one chciały pokazać jej swoją planetę. Może także sprawić, że będą one traktować psinę jak intruza. Każdy wybór gracza będzie miał wpływ na historię.

TOWARZYSZE PODRÓŻY

W trakcie swojej podróży Bea zaprzyjaźni się z dwiema istotami – Kometą Rose oraz robotem 8088Ym. Postacie te będą jej towarzyszyć przez niemalże całą grę, pomagając psinie rozwiązywać zagadki i unikać niebezpieczeństw. Każdy z kompanów będzie miał unikalne zdolności, o użyciu których zadecyduje gracz.





GRUPA DOCELOWA

Głównymi odbiorcami naszej produkcji są fani takich gier jak:

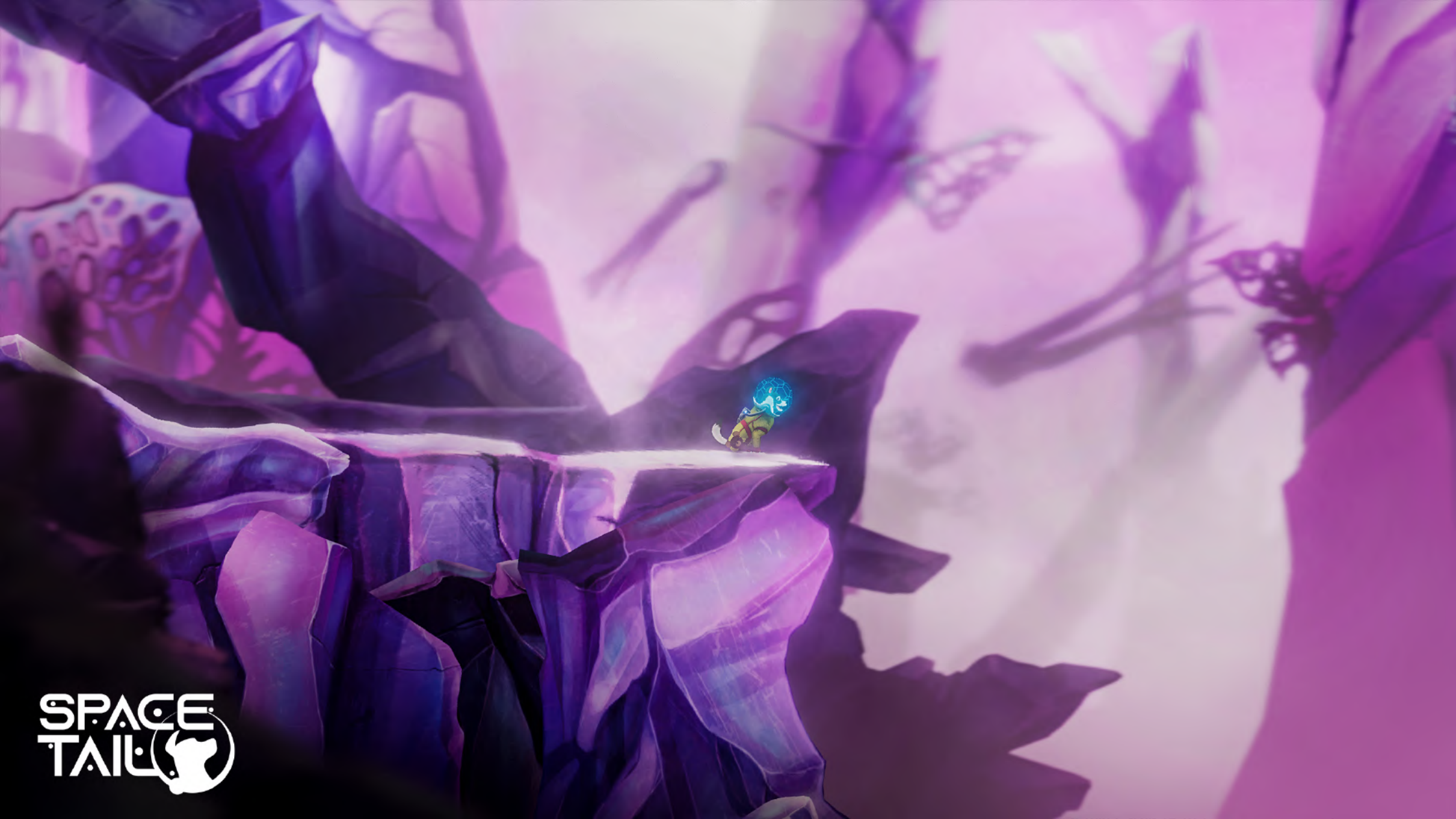
Journey, Limbo, Inside czy Ori and the Will of the Wisps.

Zależy nam na emocjonalnym zaangażowaniu, jakie odczuwamy w Limbo oraz Inside, wrażeniu spokoju i mistycyzmu, jakie występuje w Journey oraz bogactwie i pięknie świata jakie serwuje graczowi Ori.

Każda z tych platformowej ma niepowtarzalny klimat.

Inspirując się powyższymi tytułami, chcemy wykorzystać ich najsilniejsze strony i dodać wciągającą i chwytającą za serce historię naszej psiej bohaterki.

Nasza gra jest skierowana zarówno do młodszych użytkowników, jak i ich rodziców. Poziom trudności zagadek będzie tak zbalansowany, aby nie zanudzić weteranów puzzle-platformerów, ale także aby zapewnić wciągającą rozrywkę młodszym graczom.



SPACE
TAIL 



SPACE
TAIL



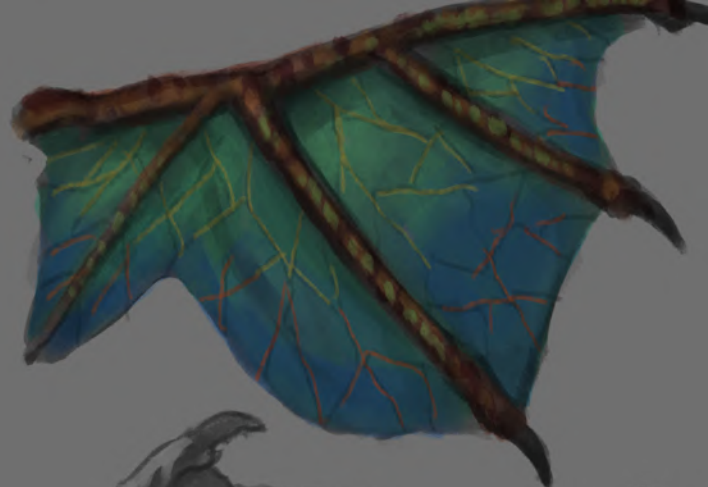
SPACE
TAIL 



SPACE
TAIL 



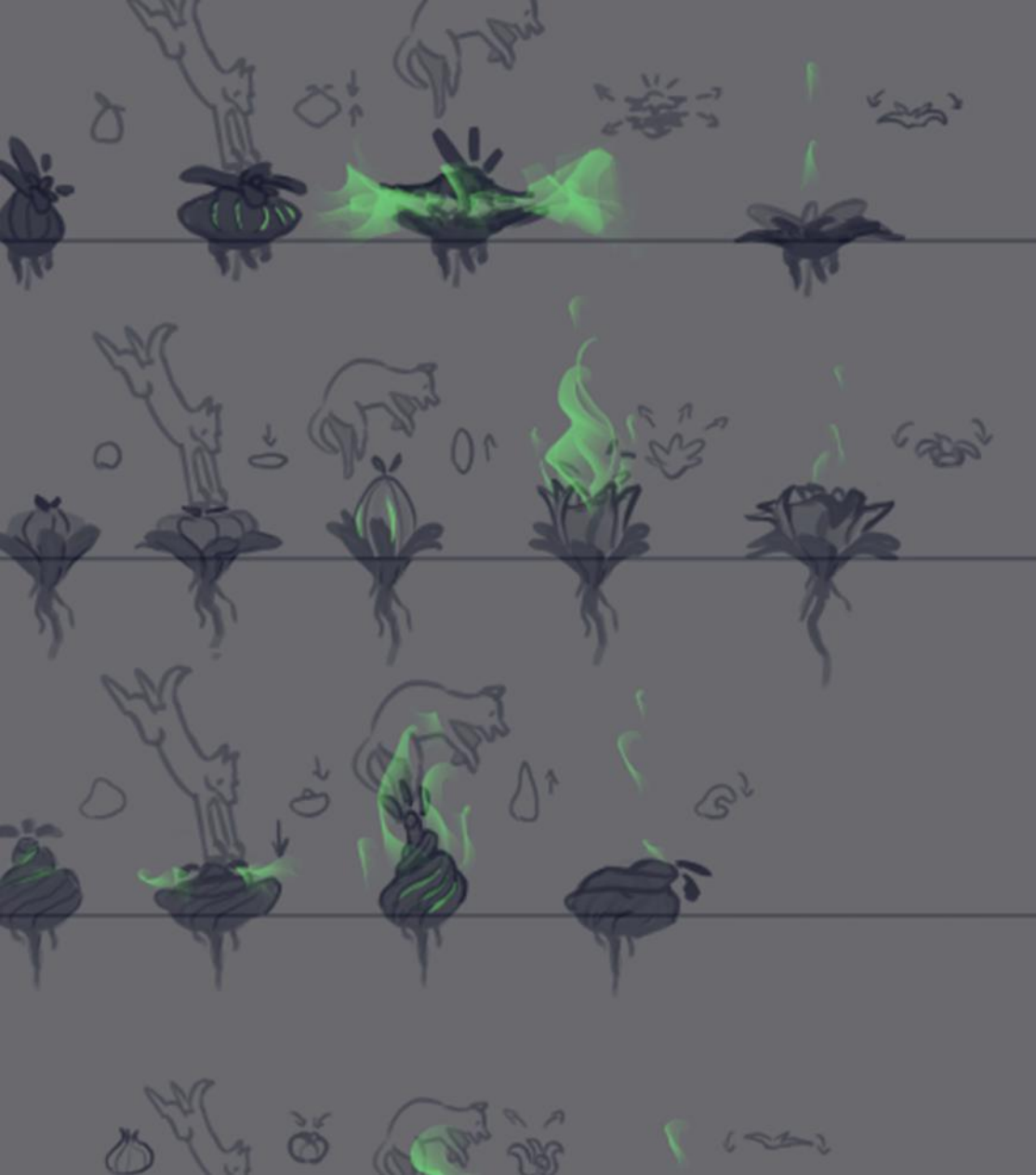
SPACE
TAIL 



ART & CONCEPTS



ART & CONCEPTS



ART & CONCEPTS



SPACE TAIL

ART & CONCEPTS



SPACE TAIL

ART & CONCEPTS



SPACE
TAIL



ART & CONCEPTS



SPACE TAIL

ART & CONCEPTS



SPACE
TAIL



ART & CONCEPTS



Robert Ogłodziński Producent wykonawczy

Narrative designer w CD Projekt w projektach gier Wiedźmin 3 i Cyberpunk 2077 (2012-2019), szef Studia Klabater od marca do czerwca 2020 roku. Współtworzył kilkanaście tytułów ze studiami niezależnymi, współpracował z Varsav Game Studios, Walkabout Games, Fuero Games.



Łukasz Palkowski Scenariusz gry

Łukasz Palkowski reżyser i scenarzysta. Zadebiutował krótkometrażową fabułą „Nasza ulica”, zrealizowaną na podstawie opowiadania Jana Himilsbacha, która przyniosła mu I nagrodę na Festiwalu Filmów o Tematyce Żydowskiej w Warszawie. Reżyser filmu „Wojna żeńsko-męska”, który uzyskał nominację do Złotej Kaczki. Zdobywca ponad 40 nagród branżowych.



Rafał Nagiecki Oryginalny koncept gry

Współtwórca oraz Dyrektor Kreatywny agencji The Beast – jednej z wiodących agencji specjalizujących się w gamingu. Jest także współzałożycielem i wiceprezesem. Rafał jest doświadczonym Dyrektorem Kreatywnym łączącym kompetencje z zakresu gier i technologii ze swoim długoletnim doświadczeniem w branży reklamowej. Odpowiadał za stworzenie fundamentów strategii komunikacyjnej gry Cyberpunk 2077.



Dawid Strzeboński

Producent

Prezes EnjoyStudio S.A, Dyrektor ds. Technologii, Producent gier komputerowych oraz aplikacji mobilnych. Posiada 10 letnie doświadczenie w zarządzaniu wieloosobowymi zespołami. W latach 2019/2020 Dyrektor ds. Technologii w Klabater S.A., pracując w roli Producenta. We wcześniejszych latach zarządzał zespołami specjalizujących się w grach komputerowych oraz agencjach reklamowych. Manager grup e-sportowych, które odnosiły sukcesy zarówno w Polsce jak i na arenie międzynarodowej.



Michał Baraniak

Dyrektor Artystyczny

Wiceprezes EnjoyStudio S.A, Dyrektor Artystyczny, Designer, rozpoznawalny twórca internetowy ze stażem ponad 10 lat. Entuzjasta sztuki, montażysta filmowy i marketingowiec. Działając w internecie pod pseudonimem "RoxMb" zgromadził na swoim kanale w serwisie YouTube ponad 1 600 000 obserwujących, przekładając to na ponad 500 000 000 wyświetleń filmów. Współtwórca oraz Designer gier mobilnych z systemem Android oraz iOS. Współtworzył kampanię marketingową dla takich marek jak Microsoft, Lenovo, MSI, Corsair, Egmont, WEDEL, Mamba czy OSHEE.

Zespół produkcyjny



GRAFIK 2D/3D

Jakub Balewicz
Lead Artist / Illustrator



PROGRAMISTA

Adam Majcherek
Lead programmer



GAME DESIGN

Kacper Kapela
Senior Game Designer



SFX & MUZYKA



Q&A

ori

AND THE BLIND FOREST

Data wydania: 11.05.2015

Deweloper: Moon Studios

Silnik: Unity

Metacritic: 88/100 (PC)

Microsoft Windows • Nintendo Switch • Xbox One



LIMBO

Data wydania: 11.07.2010

Deweloperzy: Playdead, Double Eleven

Silnik: Box2D

Wydawcy: Playdead, Xbox Game Studios

Metacritic: 88/100 (PC)

Android • Microsoft Windows • PlayStation 4 • Xbox One • Playstation Vita
PlayStation 3 • Nintendo Switch • Xbox 360 • iOS



JOURNEY

Data wydania: 13.03.2012

Silnik: PhyreEngine

Deweloperzy: Thatgamecompany,
Santa Monica Studio, Tricky Pixels

Metacritic: 75/100 (PC)

Microsoft Windows • PlayStation 4 • PlayStation 3 • iOS



SPACE TAIL



- Wishlista: 10 000 zapisów
(dane na dzień 09.09.2022)
- Obecność na globalnej
wishliście Steam

PROLOG

SPACE TAIL



LOST IN THE SANDS

- Dostępny na Steam od 12.08.2022
- 97% pozytywnych komentarzy
- Ponad 4 500 pobrań
- Ponad 24 000 dodań
do biblioteki steam





- Planowana data wydania: IV kwartał 2022
- Cena szacunkowa – 20\$
- Budżet - 2,2 mln zł netto



Tagi Steam: puzzle platformer, puzzle, platformer, 2D, great soundtrack, atmospheric, cute, singleplayer, story rich, puzzle, family friendly, casual



Debiut na New Connect
Poniedziałek 10.10.2022

Kurs odniesienia: **23,00 zł**

Zapraszamy do udziału na żywo!



Albert Rokicki

CEO

albert@longtermgames.pl



Robert Ogłodziński

Producent wykonawczy

robert@longtermgames.pl



Adrian Przybylski

CFO

adrian@longtermgames.pl

Longterm
GAMES

NEVER STOP PLAYING
2020

Longterm Games S.A.

ul. Foksal 16/417

00-372 Warszawa



www.longtermgames.pl
biuro@longtermgames.pl

Longterm

GAMES

Panel Q&A

