



GAMING
FACTORY

**AKTUALIZACJA STRATEGII
NA LATA 2023 – 2024**

Grudzień 2022

Gaming Factory

Jesteśmy polskim wydawcą gier niezależnych, początek naszej działalności to 2017 rok. W swojej dotychczasowej działalności wydaliśmy 10 produkcji pod naszym szyldem oraz uczestniczyliśmy w dziesiątkach procesów portingowych dla zewnętrznych studiów.

Nasze największe tytuły to Electrician Simulator, Bakery Simulator i Castle Flipper, wśród najlepiej ocenianych gier warto wyróżnić Bug Academy.

Stale rozbudowujemy nasze struktury. Gaming Factory tworzą specjaliści z zakresu: QA, produkcji i marketingu.

Misją naszej firmy jest wspieranie utalentowanych zespołów deweloperskich, chcących realizować swoje marzenia o tworzeniu gier, które przyniosą im sukces.

Dzięki doświadczeniu w branży jesteśmy w stanie wesprzeć wybrane przez nas projekty nie tylko finansowo, ale i również podzielić się bezcenną wiedzą z zakresu produkcji, wydawania i komercjalizacji gier komputerowych.

Specjalizujemy się w dystrybucji gier głównie na platformy PC, Playstation, Xbox i Nintendo Switch.



82% OCEN POZYTYWNYCH
>45 000 POBRANYCH KOPII
PLATFORMA: PC



73% OCEN POZYTYWNYCH
>25 000 POBRANYCH KOPII
PLATFORMA: PC, XBOX, PS



96% OCEN POZYTYWNYCH
>10 000 POBRANYCH KOPII
PLATFORMA: PC, XBOX, PS



63% OCEN POZYTYWNYCH
>42 000 POBRANYCH KOPII
PLATFORMA: PC, XBOX

Filary naszej działalności:

WYDAWNICTWO

10 WYDANYCH GIER
8 GIER W PRZYGOTOWANIU

DZIAŁALNOŚĆ PORTINGOWA

OK. 100 GIER PORTOWANYCH PRZEZ BRP
PORTING TYTUŁÓW WŁASNYCH

NOWOCZESNE OBSZARY – VR, NFT

AUTORSKIE TYTUŁY VR W DRODZE
BADANIE NOWYCH RYNKÓW

WŁASNE STUDIO

1 PROJEKT INDIE W PRODUKCJI

ZESPÓŁ QA

DOŚWIADCZONY ZESPÓŁ TESTERSKI

Wydawnictwo

Podstawowym obszarem naszej działalności jest wydawnictwo dla niezależnych studiów gamingowych. Obszar ten odpowiada za zdecydowaną większość naszych przychodów i jest dla nas priorytetem. Dotychczas nasze najlepiej sprzedające się gry to Electrician Simulator, Bakery Simulator i Castle Flipper.

Na lata 2023-2024 zaplanowaliśmy około 8 premier, ale cały czas aktywnie poszukujemy kolejnych ciekawych projektów, w których widzimy potencjał sprzedażowy. Każdy zespół dostaje od nas pełne wsparcie w procesie produkcji, testów i marketingu.

Własne studio

Własne studio jest dla nas nowym obszarem działalności, stworzonym przy okazji pracy z zewnętrznymi zespołami. Studia zewnętrzne często miały problemy z rekrutacją pracowników w czym pomagaliśmy, z czasem zaczęliśmy zatrudniać takie osoby do Gaming Factory i w ten sposób powstał skład, który aktualnie pracuje nad naszą pierwszą produkcją pod nazwą Knights & Outlaws.

Początkowo gry wychodzące z naszego studia będą małe, ale z czasem chcemy rozwijać nasz zespół o kolejnych utalentowanych deweloperów i kolejne produkcje.

1

2

3

Zespół QA

Współpraca z zewnętrzną firmą testerską jest dla nas cenna, ale chcąc być jeszcze bliżej zespołów i posiadać większy wgląd w projekty zaczęliśmy zatrudniać doświadczonych testerów i budować własny zespół QA. Aktualnie jesteśmy w stanie dokładnie sprawdzać i wspierać pod kątem jakości wszystkie prowadzone projekty, a zespół wewnętrzny z pewnością będzie jeszcze rozwijany.

Działalność portingowa

Wpływy z zewnętrznych licencji dostosowanych na różne konsole cały czas stanowią dla nas istotne źródło przychodu, natomiast w tym momencie koncentrujemy się już wyłącznie na naszych IP. Po wieloletniej współpracy z Ultimate Games w tym zakresie kolejne produkcje konsolowe będą już w większości wydawane z kont Gaming Factory.

Nowe obszary – VR, NFT

Naszą specjalizacją są gry PC i konsolowe, ale nie zamykamy się na nowe obszary. Aktualnie pracujemy wspólnie z Ultimate VR nad autorską grą, która powinna ukazać się pod koniec 2023 roku na urządzeniach VR.

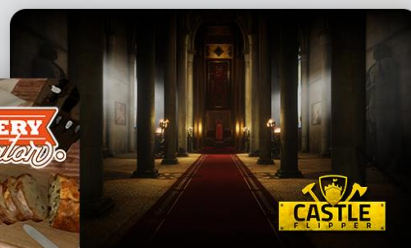
Baczenie obserwujemy także rynek powiązany z blockchain/NFT. W tym zakresie naszym partnerem jest platforma moonie.io, na której wkrótce powinna ukazać się gra Bug Academy.

Cele na lata 2023-2024:

- Poprawa wyników finansowych
- Dalsza budowa pozycji wydawcy gier niezależnych
- Budowa wizerunku Gaming Factory wśród Inwestorów, Graczy i Studiów deweloperskich
- Wydanie kolejnych produkcji na różne platformy i w nowych dla nas gatunkach
- Dalszy rozwój własnego studia i zespołu QA
- Rozpoczęcie produkcji nad tytułami przeznaczonymi do wydania w kolejnych okresach
- Bliska współpraca z wybranymi studiami

Jak zamierzamy je osiągnąć?

- Koncentracja na najlepiej rokujących projektach, wstrzymanie produkcji z mniejszym potencjałem
- Utrzymanie jakości naszych produkcji
- Wydanie około 8 gier w 2 lata
- Dalszy rozwój licencji Electrician Simulator
- Wydanie najważniejszych gier na wszystkie konsole
- Poszukiwanie nowych kanałów dystrybucji i zaistnienie na nowych rynkach
- Rekrutacja doświadczonych osób w obszarach testingu, produkcji i marketingu
- Udziały w eventach i targach branżowych, aktywne poszukiwanie nowych zespołów
- Współpraca ze społecznością graczy
- Krótkie, intensywne kampanie marketingowe





GAMING
FACTORY

GAMING FACTORY S.A.

ul. Powązkowska 15

01-797 Warszawa

kontakt@gamingfactory.pl