

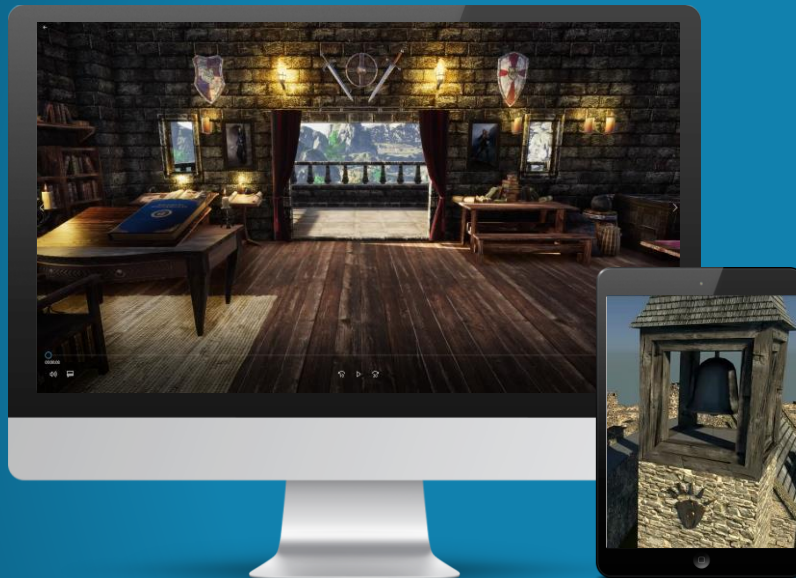
DUAL REALM  
UNIVERSE

DUAL REALM  
MYTHS

DR | GAMES  
STUDIO

# NASZA WIZJA

Pasja tworzenia fantastycznych światów



Mając prawa do książkowego uniwersum fantasy chcemy stworzyć grę komputerową w klimacie RPG, w którą sami uwielbialibyśmy grać.

## PLANUJEMY:

- Przeniesienie świata książki do świata gier
- Rozwinięcie społeczności fanów DualRealm Universe i graczy fantasy RPG
- Stworzenie rywalizacji e-sportowej w formie Ligi i turniejów planszówkowych

# Gra komputerowa DualRealm<sup>©</sup> Myths

DualRealm Myths to gra RPG realizowana w rzucie izometrycznym na Unity, której najważniejszymi aspektami są przemyślana fabuła i ciekawy świat pełny zagadek, niebezpieczeństw, magii i potworów. Eksplorowanie odbywa się w czasie rzeczywistym, a walki przechodzą w tryb taktyczny z „aktywną spacją”, w którym gracz może na spokojnie analizować całe pole walki i planować kolejne ruchy. Możemy poruszać się samodzielnie lub zbierać drużynę, by działać w zespole.



## **Podjmuj się zadań**

Odwiedzaj szczególne miejsca i podążaj drogą swej misji

## **Podróżuj i odkrywaj świat**

Spotykaj przyjaciół, informatorów i wrogów, odnajduj skarby i artefakty

## **Odwiedzaj miasta, porty i twierdze**

Gromadź oręż, zaklęcia i mikstury, zdobywaj sprzymierzeńców



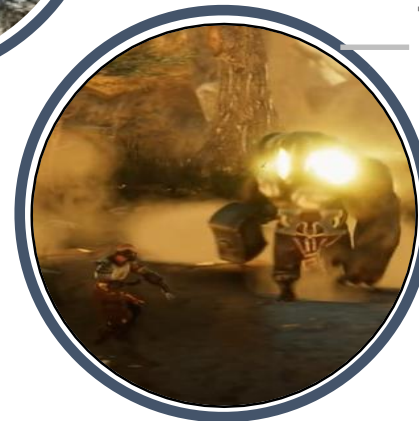
## **Rozwijaj bohatera**

Rozwijaj postać zgodnie z jej specyfiką i przemyślaną strategią



## **Tocz heroiczne walki**

Walcz z bestiami skażonymi Mrokiem i wojownikami innych ras



# CO MA WYRÓŻNIAĆ GRĘ DUALREALM MYTHS?

Pasja tworzenia fantastycznych światów



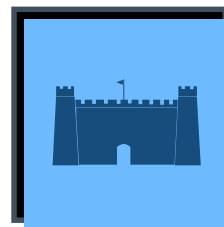
## Wygodny widok

Kamera pozwoli na płynny obrót w 360 stopniach, dzięki czemu nic nie powinno umknąć naszej uwadze - schowane np. za murem.



## Jedna mapa świata

Wnętrza budynków i innych pomieszczeń nie będą potrzebować wczytania w osobnych scenach, świat gry będzie jedną ogromną planszą, co pozwoli zachować większą imersję rozgrywki.



## Angażująca walka

Walka także nie będzie wymagała osobnej sceny, będzie to ta sama mapa, po której przed chwilą poruszaliśmy się w trybie rzeczywistym. Szarża czy atak z tyłu będą miały znaczenie.



## Oryginalne elementy

Gra ma być bogata w rzadko spotykane elementy budujące jej unikalny klimat, np. wgrane pieśni bardów, obszerne historie bohaterów, klimatyczne ilustracje itp

# Uniwersum Dwuświata

## CO JUŻ MAMY? – ELEMENTY UNIWERSUM

Pasja tworzenia fantastycznych światów

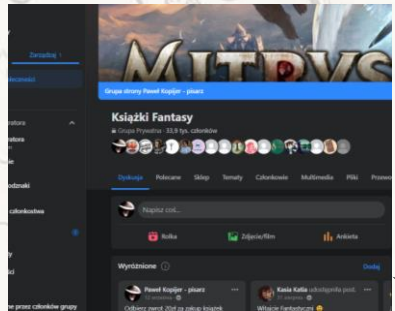


TRYLOGIA

PLANSZÓWKA



WSTĘPNE PRACE NAD GRĄ

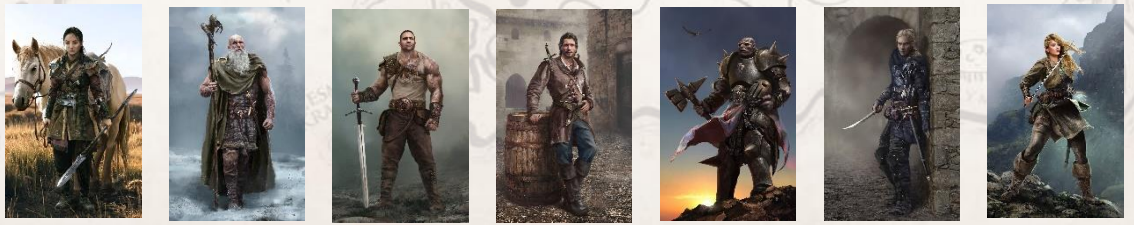


34 000 FANÓW

DUŻO GRAFIK



LARPy



# NASZ ZESPÓŁ

Pasja tworzenia fantastycznych światów

**Paweł Kopijer**  
Twórca uniwersum, pisarz  
fantasy

Przedsiębiorca, menedżer, wykładowca akademicki, trener, coach, konsultant i ekspert efektywności rozwoju. Autor licznych publikacji, standardów z obszaru zarządzania oraz metodologii badań rynkowy. Pisanie to jego życiowa pasja, a tworzenie światów Fantasy to sfera wyzwań intelektualnych



**Artur Grześkowiak**  
Programista

18 lat doświadczenia w projektowaniu i programowaniu systemów klasy ERP. 30 lat hobbystycznego doświadczenia w tworzeniu gier komputerowych, uczestnik game jam. Spore doświadczenie w środowisku Unity ale też w innych silnikach do tworzenia gier (GameMaker, Torque 3D, Irrlicht, Ogre3D, RPG Maker, Godot, UE4, Core). Tworzy gry w każdym aspekcie, od projektu, przez tworzenie grafiki i muzyki, programowanie, po testy i publikację. Obecnie skupia się głównie na projekcie i programowaniu.



**Dominik Grześkowiak**  
Programista, grafik

8 lat programowania w ERP. Wcześniej tworzenie modyfikacji/serwerów do np : Tibia, Minecraft oraz gamehacków. Od 7 lat hobbystycznie silnik Unity - język CG/C# (wcześniej z naciskiem na CG) Ulubione gatunki gier to nieco uproszczone RPG (w typie "od zera do bohatera") oraz RTS.



**Rafał Doliński**  
Grafik 3D

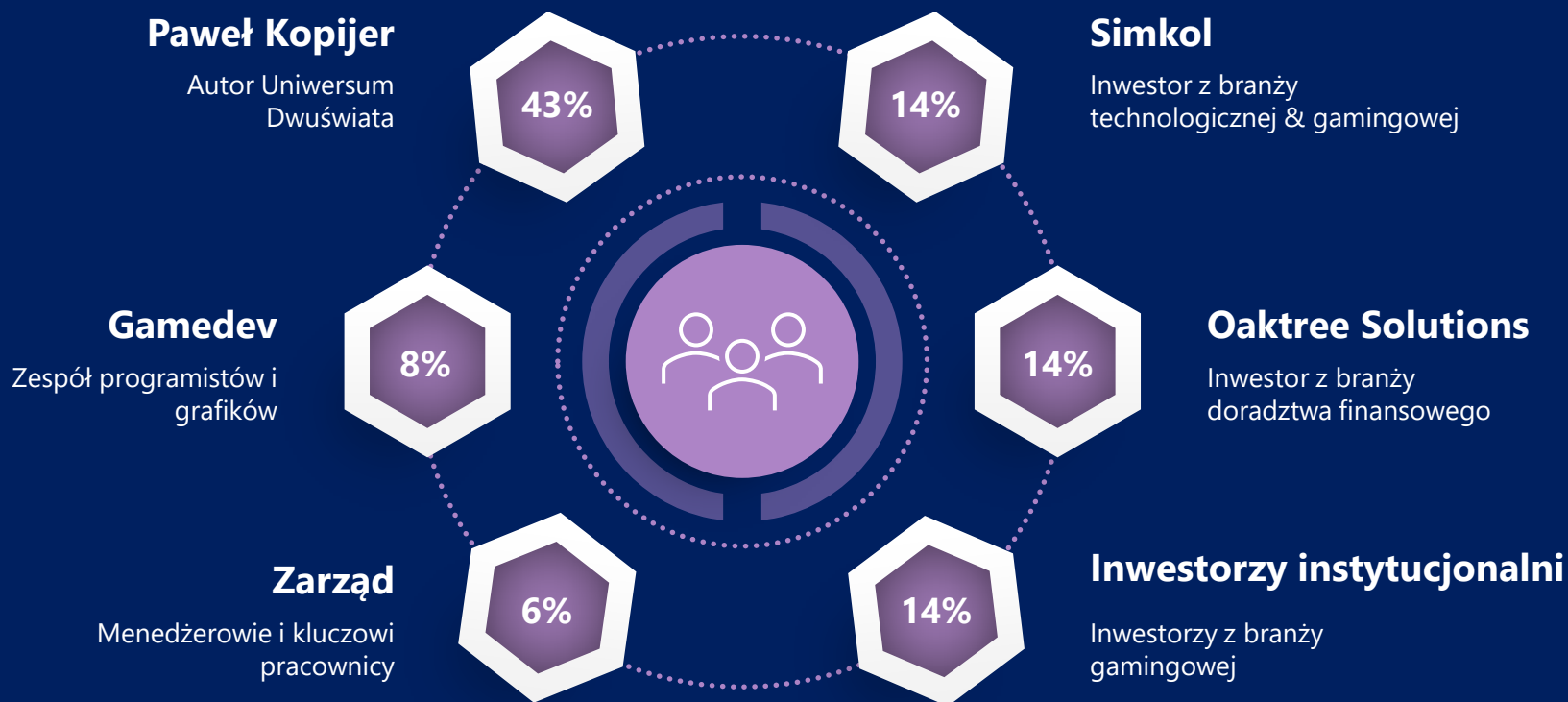
6 lat programista ERP. Grafika i animacja 3d. Przygodę ze środowiskiem 3d rozpoczął ponad 10 lat temu w 3ds max, niezmiennie do około 2016 roku, potem przesiadka po dziś dzień na blendera. Około 1 roku także szlifował swoje umiejętności FX i post produkcji w programie After effects. Uczestnik w wydarzeniach Game Jam



**Artur Szyndler**  
Twórca systemu RPG

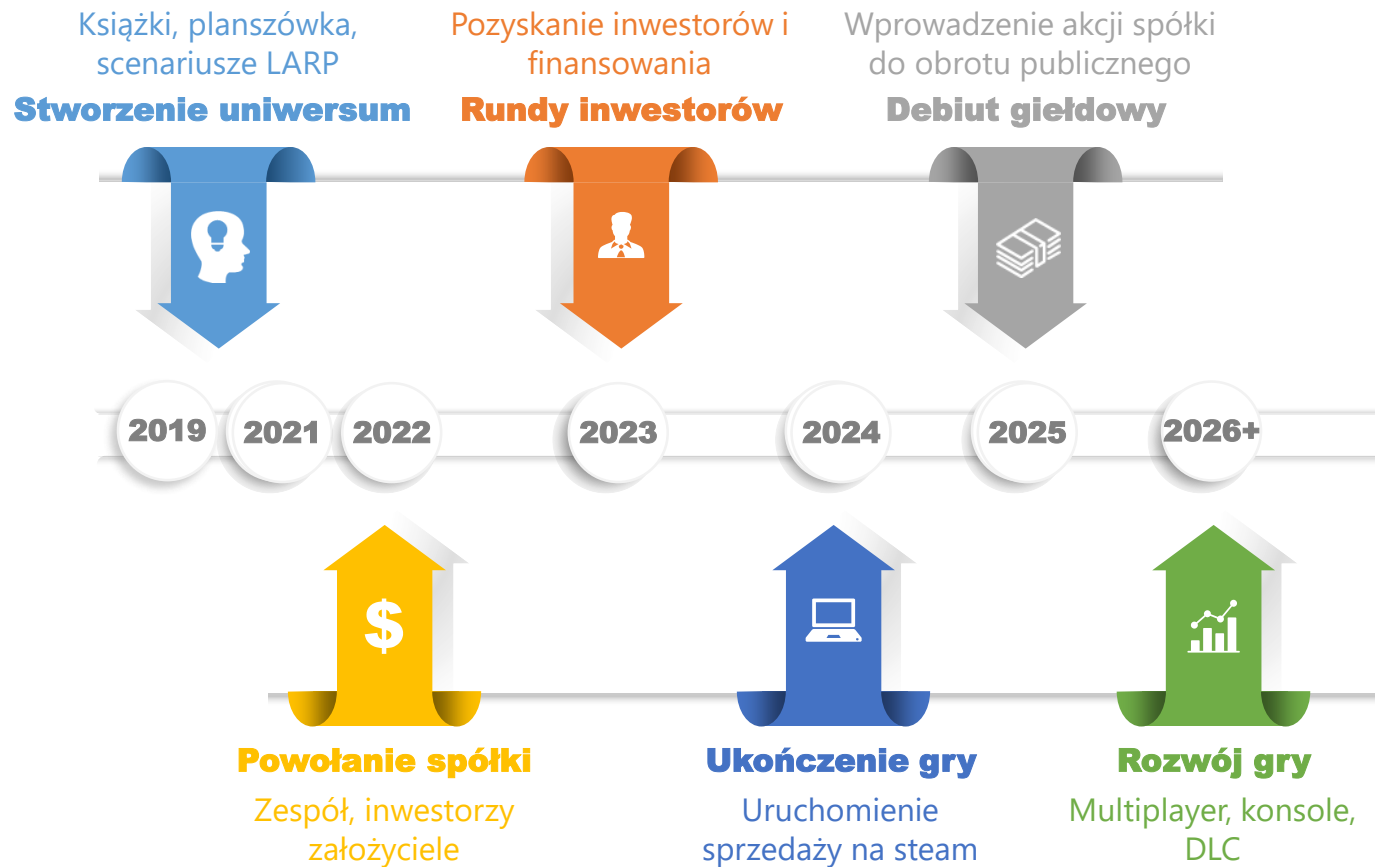
Gra DR Myths ma zachować pełną spójność z bazującym na Uniwersum Dwuświata Systemem RPG, którego twórcą jest Artur Szyndler, autor pierwszego w Polsce RPGa "Kryształowy Czasu". Podstawy mechaniki nowego systemu RPG opracowane w 2022 zostaną wykorzystane w DR Myths, by cała społeczność Graczy RPG mogła przenieść się również do świata cyfrowego. Jako legenda polskiej społeczności wielbicieli RPG jest odpowiedzialny za kompleksowe przygotowanie podręcznika nowego systemu.

# Struktura kapitałowa DR Games Studio S.A.



# Roadmap Projektu

Pasja tworzenia fantastycznych światów



# NASI OBECNI PARTNERZY BIZNESOWI

Pasja tworzenia fantastycznych światów



Renomowana spółka w zakresie symulatorów szkoleniowych dla pracowników kolei, otwarta na nowe pomysły i wyzwania. Spółka ta ma profesjonalistów IT w zakresie Wirtualnej Rzeczywistości.

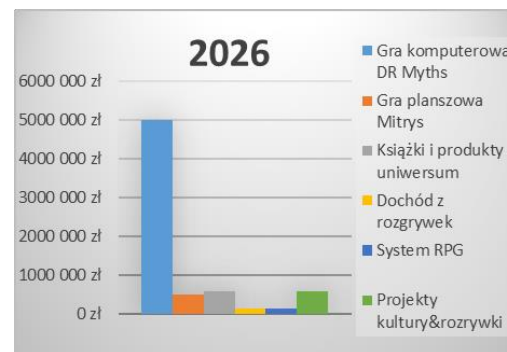
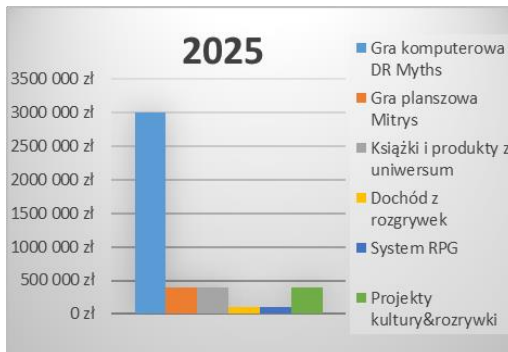
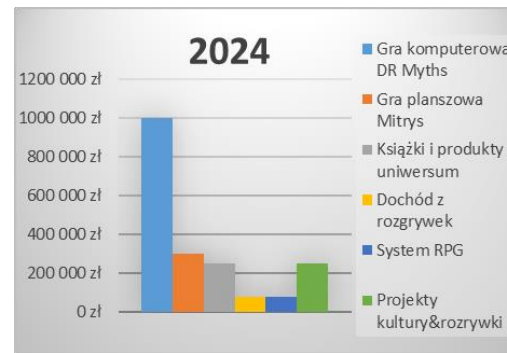
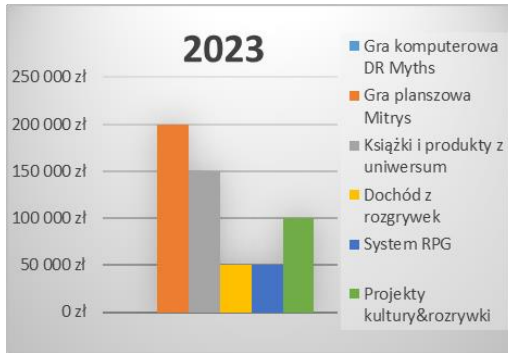
Spółka ta jest niezależną polską firmą doradczą, specjalizującą się w profesjonalnej obsłudze podmiotów gospodarczych. Konsekwentnie budują relacje inwestorskie pomagając polskim firmom we wzroście konkurencyjności i innowacyjności. Dodatkowo drugim, dynamicznie rozwijającym się filarem działalności PACTUM S.A. są inwestycje w innowacyjne projekty biznesowe.

Firma skupiająca się na poszukiwaniu rozwiązań dla firm - w szerokim wachlarzu ich usług znajdziemy 3 główne filary:  
I Finansowanie,  
II Ubezpieczenia i inwestycje, III Sprawy finansowo-prawne. Spółka zajmują się bieżącą obsługą ponad 400 firm, dzięki nieocenionej pracy wielu ekspertów.

# ZAŁOŻENIA FINANSOWE DR GAMES STUDIO

Pasja tworzenia fantastycznych światów

## Prognoza sprzedaży



Spółka będzie generowała przychody z kilku źródeł, z których docelowo głównym będzie GameDev. Planszówka jest powiązana sprzedażowo z książkami, na bazie których powstała, a system RPG będzie skorelowany z grą komputerową. Wzrost sprzedaży książek jest planowany zarówno na bazie pisania kolejnych pozycji w tym samym uniwersum, jak i ich tłumaczeniu i dystrybuowaniu za granicą. Gra planszowa podobnie jak komputerowa ma w planach szeroki rozwój o rozszerzenia, wersje i dodatki. Sprzedaż gier ma być też stymulowana przez uruchomienie ligi rozgrywek, podobnie jak to zostało zrobione już z planszówką Mitrys. Różnego rodzaju projekty kulturalno-rozrywkowe mają stanowić dodatkowe źródło przychodu i podbudowę promocyjną. Ostatnim elementem ma być ekranizacja książek.