NEWSLETTER #2

2021

Szanowni Akcjonariusze

Oddajemy w Wasze ręce już drugi newsletter podsumowujący najważniejsze wydarzenia z życia spółki, które miały miejsce w II kwartale 2021 r. Wśród najnowszych informacji znajdziecie aktualizacje postępów prac nad grami. Już wkrótce zamierzamy się z Wami podzielić materiałem wideo, na którym będziecie mogli zobaczyć na własne oczy, jak rozrasta się uniwersum grzechu i miłości.

Artykuł o **premierze Priest Simulator i planach giełdowych studia**

24 maja ukazała się rozmowa prezesa Asmodevu, Michała Jodłowca, z dziennikarką Strefy Inwestorów, który z pomocą Gruzina, członka polskiego zespołu metalowego, udzielił odpowiedzi na pytania redakcji. Czy spore zainteresowanie tytułem wpłynęło na kształt gry? Jakie inne produkcje Asmodev ukażą się w drugiej połowie 2021? Czy współpraca z deweloperem to dobry ruch dla Gruzji? Odpowiedzi na nie znajdziecie w linku poniżej.

Czytaj więcej

STREFA INWESTORÓW Szukaj notowań Notowania Dywidendy IPO Dane Czaty Podcast Pr

WIG20 -0.62 % 2244.09 WIG 0.05 % 67329.44 mWIG40 0.14 % 4885.67 sWIG80 -0.29 % 20610.31

Kontrowersyjny producent gier, Asmodev, coraz bliżej premiery gry Priest Simulator. Zbliża się również debiut spółki na NewConnect

Asmodev może być znany graczom z kontrowersyjnych produkcji. Aktualnie studio pracuje nad symulatorem księdza, a po jego premierze spółka będzie bliżej debiutu na NewConnect.

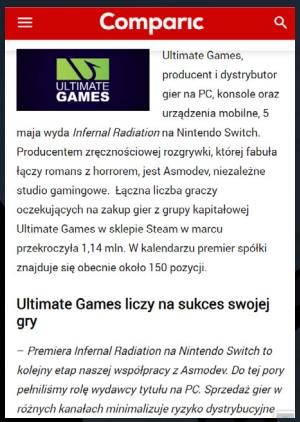
Na swoim koncie Asmodev ma już dwie produkcje – Ultimate Summer oraz Infernal Radiation. Oba tytuły otrzymały pozytywne oceny graczy, jednak ich liczba nie była zbyt wysoka. Teraz spółka skupia się na produkcji gry Priest Simulator, czyli jak sama nazwa wskazuje na symulatorze księdza. Zapytany, czy kontrowersje przekładają się na zainteresowanie graczy, Michał Jodłowiec, prezes spółki, odpowiada twierdząco.

„To właśnie spore zainteresowanie tytułem skłoniło nas do, nomen omen, zmiany zasad gry. Początkowo nasze ambicje kończyły się na stworzeniu prymitywnej gry zręcznościowej, która epatowałaby złym smakiem niczym filmy Tromy. Jednak wysoka liczba dodań do wishlisty wywarła na nas presję. Stwierdziliśmy, że paradoksalnie jakość sugerowana przez pierwotny trailer nie jest jakością, na którą zasługują gracze trailerem zachęceni" – mówi Michał Jodłowiec.

Premiera **Infernal Radiation** na **Nintendo Switch**

29 kwietnia Ultimate Games, wydawca trzech gier z portfolio Asmodevu, poinformował o wydaniu 5 maja Infernal Radiation na konsolę japońskiego giganta. Gra miała pod koniec 2020 r. premierę na PC. Za portowanie tytułu na Nintendo Switch odpowiadało studio Black Rose Project.

„Premiera Infernal Radiation na Nintendo Switch to kolejny etap naszej współpracy z Asmodevem. Sprzedaż gier w różnych kanałach minimalizuje ryzyko dystrybucyjne spółki i pozwala na stałe zwiększanie przychodów oraz zysków."
– Rafał Jelonek, dyrektor ds. operacyjnych Ultimate Games S.A.



Comparic

ULTIMATE GAMES

Ultimate Games, producent i dystrybutor gier na PC, konsole oraz urządzenia mobilne, 5 maja wyda *Infernal Radiation* na Nintendo Switch. Producentem zręcznościowej rozgrywki, której fabuła łączy romans z horrorem, jest Asmodev, niezależne studio gamingowe. Łączna liczba graczy oczekujących na zakup gier z grupy kapitałowej Ultimate Games w sklepie Steam w marcu przekroczyła 1,14 mln. W kalendarzu premier spółki znajduje się obecnie około 150 pozycji.

Ultimate Games liczy na sukces swojej gry

– Premiera Infernal Radiation na Nintendo Switch to kolejny etap naszej współpracy z Asmodev. Do tej pory pełniliśmy rolę wydawcy tytułu na PC. Sprzedaż gier w różnych kanałach minimalizuje ryzyko dystrybucyjne

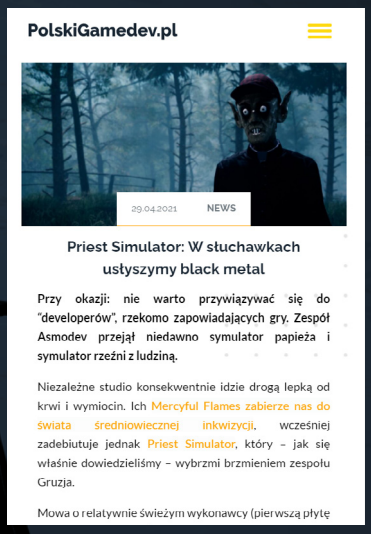
Czytaj więcej **Recenzja**

Ogłoszenie współpracy z **Gruzją na soundtrack do gry Priest Simulator**

27 kwietnia minął pod znakiem mocnego uderzenia w polski gamedev ze strony Asmodev. Poinformowaliśmy o podpisaniu umowy z blackmetalowym zespołem Gruzja na stworzenie płyty, która posłuży jako ścieżka dźwiękowa w nadchodzącej produkcji - Priest Simulator. Będzie to integralny element fabuły. Vulgator, najnowsze dzieło Gruzinów, Asmodev wyda również w formie fizycznej.

„Napisaliśmy te piosenki dla pieniędzy. I dla przyjemności z udziału w produkcji gry komputerowej, ale głównie dla pieniędzy." – Gruzin, członek formacji Gruzja

„Zapytaliśmy Gruzję o zgodę na wykorzystanie jednego z kawałków w nadchodzącym trailerze gry. Gruzini tak bardzo zaangażowali się w projekt, że zaproponowali nagranie całej płyty. Początkowo nie chcieli żadnych pieniędzy, ale stanęło na symbolicznej kwocie. To serdeczni, dobrzy ludzie." – prezes Asmodevu



O muzyce **Giełda** **Gamedev**

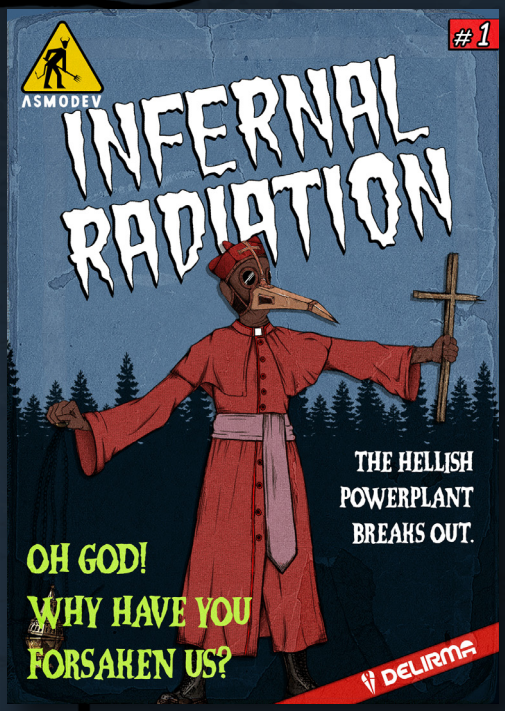
Asmodev w **zestawieniu nadchodzących debiutantów** Parkietu

8 kwietnia pojawił się materiał dziennikarki Parkietu, podsumowujący pierwszy kwartał debiutów na małej giełdzie, a my zostaliśmy wymienieni pośród spółek, które w najbliższych miesiącach mogą się pojawić na parkiecie NewConnect.

Czytaj więcej

Infernal Radiation (gra własna, wydawca Ultimate Games)

Debiutancka produkcja Asmodev osadzona w klimatach gotyckich i dark fantasy, pełna elementów horroru oraz czarnego humoru. Gracz wciela się w postać bezkompromisowego egzorcysty, który trafia na Wyspę Halloweenową, gdzie doszło do tragedii – wybuchu reaktora elektrowni produkującej energię z piekielnego ognia. Incydent doprowadził do skażenia ludności diabelskim promieniowaniem, które prowadzi do opętań.

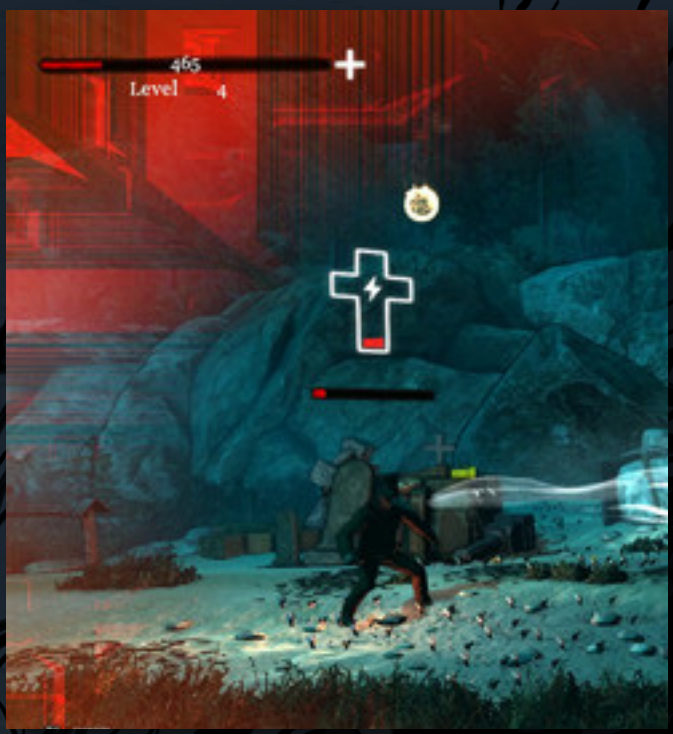


„Gra od początku powstawała z myślą o Switch. Mimo, że jest całkiem rozbudowana, podzieliliśmy ją na drobne segmenty, zatem gracz może dokonać szybkiego progresu o dowolnej porze dnia i nocy. Infernal to nie butelka z wykwintnym winem, którym należy delektować się przy świecach. To piersiówka z mocnym, wiejskim bimbrem, który popija się podczas podróży tramwajem albo przedłużającej się pasterki.” – Michał Jodłowiec

Zwiastun Profil Steam

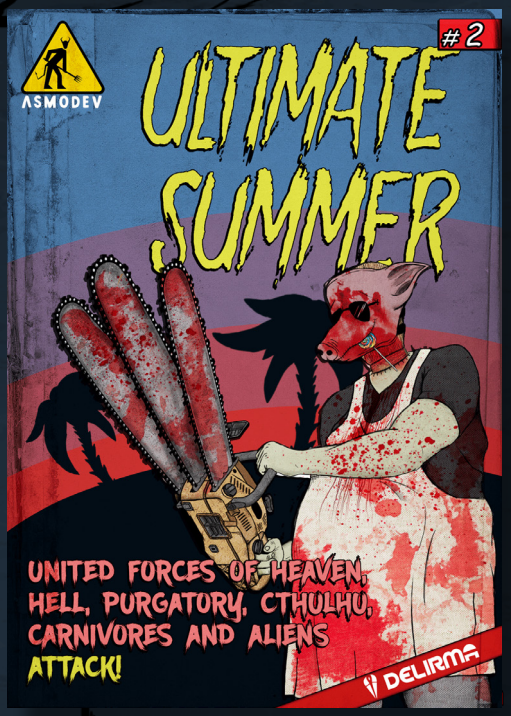
> Postęp prac

Gra 28 grudnia 2020 r. miała premierę na PC. 5 lipca br. został wydany port gry na Nintendo Switch we współpracy z Black Rose Projects.



Ultimate Summer (gra własna, wydawca Ultimate Games)

Mix klasycznego shootera z tower defense. Gracz wciela się w postać emerytowanego rzeźnika, przychodząc z pomocą zbiegłemu z Piekła naukowcowi, którego budowę pralki do czyszczenia dusz starają się powstrzymać zjednoczone zaświaty. Pełna gra będzie składała się z 14 misji, w których gracz za pomocą broni oraz pułapek będzie musiał stoczyć niejedną bitwę.



Zwiastun Profil Steam

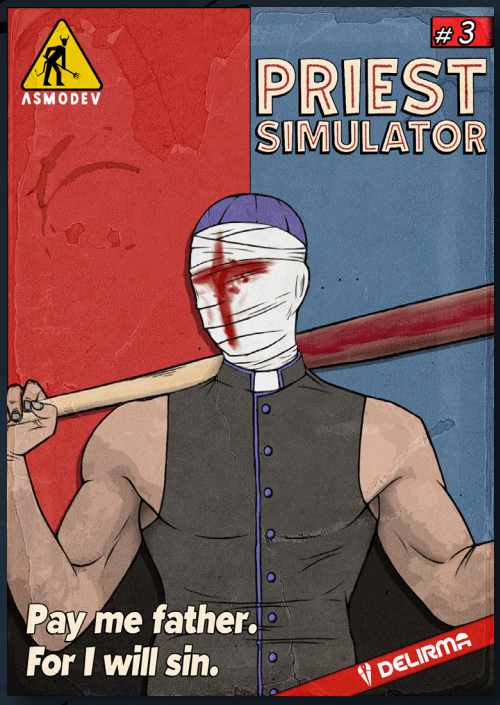
„Założenia Ultimate Summer nie są specjalnie wizjonerskie. W końcu robimy grę gatunkową, tower defense. Nasze urozmaicenie doświadczenia polega na tym, że dodaliśmy element zbierania surowców, możemy zniszczyć niemal całą wyspę. Ponadto gra jest wyjątkowo krwawa. To nic nowego, jeśli chodzi o to medium, natomiast niespotykane w obrębie tower defense." – prezes Asmodevu

> Postęp prac

Premiera early access odbyła się 15 stycznia 2021 r. Grę przygotowaliśmy do wydania w pełnej formie na PC oraz jest portowana na Nintendo Switch. Jej premiera na obu platformach odbędzie się obok premiery Priest Simulator, aby zwiększyć widoczność oraz zainteresowanie Ultimate'em.

Priest Simulator (gra własna, wydawca Ultimate Games)

Gra opowiada historię wampira, który przypadkowo objął posadę wiejskiego księdza. Aby zaimponować kobiecie, w której się zakochał, postanawia zostać pierwszym papieżem-nietoperzem. Paradokument w otwartym świecie, który w nietypowy sposób łączy kilka gatunków: shooter, RPG, zręcznościówkę i survival. Gracz będzie mógł wcielić się w rolę najbardziej uprzywilejowanej osoby w całej wsi – księdza. Do jego zadań będzie należało m.in. przeprowadzanie egzorcyzmów, udzielanie sakramentów i prześladowanie heretyków.



„Z przyczyn biznesowych najprawdopodobniej jeszcze przed demem zaprezentujemy darmowy epizod opowiadający o przygodach księdza Orloka. To samodzielna produkcja. Nie będzie zawierać się w grze Priest Simulator, ale do niej zachęcać lub zniechęcać. Rozbudowane demo, stanowiące wycinek gry, jest gotowe od ponad miesiąca i czeka na odpowiedni moment do publikacji.” - Michał Jodłowiec

> Postęp prac

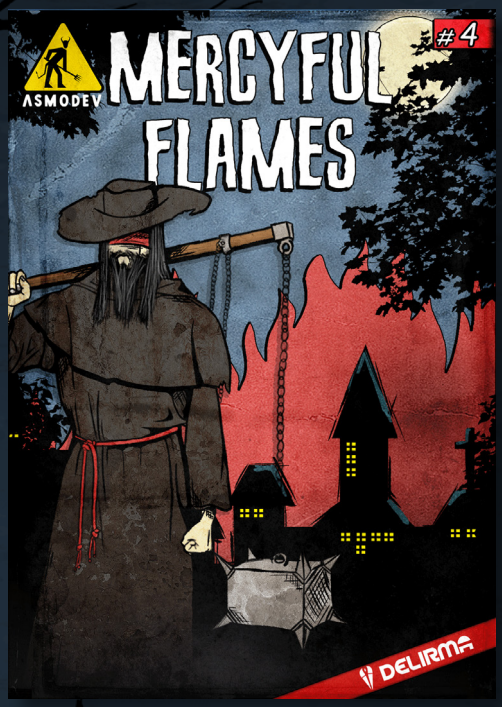
Prolog, demo oraz sama gra w formule Early Access są już gotowe. Powody, dla którego gra nie została jeszcze wydana, to konieczność wstrzelenia się w lepsze okno wydawnicze oraz promocja tytułu na kluczowych eventach m.in. Steam Summer Festival, co bezpośrednio wpłynie na jej zainteresowanie oraz powiększy liczby na wishliście.

Zwiastun Profil Steam

PRODUKTY

Mercyful Flames (gra na zlecenie Gaming Factory, wydawca Gaming Factory)

Detektywistyczna przygoda RPG inspirowana planszówkami utrzymanymi w konwencji horroru. Fabuła Mercyful Flames przenosi gracza do mrocznych czasów. Wciela się on w okultystę, który nawiązuje romans z wiejską znachorką i zrządzeniem kapryśnego losu zostaje mianowany na stanowisko inkwizytora. Niestety kobieta zostaje uprowadzona przez kult. Ukochany w imię miłości podąża śladami zła, zmagając się z odrażającymi sektami. Najokrutniejszą jednak jest ta, dla której pracuje.



„To nietypowa produkcja Asmodevu, bo tym razem staramy się nie dać dojść do głosu naszemu niewyszukanemu humorowi. To gra z ciężkim, pogrzebowym nastrojem. Wbrew pozorom nie robimy jednak gry o bezdusznym sadyście, bo kolejny raz opowiadamy o miłości. Tylko tym razem ta miłość boli.” - prezes Asmodevu

Zwiastun Profil Steam

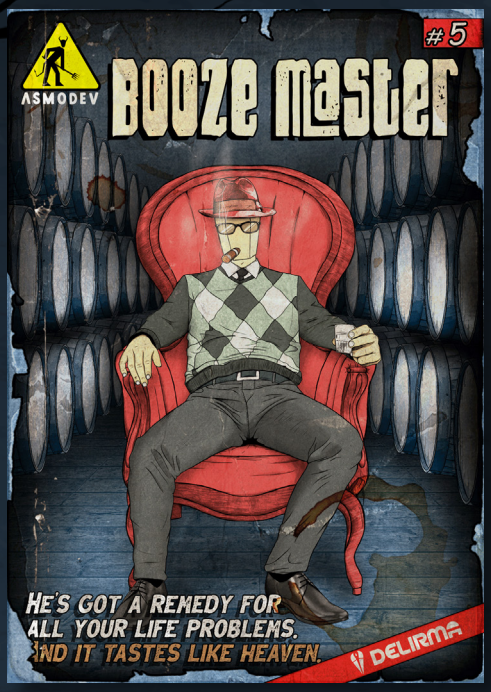
> Postęp prac

Zrobiliśmy remont generalny grafiki. Jesteśmy w trakcie spektakularnych modyfikacji terenu. Optymalizujemy grę tak, żeby jej port na konsole nie wymagał obniżenia jakości. Dążymy do publikacji dema, ale uważamy za konieczne wcześniejsze doszlifowanie modeli 3D i urozmaicenie rozgrywki.

PRODUKTY

Booze Master (gra na zlecenie Gaming Factory, wydawca Gaming Factory)

Booze Master pozwala wcielić się w rolę początkującego bimbrownika, który na gruzach reputacji dziadka próbuje zbudować wielkie alkoholowe imperium. Gracz będzie musiał unikać nalotów policji, uważnie obserwować konkurencję, tworzyć nowe przepisy oraz rozbudowywać laboratoria.



„Booze Master jest prostą grą symulacyjno-ekonomiczną stylizowaną, podobnie jak Priest Simulator, na dokument. Gracz wciela się w rolę bimbrownika, którego talent i pracowitość pozwalając przeistoczyć się z hobbysty w alkoholowego barona." – Michał Jodłowiec

> Postęp prac

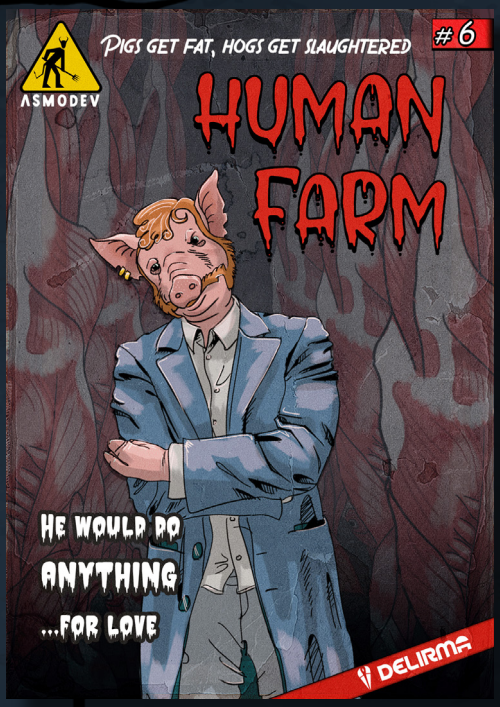
Właściwa produkcja Booze w praktyce rozpoczęła się po zebraniu doświadczenia przy grach Infernal Radiation oraz Ultimate Summer, więc siłą rzeczy jest to najszybciej rozwijający się projekt Asmodevu. Dokładamy wszelkich starań, żeby do października przygotować wersję demo oraz nowy trailer.

Zwiastun Profil Steam

PRODUKTY

Human Farm (gra na zlecenie Gaming Factory, wydawca Gaming Factory)

Akcja Human Farm rozgrywa się w równoległym wszechświecie, w którym ewolucja podążyła w innym kierunku, niż ten który znamy. Na pierwszy rzut oka to wciąż planeta Ziemia, lecz dominujący na niej gatunek ma różowy kolor skóry i trzy palce u dłoni. Gracz wcieli się w role świni. Jego rolą będzie decydowanie o losie uwięzionych w niewoli ludzi, zamkniętych na ludzkiej farmie.



„Nasze portfolio chorych produkcji wzbogaciło się o pierwszy normalny tytuł, czyli grę o tym, jak zwierzęta robią z ludzi mortadelę. Nie zabraknie również barszczu z uszkami, papieskich kremówek i hot dogów. Bynajmniej nie z żabki." – prezes Asmodevu

> Postęp prac

Nie chcemy dać satysfakcji sceptykom uznającym projekt za kontrowersyjną wydmuszkę. Stawiamy sobie wysoko poprzeczkę, tworząc złożoną grę menedżerską. Takie założenie wymaga wprowadzenia sztucznej inteligencji i stworzenie rozbudowanej ekonomii. I właśnie nad tym pracujemy od miesięcy. Skończymy, gdy testerzy będą zachwyceni.

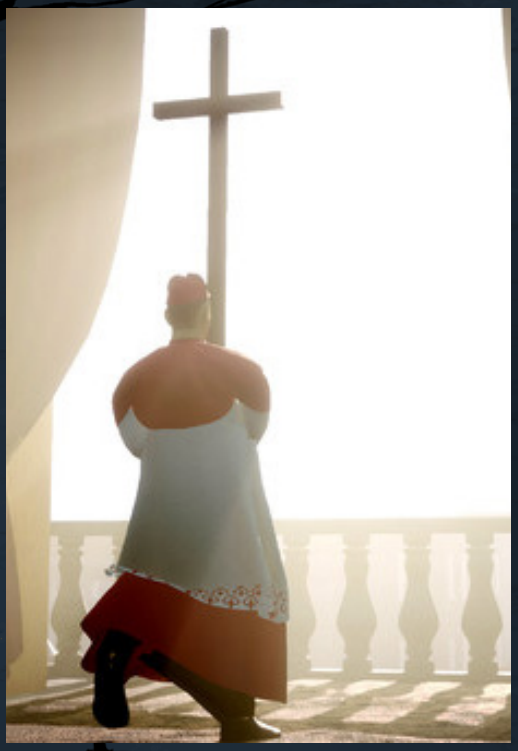
Zwiastun Profil Steam

Pope Simulator

(gra na zlecenie Golden Eggs Studio, wydawca Golden Eggs Studio)

Realistyczny symulator Papieża. Gracz będzie musiał stawić czoła problemom współczesnego świata z punktu widzenia głowy Kościoła. Podejmowanie decyzji ważących o losie ludzkości, walka o pokój, nawracanie niewiernych czy też planowanie strategicznych działań Kościoła to tylko część obowiązków papieża.

„Pope Simulator nie jest kontynuacją Priest Simulator i to pomimo faktu, że celem głównego bohatera Priesta jest zostanie papieżem. Może dalszy ciąg przygód Orloka wydaje się logiczny, ale musimy odpocząć od wysadzania sedesów, odnajdując spokój w modlitwie i zdejmowaniu ekskomunik." - Michał Jodłowiec



Zwiastun Profil Steam

> Postęp prac

Pope jest na stosunkowo wczesnym etapie produkcji. Wciąż testujemy dwie zupełnie różne ścieżki gameplayowe, którymi możemy podążyć. Niezależnie od kierunku, który obierzemy, należy zbudować atrakcyjny Watykan. Nie korzystamy (no, prawie) z kupionych assetów. Całe papieskie otoczenie modelujemy własnoręcznie.

I am Your Principal

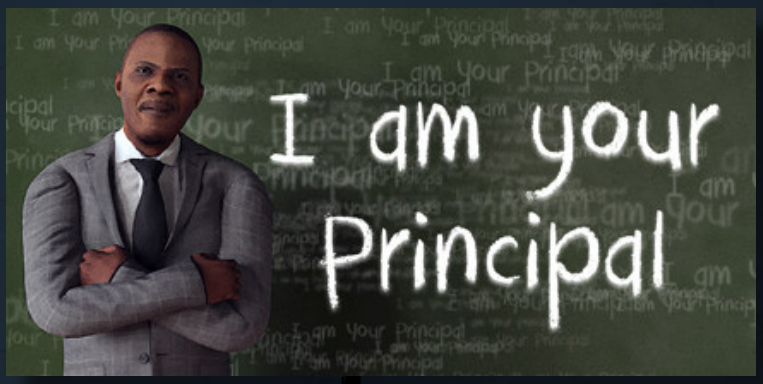
(gra na zlecenie Glob Games Studio, wydawca Glob Games Studio)

Rozwiązywanie problemów wychowawczych, zwoływanie zebrań czy pozyskiwanie środków – to właśnie symulator dyrektora szkoły. Gracz będzie mógł wejść w rolę najważniejszej osoby w szkole, gdzie zarządzanie nie należy do najłatwiejszych zadań.

„W I am Your Principal zamiast zarządzać Kościołem, kierujemy prywatną szkołą, co jest może mniej epickie, ale nie mniej satysfakcjonujące. Powtarzającym się w naszych grach motywem jest zrujnowana melina, którą należy posprzątać i przeobrazić w ósmy cud świata. Przed takim zadaniem stoją już bohaterowie Priest Simulator, Human Farm i Booze Master. Do drużyny dołącza dyrektor prywatnej szkoły.” - prezes Asmodevu

> Postęp prac

Zbudowaliśmy już całą szkołę, od podstaw, a także przygotowaliśmy wszystkie core'owe mechaniki. Your Principal dziś jest prostą grą ekonomiczną. Przez następne miesiące położymy nacisk na drastyczne urozmaicenie gameplayu szalonymi wyzwaniami rodem z... Priest Simulator. Dema spodziewać się można w pierwszej połowie przyszłego roku.



Zwiastun Profil Steam

PIEKIELNIE UPALNYCH WAKACJI

Asmodev SA
ul. Plac Bankowy 2
00-095 Warszawa
www.asmodev.com

ASMODEV