

PROSPEKT INWESTYCYJNY

GG DAB

PLATFORMA E-SPORTOWA

 **DAY OF DUEL**®



WSTĘP DO PROJEKTU

POMYSŁ → RELIZACJA

W 2019 roku Szymon Gaczek wpadł na pomysł stworzenia platformy gamingowej, dostępnej dla każdego. Celem stworzenia środowiska była możliwość uczestniczenia w rozgrywkach e-sportowych każdej grupy odbiorców. Od amatorów do profesjonalistów, tak aby każdy miał możliwe równie szanse i mógł rozwijać swoje umiejętności. w dowolnym tempie.

GG DAB

 **DAY OF DUEL®**

Od pomysłu do realizacji: w 2019 roku powstała spółka GGDAB LTD, która rozpoczęła prace nad Day of Duel.

W lutym 2022 r. została założona spółka GGDAB POLSKA S.A., która z sukcesem zrealizowała zbiórkę crowdfundingową, gromadząc ponad 1 000 000 zł.

Spółka GGDAB POLSKA S.A., działa na licencji spółki matki - GGDAB LTD.

W kwietniu 2022 roku platforma otrzymała patent na znak oraz nazwę.

GGDAB jest **samodzielnym deweloperem gier** i tworzy własne tytuły na potrzeby Day of Duel. Ponadto na platformie znajdują się produkcje firm zewnętrznych, dostosowane do wytycznych i idei Day of Duel.



THE FUTURE OF GAMING

»» CZYM JEST DAY OF DUEL?



Day of Duel to platforma do e-rywalizacji, pozwalająca na rozgrywanie turniejów w grach online. Umożliwia ona przeniesienie rywalizacji na zupełnie nowy, bardziej emocjonujący poziom. Uczestnicy przed rozpoczęciem turnieju wnoszą wpisowe, a zwycięzcy zgarniają pulę nagród.

Platforma Day of Duel umożliwić będzie prowadzenie rywalizacji w ekscytujących grach multiplayer.

CO WYRÓŻNIA PLATFORMĘ?

Platforma posiada **autorski algorytm** dobierania graczy, który matchuje ze sobą graczy o podobnych umiejętnościach i gwarantuje, że rywalizacja będzie odbywała się na sprawiedliwych warunkach, pomiędzy graczami o podobnym poziomie umiejętności. Zwycięstwo zależało będzie od umiejętności logicznego myślenia, refleksu i zręczności - w grach na platformie DAY OF DUEL nie ma miejsca na losowe wyniki! Stawiamy na **sprawiedliwą i wyrównaną rozgrywkę**, bo wiemy, że jest ona podstawą, emocjonującej rywalizacji.

ŹRÓDŁA PRZYCHODÓW

Podstawowe źródło przychodu jako prowizja pobierana od wpisowego wpłaconego przez graczy za pośrednictwem platformy DAY OF DUEL w wysokości 10%.

Dodatkowym źródłem przychodów będzie autorska metoda aktywizacji użytkowników w formie Room Bonusów.





TO NIE JEST HAZARD



Dzięki starannie wyselekcjonowanym rodzajom rozgrywek platforma pozwala graczom na zwycięstwo w turnieju wyłącznie dzięki swoim umiejętnościom. Zupełnie jak w sporcie tradycyjnym.



Nie ma tu mowy o losowości, szczęściu czy możliwości oszukania.



Day of Duel posiada procedurę weryfikacji użytkowników. Jes to procedura należytej staranności jaką muszą przeprowadzać instytucje finansowe oraz inne prawnie określone podmioty do zidentyfikowania swoich klientów, co gwarantuje bezpieczeństwo.



System działania naszej platformy został skrupulatnie sprawdzony pod kątem prawnym i nie ma on nic wspólnego z grami hazardowymi.



Spisaniem regulaminu platformy Day of Duel podjęła się renomowana kancelaria prawna.



Nad działaniem spółki czuwa Krajowy Nadzór Finansowy.



THE FUTURE OF GAMING

KLUCZOWE OSOBY W PROJEKCIE



SZYMON GACZEK

Pomysłodawca / Prezes Zarządu GGDAB LTD

Główny pomysłodawca i motor napędowy projektu DoD, który został przez niego stworzony w 2019 r. Od lat zajmuję się tworzeniem strategii i struktur sprzedaży. Doświadczenie zdobywał jako dyrektor handlowy, podczas pracy z wieloma spółkami. Pełnił funkcję wiceprezesa w klubie Leśnik Kobiór.



MARIUSZ KALETKA

Inwestor, Prezes Zarządu GGDAB POLSKA S.A.

Inwestor spółki GGDAB LTD. Manager z doświadczeniem przekraczającym typowe stanowisko kierownicze. W swojej karierze nadzorował projekty informatyczne, których budżet niejednokrotnie przekraczał 1 milion złotych. Z dużymi sukcesami realizował projekty dla banku PKO BP czy firmy ubezpieczeniowej TU UNIQA.



ARKADIUSZ MILIK

Inwestor i twarz projektu

Piłkarz Olympique Marsylia, grający na wypożyczeniu Juventus F.C., reprezentant Polski w piłce nożnej, uczestnik Mistrzostw Świata oraz Europy. Od kilku lat również biznesmen. Aktywnie inwestuje w start-upy oraz na rynku nieruchomości. Właściciel restauracji Food & Ball w Katowicach.



ALICJA PYSZKA - BAZAN

Inwestor, influencer, sportowiec

Jest mistrzynią Polski w Bikini Fitness a także zdobywczynią Pucharu Polski w kategorii Fit Model. Dwukrotna reprezentantka Polski na Mistrzostwach Europy oraz na Mistrzostwach Świata.



PATRYK "ROJSON" ROJEWSKI

Inwestor i twarz projektu

Influencer, felietnista, YouTuber z ogromnym doświadczeniem i pasją do grania w gry komputerowe. W swojej branży działa od 30 lat. Dziennikarz i specjalista w dziedzinie ludologii. Na swoim kanale zebrał ponad 1,66 mln fanów.



ADAM "PRESCOT" MIŚTA

Twarz projektu

Jest aktualnym Mistrzem Świata w kategorii broni Battlefield 3 (tytuł zdobyty w 2017 roku i do dzisiaj nie pobity). Jest też ambasadorem wielu marek (California Access, Magniflex, Komputronik).

THE FUTURE OF GAMING



AKCJONARIAT GGDAB LTD

W skład akcjonariatu GGDAB LTD wchodzi:

✦ **SZYMON GACZEK**

Prezes GGDAB LTD

✦ **ARKADIUSZ MILIK**

Inwestor i twarz projektu, piłkarz

✦ **ALICJA PYSZKA - BAZAN**

Inwestor, triathlonistka

✦ **ŁUKASZ BATOG**

Inwestor

✦ **PRZEMYSŁAW PAŃCZAK**

Inwestor

✦ **MARIUSZ KALETKA**

Prezes GGDAB POLSKA S.A.

✦ **PATRYK "ROJSON" ROJEWSKI**

Inwestor i twarz projektu, influencer

✦ **GRZEGORZ KOWALCZYK**

Inwestor

✦ **KRZYSZTOF KRÓL**

Inwestor



THE FUTURE OF GAMING

ROZWIĄZANIA TECHNOLOGICZNE

Hiperwydajna infrastruktura serwerowa:

- ✧ AWS ECS,
- ✧ AWS RDS for Postgres,
- ✧ AWS S3,
- ✧ AWS Elastic Cache for Redis,
- ✧ AWS FlexMatch for Matchmaking.

Infrastruktura zarządzana Terraform'em w celu osiągnięcia wysokiego standardu wydawania oprogramowania i pełnej skalowalności aplikacji. Te rozwiązania utrzymają niskim kosztem 100 osób jednocześnie na serwisie i relatywnie niskim kosztem nawet kilkaset tysięcy osób jednocześnie, bez problemów z wydajnością. Wszystko odbywa się automatycznie.

Rozwiązania serwisowe Out of the Box (OOTB):

- ✧ Panel administracyjny - JetAdmin.io,
- ✧ System zarządzania treścią CMS - Strapi.

Wydzielenie powyższych komponentów poza serwis odciąży GGDAB w przyszłości z utrzymywania tych jakże obszernych rozwiązań, dając jednocześnie możliwość rozwijania panelu edytorem drag&drop, zgodnie z potrzebami spółki, umożliwiając tworzenie wszelkich plików eksportowych i dostępu do setek aplikacji do zintegrowania z serwisem. To rozwiązanie pozwoli na skupić się na tym co ważne dla spółki - nad rozrywką użytkownika (user experience), która przełoży się bezpośrednio na wyniki finansowe.

Środowiska serwisowe:

- ✧ Testing,
- ✧ Staging,
- ✧ Production.

Wszyscy zaangażowani będą mogli testować najnowsze rozwiązania w środowisku Testing, przedstawiciele handlowi będą mogli przeprowadzać stabilne prezentacje na wersji Staging, podczas gdy równolegle użytkownicy będą mogli bawić się bez przerw w dostępie do usługi na produkcji.

Metodyka rozwoju oprogramowania Continuous Integration and Continuous Development:

- ✧ Repozytorium kodu GitLab,
- ✧ GitLab pipelines pozwalające na audyt bezpieczeństwa, weryfikacje jakości kodu, testowanie kodu i zarządzanie procesami wdrożenia.

Matchmaking:

- ❖ Autorski algorytm Match Making Rating (MMR) do definiowania umiejętności graczy dla zachowania pełnej kontroli nad uczciwością meczów.
- ❖ Amazon FlexMatch jako hiperwydajny system kolejkowy, pozwalający na definiowanie zasad łączenia ze sobą graczy o podobnych umiejętnościach.
- ❖ Autorskie rozwiązanie pozwalające na określanie aktywności w danej grze i o daną stawkę, w czasie rzeczywistym, osadzone w warstwie serwisowej, bez dodatkowych aplikacji, bez ograniczeń w wydajności. Jest to middleware oparty o Cache Redis połączony z FlexMatch i naszą bazą danych. Umożliwia pokazywanie użytkownikom w serwisie takich danych jak ilość graczy, którzy szukają przeciwników w danej grze. Ujawnienie tej informacji ma za zadanie zachęcenia do rozgrywek w nowe gry i niezniechęcania graczy podczas długich kolejek, gdy próbują zagrać w tytuły o mniejszym zainteresowaniu.
- ❖ Powyższe rozwiązania umożliwiają dodawanie nowych gier w Panelu Administracyjnym serwisu, z możliwością konfigurowania zasad łączenia graczy i innych parametrów gier. Pozwoli to na dodawanie do serwisu gier od zewnętrznych deweloperów poprzez Panel Administracyjny.

Bezpieczny standard komunikacji gier z portalem (Game API):

- ❖ Game API umożliwiające integrację dowolnych gier z serwisem Day of Duel.
 - ❖ Komunikacja opiera się o klucze prywatne, które przypisane są do każdej gry osobno i nie są one widoczne dla graczy. Dzięki nim gra nawiązuje komunikację z serwisem - umożliwiając np. przesyłanie wyników.
 - ❖ Platforma posiada 2 warstwy autoryzacji graczy:
 - gdy gracz dołącza do kolejki matchmaking,
 - gdy gracz jest już w grze, zaraz przed rozpoczęciem rozgrywki, poprzez API Day of Duel.Sprawdzone są sygnatury urządzeń oraz ich IP. Dzięki temu wykluczone jest przejęcie rozgrywki przez osobę trzecią.
- Autoryzacja graczy przebiega po uprzednim zalogowaniu się do serwisu,
- ❖ które możliwe jest po kompletnej rejestracji. Rejestracja wymaga bezpiecznej weryfikacji przy pomocy dowodu tożsamości.
 - ❖ Docelowo zostanie stworzony szablon do silnika gier Unity, aby każdy deweloper mógł zrobić nową grę i zintegrować ją w ciągu kilku dni z platformą. W szablonie zawarte zostaną gotowe rozwiązania do integracji z serwisem, co obniży jej koszt do 0. Liczymy na to, że docelowo deweloperzy gier będą integrowali się z Day of Duel jako formą alternatywy dla reklam w swoich aplikacjach.

▶▶▶ DOSTĘPNE RODZAJE ROZGRYWEK



DUEL

Pojedynek między dwoma graczami z możliwością odegrania rewanżu przy zgodzie obu stron. Rozgrywka odbywa się od razu po wybraniu gry oraz stawki turniejowej.



TURNIEJ DAY OF DUEL®

Rozgrywki organizowane przez platformę, z możliwością uzyskania dodatkowych gratyfikacji pieniężnych i nagród od sponsorów, poza stawką wpisowego.



TURNIEJ

Seria pojedynków Duel (1:1), w których może uczestniczyć od 2 do nawet 32 zawodników. Turnieje tworzą użytkownicy platformy, określając wpisowe oraz ustawiając procentową wygraną kolejno dla I, II i III miejsca.



CHAMPIONSHIP BATTLE

Turniej z nagrodami rzeczowymi, organizowany przez DoD. Określony czasowo (np. 3 dni), z podstawową możliwością wykonania określonej ilości prób. W rozgrywce istnieje możliwość dokupienia dodatkowych prób w czasie trwania turnieju za określoną kwotę. Najlepsza osoba otrzymuje nagrodę DoD np. smartfon, wycieczkę...

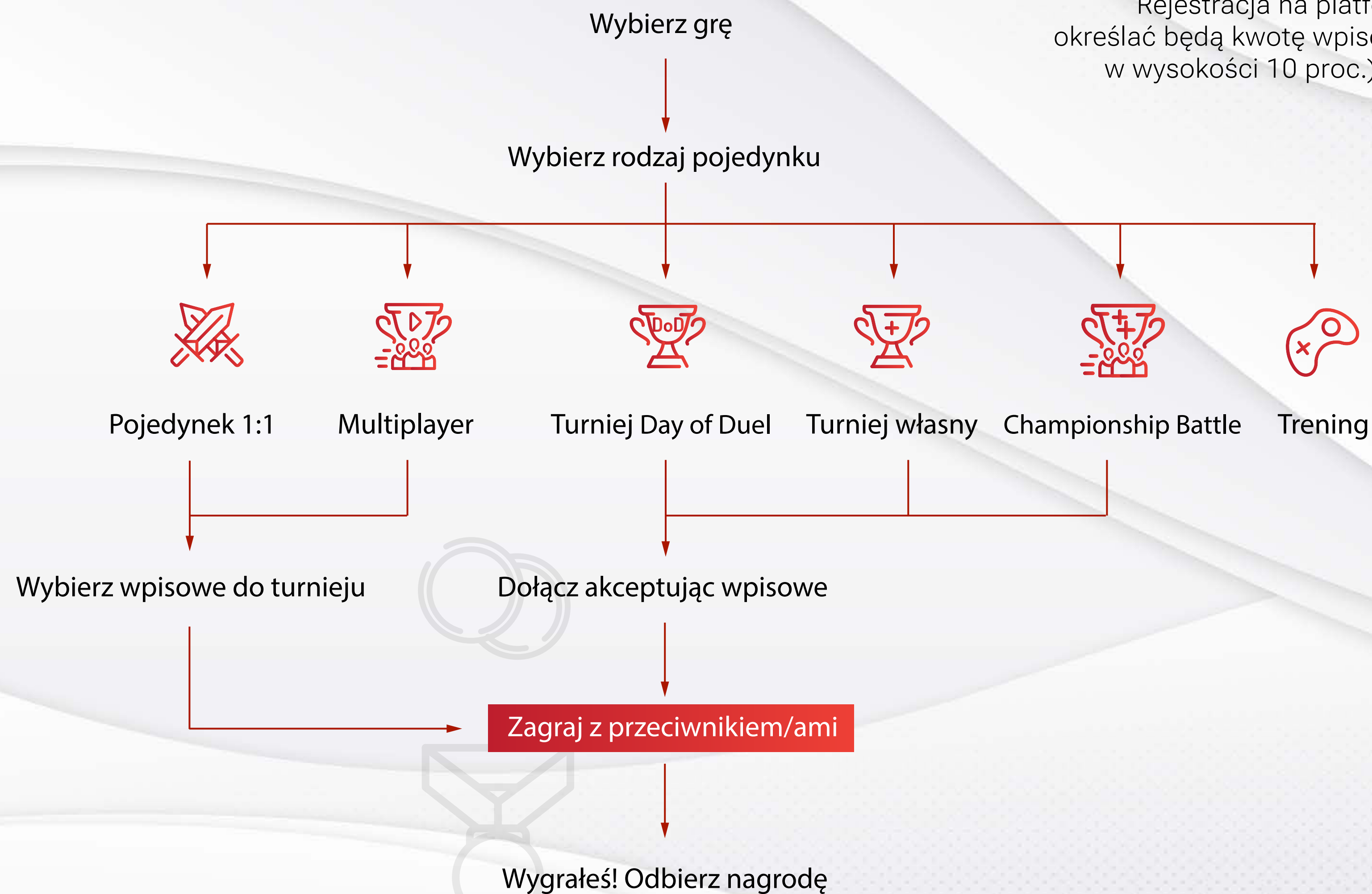


MULTIPLAYER

Pojedynek multiplayer, odbywający się maksymalnie do 5 minut po rozpoczęciu. Wygrywa najlepszy zawodnik, zgarniając pulę wpisowego od pozostałych graczy (pomniejszą o prowizję DoD).



JAK TO DZIAŁA?



Rejestracja na platformie będzie darmowa. Uczestnicy turniejów określać będą kwotę wpisowego, które (po pobraniu prowizji platformy w wysokości 10 proc.) będą składały się na nagrodę dla zwycięzcy.

DODATKOWE ATRAKCJE

FriendsRoom

BonusRoom



GRY NA PLATFORMIE

Tworzymy własne tytuły na potrzeby Day of Duel: simple multiplayer, ghost multiplayer, real time multiplayer.

Game Api umożliwia integrację gier firm zewnętrznych, które pasują do wytycznych i idei Day of Duel.

Day of Duel wchodzi na rynek w **II kwartale 2023** roku. Platformy na których będzie dostępne to:

- Web
- Andriod
- iOS

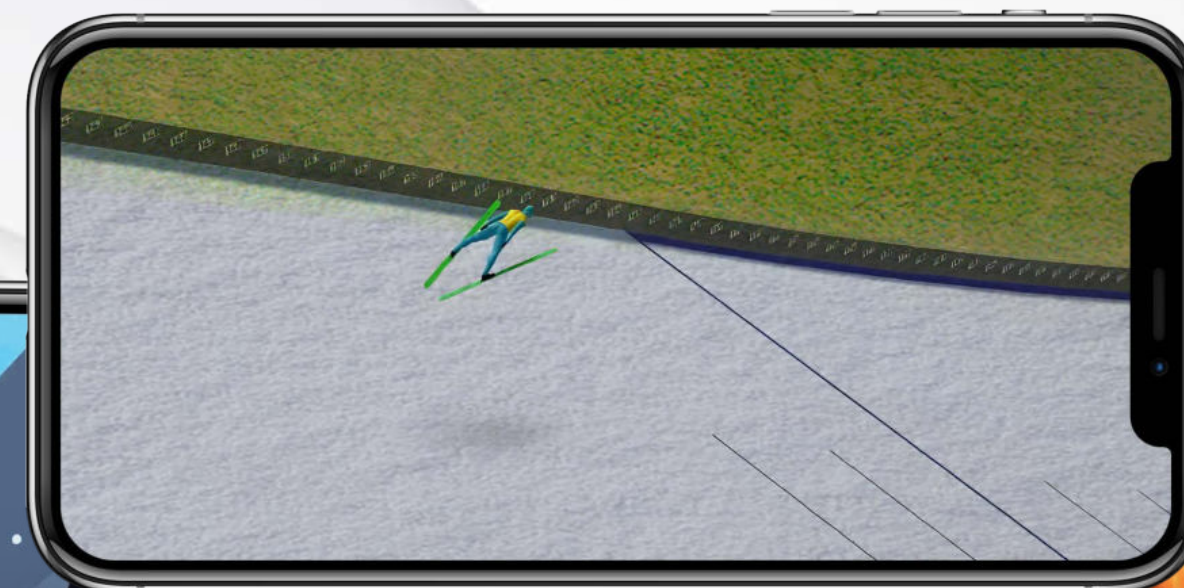
W 2024 roku planujemy poszerzyć działalność o **PC**.

W kolejnych latach: 2025 - **Xbox**, 2026 - **PlayStation**.

Drift ulicami Londynu



Skoki narciarskie



WinterGame



FIGHTER



 SpeedwayChallenge by BeroBasket

PARTNERZY

Główny partner strategiczny

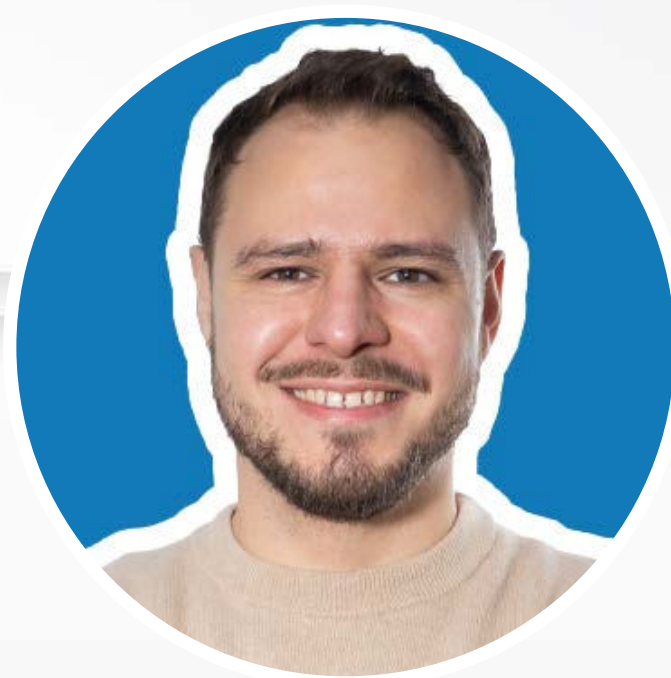


winalife

Pozostali partnerzy



»»» ZESPÓŁ



TOMASZ MARCIŃCZYK

CEO Winalife

Wspiera biznesowo GG DAB Polska S.A., m.in. pomaga w pozyskaniu inwestorów, a jego zespół pracuje nad rozwojem platformy Day of Duel. Pozyskał kontakt do profesjonalnego studia tworzącego gry zainteresowanego współpracą.

Doświadczenie: Start-ups, UX/UI Design, Team Management, Project Management, Web Development, Sales, Analytical Skills.



MARCIN NOWAK

CTO w Winalife, Full-stack developer, Solution Architect

Opracowuje i nadzoruje rozwiązania technologiczne w Day of Duel. Pozyskał najlepszych programistów do tego projektu.

Projekty: Pracował w pierwszym na świecie banku kryptowalut, odpowiadał za architekturę platformy szkoleniowej dla kurierów InPost, co-funder & CTO startupów Restimo i RestPay. Posiada doświadczenie w: Node, Nest, React, AWS, GCP, Terraform, Angular, React Native, SQL, HTML, CSS, Docker i inne.



MARCIN JANUSZEWSKI

Team leader, Backend developer, wsparcie technologiczne

Tworzy autorski i bezpieczny system portfeli oraz transakcji w serwisie, aby zachować najwyższą jakość produktu w każdym miejscu platformy. Opracowuje rozwiązania, plan realizacji i nadzoruje przebieg prac poprzez pozostawanie w ciągłym kontakcie z każdym deweloperem. Doświadczenie: .NET, .NET Core, CDA, SQL, C#, WPF, IHE, Interoperability, HL7, FHIR, HL7CDA, Node.js, PostgreSQL, Typescript, Selenium, Selenium Testing, Entity Framework, Ansible, Docker, Kubernetes, Terraform, React.js, React Native...



»»» ZESPÓŁ



PRZEMYSŁAW TRYBAŁA

CTO

Innowacyjne myślenie to jego specjalność. Miłośnik nowoczesnych rozwiązań programistycznych. Posiada doświadczenie w tworzeniu serwisów internetowych oraz wydawaniu ich na rynek, a także doświadczenie w zepole. Ma na swoim koncie doświadczenie związane z e-commerce i marketingiem.



DARIUSZ DUDEK

Backend developer

Obecnie zajmuje się matchmakingiem Day of Duel. Doświadczenie: ReactJS, NodeJS, NestJS, HTML5, CSS3, TypeScript, JavaScript, Git, SQL, SASS, LESS. Projekty: Restimo (React, NestJS, integracja z zewnętrznymi dostawcami usług), Memcare project (React), Placeme project (React), My-Benefits project (React), iForbet project.



SZYMON WOLSZCZAK

Backend developer

Opracował i stworzył nowoczesną i w pełni skalowalną infrastrukturę serwową. DevOps z głową w chmurach. W wolnym czasie jeździ offroadowo, fanatyk motoryzacji. Projekty: Winalife, Uberchord (appka do gry na gitarze, NodeJs, DigitalOcean Kubernetes), Speakers Corner (appka dla lektorów w UK, PHP, AWS, Kubernetes), Clowd9 (Go-lang, AWS), Mavenny (analiza scenariusza dla reżyserów, NodeJS, AWS, Beanstalk), Travelia (Aws, ECS).



DOROTA NOWAK-WILTOSZ

Frontend developer

Zastępuje moduły wymagające aktualizacji, nowymi, lepszymi rozwiązaniami. Frontend developer korzystająca i rozwijająca się w najnowszych technologiach. Wolny czas poświęca doskonaleniu swoich umiejętności siatkarskich. Na co dzień pracuje w React, TypeScript, Redux, HTML i CSS.

ZESPÓŁ



MACIEJ WALENDZIK

Project Manager

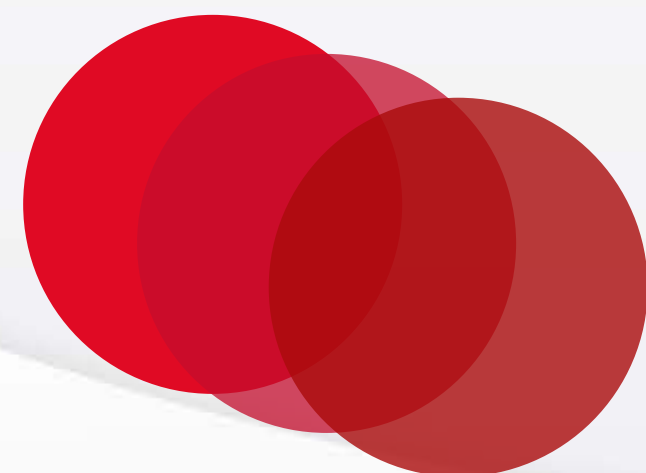
Project Manager z doświadczeniem w tworzeniu i budowaniu biznesu oraz zarządzaniem projektami digitalowymi. Współzałożyciel firmy zajmującej się serwisem urządzeń elektronicznych. Pracował przy projektach m.in. dla McDonald`s Polska czy Procter & Gamble. Potrafi tworzyć i nadzorować procesy, które nastawione są na wydajność i skuteczność pracy zespołu.



SANDRA WOŹNIAK

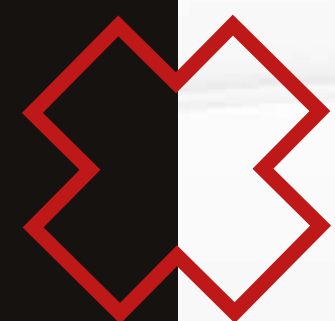
Graphic Designer

Do zespołu GGDAB dołączyła w 2020 roku. Zajmuje się tworzeniem UX oraz UI, a także grafiki i animacji. Uczęszczała na GWSP, na kierunku Projektowania Gier i Grafiki Interaktywnej. Nauczała projektowania grafiki w Żak sp. z o.o.. W wolnej chwili fotografuje.



INNI

GGDAB to o wiele większy zespół, skupiający osoby, dla których praca w Day of Duel jest niesamowitą przygodą i niezwykle atrakcyjnym projektem. Dzięki profesjonalistom w swoich dziedzinach projekt ma ogromne szanse powodzenia.



THE FUTURE OF GAMING



KAMIENIE MIŁOWE

- Wybór i podpisanie umowy z firmą programistyczną na potrzeby dostosowania platformy do rynku polskiego.
- Platforma przechodzi pierwsze testy bezpieczeństwa
- Wejście na rynek platformy.
- Pierwszy milion - przychód z działalności podstawowej.
- Zastąpienie reklam.
- 50 tys. aktywnych kont na platformie.
- Nowy dział firmy: studio deweloperskie: aplikacje i serwisy.
- 10 milionów - przychód z działalności podstawowej
- Suma gier na platformie osiągnęła liczbę 50 szt. (w tym 23 autorskie pozycje).
- 100 tys. aktywnych kont na platformie
- Suma sztykich nagród z rozgrywek przekracza kwotę 200 mln PLN.
- Event Day of Duel - organizacją ogólnopolskiego festiwalu.
- 50 milionów - przychód z działalności podstawowej.

GG DAB



▶▶▶ ZAŁOŻENIA INWESTORSKIE

Aby platforma Day of Duel mogła wejść na rynek już w 2023 roku spółka GGDAB potrzebuje środków pieniężnych na:

ukończenie prac programistycznych na platformie	800 000 PLN,
wykonanie 5 gier	1 000 000 PLN,
pozyskanie 3 gier od zewnętrznych developerów i dostosowanie ich do API platformy	90 000 PLN,
budżet marketingowy na pozyskanie nowych użytkowników	1 000 000 PLN,
zatrudnienie dodatkowych pracowników takich jak Graphic Designer 3D, Graphic Designer 2D, Marketing Specialist x2	600 000 PLN,
koszty utrzymania platformy do końca 2023	510 000 PLN.



THE FUTURE OF GAMING

»» KONTAKT

Zainwestuj w GGDAB i zarabiaj na najszybciej rozwijającym się rynku rozrywkowym na świecie.
Zostań wspólnikiem znanych osobistości ze świata sportu i gamingu.
Skontaktuj się z Mariuszem Kaletka, dane kontaktowe znajdziesz poniżej.



SZYMON GACZEK

☎ 508 233 350

✉ szymon.gaczek@ggdab.com



GGDAB
🌐 www.ggdab.com

THE FUTURE OF GAMING