



**art games**  
studio

Debiut na rynku  
**NewConnect**  
24.05.2019 r.



# O Spółce

- ✓ Art Games Studio S.A. została założona w 2017 roku;
- ✓ strategią Spółki jest produkcja i dystrybucja dużej ilości nisko i średnio-budżetowych gier. Dzięki stosunkowo niskim kosztom produkcji osiągane są wysokie marże;
- ✓ obecnie w strukturze znajduje się niemal 10 zespołów deweloperskich, pracujących na terenie całego kraju, a także zagranicą. Systematycznie pozyskiwani są nowi twórcy;
- ✓ Spółka produkuje gry na PC oraz Nintendo Switch, jednak w planach jest poszerzenie kanałów dystrybucji o pozostałe konsole, a także rynek mobilny;
- ✓ gry sprzedawane są na całym świecie, głównie za pośrednictwem platformy Steam;
- ✓ Spółka posiada silne wsparcie finansowo-wydawnicze od Gaming Factory S.A. oraz Ultimate Games S.A.

# Zarząd i Rada Nadzorcza



**Jakub Bąk**  
*Prezes Zarządu*

Z branżą informatyczną związany od ponad 15 lat, a z branżą finansową od 10 lat, tworzy autorskie analizy w oparciu o dane fundamentalne i Big Data.

W Spółce odpowiedzialny za pozyskiwanie nowych zespołów deweloperskich, nawiązywanie kontaktów z partnerami biznesowymi, budżetowanie projektów, marketing oraz kontakt z mediami.

**Mateusz Pastewka**  
*Przewodniczący Rady Nadzorczej*

**Grzegorz Czarnecki**  
*Członek Rady Nadzorczej*

**Wojciech Sypko**  
*Członek Rady Nadzorczej*

**Mateusz Adamkiewicz**  
*Członek Rady Nadzorczej*

**Łukasz Bajno**  
*Członek Rady Nadzorczej*

# Portfolio Spółki – gry wydane



Niezależna, artystyczna gra typu point & click umieszczona w surrealistycznym świecie science-fiction.



Gra przygodowa typu point & click. Trzon rozgrywki stanowi rozwiązywanie zagadek polegających przede wszystkim na poszukiwaniu przedmiotów i używaniu ich w określony sposób.



Dwuwymiarowa gra platformowa, w której gracz przenosi się do komiksowego świata bazgrołów, wyjętych wprost ze szkolnych zeszytów.

# Gry planowane do wydania w 2019 r.



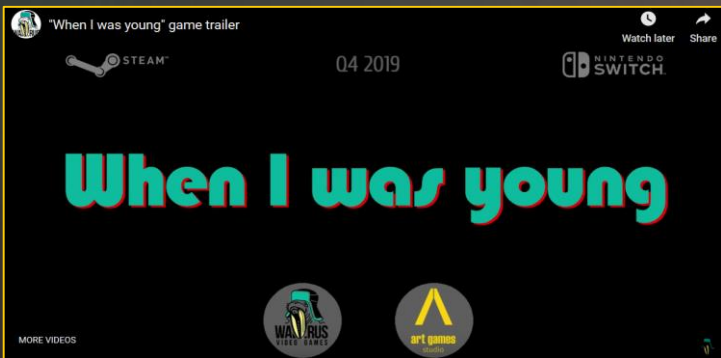
Premiera - 3Q 2019 (PC)



Premiera - 3Q 2019 (PC, Switch)



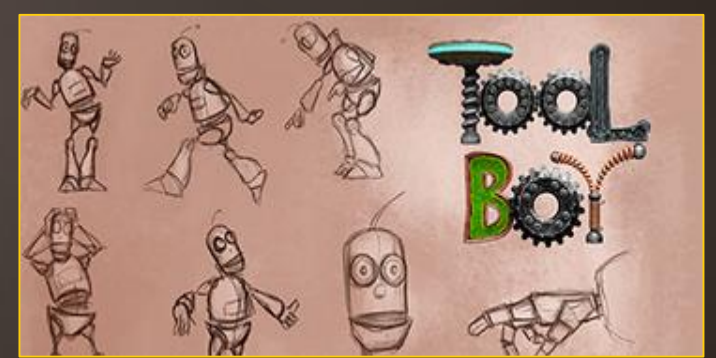
Premiera - 3Q 2019 (PC)



Premiera - 4Q 2019 (PC)



Premiera - 4Q 2019 (PC, Switch)

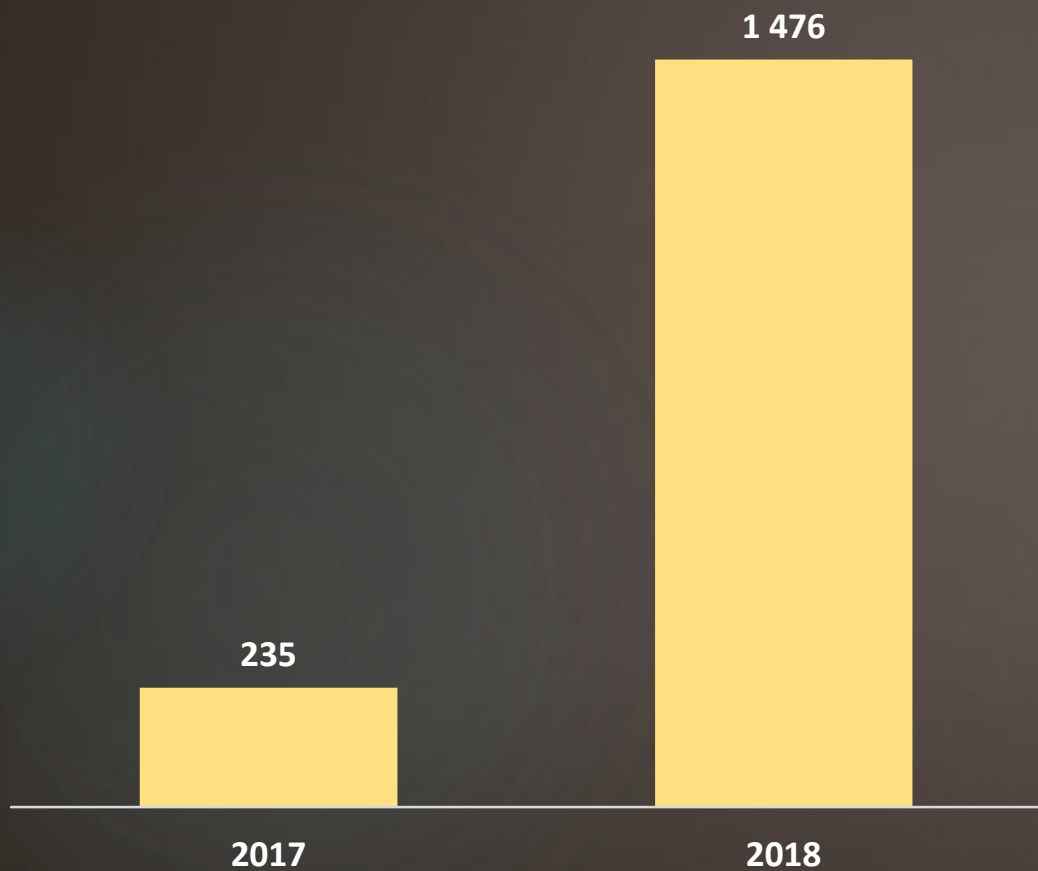


Premiera - 4Q 2019 (Switch)

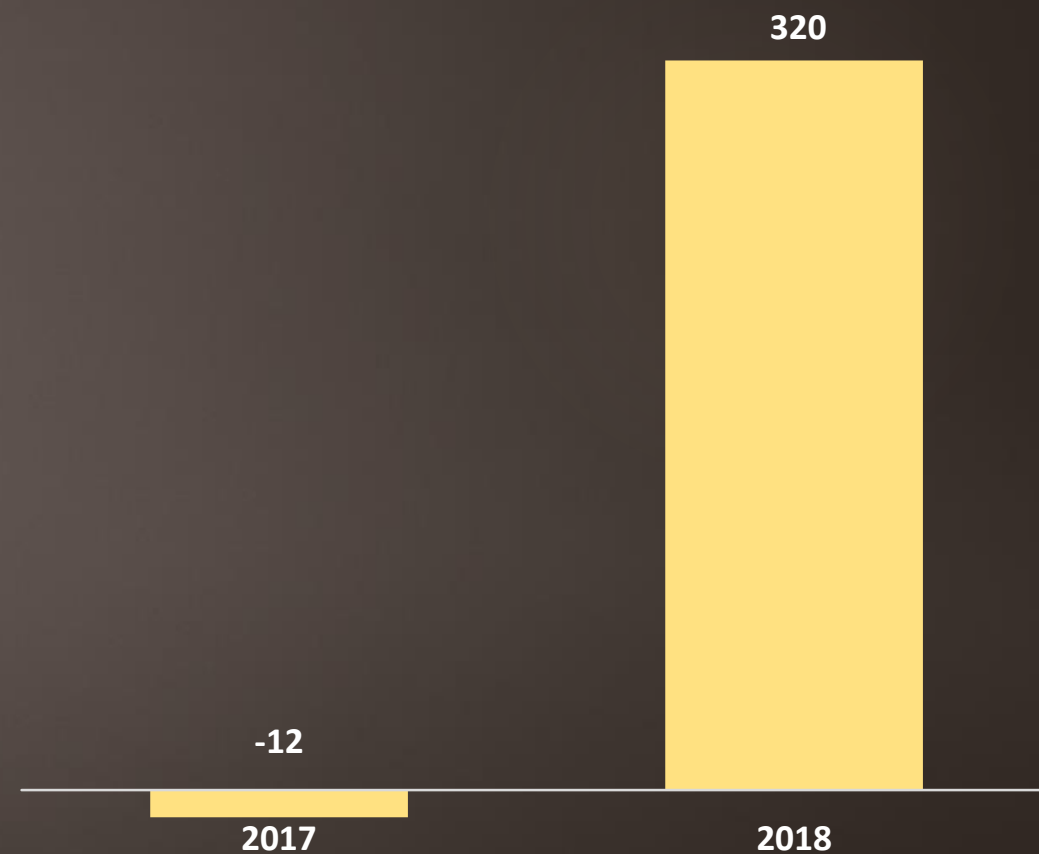
# Dane finansowe



## Przychody netto ze sprzedaży

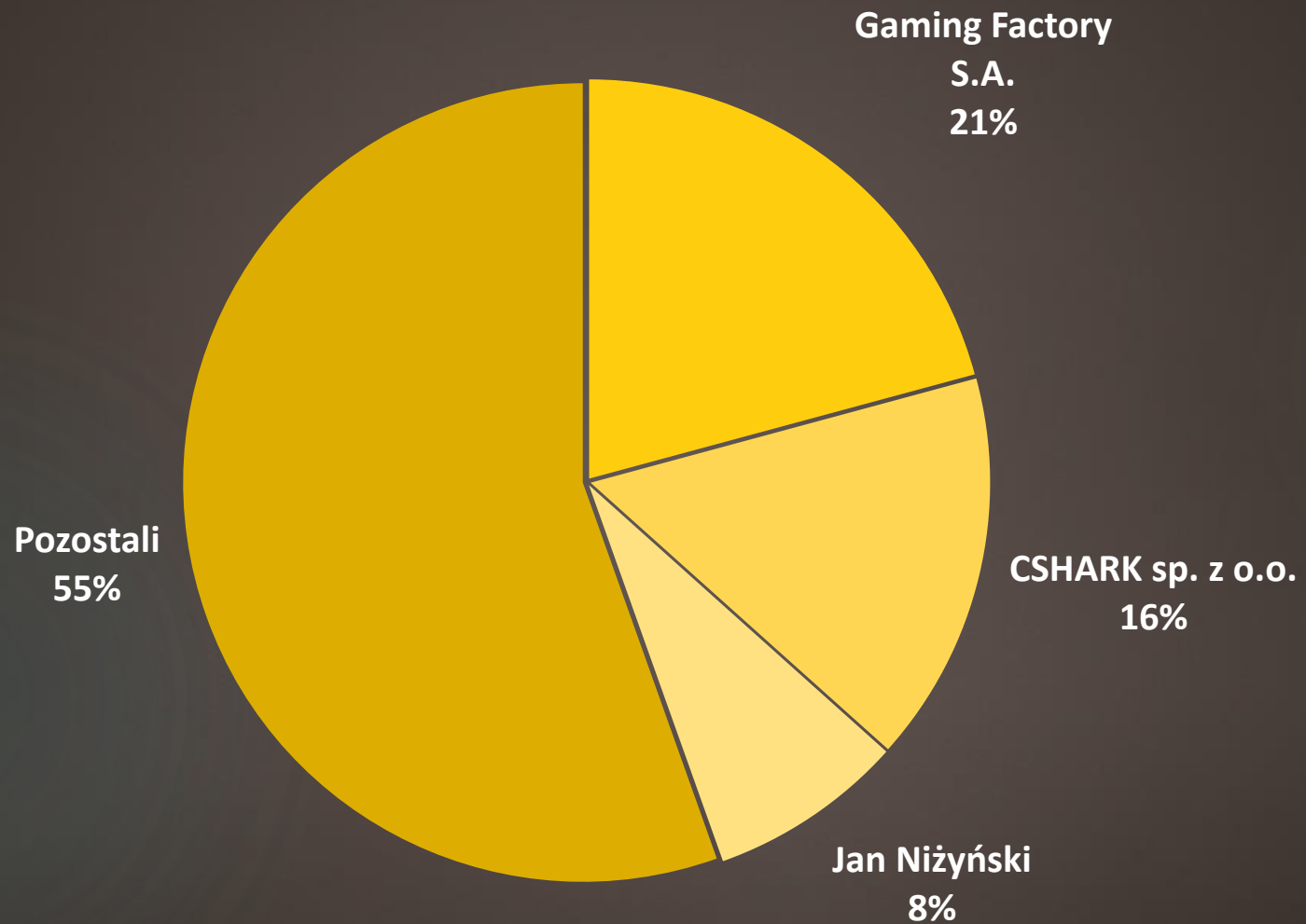


## Zysk netto



*Dane w tys zł*

# Struktura akcjonariatu



# Przewagi konkurencyjne

- ✓ Wsparcie wydawnicze **Ultimate Games S.A.**;
- ✓ możliwość współpracy z kilkunastoma podmiotami, znajdującymi się w grupie **Gaming Factory S.A.**, umowa o współfinansowaniu produkcji z Gaming Factory;
- ✓ **doświadczona** kadra zarządzająca;
- ✓ **dywersyfikacja** gier na platformę PC i Nintendo Switch;
- ✓ **niskie koszty** stałe dzięki outsourcingowi - rozproszone zespoły deweloperskie;
- ✓ **niskie budżety** produkowanych gier;
- ✓ **sprawdzony** model marketingowy oraz doświadczony zespół testerów;
- ✓ **Revenue share** – dodatkowa motywacja dla zespołów;
- ✓ sztywne i dokładne tworzenie **road mapy projektów** oraz ich monitorowanie;
- ✓ wynagrodzenie **dostosowane do etapów projektu**.



# Strategia rozwoju Spółki na lata 2019-2022



zdobyć znaczącej  
pozycji w segmencie  
gier wideo

dywersyfikacja portfolio  
gier poprzez produkcję  
i dystrybucję kolejnych  
produkcji, między 6-9  
tytułów w 2019 r. i 2020  
r. i 7-10 gier w 2021 r.

akcje marketingowe  
zwiększające  
rozpoznawalność Spółki  
wśród inwestorów  
i branży gamedev

nawiązanie współpracy  
z team'ami w Europie

wydawanie gier na  
IOS, Android  
i pozostałe typy  
konsol

udział  
w wydarzeniach  
branżowych

dalszy rozwój potencjału  
intelektualnego poprzez  
zwiększanie liczby  
zespołów  
i rozbudowę obecnych

rozwój zespołu  
stacjonarnego w biurze  
Spółki



**art games**  
studio

[kontakt@art-games.com](mailto:kontakt@art-games.com)  
[www.art-games.com](http://www.art-games.com)