



Działalność operacyjna spółki
w latach 2018-2020

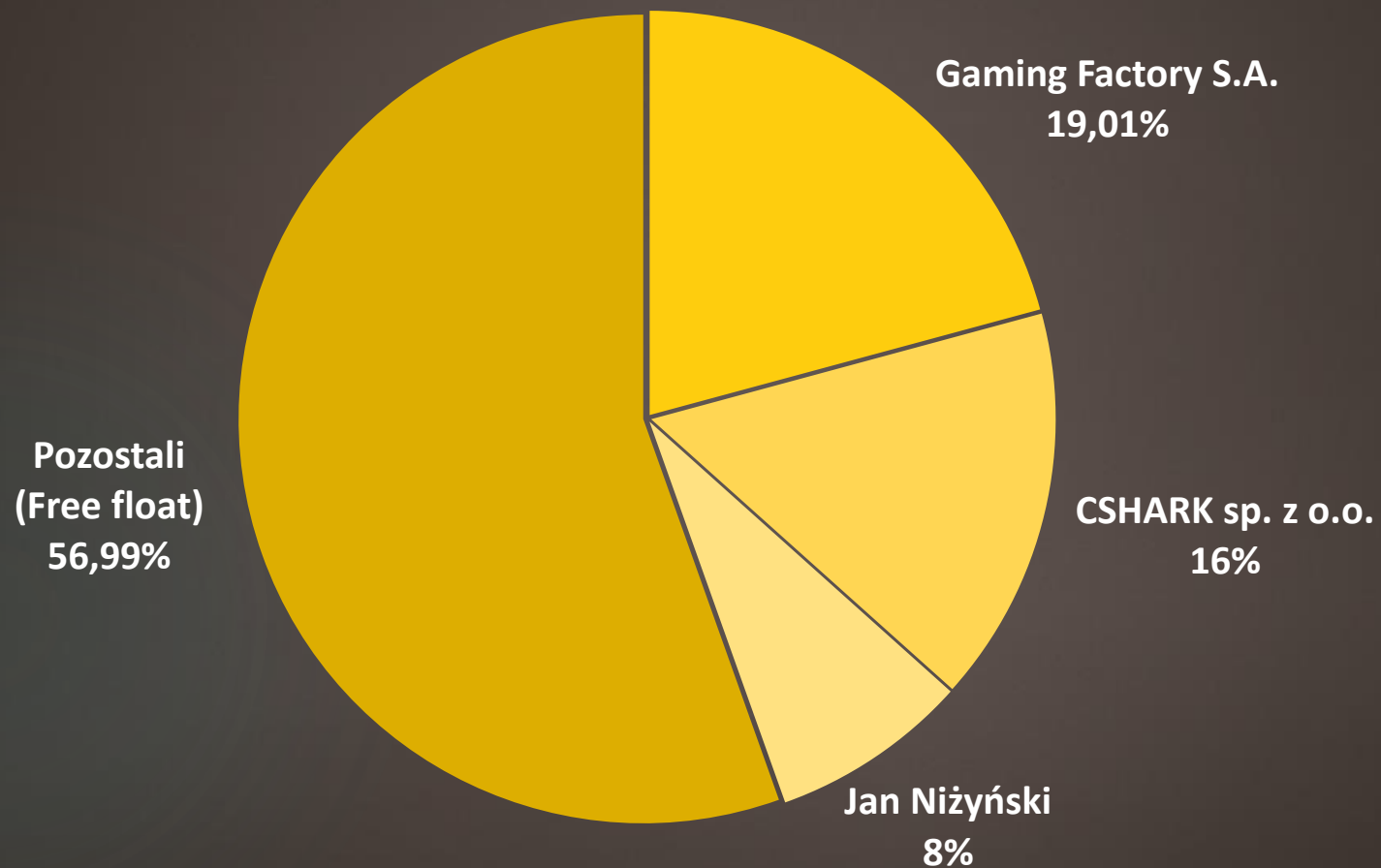
11.05.2020



O Spółce

- ✓ Art Games Studio S.A. jako spółka została założona w lipcu 2017 roku;
- ✓ Objęcie stanowiska prezesa przez Jakuba Bąka w IV kwartale 2018 roku;
- ✓ Spółka od maja 2019 roku notowana jest na giełdzie NewConnect w Warszawie;
- ✓ Spółka produkuje nisko i średnio budżetowe gry, dzięki niskim kosztom produkcji osiągnęte są wysokie marże;
- ✓ Spółka produkuje gry na PC oraz Nintendo Switch, w planach jest poszerzenie kanałów dystrybucji o pozostałe konsole;
- ✓ Gry sprzedawane są na całym świecie za pośrednictwem platformy Steam oraz Nintendo Store;
- ✓ Obecnie w strukturze znajduje się 15 zespołów deweloperskich, w skład których wchodzi około 45 osób pracujących na terenie całego kraju oraz jeden zespół z Rosji;
- ✓ Współpracujemy z podmiotami z branży gamedev – Ultimate Games, Gaming Factory, Polyslash, Pyramid Games

Struktura akcjonariatu – 5 mln akcji



Gry wydane przez Spółkę w latach 2018-2019



Premiera 23.02.2018

Liczba sprzedanych kopii na PC - 18 tys. sztuk *

Liczba sprzedanych kopii na Switch - 19,2 tys. sztuk*



Premiera 30.11.2018

Liczba sprzedanych kopii na PC – 11,2 tys. sztuk*



Premiera 15.11.2018

Liczba sprzedanych kopii na PC – 10,6 tys. sztuk*



Premiera 30.08.2019

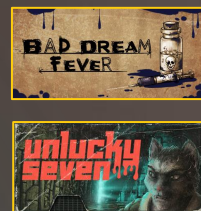
Liczba sprzedanych kopii na PC – 2 tys. sztuk*

Gry wydane oraz planowe do wydania w 2020 roku

2018

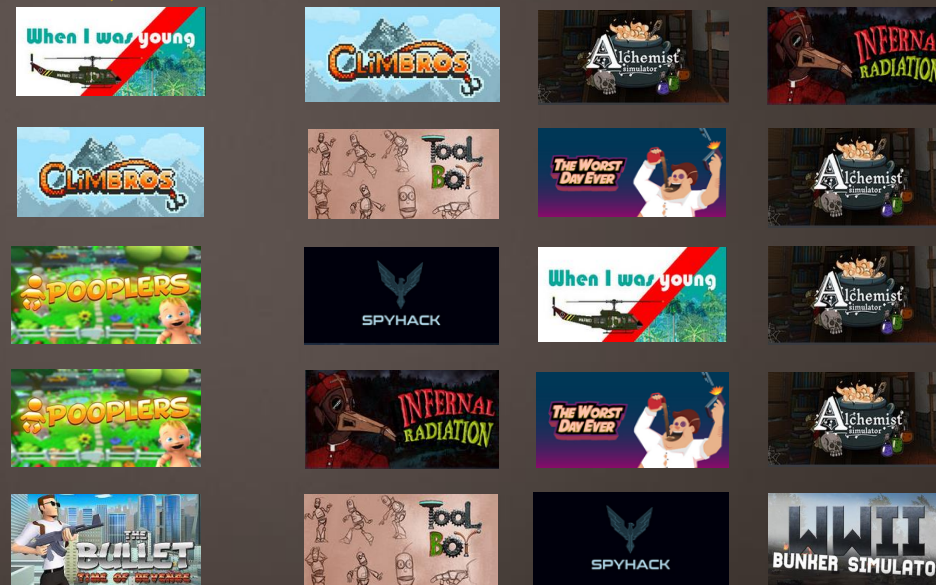


2019



2020

Już wydane



* Tytuły gier są podane wielokrotnie ze względu na premierę na różne platformy

Działalność operacyjna w 2019 roku



Współfinansowanie TK Game Jam 2019 we Wrocławiu (02/2019)

Utworzenie zespołu stacjonarnego w Warszawie - praca nad projektem „Alchemist Simulator” (04/2019)

Prelekcja prezesa Jakuba Bąk podczas event'u Diom w Opolu (04/2019)

Debiut na rynku NewConnect (05/2019)

Organizowanie i współfinansowanie II Game Jam z CreativeForge Games S.A. w Warszawie (08/2019)

Organizowanie i współfinansowanie MGA Game Jam w Katowicach (08/2019)

Prezentacja gier „Climbros” oraz „Pooplars” podczas targów PGA 2019 w Poznaniu (10/2019)

Strategiczne decyzje

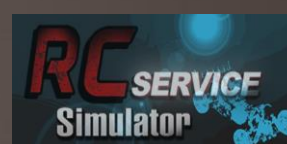
- > Umowa dotycząca rozpoczęcia 6 nowych projektów z Gaming Factory S.A. (raport ESPI 16 - 09/2019)
- > List intencyjny z Ultimate Games S.A. dotyczący współpracy nad 2-4 projektami w latach 2020-2022 (raport ESPI 17 – 10/2019)
- > Przejęcie praw do wydania 5 projektów – When I Was Young, Alchemist Simulator, Toolboy, Climbros, You Never Listen (raport ESPI 26 – 12/2019)
- > Uruchomienie własnych projektów na Steam: Pooplars oraz RC Service Simulator (12/2019)
- > Nawiązanie współpracy z 14 zespołami z Polski i jednym z Rosji



Działalność operacyjna w 2019 roku

Projekty - podjęcie decyzji o produkcji gry




Projekty w fazie testów na Steam



Działalność operacyjna w 2019 roku

	I kwartał	II kwartał	III kwartał	IV kwartał
Zapowiedzi gry (trailer) na Steam		 	 	 
Event'y branżowe, budowanie marki spółki	<p>Współfinansowanie TK Game Jam 2019 we Wrocławiu (02/2019)</p>	<p>Utworzenie zespołu stacjonarnego w Warszawie - praca nad projektem „Alchemist Simulator” (04/2019)</p> <p>Debiut na rynku NewConnect (05/2019)</p> <p>Prelekcja prezesa Jakuba Bąk podczas event'u Diom w Opolu (04/2019)</p>	<p>Organizowanie i współfinansowanie II Game Jam z CreativeForge Games S.A. w Warszawie (08/2019)</p> <p>Organizowanie i współfinansowanie MGA Game Jam w Katowicach (08/2019)</p>	<p>Prezentacja gier „Climbros” oraz „Pooplers” podczas PGA 2019 w Poznaniu (10/2019)</p> <p>Uruchomienie projektów na własnym koncie Steam - „Pooplers” oraz „RC Service Simulator” (12/2019)</p>

Działalność operacyjna w 2020 roku

	I kwartał	II kwartał	III kwartał	IV kwartał
Zapowiedzi gry (trailer) na Steam/Switch	 			
Event'y branżowe, budowanie marki spółki	<p>Udział spółki na Forum Finansów i Inwestycji – Stadion Narodowy</p> <p>Nawiązanie współpracy ze studiem Polyslash S.A. w zakresie rozbudowy gry „Alchemist Simulator”</p>	<p>Pierwszy projekt na Switch</p> <p>Przejęcie praw do wydania gry „SpyHack: Episode 1”</p> <p>Nawiązanie współpracy z Twórcami gry „SpyHack: Episode 1” spółką Pyramid Games S.A. w celu promowania projektu</p> <p>Podjęcie decyzji dotyczącej własnej produkcji i wydawaniu gier na Nintendo Switch</p> <p>Ustalenie daty premiery i wydania pierwszej gry produkcji spółki na własnym koncie na Nintendo Switch</p>		

Planowane premiery gier w 2020 roku

I kwartał



Wydanie gry jako Early Access na Steam 10.01.2020



Wydanie gry na Steam 10.03.2020



Wydanie gry na Steam 12.03.2020



Wydanie gry na Switch 20.03.2020

II kwartał



Wydanie gry na Switch 08.05.2020



III kwartał



IV kwartał



Wyniki w 2019 vs 2018 roku

- ↘ **570 000 PLN** - o taką kwotę zostały zmniejszone koszty działalności operacyjnej:
z 1 291 527 PLN w 2018 do 720 684 PLN w 2019
- ↘ **781 000 PLN** - o taką kwotę zostały zmniejszone koszty usług obcych:
z 1 222 834 PLN w 2018 do 438 973 PLN w 2019
- ↗ **234 150 PLN** - o taką kwotę zostały zwiększone przychody netto ze sprzedaży:
z 27 314 PLN w 2018 do 261 464 PLN w 2019
- ↗ **20** – liczba premier w 2020 r. na różne platformy. Jest to ponad 200% więcej niż sumarycznie w okresie 2018-2019
- ↗ **15** – liczba zespołów z Polski i za granicą, z którymi była nawiązana współpraca
- ↗ **12** – liczba projektów analizowanych i promowanych na platformie Steam
- ↗ **7** – liczba projektów, co do których została podjęta decyzja o produkcji

Wyniki za I kw. 2020 vs 2019 rok

Wyszczególnienie	2020	2019
Przychody ze sprzedaży produktów	88 125,40	29 909,90
Zmiana stanu produktów	-2 536,10	31 818,01
Koszty działalności operacyjnej	139 705,11	88 898,02
Usługi obce	66 045,68	50 883,39
Wynagrodzenia	66 986,53	25 445,07
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-54 218,53	-27 170,11
Zysk (strata) netto	-55 396,76	-26 632,59

Wyszczególnione dane finansowe - wyniki roczne

Wyszczególnienie	2017	2018	2019
Przychody netto ze sprzedaży	235 324,36	1 476 237,84	680 973,43
Zysk ze sprzedaży	-12 339,22	184 709,99	-39 710,84
Amortyzacja	0,00	0,00	0,00
EBIT	-12 338,75	376 710,48	-44 927,64
Zysk netto	-12 148,65	320 860,30	-46 183,60
Aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00
Aktywa obrotowe	931 005,28	2 206 186,93	2 042 030,33
Zapasy	235 324,36	1 358 147,90	1 889 812,14
Należności krótkoterminowe	47 878,11	302 025,18	91 620,83
Środki pieniężne	647 802,81	498 623,85	1 172,55
Kapitał własny	987 851,35	1 875 709,65	1 862 826,05
Zobowiązania i rezerwy	3 153,93	330 477,28	179 204,28
Zobowiązania krótkoterminowe	3 153,93	330 477,28	179 204,28
Suma bilansowa	991 005,28	2 206 186,93	2 042 030,33

Przewagi konkurencyjne

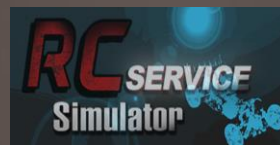
- ✓ **Doświadczona** kadra zarządzająca;
- ✓ **Dywersyfikacja** gier na platformę PC i Nintendo Switch;
- ✓ **Niskie budżety i koszty** dzięki outsourcingowi - rozproszone zespoły deweloperskie;
- ✓ **Revenue Share** jako motywacja dla zespołów;
- ✓ Dokładny plan produkcji bazujący na **harmonogramie, MS** jako monitoring postępu prac;
- ✓ **Sprawdzony** model marketingowy oraz doświadczony zespół testerów;
- ✓ Wsparcie wydawnicze **Ultimate Games S.A.** na PC oraz na Nintendo Switch;
- ✓ Bliska współpraca z Gaming Factory S.A. oraz spółkami z grupy kapitałowej;

Strategia rozwoju na lata 2020 - 2022

- ✓ Zwiększenie dywersyfikacji przychodów pieniężnych poprzez własny dział wydawniczy na Nintendo Switch
- ✓ Dokończenie i marketing projektów zaplanowanych do wydania na 2020 rok (PC i Switch)
- ✓ Po ostatecznej analizie decyzja dotycząca produkcji i wydanie bardziej rozbudowanych gier w 2021 roku:



Survival symulator



Symulator serwisu RC



Horror FPS z elementami sci-fiction

- ✓ Badania i rozwój nad nowymi, większymi projektami w latach 2021-2022
- ✓ Kontynuowanie produkcji i wydawania 6-8 mniejszych projektów oraz 2-3 większych w skali roku
- ✓ Nawiązanie współpracy ze spółkami z branży gamedev z Europy i USA



Dziękuję za uwagę

Wszelkie zapytania dotyczące inwestycji, rozwoju spółki oraz współpracy proszę kierować na adres:
kontakt@art-games.com