

Prezentacja spółki Gamedust S.A.

listopad 2022



Geneza i profil działalności spółki

- **Gamedust** to spółka zajmująca się **tworzeniem i wydawaniem gier komputerowych**, przede wszystkim na platformy **wirtualnej rzeczywistości (VR)**,
- Spółka **Gamedust** została wydzielona **pod koniec 2017** roku z poznańskiego software house'u o nazwie **Setapp**, który specjalizuje się w świadczeniu usług opartych o najnowsze technologie dla klientów korporacyjnych z całego świata.
- Od tego czasu spółka **wydała 5 tytułów**:
 - **Neverout** - produkcja własna (platformy VR oraz tradycyjne),
 - **Overflight** - produkcja własna (platformy VR),
 - **Spuds Unearthed** - produkcja własna (platformy VR),
 - **Yupitergrad** - produkcja własna (platformy VR),
 - **Best Forklift Operator** - projekt wydawniczy (PC ze wsparciem dla VR).

Wydane tytuły - produkcje własne



4 tytuły wydane na ponad 15 platform,
ponad 200 tys. sprzedanych kopii



Wydane tytuły - projekty wydawnicze



BEST FORKLIFT

OPERATOR



BEST FORKLIFT OPERATOR

A forklift is shown in a warehouse setting, carrying a wooden pallet. On the pallet are three red barrels. One barrel is in the process of falling off the pallet, tilted at an angle. The forklift is positioned on a grey floor with yellow safety lines. In the background, there are more pallets and a white wall with a door. Two orange and white traffic cones are on the floor. The scene is lit by overhead fluorescent lights.

Best Forklift Operator to symulator, który daje niepowtarzalną okazję do sprawdzenia swoich umiejętności w roli operatora wózka widłowego. Gra realizowana jest we współpracy z firmą Setapp, a Gamedust pełni w projekcie rolę wydawcy.

--
Data wydania gry w formule early access: **07.04.2022**

Data premiery pełnej wersji gry:
11.08.2022

BEST FORKLIFT

O P E R A T O R



**LAUNCH
TRAILER**

A photograph of a warehouse interior with a forklift in the background. The forklift is a counterbalanced model with a mast and carriage. The warehouse has high ceilings with industrial lighting. A title box is overlaid on the left side of the image.

BEST FORKLIFT

O P E R A T O R

Wnioski po premierze (Q3 2022):

- traktujemy BFO jako projekt długoterminowy, gra cały czas się sprzedaje i w dłuższym okresie powinna zwrócić się z nawiązką,
- był to dla nas pierwszy projekt stricte wydawniczy, co pozwoliło zbudować nam procesy w dziale zajmującym się wydawnictwem i to powinno zaprocentować przy kolejnych projektach,
- analizujemy różne opcje, które pozwoliłyby nam przenieść ten tytuł także na inne platformy sprzętowe, co powinno zwiększyć potencjał generowania przychodów przez BFO,
- pojawia się zainteresowanie hurtowym zakupem licencji przez podmioty B2B - zamierzamy rozwijać także ten kanał sprzedaży.

Przyszłość Gamedust



Celem **Gamedust** jest stworzenie **grupy kapitałowej** dostarczającej **pełne immersji doświadczenia** dla globalnych odbiorców cyfrowej rozrywki.

Strategia biznesowa

Trzy linie biznesowe

Przedstawiony cel spółka będzie realizowała w oparciu o rozwój trzech **linii biznesowych**:

- **I linia - produkcje własne**
- **II linia - działalność wydawnicza**
- **III linia - connected realities**

Emisja akcji zakończona sukcesem

W III kwartale 2022 nastąpiło określenie ceny emisyjnej, otwarcie oraz zamknięcie subskrypcji akcji serii H Spółki. Cena emisyjna akcji serii H określona została na kwotę 20 gr za jedną akcję. Rozpoczęcie subskrypcji nastąpiło 22.08.2022 roku, a zakończenie subskrypcji akcji serii H odbyło się 30.09.2022 roku. **W ramach subskrypcji objętych zostało 12 mln 250 tys. akcji zwykłych na okaziciela (po cenie 20 gr za akcję) w zamian za wkłady pieniężne w wysokości 2,45 mln zł.**

Pozyskane środki pozwolą Spółce kontynuować realizację przyjętej strategii biznesowej w oparciu o trzy linie biznesowe.

Produkcje własne

od VR po cały ekosystem rozrywkowy



Charakterystyka produktów

Spółka planuje dalszą **rozbudowę portfolio własnych IP** według przyjętego planu wydawniczego - czyli kontynuację dotychczasowej działalności, tak aby rozszerzyć swoją ofertę na **cały ekosystem rozrywkowy**.

Spółka zamierza kontynuować obrany w zakresie produkcji własnych kierunek i tworzyć tytuły z segmentu **indie premium** charakteryzujące się:

- oparciem rozgrywki o jedną, **innowacyjną mechanikę**,
- tworzeniu **unikalnego stylu graficznego** oraz **designu** gry,
- wydawaniu każdego tytułu na **wiele platform docelowych**.

Obecnie trwają prace produkcyjne nowego tytułu - Yupitergrad 2: The Lost Station.



4 УБИТ ЕР ГЯ Д 2

— THE LOST STATION —



Działalność wydawnicza

usługi produkcyjne i wydawnicze VR



Działalność wydawnicza

Cel to **wykorzystanie know-how** produkcyjnego oraz wydawniczego **w celu uzyskania dodatkowych źródeł przychodów** oraz rozbudowy portfolio wydawanych tytułów.

Na 2023 rok zapowiedziane są dwa kolejne tytuły, których Gamedust będzie wydawcą:

- **Sunrise GP** - wyścigowa gra w klimacie Arcade od studia Garage 5, która w pierwszej kolejności trafi na konsolę Nintendo Switch;
- **Rooms of Realities** - gra VR, która pozwoli odwiedzić różnorodne escape roomy bez wychodzenia z domu, tytuł produkowany jest przez spółkę stowarzyszoną Bluekey.

Spółka Gamedust pracuje także nad dalszą rozbudową portfolio wydawniczego.





Connected realities

połączone rzeczywistości

GAME
DUST

Connected realities

Rozwój autorskiej linii biznesowej polegającej na łączeniu ze sobą świata materialnego i wirtualnej rzeczywistości przez wykorzystanie wzajemnych interakcji pomiędzy nimi oraz **tworzenie** na tej podstawie **nowych, innowacyjnych produktów**.

W ramach rozwoju ostatniej linii biznesowej **w 2021 roku zarejestrowana została spółka celowa Bluekey**, która **ma za sobą udaną rundę inwestycyjną w ramach której inwestorzy wnieśli wkład pieniężny w wysokości 5,65 mln zł**, a wiodącym inwestorem finansowym został fundusz YouNick Mint korzystający ze wsparcia PFR Ventures.

Celem spółki Bluekey jest budowa platformy dla wirtualnych escape roomów, która dzięki wykorzystaniu technologii VR zaoferuje nową wartość na rynku rozrywkowym. **Pierwszy projekt rozwijany przez Bluekey to gra Rooms of Realities, której wydawcą będzie Gamedust.**



ROOMS
— OF —
REALITIES



Wyróżniki spółki Gamedust



Wyróżniki spółki Gamedust

- Mocne strony spółki:
 - dobre **relacje z vendorami platform** sprzętowych VR,
 - duże **doświadczenie wydawnicze** na platformy VR,
 - profesjonalna **znajomość procesów** deweloperskich,
 - innowacyjna linia biznesowa łącząca **świat cyfrowy z rzeczywistym**,
 - ukończone **prace badawczo-rozwojowe** w zakresie sztucznej inteligencji w grach VR,
 - zgrany i **doświadczony zespół**, mała rotacja wśród pracowników studia.

Wyniki finansowe Spółki za III kwartał 2022



Wyniki finansowe

W III kwartale 2022 Spółka osiągnęła **przychody netto ze sprzedaży na poziomie 206,86 tys. zł** i były one o 26% niższe względem takiego samego okresu poprzedniego roku.

W III kwartale **Spółka zanotowała stratę, zarówno na poziomie sprawozdania jednostkowego jak i skonsolidowanego, wynoszącą odpowiednio -3 478,46 tys. zł oraz -3 542,37 tys. zł.** Wyniki były gorsze niż w porównywalnym okresie poprzedniego roku, w którym to Spółka osiągnęła stratę jednostkową na poziomie -87,80 tys. zł oraz stratę na poziomie skonsolidowanym w wysokości -1 036,20 tys. zł. Należy przy tym zaznaczyć, że **znaczący wpływ na wynik finansowy Spółki ma amortyzacja w wysokości 3 374,54 tys. zł, która jest następstwem procesu połączenia Spółek Gamedust S.A. ze spółką Gamedust Sp. z o.o.,** które miało miejsce w pierwszym kwartale 2022 roku. **Amortyzacja ta nie ma wpływu na przepływy finansowe Spółki.**

Wyniki finansowe

Wyniki finansowe były zgodne z oczekiwaniami Zarządu. Pod względem przychodowym **w III kwartale 2022 roku spółka bazowała na sprzedaży istniejących produktów oraz przychodach ze sprzedaży gry Best Forklift Operator**, której premiera w pełnej wersji miała miejsce 11 sierpnia b.r.

Jednocześnie był to kwartał w którym **Spółka intensywnie nad rozwojem planu wydawniczego** zarówno w zakresie produkcji własnych, jak i działalności wydawniczej, **co zgodnie z przyjętymi założeniami powinno pozwolić Spółce uzyskać pozytywną rentowność już w 2023 roku.**

Dziękuję i zapraszam do kontaktu!

Paweł Flieger, Prezes Zarządu Gamedust S.A.

pawel.flieger@gamedust.co

[facebook](#), [linkedin](#), [twitter](#)

