



**LICHT
HUND**

INDIE GAME DEVELOPMENT STUDIO
PREZENTACJA SPÓŁKI – OFERTA PUBLICZNA AKCJI

Kwiecień 2024

ZASTRZEŻENIE

Niniejsza prezentacja wraz z ustnymi komentarzami i wyjaśnieniami do niej przekazywanymi („Prezentacja”) została przygotowana przez spółkę pod firmą Lichthund Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie („Spółka”).

Prezentacja ma charakter wyłącznie informacyjny i promocyjny. W szczególności nie stanowi jakiegokolwiek oferty sprzedaży, nakłaniania lub zaproszenia do składania ofert ani propozycji nabycia instrumentów finansowych jak również nie należy traktować jej jako źródła wiedzy wystarczającej do podjęcia decyzji inwestycyjnej dotyczącej nabywania jakichkolwiek instrumentów finansowych. Prezentacja została sporządzona przez Spółkę jako wyciąg informacji, które zostały wybrane na podstawie subiektywnej oceny i nie można ich uznać za wyczerpujące i pełne źródło informacji na temat Spółki lub jej papierów wartościowych. W szczególności Prezentacji nie należy traktować jako źródła wiedzy wystarczającej do podjęcia decyzji inwestycyjnej dotyczącej nabywania jakichkolwiek papierów wartościowych Spółki. Prezentacja ani w całości, ani w części nie stanowi „rekomendacji inwestycyjnych” ani „informacji rekomendujących lub sugerujących strategię inwestycyjną” w rozumieniu Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 r. w sprawie nadużyć na rynku. Oferowanie papierów wartościowych Spółki odbywa się wyłącznie na warunkach i zgodnie z zasadami określonymi w memorandum informacyjnym sporządzonym zgodnie z art. 37b ust. 1 Ustawy o Ofercie („Memorandum”). Memorandum wraz z ewentualnymi opublikowanymi suplementami i komunikatami aktualizującymi do Memorandum, jest jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o papierach wartościowych Spółki, ich ofercie w Polsce i Spółce. W związku z ofertą w Polsce Memorandum zostało udostępnione na stronie internetowej Spółki (www.lichthund.com) oraz Domu Maklerskiego Banku Ochrony Środowiska S.A. pełniącego funkcję podmiotu pośredniczącego w ofercie (<https://bossa.pl>).

Prezentacja nie może zostać wykorzystana bez wiedzy Spółki tj. zabronione jest jej kopiowanie, modyfikowanie, powielanie, przenoszenie na inne nośniki, rozpowszechnianie, umieszczanie w innych witrynach – bez wiedzy i zgody Spółki, niezależnie od celu, a także zachowanie będzie naruszeniem art. 17 oraz art. 23 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Kopiowanie tekstów lub zdjęć ze wskazaniem autora lub podlinkowanie tej prezentacji również jest zabronione i nie zwalnia kopiającego od odpowiedzialności, na podstawie z art. 29 ww. ustawy. Prezentacja nie może być reprodukowana ani redystrybuowana, przekazywana, cytowana ani w żaden inny sposób udostępniana, pośrednio lub bezpośrednio, innym osobom lub też publikowana w całości lub w części dla jakichkolwiek celów.

Informacje zawarte w Prezentacji mogą stanowić stwierdzenia dotyczące przyszłości. Stwierdzenia takie wiążą się z szeregiem znanych i nieznanymi ryzyk, niepewności oraz innych czynników, które mogą wpłynąć na wyniki, poziom działalności, osiągnięte cele Spółki i spowodować, że będą one istotnie różne od zakładanych przyszłych wyników. Spółka ani żaden podmiot działający na jej rzecz nie mają obowiązku aktualizacji informacji zawartych w niniejszej Prezentacji.

Spółka, członkowie jej organów oraz kadry zarządzającej jak również akcjonariusze, doradcy, przedstawiciele Spółki nie składają żadnych wyraźnych ani dorozumianych oświadczeń, zapewnień ani gwarancji w zakresie rzetelności, kompletności, prawidłowości informacji i treści zawartych w Prezentacji, ani co do tego że takie treści, czy informacje nie mogą w żadnym przypadku wprowadzić odbiorcy w błąd. W najszerszym dopuszczalnym przez przepisy prawa zakresie wyłączona jest odpowiedzialność osób wskazanych wyżej za wszelkie oświadczenia, treści, czy stwierdzenia zawarte w Prezentacji, w tym za wszelkie szkody, jakie mogłoby spowodować zastosowanie się do tych oświadczeń, treści lub stwierdzeń przez osoby, którym Prezentację udostępniono. Spółka, członkowie jej organów oraz kadry zarządzającej jak również akcjonariusze, doradcy, przedstawiciele Spółki zwolnieni są z odpowiedzialności za jakiegokolwiek skutki wykorzystania informacji, danych czy stwierdzeń zawartych w Prezentacji, lub którejkolwiek jej części, niezależnie od sposobu oraz celu takiego wykorzystania.

Prezentacja nie stanowi oferty sprzedaży papierów wartościowych, w tym w Stanach Zjednoczonych Ameryki, Kanadzie, Japonii, Australii ani w żadnej innej jurysdykcji, w której stanowiłoby to naruszenie właściwych przepisów prawa lub wymagało dokonania rejestracji, zgłoszenia lub uzyskania zezwolenia. Papiery wartościowe nie mogą być zbywane w Stanach Zjednoczonych Ameryki, jeżeli nie zostały zarejestrowane przez Amerykańską Komisję Papierów Wartościowych i Giełd (ang. United States Securities and Exchange Commission) lub nie podlegają zwolnieniu z obowiązku rejestracji na mocy odpowiednich postanowień amerykańskiej ustawy o papierach wartościowych z 1933 roku, ze zmianami (ang. U.S. Securities Act of 1933, „Amerykańska Ustawa o Papierach Wartościowych”). Ani Prezentacja, ani żadna jej kopia nie może zostać zabrana, ani przesłana do Stanów Zjednoczonych Ameryki, lub do ich terytoriów, ani rozprowadzana, bezpośrednio lub pośrednio w Stanach Zjednoczonych Ameryki, na ich terytoriach, ani do żadnej osoby z USA. Każdy przypadek nie zastosowania się do niniejszego ograniczenia może stanowić naruszenie przepisów amerykańskich ustaw o papierach wartościowych. Informacje zawarte w niniejszej Prezentacji nie podlegały niezależnej weryfikacji.

Zespół prezentujący



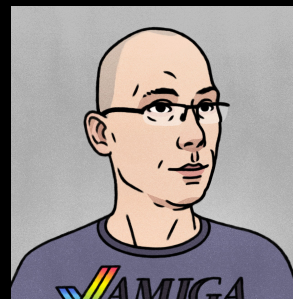
Rafał Zaremba

Co-founder
Prezes Zarządu



Bartek Pieczonka

Co-founder
Dyrektor Kreatywny



Dariusz Zaremba

Co-founder
Dyrektor Finansowy



Tomasz Pelczar

Przewodniczący
Rady Nadzorczej

Główne tezy inwestycyjne

1. **WŁASNY ZESPÓŁ 23 OSÓB SKŁADAJĄCY SIĘ ZE STARANNIE WYSELEKCJONOWANYCH TALENTÓW**
2. **NIEZALEŻNE STUDIO Z PRZEMYŚLANĄ WIZJĄ STRATEGICZNĄ NA KOLEJNE LATA**
3. **DWIE GRY (FOOD TRUCK EMPIRE I BULLDOG) Z ZAPEWNIONYM FINANSOWANIEM DEBIUTUJĄCE W CIĄGU 12 MIESIĘCY**
4. **PIPELINE 4 NOWATORSKICH GIER (FOOD TRUCK EMPIRE, BULLDOG, HUSKY I LABRADOR)**
5. **TEAM17 WYDAWCĄ GRY BULLDOG POTWIERDZENIEM WYSOKIEJ JAKOŚCI GIER W PORTFOLIO**

1. ZESPÓŁ

**Od 2015 roku zespół Lichthund
wzrósł do 23 osób - zbudowaliśmy
zróżnicowaną, międzynarodową
grupę weteranów branży i młodych
talentów.**

CYBERPUNK
2077

Członkowie naszego zespołu pracowali przy takich
tytułach jak **The Witcher 3**, **Cyberpunk 2077**,
Ori and the Will of the Wisps.



Rada Nadzorcza:

Dariusz Dziuk (10+ lat w Spotify)

Piotr Godek (10+ lat w Rothschild & Co)

Piotr Bajraszewski (6+ lat w 11 bit studios)

Konrad Wasilewski (Legal)

Tomasz Pelczar (IR / Capital Markets)

Zgrany zespół deweloperski skoncentrowany na produkcji gier.

Produkcja

 4 osoby

Programowanie

 4 osoby

Projektowanie

 6 osób

Grafika 2D / 3D

 2 osoby

Animacja

 4 osoby

Pozostałe (Narracja, Audio, Project Management)

Wydawnictwo



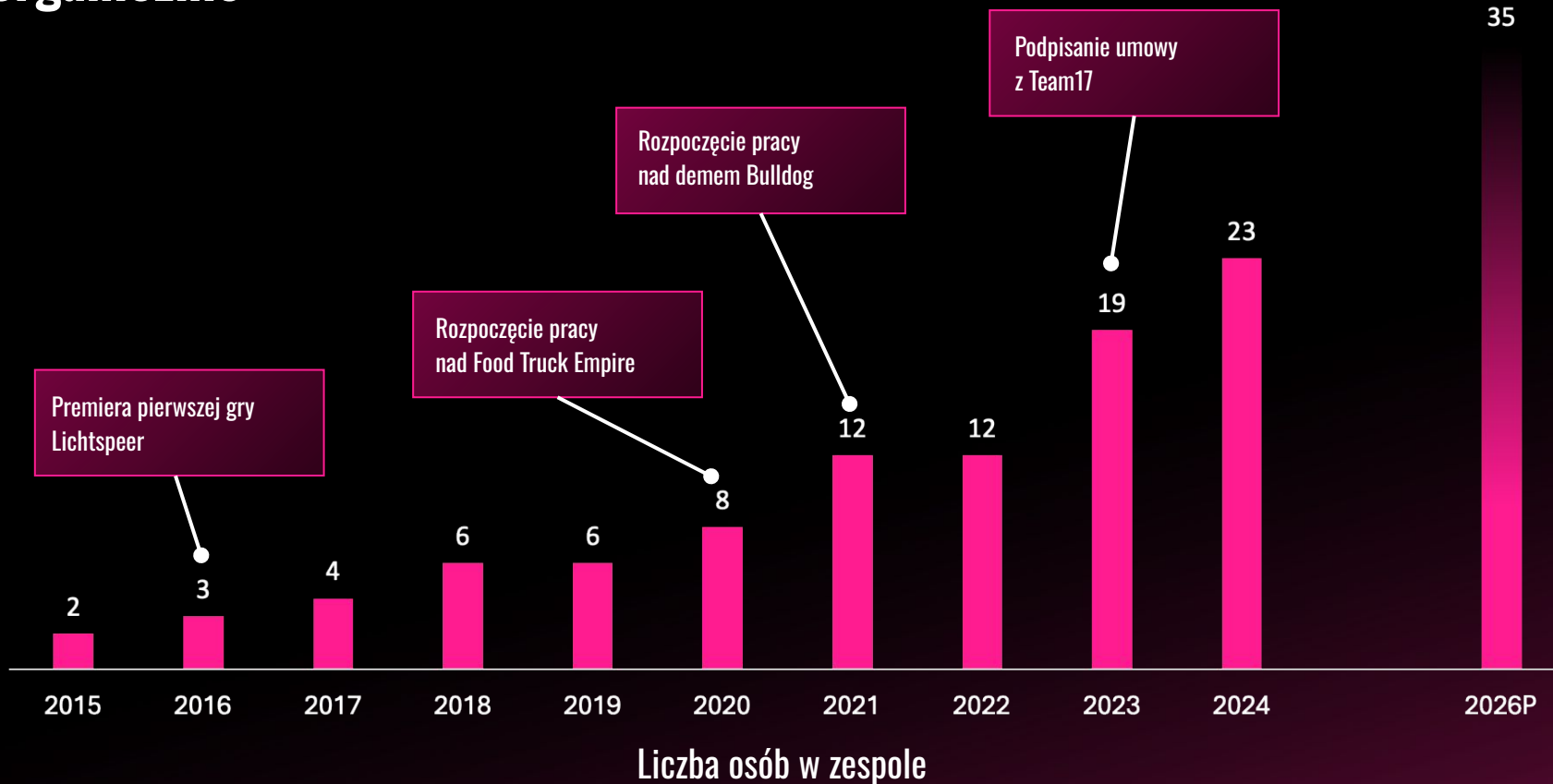
2 osoby

Finanse i administracja



1 osoba

Własny zespół zbudowany organicznie



Kreatywność i innowacyjność zespołu potwierdzona wyróżnieniami



GOOGLE PLAY INDIE GAMES CONTEST

Nominowanych było 20 finalistów wybranych spośród ponad 1000 gier zaprezentowanych w słynnej na całym świecie Gallerii Saatchi w Londynie. Jury składało się z ekspertów branżowych z całego świata, VC i wysokich rangą pracowników Google.

Google



INDIECADE AWARDS

Najstarszy i najbardziej prestiżowy festiwal gier niezależnych na świecie, odbywający się w Los Angeles i Paryżu. IndieCade nazywane jest „Sundance branży gier wideo”.

INDIE
CADE[®]
International Festival of Independent Games



DIGITAL DRAGONS AWARDS

Najważniejsze nagrody gamedevowe w Polsce. Lichtspeer został nominowany obok największych polskich gier Bound, Layers of Fear, Shadow Warrior 2 i Superhot.

 Digital
Dragons

Lichtspeer znalazł się także na wielu listach „BEST OF” stworzonych przez największe międzynarodowe media, takie jak: Kotaku, TouchArcade, Pocket Gamer i inne.



2. NIEZALEŻNE STUDIO Z WIZJĄ

PREMIUM GAMES

W centrum naszej strategii jest gracz, dla którego tworzymy gry wideo o unikalnych mechanikach i wysokich wartościach produkcyjnych



WE CREATE FOR GAMERS



A POLISHED, HANDCRAFTED EXPERIENCE.



**OUTSTANDING STYLE
& WORLD CLASS
PRODUCTION VALUES**

Mamy ambicję dołączyć do czołówki niezależnych deweloperów na świecie



**3. DWIE GRY
DEBIUTUJĄCE W
CIĄGU 12 MIESIĘCY**

Jesteśmy tuż przed premierami dwóch gier



BULLDOG

Wydanie z Team17

Budżet produkcyjny zabezpieczony przez wydawcę

2024-H1

2024-H2

2025-H1

2025-H2



**FOOD TRUCK
EMPIRE**

Własne wydawnictwo

19,99\$

Break-even - ok. 50 tys. sztuk

W pełni sfinansowane do Early Access

4. PIPELINE 4 GIER

Realizujemy nasz pipeline zgodnie z planem strategicznym

ESTABLISHED

BREAKTHROUGH

LABRADOR

GRA Z SEGMENTU AA
PC

HUSKY

CO-OP PUZZLE ADVENTURE
Budżet: wersja demo 5,3M PLN
Zespół: 12-24
PS5, Nintendo Switch

TYCOON MANAGEMENT
Budżet: 2-2.5M PLN
Zespół: 6-10
PC

FOOD TRUCK
EMPIRE

BULLDOG

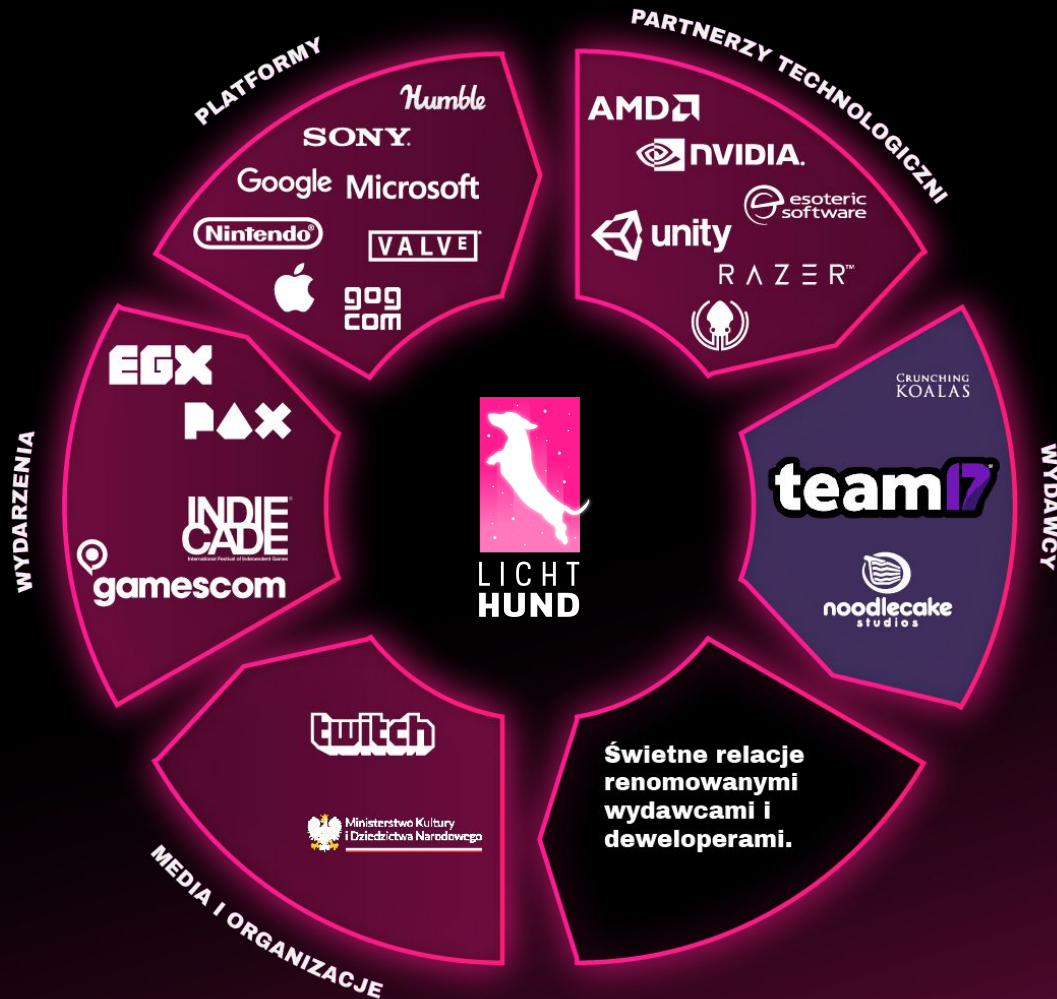
STORY-DRIVEN,
RPG MANAGEMENT GAME
Zespół: 14-18
PC, konsole

ARCADE
Budżet: 250k PLN
Zespół: 2-4
Data wydania: 2016-Q2
PC, konsole, mobile

LICHTSPEER

**5. TEAM17 WYDAWCĄ
PROJEKTU BULLDOG**

Współpracujemy
z markami
uznanymi
w branży



Team17 wydawcą projektu Bulldog



**LICHT
HUND**

W dniu 25.05.2023 podpisaliśmy umowę z Team17 w zakresie produkcji i wydawnictwa projektu Bulldog

Pozyskanie Team17 jako wydawcy projektu Bulldog potwierdzeniem wysokiej jakości naszego projektu

Lichthund zachowuje prawa IP do gry. Umowa wydawnicza nie różni się znacząco od standardowych warunków stosowanych w tego typu umowach



DREDGE

Publisher: Team17

Owners: 1.4M+
Price: \$24,99
Launch: 2023-03-30



Neon Abyss

Publisher: Team17

Owners: 2M+
Price: \$19,99
Launch: 2020-07-14



Overcooked! 2

Publisher: Team17

Owners: 3.5M+
Price: \$24,99
Launch: 2018-08-07



Blasphemous

Publisher: Team17

Owners: 1.3M+
Price: \$24,99
Launch: 2019-09-10

**Dane szacunkowe dotyczące liczby kopii na podstawie danych z serwisu SteamSpy. Estymacje nie obejmują sprzedaży zrealizowanej na pozostałych platformach. W ocenie Emitenta faktyczne sprzedaży na wszystkich platformach mogą być zdecydowanie wyższe.*

NASZE GRY

Lichtspeer

PC:



Humble Store



Old generation consoles:



PSVITA



XBOX ONE



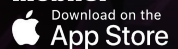
NINTENDO SWITCH

Next generation consoles:



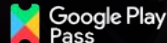
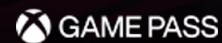
SERIES X|S

Mobile:



GET IT ON
Google Play

Subscription services:



Lichtspeer to arcadeowy symulator rzucania świetlaną włócznią osadzony w starożytnej Germańskiej przyszłości. Jest to dynamiczna gra zręcznościowa, w której gracz wciela się w wojownika uzbrojonego w świetlaną włócznię, zwaną Lichtspeer.

Celem jest rzucanie włóczni w kierunku wrogów, aby ich pokonać, jednocześnie unikając ich ataków. Gra oferuje różnorodne poziomy i przeciwników, a także umożliwia graczowi rozwijanie swoich umiejętności w celu pokonania coraz to trudniejszych przeciwników. Gra wyróżnia się prostą mechaniką i szybkim tempem, które umożliwiają łatwe rozpoczęcie gry, ale wymaga od gracza zręczności i szybkiej reakcji.

Krótkie sesje gry oraz charakterystyczna estetyka zachęcają do ciągłego poprawiania umiejętności i cieszenia się dynamiczną rozgrywką.

Międzynarodowy rozgłos Lichtspeer dzięki aktywnej promocji

Media:



Największa strona poświęcona grom na PC. (~47 mln wizyt miesięcznie).



Drugi co do wielkości portal z newsami o grach na świecie (około 90 milionów odwiedzin miesięcznie).



Portal o grach video – 3 artykuły (~13 mln odsłon miesięcznie).

Artykuły

Wywiad wideo przeprowadzony przez Toma Marksa

(obecnie naczelny redakcji recenzji w IGN).

Materiał video - preview.

Wyróżnione w wielu artykułach:
Best games in September 2016 Review
Hidden Gems on Switch

Cytaty

"Lichtspeer proves that throwing laser spears at ice giant hipsters should be the next Olympic sport"

"Lick The Blood Off Your Spear In Lichtspeer"

"When I started playing, the LA sun was still sizzling in the sky. When I finally quit out, I realized I was sitting all alone in a pitch black room."

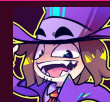
Youtubers:



Markiplier



Yahtzee Croshaw – Zero Punctuation



Zombey

Info

Jeden z 3 największych (ponad 36 milionów obserwujących) YouTuberów zajmujących się grami na świecie.

Jedna z najbardziej wpływowych osobistości gamingowych – stworzyła ten termin "PC Master Race".

Jeden z 10 najlepszych niemieckich youtuberów.

Wyświetlenia

1.3m+

1.2m+

0.5m+

Wybrane przykłady recenzji:

Dobrze znana witryna poświęcona grom, przeznaczona dla zapalonych graczy



Hardcore Gamer **4/5**

Dwie największe witryny poświęcone grom mobilnym



TouchArcade **4.5/5**



Pocket Gamer **4.5/5**

Największa na świecie witryna agregująca oceny recenzji



Metacritic scores

72

7.6

Gracze docenili rozgrywkę w Lichtspeer



PC



Very Positive – oceny graczy
80% pozytywnych ocen

Mobile



4.4



Editor's Choice



4.7



Wyróżnienia:

- Top 100 Paid games on iOS: 24. miejsce
- Top 100 Adventure games on iOS: 7. miejsce
- Top 100 Action games on iOS: 11. miejsce
- Game of the Day
- New Games we Love



Konsole

Featured by:
Sony, Microsoft i Nintendo.

Game of the Day - Nintendo Switch.

Artykuł na PlayStation Blog.



Ponad 421k impresji.

LICHTSPEER, podsumowanie projektu



LICHTSPEER

Założycielski projekt

Projekt doceniony przez branżę

Świetne oceny graczy

250 tys. zł - budżet produkcyjny

1 mln zł przychodów z gry

ROI: 4x

ok. 140 tys. pobrań



FOOD TRUCK EMPIRE



LICHT
HUND

Innowacyjna strategia z systemem craftowania dań

O FOOD TRUCK EMPIRE

Food Truck Empire to innowacyjna strategia ekonomiczna, która wyróżnia się elementami automatyzacji, czerpiąc inspirację z popularnych gier takich jak Factorio czy Satisfactory.

- Celem gracza jest zbudowanie imperium, zaczynając od jednego food trucka serwującego proste dania i małej bazy z ciasnym garażem i biurem.
- Główne elementy gry obejmują: obsługę i wyposażenie food trucków, budowanie menu oraz projektowanie nowych dań, rozwój technologii, nowych metod obróbki jedzenia, które przyspieszą i poprawią jakość serwowanych potraw, a także budowanie infrastruktury (magazyny, bazy dla food trucków, food parki itd.).
- Kluczowym elementem gry jest system "craftingu" jedzenia. System budowania własnych dań jest jednocześnie wyzwaniem i polem do kreatywnej zabawy – każde danie jest inne, a każdy food truck jest małą, mobilną "fabryką", w której gracz ustawia konkretne łańcuchy tworzenia dań.



GATUNEK: Tycoon/Management
GRAFIKA: stylizowane low poly
GAMEPLAY: Kampania, Sandbox
PLATFORMA: PC



Czerpaliśmy inspiracje z najlepszych tytułów pokrewnych



Parkitect

Sprzedaż Steam: 390 tys. +
Zespół produkcyjny: ok. 4 osoby



Timberborn

Sprzedaż Steam: 1 mln +
Zespół produkcyjny: ok. 8 osób



Two Point Hospital

Sprzedaż Steam: 1,5 mln +
Wielkość zespołu: ok. 25 osób

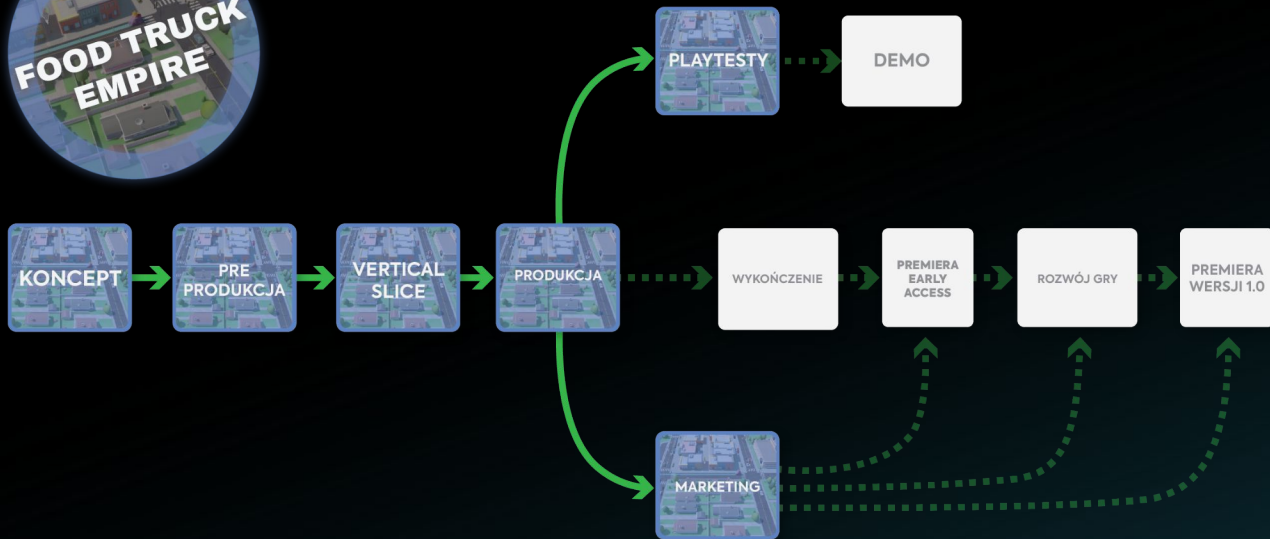


Game Dev Tycoon

Sprzedaż Steam: 1,8 mln +
Wielkość zespołu: ok. 9 osób

**Dane szacunkowe dotyczące liczby kopii oraz wielkości zespołu przygotowane na podstawie danych głównie z serwisów SteamSpy oraz MobiGames.*

W marcu zintensyfikowaliśmy działania marketingowe, których kulminacja nastąpi w trakcie udostępnienia wersji demo podczas czerwcowego Steam Next Fest



PRODUKCJA GRY

Budżet produkcyjny gry szacowany na 2,0 - 2,5 mln zł

WYDAWNICTWO GRY

Działania marketingowe zintensyfikowaliśmy w marcu. Playtesty oraz współpraca z influencerami rozpoczną się w najbliższych miesiącach, a kulminacja działań marketingowych przewidziana jest na Steam Next Fest w czerwcu 2024. Planujemy samodzielnie wydanie gry w formule Early Access w H2 2024.

PROJEKT
BULLDOG

CONFIDENTIAL



LICHT
HUND

team17

Projekt Bulldog to narracyjna gra RPG z elementami zarządzania, wydawana wspólnie z jednym z czołowych wydawców indie na świecie

CONFIDENTIAL

O PROJEKCIE BULLDOG

Projekt Bulldog to narracyjna gra RPG z elementami zarządzania. Wyjątkowy setting, kierunek artystyczny, animacje, fabuła i gameplay sprawiają, że gra bardzo wyróżni się na światowym rynku gier.

W związku z obowiązującymi zapisami umowy zawartej z wydawcą, Team17, obecnie zachowujemy poufność odnośnie nazwy gry, materiałów graficznych oraz daty premiery. Planujemy oficjalne ogłoszenie gry wraz z publikacją zwiastuna w najbliższych miesiącach, co pozwoli na szeroką prezentację projektu i budowanie zainteresowania wśród graczy.

Bulldog to gra singleplayer, która będzie wydana multiplatformowo w dniu premiery (PC, konsole).

team17

Marketing projektu realizowany przez wydawcę.

Ustrukturyzowany proces produkcyjny
Milestone realizowane zgodnie z planem
Wysoka ocena pracy przez wydawcę

Projekt Bulldog czerpie elementy rozgrywki i styl z jednych z najlepszych gier indie ostatnich lat



YES,
YOUR GRACE

Yes, Your Grace

Sprzedaż Steam: 800 tys. +
Zespół produkcyjny: ok. 5 osób



NIGHT
IN THE
WOODS

Night in the Woods

Sprzedaż Steam: 1,1 mln +
Zespół produkcyjny: ok. 5 osób



Punch Club

Sprzedaż Steam: 1,1 mln +
Wielkość zespołu: ok 7 osób

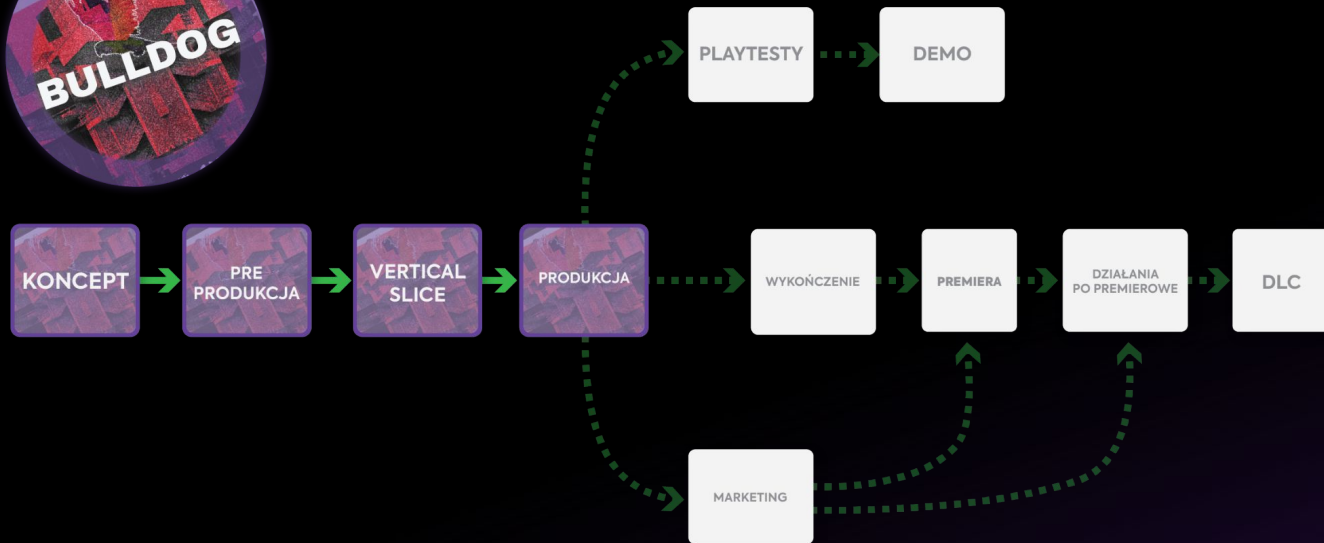


Papers Please

Sprzedaż Steam: 2,8 mln +
Wielkość zespołu: ok 1 osoba

**Dane szacunkowe dotyczące liczby kopii oraz wielkości zespołu przygotowane na podstawie danych głównie z serwisów SteamSpy oraz MobiGames. Estymacje nie obejmują sprzedaży zrealizowanej na pozostałych platformach. W ocenie Emitenta faktyczne wolumeny sprzedaży na wszystkich platformach mogą być zdecydowanie wyższe.*

Gra jest na
zaawansowanym
etapie produkcji
z planowaną
premierą w
pierwszej połowie
2025



PRODUKCJA GRY

Produkcja gry odbywa się, w zależności od zapotrzebowania, zespołem 14-18 osobowym.

WYDAWNICTWO GRY

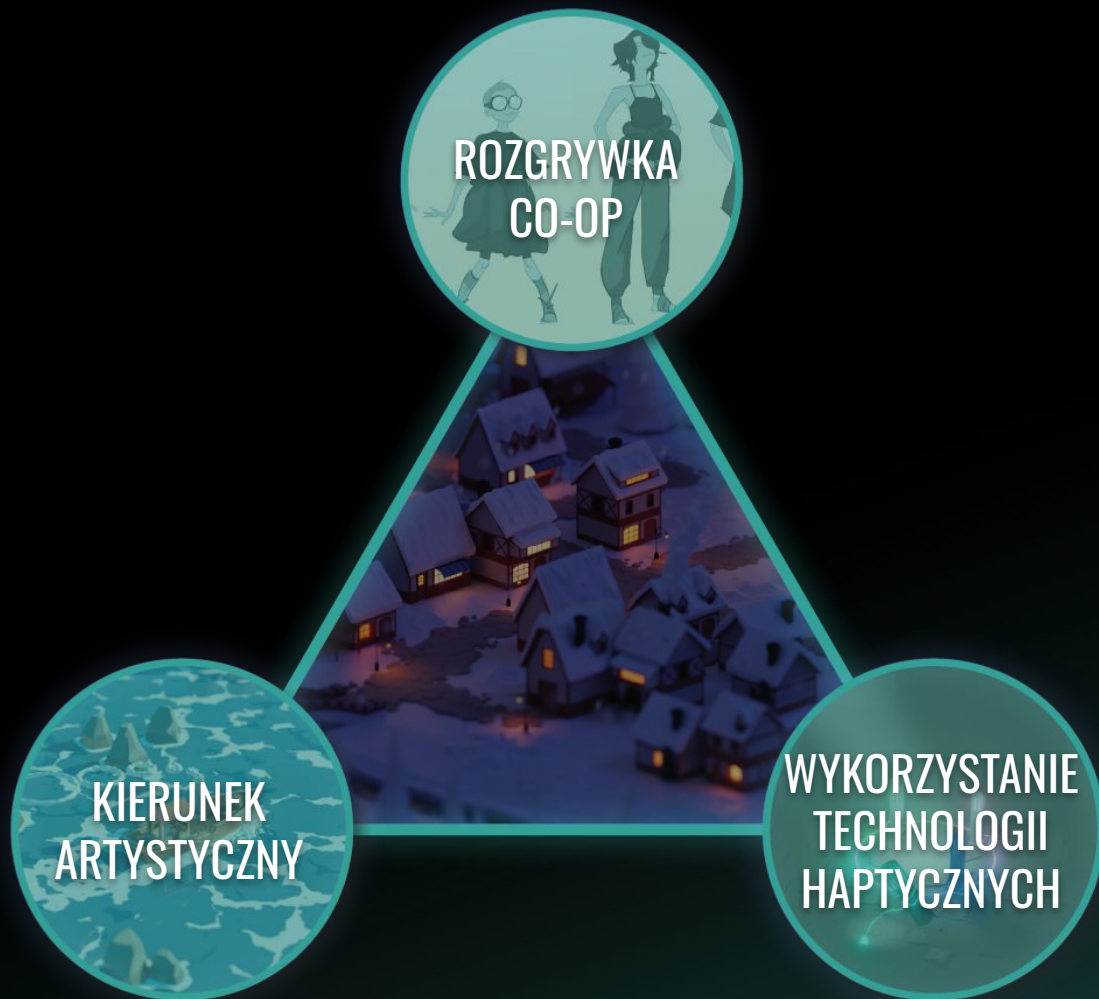
Wydanie gry jest prowadzone przez Team17 we współpracy z zespołem Lichthund.



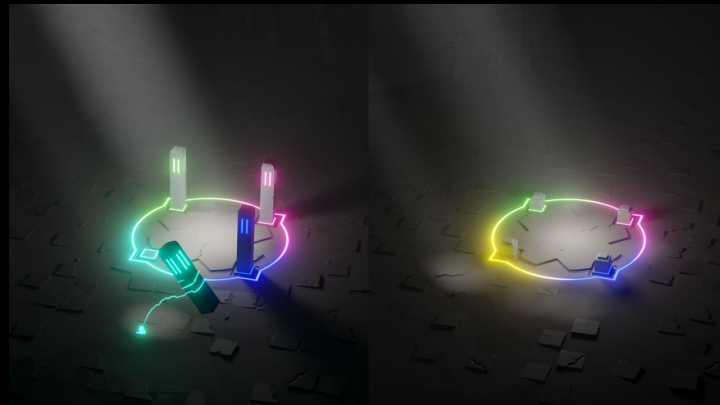
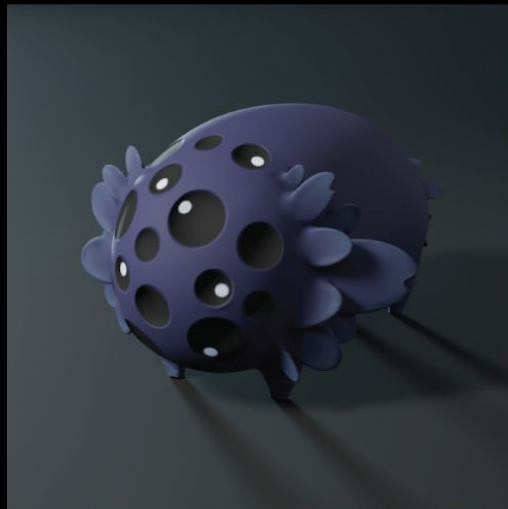
PROJEKT HUSKY



**Projekt HUSKY
bazuje na 3
głównych
założeniach,
dzięki którym
wyróżni się na
rynku**



Projekt Husky to kooperacyjna gra przygodowa z elementami zręcznościowymi i zagadkami logicznymi, która w nowatorski sposób podchodzi do rozgrywki i współpracy graczy

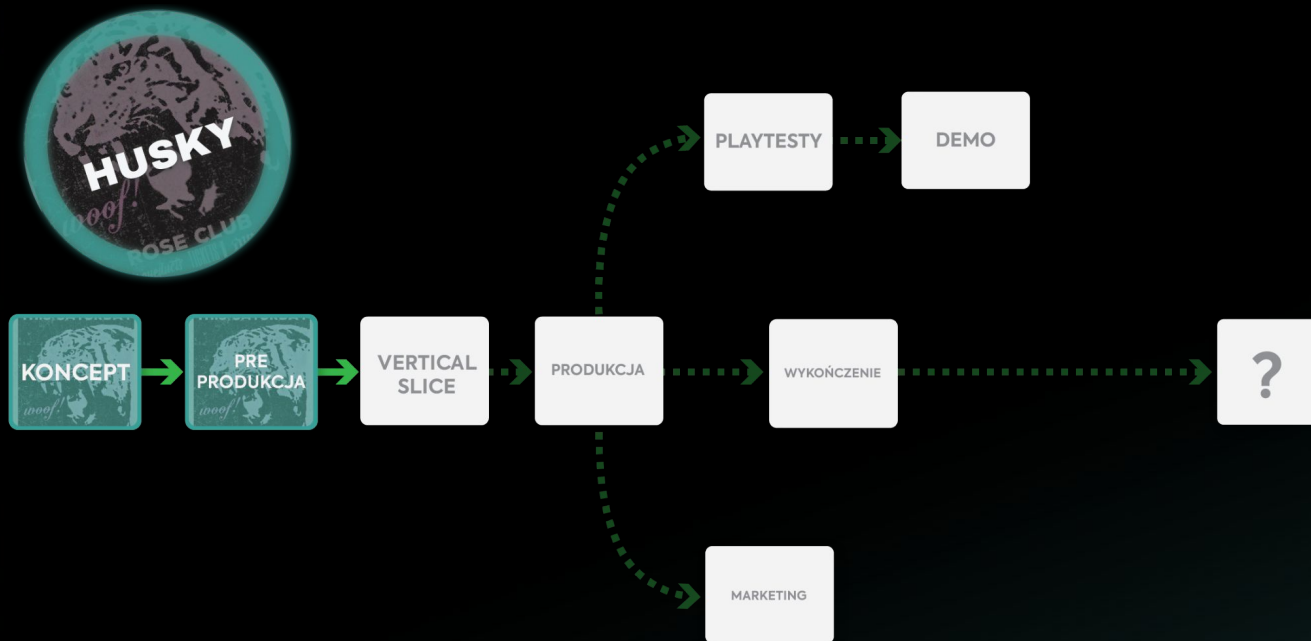


Angażująca fabuła, przepiękny stylizowany świat, muzyka w połączeniu z pionierskim podejściem do rozgrywki od początku zaprojektowanej dla dwóch graczy sprawia, że projekt Husky wciągnie fanów na długie godziny, a emocje związane z przygodą, którą wspólnie przeżyli, pozostaną z nimi długo po odłożeniu kontrolera.

Projekt Husky jest możliwy dzięki zaawansowanemu zastosowaniu technologii haptycznych, które pozwalają postawić przed graczami nowe wyzwania, które mogą rozwiązać wyłącznie współpracując.

W założeniach Husky ma być grą skierowaną do dedykowanych graczy, ale także ich dzieci, przyjaciół i partnerów.

**Projekt Husky
jest na etapie
preprodukcji z
działającym
wczesnym
prototypem
podstawowych
mechanik
i założeń
rozgrywki**



WYDAWNICTWO GRY

Plan wydawniczy będzie uzależniony od rozmów z wydawcami. W zależności od ich wyniku Emitent będzie realizował projekt samodzielnie, wspólnie z platformami lub z wybranym wydawcą. W pierwszej kolejności gra dedykowana na konsole Sony i Nintendo.

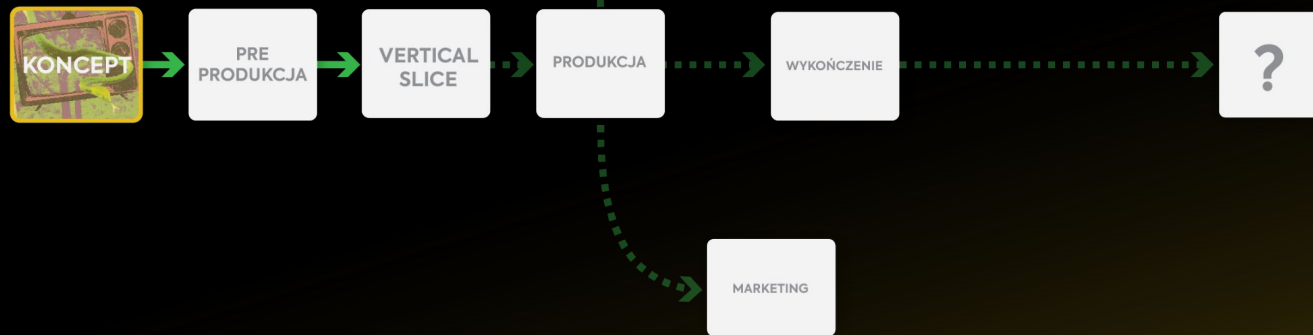
A green snake is coiled on a wooden table. In the background, there is a control panel with several circular buttons or gauges. The scene is lit with a mix of green and purple light, creating a dramatic atmosphere.

PROJEKT LABRADOR



LICHT
HUND

Projekt Labrador to gra z segmentu established, aktualnie znajdująca się w fazie koncepcyjnej. W grze wykorzystane zostaną doświadczenia i rozwiązania z poprzednich produkcji



PRODUKCJA GRY

Budżet gry będzie typowy dla segmentu AA i będzie finansowana ze środków własnych Spółki.

WYDAWNICTWO GRY

Wydanie gry i decyzje w zakresie wydawania gry będą podejmowane w trakcie fazy preprodukcji.

FINANSE

Dążymy do zachowania równowagi i zyskowności

Zarządzamy projektowo kosztami w naszej firmie i dążymy do tego, żeby gry miały z góry zapewniony budżet produkcyjny

Debiut **Food Truck Empire** H2 2024 i pierwsze przychody z gry

Debiut projektu **Bulldog** w H1 2025 i pierwsze przychody z gry

Opcyjny charakter biznesu gamedev. Intencją Zarządu jest, aby nadwyżki finansowe w przypadku sukcesu gier były dystrybuowane do akcjonariuszy

PODSUMOWANIE

Nasze projekty mają zapewnione finansowanie. Sukcesem komercyjnym podzielimy się z naszymi akcjonariuszami

FOOD TRUCK EMPIRE

PROJEKT BULLDOG

PROJEKT HUSKY

FINANSOWANIE:

ZAPEWNIONE

FINANSOWANIE:

ZAPEWNIONE

FINANSOWANIE:

AKCJE SERII D

PREMIERA EA:

2024-H2

PREMIERA:

2025-H1

PREMIERA:

2026+

Nadwyżki finansowe trafią do akcjonariuszy

Nadwyżki finansowe trafią do akcjonariuszy

Nadwyżki finansowe trafią do akcjonariuszy

OFERTA PUBLICZNA AKCJI

Wykorzystanie środków z oferty publicznej Akcji Serii D



Wykorzystanie wpływów
z oferty w kwocie 4,2 mln zł

Finansowanie projektu Husky
ok. 3,2 mln zł

Ogólne wydatki korporacyjne
związane z rozwojem firmy oraz
marketingiem gier
ok. 1,0 mln zł

Warunki oferty

Oferta do 70 000 sztuk akcji
nowej emisji Serii D dostępna w 2 transzach

TRANSZA NA ZAPROSZENIE

do 55.000 sztuk dla Inwestorów, którzy wezmą udział w procesie budowania książki popytu, zapisy za pośrednictwem DM BOŚ

TRANSZA OTWARTA

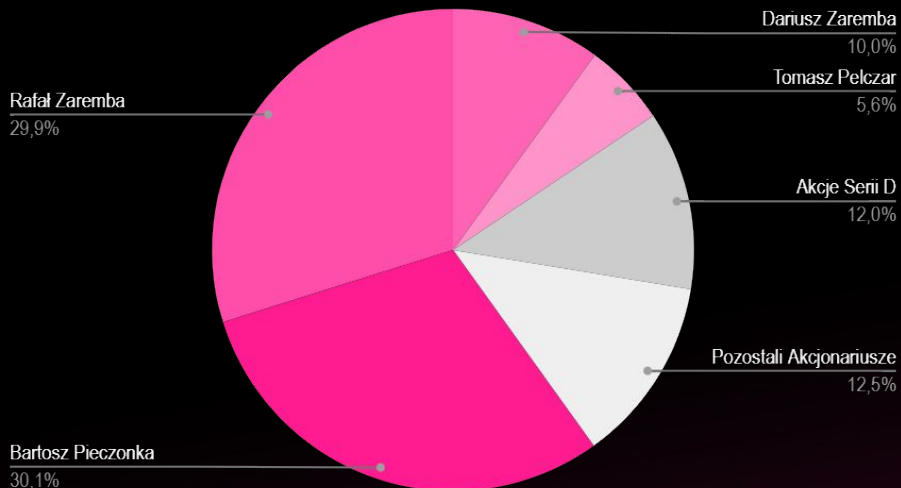
do 15.000 sztuk dla pozostałych Inwestorów

HARMONOGRAM OFERTY PUBLICZNEJ

- 12 kwietnia** Publikacja Memorandum
- 12-19 kwietnia** Road Show
- 19 kwietnia** Ustalenie ceny maksymalnej
- 22-25 kwietnia** Budowa książki popytu (do godz. 18.00) i ustalenie ceny emisyjnej
- 26 kwietnia-7 maja** Zapisy w transzy na zaproszenie
- 26 kwietnia-8 maja** Zapisy w transzy otwartej
- 10 maja** Przydział akcji oferowanych

Struktura akcjonariatu

przy założeniu uplasowania 70.000 Akcji Serii D



Wszystkie akcje będą przedmiotem ubiegania się o wprowadzenie na NewConnect
92,4% akcji zostało objęte umową lock-up, w tym wszystkie akcje zarządu

DZIĘKUJEMY



LICHT
HUND

Q&A