

„Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie promocyjny i nie stanowi oferty ani zaproszenia do nabywania papierów wartościowych, a ponadto nie stanowi rekomendacji w rozumieniu „Rozporządzenia Delegowanego Komisji (UE) nr 2016/958 z dnia 9 marca 2016 r. uzupełniającego rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 w odniesieniu do regulacyjnych standardów technicznych dotyczących środków technicznych do celów obiektywnej prezentacji rekomendacji inwestycyjnych lub innych informacji rekomendujących lub sugerujących strategię inwestycyjną oraz ujawniania interesów partykularnych lub wskazań konfliktów interesów” lub jakiegokolwiek porady, w tym w szczególności doradztwa inwestycyjnego, o którym mowa w art. 76 ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o obrocie instrumentami finansowymi (t.j. Dz. U. z 2018, poz. 2286 z późn. zm.), porady prawnej lub podatkowej, ani też nie jest wskazaniem, iż jakkolwiek inwestycja jest odpowiednia w indywidualnej sytuacji inwestora. Wobec braku obowiązku sporządzenia prospektu emisyjnego, jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o Carbon Studio SA („Spółka”) oraz o ofercie publicznej akcji Spółki w Polsce jest Dokument Ofertowy sporządzony na podstawie art. 7 ust 8a ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (t.j. Dz. U. z 2019 r., poz. 623 z późn. zm) zamieszczony na stronie internetowej www.carbonstudio.pl. Oferta Publiczna jest adresowana do rezydentów Rzeczypospolitej Polskiej.”



**DOM MAKLEWSKI**  
BANKU OCHRONY ŚRODOWISKA S.A.



## PIERWSZA OFERTA PUBLICZNA AKCJI

# Stań się częścią wirtualnego świata – postaw na przyszłość!

**ZAPISY 16-24 MAJA** - Transza Małych Inwestorów (TMI)  
**16-27 MAJA** - Transza Dużych Inwestorów (TDI)



Pierwsza spółka deweloperska na polskim rynku, która tworzy gry od początku dedykowane technologii VR na platformy wszystkich liczących się producentów:

- **komputerów stacjonarnych:** Oculus Rift, HTC Vive, Microsoft VR
- **konsolowych:** PlayStation VR (Sony)
- **oraz przenośnych:** Xiaomi MI, Oculus Go, Samsung Gear VR

**BRANŻA:** Rynek gier wideo

**SPECJALIZACJA:** Unikatowy deweloper gier, działający na rosnącym rynku VR (wirtualna rzeczywistość)

## THE WIZARDS

### Kluczowy Projekt

**The Wizards** – gra dedykowana technologii VR wykorzystująca innowacyjny system gestów VR. Gracz wciela się w potężnego czarodzieja i walczy ze złem za pomocą magii. Tytuł jest dostępny na Oculus Rift i HTC Vive, Windows Mixed Reality.

Ponad 500 artykułów na temat gry w prasie i ponad milion wyświetleń trailerów na Youtube

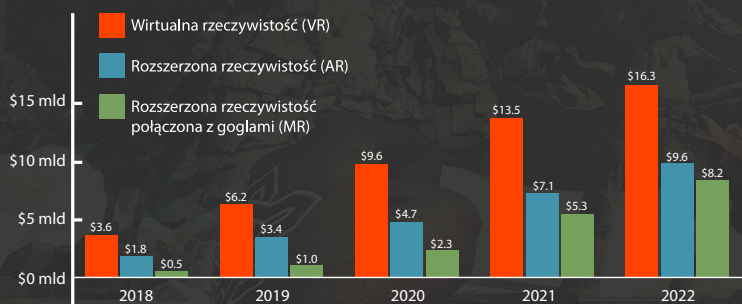
The Wizards jedną z najlepiej ocenianych gier przez użytkowników:

- 86 proc. pozytywnych recenzji na Steamie
- 81/100 pkt w serwisie Metacritic

Gra zanotowała największą sprzedaż w USA, Niemczech, Wielkiej Brytanii, Kanadzie oraz Chinach

### Rynek VR

**Wartość rynku wirtualnej technologii w latach 2018-2022**  
(przychody ze sprzedaży urządzeń i oprogramowania liczone w mld USD, dane ogólnosięwiatowe)



**Liczba sprzedanych urządzeń VR**  
(od dnia premiery danych gogli do 2018 roku)



## Przewagi konkurencyjne

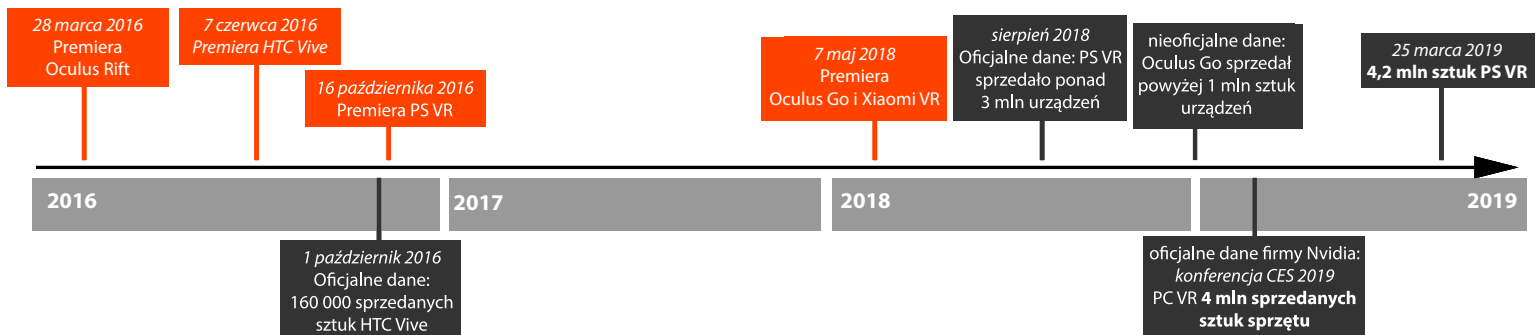
- Znajomość rynku VR oraz umiejętność tworzenia uniwersalnych produktów VR
- Działalność na największych rynkach takich jak: USA, Kanada, Wielka Brytania, Niemcy oraz Chiny
- Zespół doświadczonych deweloperów posiadających kompetencje w produkcji rozbudowanych projektów VR
- Partnerstwo z chińskimi producentami urządzeń VR, ciągłe pozyskiwanie nowych partnerów
- Bliskie relacje z partnerami technologicznymi (Epic Games, NVidia, Oculus/Facebook, Valve, Xiaomi, HTC/VIVE PORT)
- Szeroka wiedza o silniku Unreal Engine 4
- Wysokie wartości produkcyjne, potwierdzone grantami publicznymi, branżowymi oraz nagrodami
- Współpraca między innymi z Springboard VR – największą na świecie siecią dystrybucji gier do kafejek VR

## Strategia rozwoju

- Tworzenie gier z segmentu "Premium VR"
- Budowanie silnej "brand visibility" marki Carbon Studio
- Skompletowanie kilku tytułów w ramach własnego portfela w perspektywie czterech lat
- Rozszerzanie know-how z dziedziny tworzenia tytułów XR (AR i VR)
- Planowany debiut na rynku New Connect przełom Q4/Q3 2019

## Przesłanki do inwestycji

- Analitycy szacują, że w latach 2018-2022 globalnie wartość rynku XR (wspólna nazwa dla VR i AR) wzrośnie o 442 %
- Obecna wartość XR wynosi 6.6 miliardów USD (źródło SuperData)
- Wciąż niewystarczająca liczba gier VR na rynku w porównaniu z zainteresowaniem użytkowników
- Wysokie kwalifikacje zespołu produkcyjnego i zarządzającego połączone z unikatową wiedzą na temat tworzenia tytułów VR

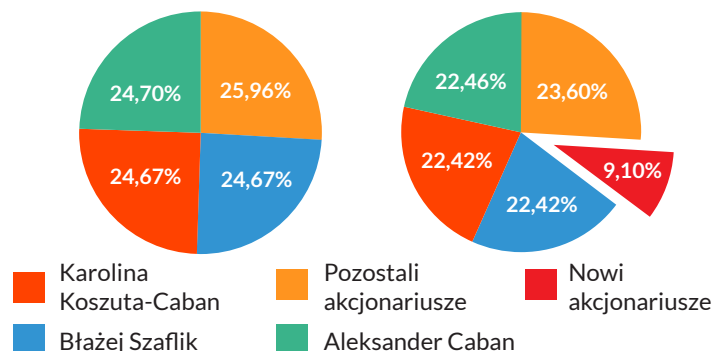


## Harmonogram oferty

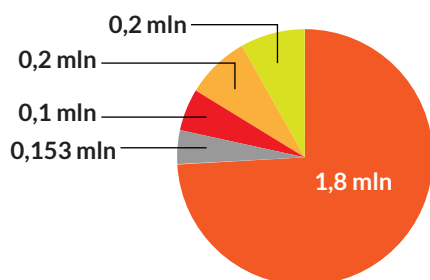
Start oferty – Publikacja Dokumentu Ofertowego	16 maja
Zapisy na akcje w Transzy Małych Inwestorów	16-24 maja
Zapisy na akcje w Transzy Dużych Inwestorów	16-27 maja
Spotkania z inwestorami indywidualnymi	17 maja
Przydział akcji	28 maja

## Akcjonariat

Przed Pierwszą Ofertą Publiczną Po Pierwszej Ofercie Publicznej



## Cele emisyjne



- 1,8 mln Produkcja nowej gry z gatunku VR Fantasy (zakładana realizacja 2019 r. - 2020 r.)
- 0,2 mln Marketing nowej gry z gatunku VR Fantasy (zakładana realizacja Q4 2020 r./Q1 2021 r.)
- 0,2 mln Produkcja dodatku - standalone - rozszerzenie gry The Wizards (zakładana realizacja Q3/Q4 2019 r.)
- 0,1 mln Marketing marki The Wizards (zakładana realizacja Q1 2020 r.)
- 0,153 mln Rozwój narzędzi wspomagających pracę zespołu (zakładana realizacja Q3/Q4 2019 r.)

## Kontakt

## OFERUJĄCY

## EMITENT