



PURPLE RAY
STUDIO

Prezentacja Inwestorska

z dnia 10 marca 2025



Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie promocyjny i reklamowy, a rodzaj oferty publicznej nie wymaga sporządzenia i opublikowania prospektu emisyjnego ani memorandum informacyjnego.

Niniejszy dokument został opracowany wyłącznie w celach informacyjnych, a żaden z zapisów w nim zawartych nie stanowi jakiegokolwiek rekomendacji czy porady inwestycyjnej, prawnej czy podatkowej, ani też nie jest wskazaniem, iż jakakolwiek inwestycja lub strategia jest odpowiednia w indywidualnej sytuacji inwestora. Przedstawione w niniejszym dokumencie opisy nie stanowią również oferty w rozumieniu art. 66 Kodeksu cywilnego, mają one charakter wyłącznie informacyjny.

Przed podjęciem decyzji inwestycyjnej należy zapoznać się z dokumentem ofertowym sporządzonym na podstawie art. 37a ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych, zamieszczonym na stronie internetowej <https://purpleray.studio/>, w tym przede wszystkim z zamieszczonymi w nim podstawowymi informacjami o emitencji papierów wartościowych, warunkach i zasadach oferty, ze wskazaniem oferowanych papierów wartościowych, celach emisji, na które mają być przeznaczone środki uzyskane z emisji papieru wartościowego, istotnych czynnikach ryzyka oraz oświadczeniem emitenta o odpowiedzialności za informacje zawarte w tym dokumencie.

Niektóre informacje zawarte w niniejszym materiale nie stanowią faktów historycznych, lecz odnoszą się do przyszłości. Dotyczy to w szczególności informacji w zakresie strategii, rozwoju działalności, prognoz rynkowych, planowanych nakładów inwestycyjnych, przyszłych przychodów lub kosztów. Informacje te należy traktować wyłącznie jako przewidywania wiążące się z ryzykiem i niepewnością, a zatem nie można zapewnić, iż przewidywania te zostaną spełnione. Przedstawione w niniejszym dokumencie treści stanowią własność spółki Purple Ray Studio S.A.

Niniejszy dokument nie był zatwierdzany ani weryfikowany w żaden sposób przez Komisję Nadzoru Finansowego, a jego treść nie była badana ani zatwierdzana przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Purple Ray Studio

Wciągająca rozrywka w nowoczesnej oprawie.

Niezależne studio produkujące gry, które skupia się na tworzeniu tytułów, które nie tylko dostarczają graczom rozrywki i wrażeń na najwyższym poziomie, ale też oferują oszałamiającą wizualnie stylizowaną oprawę graficzną.

Poszerzamy nasze możliwości, korzystając z najnowszych dostępnych technologii i aspirujemy do tworzenia coraz to ambitniejszych produkcji, które pozostają wierne idei czerpania inspiracji z klasyków gier.

Historia Spółki:

10.2021

ZWYCIĘSTWO W EPIC
MEGA JAM Z
PROTOTYPEM BOTI

12.2021

ZAŁOŻENIE SPÓŁKI
PURPLE RAY STUDIO SP.
Z O.O. ZE WSPARCIEM
GRAVIER INVESTMENT

09.2023

WYDANIE PC BOTI:
BYTELAND
OVERCLOCKED

Co nas wyróżnia?

STYLIZOWANA
OPRAWA GRAFICZNA

WIELOLETNIE
DOŚWIADCZENIE
ZESPOŁU

GLOBALNY
POTENCJAŁ

NOWOCZESNA
ROZGRYWKA

Zespół

17 twórców z pasją do tworzenia gier z bogatym doświadczeniem ze studiów takich jak:

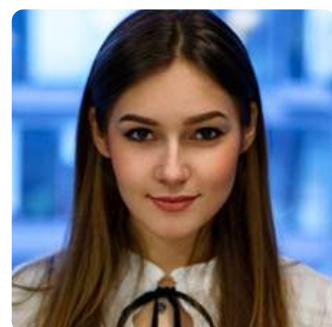
Tate Multimedia sp. z o.o. , 1lbit Studios S.A., Carbon Studios S.A., Flying Wild Hogs sp. z o.o., CD Projekt RED S.A., CI Games S.A.

Core Team:



Robert Baranowski
Prezes zarządu/
Producer

7 lat doświadczenia gamedev oraz kilkuletnie doświadczenie w zarządzaniu zespołami IT



Kornelia Błażyńska
Wiceprezes zarządu/
Creative Director

Ponad 8 lat związana z branżą gier wideo, absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie



Joao Respeito
Lead
Game Designer

10 lat doświadczenia gamedev, absolwent Instytutu Politechnicznego w Bragança



Kamil Smala
Lead
Concept Art

Pracujący w branży od ponad 10 lat, były nauczyciel akademicki Grafiki, absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach



Marcin Buchnajzer
Sound Designer /
Composer

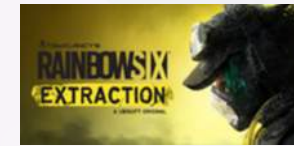
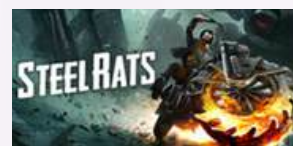
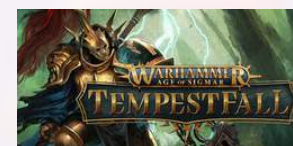
Ponad 40 zrealizowanych projektów gamedev w duecie Daylight Sound Creators, 9 lat doświadczenia gamedev



Rafał Fornalik
Gameplay
Programmer

6 lat doświadczenia gamedev, inżynier informatyki, absolwent Uniwersytetu KEN w Krakowie

Członkowie zespołu pracowali między innymi na grach takich jak:



WYDANA GRA

BOTI

BYTELAND OVERCLOCKED

Kooperacyjny 3D Platformer, w którym gracze wcielają się w tytułowego Botiego – robota kuriera danych żyjącego w świecie wewnątrz komputera.

Gra oparta o silnik Unreal Engine 5 oferujący najnowsze dostępne rozwiązania technologiczne w zakresie produkcji gier wideo. Tytuł posiada wysokojakościową stylizowaną oprawę graficzną, która pozostanie atrakcyjną przez długi okres czasu.

Zaewidencjonowane nakłady na grę wyniosły 3,5 mln PLN. Uznany na świecie wydawca, Untold Tales S.A., zapewnił wsparcie wydawnicze na platformach takich jak Steam i GOG we wrześniu 2023 roku, a 10.01.2025 odbyła się premiera konsolowa.

Pierwsze przychody ze sprzedaży gry w wersji konsolowej będą ujęte w Q2 2025 r.



Pierwsza gra studia, Boti: Byteland Overclocked została wyróżniona w konkursach takich jak:



“Gorgeous graphics, tight platforming, and collectable gameplay make this one of the best platformers I have played this year”

recenzja LadiesGamers

8/10
indiegamesdevel.com

Absolutely stunning platformer that has such a nostalgic feel to it. Creative, witty and fun with a capital F!

recenzja Steam

“The game is warm and inviting, with gameplay being snappy and fast-paced or relaxed for the ride, Boti Byteland Overclocked is well worth a spin.”

recenzja gamescreed.com

7.8/10
Gamersky.com

A witty sense of humour with puns and IT references and the cutest little characters

recenzja Steam

“Boti: Byteland Overclocked provided an absolutely enthralling gameplay experience, particularly with friends.”

recenzja existentialmagazine

77/100
lifeisxbox.eu

Overall Boti is a very good game with beautiful art, incredible level design in a fun and immersive world. It's clear the team put a lot of love into it. I highly recommend Boti for any 3D platformer fan. GG!

recenzja Steam

“It's probably one of the most immersive titles we've played in a while in terms of story flow, gameplay balance, controls being responsive and fluid, and lastly, the visuals and audio tying it all in together.”

recenzja The Pillow Fort

4/5
thexboxhub.com

“Boti brought back fond memories of nostalgic 3D platformers and offered a fascinating glimpse into what the inside of a computer might look like. Personally, I'd love to see more games like this in the future.”

recenzja Steam

Liczby projektu:

- Pełna wersja gry została kupiona ponad ponad **46 000** razy.
- Wersja demonstracyjna gry została pobrana ponad **220 000** razy.
- Gra posiada ongoing wishlistę Steam w wysokości **70 500** tysięcy.
- Premiera konsolowa miała miejsce w **Styczniu 2025 roku** przy wsparciu **Untold Tales S.A.**
- Zaewidencjonowane narastająco przychody wersji PC do 31.12.2024 wynoszą około **730 tys. PLN.**
- Projekt posiada wsparcie marketingowe ze strony **Epic Games** i gości w ich materiałach promocyjnych: [Link](#).



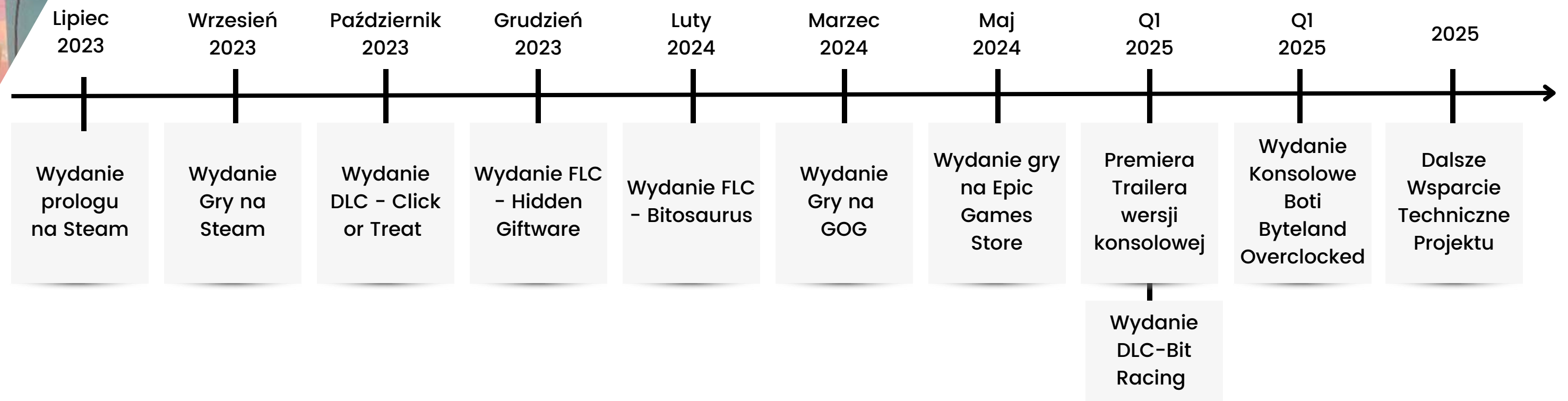
Boti w Chinach:

- Tytuł przy współpracy z partnerem PlayCo został też wydany w formie gier "Arcade".
- W Chinach naszym partnerem wydawczym jest firma **CouchPlay Interactive**, dzięki któremu projekt był silnie promowany w Państwie Środka.
- Obsługą rozliczeń z partnerami z Chin zajmuje się wydawca – Untold Tales S.A., ta współpraca nie wpływa na podział z Purple Ray Studio.
- Zapowiedzi w Chinach osiągały ponad **1 mln wyświetleń** i kilku tysięczne polubień: [Link](#) lub [Link](#).
- Wsparcie marketingowe partnerów takich jak np.: Gamersky.com.



Boti: Byteland Overclocked - rozwój projektu

Studio skupia się na rozwoju IP Boti oraz na tworzeniu zawartości dodatkowej o różnym stopniu złożoności, która przełoży się na dodatkową promocję tytułu oraz będzie miała znaczny wpływ na osiągnięte przychody, rozwój społeczności graczy i długość ogona sprzedażowego Gry.



Niewiele ponad rok po wrześniowej premierze gry na platformie Steam, w pierwszym kwartale 2025 r., tytuł trafił na wszystkie współczesne konsole (tj.: Xbox Series X/S, PS4/5 oraz Nintendo Switch) dzięki współpracy z Untold Tales S.A. - partnerem specjalizującym się w wydawnictwie i portowaniu na wspomniane systemy.

NOWY PROJEKT

NIGHTMARE*

* codename projektu

Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie reklamowy i informacyjny oraz nie stanowi podstawy do podjęcia decyzji o objęciu akcji Purple Ray Studio S.A. Dokument Ofertowy sporządzony w związku z ofertą publiczną akcji Purple Ray Studio S.A. jest jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o spółce oraz ofercie publicznej. Zapoznaj się z treścią Dokumentu Ofertowego i opisanymi tamczynnikami ryzyka. Dokument Ofertowy jest dostępny na stronie <https://purpleray.studio/> oraz <https://platforma.dminc.pl/>.

NOWY PROJEKT

NIGHTMARE

Trzecioosobowa stylizowana gra akcji z elementami typu roguelike, dziejąca się w świecie dotkniętym plagą koszmarów.

Historia osadzona na **początku XX wieku** opowiada losy głównej bohaterki, która odkrywa u siebie **zdolności paranormalne**, które umożliwiają jej walkę z gnębiącą ludzi **plagą koszmarów**.

Projekt jest realizowany w technologii **Unreal Engine 5**



Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie reklamowy i informacyjny oraz nie stanowi podstawy do podjęcia decyzji o objęciu akcji Purple Ray Studio S.A. Dokument Ofertowy sporządzony w związku z ofertą publiczną akcji Purple Ray Studio S.A. jest jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o spółce oraz ofercie publicznej. Zapoznaj się z treścią Dokumentu Ofertowego i opisanymi tam czynnikami ryzyka. Dokument Ofertowy jest dostępny na stronie <https://purpleray.studio/> oraz <https://platforma.dminc.pl/>.

NOWY PROJEKT

USP

WALKA

System umiejętności postaci pozwalający graczom na dostosowanie umiejętności do indywidualnego stylu gry

STYLIZACJA

Wysokiej jakości ponadczasowa oprawa graficzna, wprowadzająca gracza w mroczny gotycki klimat

PROGRESJA

Decyzje gracza wpływają na rozwój postaci, historie, rozgrywkę, percepcję bohaterki

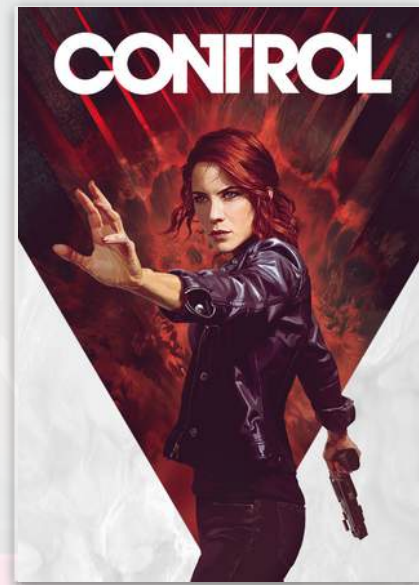
DUALIZM ŚWIATA

Historia prowadzona na przestrzeni dwóch światów- rzeczywistego i świata koszmarów pozwala na stopniowe odkrywanie ich sekretów

Inspiracje i Referencje



Duchowy
spadkobierca,
wizualizacja snów,
mroczna stylistyka



Paranormalne
motywy
i historia



Angażujący
system walki



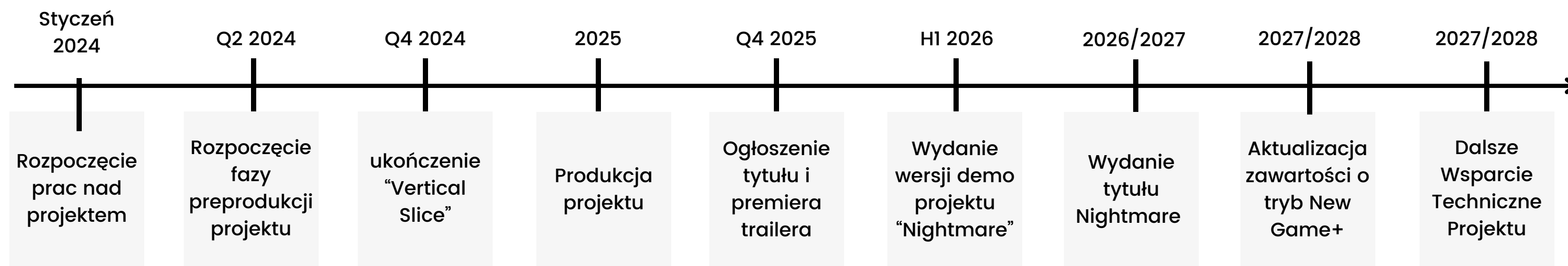
Dualizm świata i
elementy horroru



Gotycki klimat
i atmosfera

Projekt: “Nightmare” przyszłość projektu

Obecnie Studio w pełni skupia się na produkcji projektu Nightmare. Pierwszym dużym kamieniem milowym produkcji będzie wydanie wersji demo tytułu w pierwszej połowie 2026 r.



Gra docelowo będzie miała premierę PC oraz na konsolach nowych generacji. W dalszych planach rozwoju tytułu znajdują się między innymi dodatkowe tryby gry typu New Game + pozwalające na wydłużenie żywotności tytułu oraz wsparcie aktualizacjami zawartości.

Spółka aktualnie prowadzi zaawansowane rozmowy z potencjalnymi partnerami wydawniczymi.

Plany Rozwoju Spółki

Spółka skupia się na pracy nad **projektem Nightmare**, jednocześnie dalej zapewnia wsparcie techniczne Boti: Byteland Overclocked.

Spółka realizuje też zlecenia z kategorii **Work for Hire** i planuje dalej rozwijać ten aspekt działalności zwłaszcza w zakresie grafiki i animacji, celem dywersyfikacji źródeł przychodów.

Q1 2025

Q2 2025

2025/2026

H1 2026

2026/2027

2027/2028

2027/2028

Premiera Boti:
Byteland
Overclocked
na Konsolach

Wniosek o
upublicznienie
akcji Spółki na
rynku
NewConnect

Ogłoszenie
publiczne
projektu
"Nightmare"

Wydanie
wersji demo
projektu
"Nightmare"

Wydanie
projektu
"Nightmare"
Steam

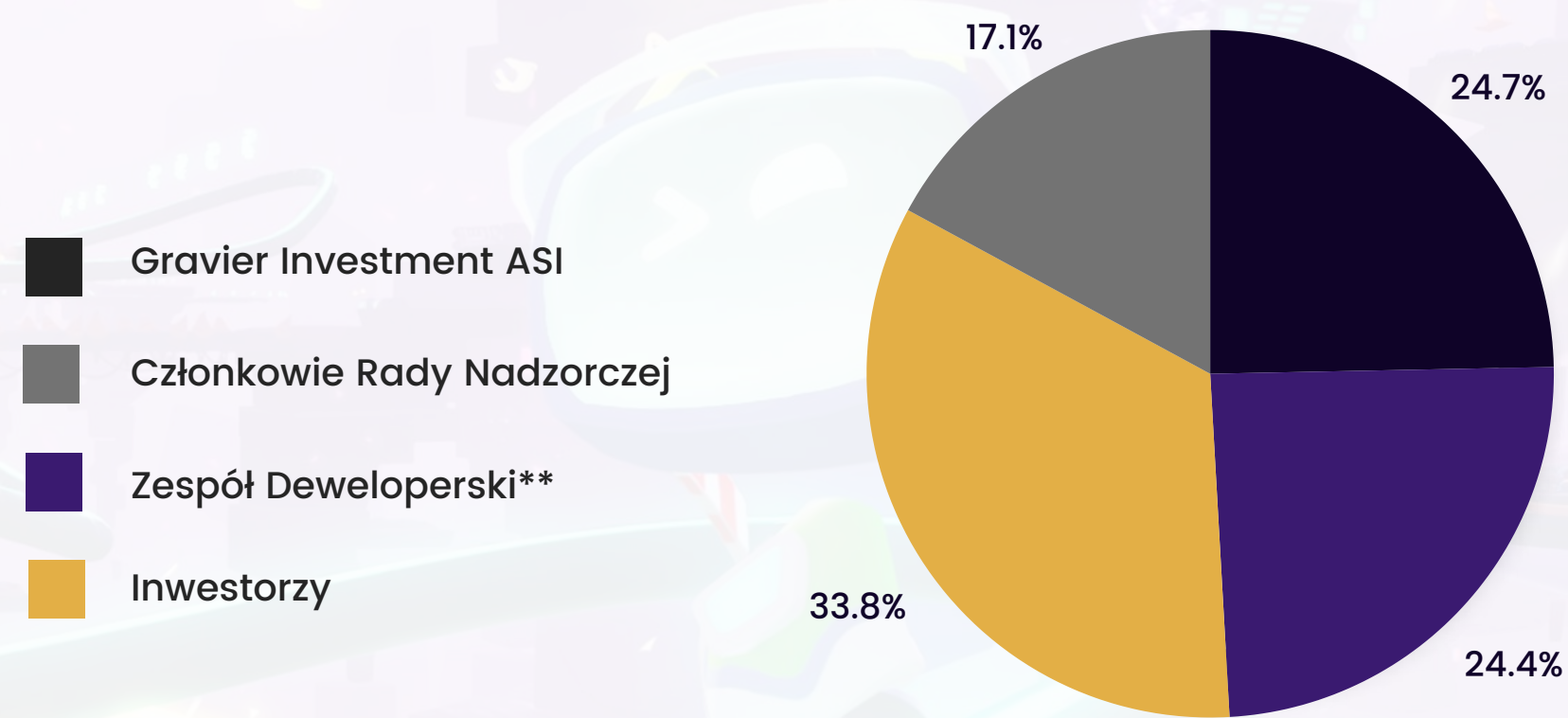
Aktualizacja
zawartości
o tryb New
Game+

Przygotowanie
prototypu
nowej
produkcji

Struktura Akcjonariatu*

Dnia 28 lutego 2025 roku Spółka oraz Gravier Investment ASI S.A. (GIASI) zawarły porozumienie wskazujące na zobowiązanie zapewnienia dodatkowego finansowania Spółki przez GIASI w przypadku pojawienia się zamiaru rozpoczęcia przez Spółkę prac nad nową grą, której realizacja nie byłaby możliwa do pokrycia wyłącznie środkami Purple Ray Studio S.A. Strony ustaliły kwotę finansowania nieprzekraczającą 2 mln PLN w okresie do 15 czerwca 2027 roku, przy czym w 2025 roku finansowanie nie przekroczy kwoty 750 tys. PLN. Strony ustaliły preferowany model finansowania jako oprocentowaną na warunkach rynkowych pożyczkę na okres do dokonania monetyzacji przyszłej gry lub objęcie przez GIASI akcji nowej emisji akcji Emitenta w ramach konwersji tej pożyczki wraz z narosłymi odsetkami. Finansowanie może zostać wypłacone w transzach. Dotychczas Emitent nie skorzystał z możliwości dodatkowego finansowania.

W ramach spółki z.o.o. przeprowadzona została seria podwyższeń kapitału zakładowego. Udziały obejmowane po cenie nominalnej stanowią akcje serii A Spółki Akcyjnej i nie zostaną objęte wnioskiem o wprowadzenie do obrotu na rynku NewConnect. W ramach akcji serii B, po przeliczeniu udziałów na akcje, 44 tys. akcji zostało objętych po cenie emisyjnej 8 PLN za akcję, a 978 tys. akcji po cenie 10 PLN za akcję. Ostatnia emisja 153 448 akcji serii C została przeprowadzona przy cenie emisyjnej równej 11 PLN (tożsama cena jak przy emisji akcji serii D). Zamiarem Emitenta jest objęcie wnioskiem o wprowadzenie do obrotu na ASO NewConnect akcji serii B, C oraz D, przy czym część akcji serii B ma zostać objęte umową lock-up.



*uwzględnia niezarejestrowane w KRS podwyższenie kapitału w drodze emisji akcji serii C

**w tym jeden członek Rady Nadzorczej

Wybrane dane finansowe

Na koniec 2024 roku suma bilansowa wyniosła **6,35 mln PLN** na co składały się głównie aktywa obrotowe, w tym zapasy (5,43 mln PLN), w których Spółka ewidencjonuje poniesione nakłady na produkcję gier.

Na dzień 28.02.2025 r. Spółka dysponowała środkami pieniężnymi w wartości **730 tys. PLN**.

Spółka finansuje aktywa poprzez kapitał własny (**4,1 mln PLN**) oraz dług oprocentowany w postaci pożyczek. Pożyczki na dzień Dokumentu Ofertowego stanowiły wartość **700 tys. PLN** i zostały udzielone przez Gravier Investment ASI S.A. (mogą one zostać przekonwertowana na akcje po cenie emisyjnej równej 11 PLN). Pozostałe pożyczki wykazane na dzień bilansowy w kwocie 385 tys. PLN zostały spłacone w marcu 2025 roku. W pozycji "inne" w zobowiązaniach wobec jednostek pozostałych, wykazano głównie wpłacone zaliczki na poczet przyszłych akcji serii C (emisja zakończona w styczniu 2025 roku).

Spółka na koniec 2024 roku osiągnęła przychody ze sprzedaży w kwocie **730,5 tys. PLN**, w tym ok. 610 tys. PLN ze sprzedaży debiutanckiej gry „Boti: Byteland Overclocked” w wersji na PC oraz ok. 120 tys. PLN z realizacji zleceń typu “work for hire”. Emitent w okresie produkcji aktywuje nakłady w bilansie na zapasach, a nie w kosztach działalności operacyjnej. Przy uwzględnieniu nakładów produkcyjnych średniomiesięczne nakłady finansowe Spółki wynoszą około **175–200 tys. PLN**.

Na koniec 2024 roku Spółka wykazała wynik netto w kwocie 402 tys. PLN. Wynik ten nie uwzględnia części kosztów produkcyjnych gry, które powinny być aktywowane proporcjonalnie do osiągniętych przychodów na wyniku danego okresu. Korekty danych finansowych zostaną dokonane w trakcie badania sprawozdania. W przyszłości realizowane przychody ze sprzedaży gry będą w pierwszej kolejności umniejszały wartość zapasów i pozostaną w korelacji z kosztami operacyjnymi aktywowanymi na wyniku do czasu pokrycia przychodami budżetu produkcyjnego. Standardową sytuacją w branży gamedev jest ponoszenie istotnych nakładów produkcyjnych wcześniej niż możliwe jest generowanie przychodów ze sprzedaży gry, zgodnie z realizowanym modelem wydawniczym.

Prezentowane dane finansowe nie były badane przez biegłego rewidenta.

Cele emisyjne

Cel emisyjny	Przewidywane nakłady	Planowany termin realizacji
Finansowanie produkcji projektu: "Nightmare"	4,1 mln PLN	2025 - 2026

W ramach emisji akcji serii D oferowanych jest od 100.000 do 372.730 akcji serii D, co przy cenie emisyjnej na poziomie 11,00 PLN za akcje (tożsamej co cena emisyjne akcji serii C), stanowi wpływ dla Spółki w kwocie od 1,1 mln PLN do ok. 4,1 mln PLN.

Próg dojścia emisji do skutku wynosi 1,1 mln PLN.

Emitent zaznacza, iż wskazany cel emisyjny może ulec zmianie zarówno w zakresie przewidywanych nakładów jak i terminu realizacji, jeżeli Zarząd Spółki zidentyfikuje inne inwestycje, które w sposób lepszy będą mogły przyczynić się do wzrostu wartości Spółki.

W przypadku braku pozyskania pełnej kwoty w drodze emisji akcji, Emitent rozważa inne formy sfinansowania inwestycji, w tym w szczególności w ramach zakresie finansowania dłużnego.

Oferta publiczna akcji serii D

Parametry oferty	
Liczba i seria akcji	Od 100.000 do 372.730 akcji zwykłych na okaziciela serii D
Cena	11,00 PLN
Udział w kapitale zakładowym i głosach na WZA*	Od 2,64% do 9,18%
Wycena Spółki przed ofertą*	40.583.928 PLN
Wartość oferty	Od 1.100.000 PLN do 4.100.030 PLN
Planowany przyszły rynek notowań	ASO NewConnect
Planowany termin złożenia wniosku na GPW	Q2 2025 rok

* Z uwzględnieniem niezarejestrowanego podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii C

Na podstawie uchwały Walnego Zgromadzenia Emitenta, w ramach Oferty Publicznej oferowanych jest do nabycia od 100.000 do 372.730 akcji serii D, po cenie emisyjnej równej 11,00 zł za akcję („Akcje Oferowane”, „Akcje”).

Zapis na Akcje można złożyć w Domu Maklerskim INC S.A. i opłacić go w sposób zgodny z zasadami przedstawionymi w rozdziale III pkt. 7 Dokumentu Ofertowego.

Zapis na Akcje Oferowane może zostać złożony jedynie za pośrednictwem DM INC, wyłącznie przez osobę, która zawarła z DM INC umowę o świadczenie usług maklerskich polegających na przyjmowaniu i przekazywaniu zleceń nabycia lub zbycia instrumentów finansowych. W celu zawarcia z DM INC umowy o świadczenie usług maklerskich przyjmowania i przekazywania zleceń nabycia lub zbycia instrumentów finansowych należy założyć i aktywować Konto Inwestora na Platformie Ofert Publicznych DM INC dostępnej pod adresem <https://platforma.dminc.pl> lub skontaktować się z DM INC pod adresem emisje@dminc.pl.

Szczegółowe zasady dystrybucji opisane zostały w rozdziale III pkt. 7 Dokumentu Ofertowego z dnia 10 marca 2025 r.

Harmonogram oferty	
10 marca 2025 r.	Publikacja Dokumentu Ofertowego
od 11 marca 2025 r. g. 10:00 do 14 kwietnia 2025 r. g. 16:00	Przyjmowanie zapisów na Akcje i wpłat w Ofercie Publicznej
Do 17 kwietnia 2025 r.	Przydział Akcji oraz podanie do publicznej wiadomości wyników Oferty Publicznej
Do 25 kwietnia 2025 r.	Ewentualny zwrot Inwestorom nadpłaconych kwot (w przypadku nadsubskrypcji)

Akcjonariat – Oferta publiczna akcji serii D

Aktualna struktura akcjonariatu Spółki* – objęcie 100.000 akcji serii D (próg dojścia emisji do skutku)

	Liczba akcji	Udział w kapitale	Liczba głosów	Udział w głosach
Gravier Investment ASI S.A.	912.000	24,07%	912.000	24,07%
Dawid Pałka - Członek RN	324.000	8,55%	324.000	8,55%
Karol Błażewski - Członek RN	304.000	8,02%	304.000	8,02%
Robert Baranowski -Prezes Zarządu	324.000	8,55%	324.000	8,55%
Kornelia Błażyńska - Wiceprezes Zarządu	368.000	9,71%	368.000	9,71%
Marcin Buchnajzer – Członek RN	164.000	4,33%	164.000	4,33%
Pozostali	1.293.448	34,13%	1.293.448	34,13%
Akcjonariusze serii D	100.000	2,64%	100.000	2,64%
Suma	3.789.448	100%	3.789.448	100%

Aktualna struktura akcjonariatu Spółki* – objęcie 372.730 akcji serii D (maksymalna liczba emitowanych akcji)

	Liczba akcji	Udział w kapitale	Liczba głosów	Udział w głosach
Gravier Investment ASI S.A.	912.000	22,45%	912.000	22,45%
Dawid Pałka - Członek RN	324.000	7,98%	324.000	7,98%
Karol Błażewski - Członek RN	304.000	7,48%	304.000	7,48%
Robert Baranowski -Prezes Zarządu	324.000	7,98%	324.000	7,98%
Kornelia Błażyńska - Wiceprezes Zarządu	368.000	9,06%	368.000	9,06%
Marcin Buchnajzer – Członek RN	164.000	4,04%	164.000	4,04%
Pozostali	1.293.448	31,83%	1.293.448	31,83%
Akcjonariusze serii D	372.730	9,18%	372.730	9,18%
Suma	4.062.178	100%	4.062.178	100%

* Z uwzględnieniem niezarejestrowanego na dzień Prezentacji Inwestorskiej podwyższenia kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii C

Wybrane czynniki ryzyka

Inwestorzy, którzy zamierzają podjąć decyzje inwestycyjne związane z papierami wartościowymi Spółki, powinni przeanalizować czynniki ryzyka, które zostały szczegółowo opisane w Dokumencie Ofertowym. Ziszczenie się dowolnego z nich, może mieć negatywny wpływ na działalność prowadzoną przez Spółkę i jej wyniki finansowe. Poniżej zamieszczono wybrane czynniki ryzyka.

Ryzyko związane z niezbadaniem przez biegłego rewidenta danych finansowych Spółki

Zamieszczone w Dokumencie Ofertowym dane finansowe poprzednika prawnego Emitenta, tj. Purple Ray Studio Sp. z o.o., za 2023 rok, jak i za 1-4 kw. 2024 roku, nie zostały zbadane przez biegłego rewidenta. Rejestracja przekształcenia Emitenta w spółkę akcyjną została zarejestrowana przez KRS w dniu 10.12.2024 r. Wskazuje się, że poprzednik prawny Spółki korzystał ze zwolnienia przysługującego jednostkom małym z art. 48 i 49 UoR. W związku z zamiarem ubiegania się o wprowadzenie akcji do obrotu na rynku NewConnect Emitent jest w trakcie sporządzania pełnego sprawozdania finansowego za rok 2024, które zostanie poddane badaniu przez biegłego rewidenta, jednak zaznacza się, że nie zostało ono zakończone na dzień sporządzenia Dokumentu Ofertowego. W związku z powyższym, nie można wykluczyć iż prezentowane w Dokumencie Ofertowym dane finansowe mogą rodzić ryzyko wystąpienia nieprawidłowości lub zniekształceń w stosunku do stanu rzeczywistego. Brak opinii biegłego rewidenta może skutkować zwiększonym ryzykiem błędów rachunkowych oraz potencjalnym negatywnym wpływem na wyniki finansowe w przyszłości z uwagi na potencjalne korekty historycznych danych finansowych lub zasad rachunkowości.

Ryzyko sposobu ujęcia przychodów ze sprzedaży gry i nakładów produkcyjnych na kontach księgowych

Zgodnie z przyjętą polityką (zasadami) rachunkowości Spółka ewidencjonuje nakłady poniesione na produkcję gry w pozycji zapasów w bilansie, dzięki czemu nie obciążają one kosztowo wyniku netto spółki w okresie produkcyjnym. Po premierze gry osiągnięte przychody ze sprzedaży standardowo powodują proporcjonalne obniżenie wartości zapasów i aktywację kosztów produkcji w rachunku wyników. Z uwagi na fakt, iż Spółka korzysta z usług wydawcy, przychody ze sprzedaży gry „Boti: Byteland Overclocked” zostały ujęte w latach 2023 i 2024 jako sprzedaż usług i nie umniejszyły wartości zapasów, co Zarząd Spółki identyfikuje jako błąd zapisów księgowych. Błąd został zidentyfikowany wraz z procesem sporządzania pełnego sprawozdania finansowego za rok 2024, które ma zostać poddane badaniu przez biegłego rewidenta, w związku z zamiarem ubiegania się o wprowadzenie akcji Spółki na rynek NewConnect. Łączny budżet gry wyniósł 3,5 mln PLN co widnieje do dnia 31.12.2024 roku w pełnej wartości na zapasach. Narastająco od daty premiery przychody ze sprzedaży gry wyniosły ok. 730 tys. PLN, co zostało zaewidencjonowane jako przychód na sprzedaży w rachunku zysków i strat, przy jednoczesnym braku aktywacji kosztów o współmiernej wartości i zmniejszaniu wartości zapasów w bilansie. Gdyby przychody ze sprzedaży gry umniejszyły wartość zapasów, wynik finansowy Spółki na koniec 2024 roku byłby mniejszy odpowiednio o ok. 610 tys. PLN (przychód ze sprzedaży gry w 2024 roku). Spółka wykazałaby w takim wypadku w 2024 r. stratę netto na poziomie około 100-200 tys. PLN, a nie jak obecnie zysk netto w kwocie 402 tys. PLN. W przypadku, gdyby Zarząd nie zidentyfikował błędu księgowego, kontynuacja takiego sposobu księgowania rodziłaby ryzyko dokonywania odpisów wartości produkcji gry proporcjonalnie do realizowanych przychodów każdorazowo na koniec roku obrotowego, a nie tak jak to powinno być wykonywane systematycznie w ciągu roku obrotowego. W opinii Zarządu Spółki takie podejście księgowe mogłoby rodzić mylne wrażenie, iż gra „Boti: Byteland Overclocked” nie sprzedała się w zakładanych ilościach umożliwiających minimum pokrycie nakładów produkcyjnych, w związku z czym celem Zarządu Spółki będzie dostosowanie zapisów księgowych do stanu rzeczywistego wraz z badaniem sprawozdania finansowego za rok 2024. Istnieje ryzyko, iż zmiany w sposobie księgowania nie zostaną wprowadzone z uwagi na potencjalnie inne stanowisko biegłego rewidenta, podczas badania sprawozdania finansowego za rok 2024, w związku z czym w przyszłości może zrodzić się konieczność odpisu wartości zapasów w pełnej wartości 3,5 mln PLN, lub odpisów o innej wartości, zgodnie z oczekiwaniami biegłego rewidenta. Zarząd Spółki zwraca uwagę na fakt, iż gra „Boti: Byteland Overclocked” jest typem produkcji, kierowanym szczególnie na konsole z uwagi na jej mechaniki i oprawę wizualną. Premiera gry w wersji konsolowej miała miejsce w 1 kw. 2025 roku, a pierwszy raport sprzedażowy (a co za tym idzie przychody ze sprzedaży) będzie dostępny w 2 kw. 2025 r.

Wybrane czynniki ryzyka

Ryzyko związane z brakiem sukcesu gry „Nightmare”

Na dzień sporządzenia Dokumentu Ofertowego Emitent prowadzi prace nad swoją drugą autorską grą wideo występującą pod roboczym tytułem „Nightmare”, której premiera planowana jest na przełom 2026 i 2027 roku. Obecnie projekt znajduje się na etapie produkcji – wersji Vertical Slice, a zaawansowanie prac wynosi 35%. Spółka poniosła do dnia 31.12.2024 r. nakłady na jej produkcję w wysokości 1,9 mln PLN. Gra nie posiada jeszcze profilu na platformie Steam, co uniemożliwia ocenę potencjalnego zainteresowania zarówno na rynku krajowym, jak i międzynarodowym. Do czynników mogących wpłynąć na negatywne opinie użytkowników należą m.in. niedopracowana fabuła, grafika lub mechanika rozgrywki, co w efekcie może prowadzić do rozczarowania graczy. Sukces finansowy Emitenta w dużej mierze zależy od powodzenia sprzedażowego tej produkcji. Na obecną chwilę nie podjęto działań marketingowych ze względu na odległy termin premiery. Dodatkowym czynnikiem ryzyka jest ograniczona rozpoznawalność Spółki w branży gier, co może skutkować niskim zainteresowaniem zarówno ze strony konsumentów, jak i potencjalnych inwestorów. Mimo tych wyzwań, doświadczenie zdobyte przy premierze debiutanckiego tytułu „Boti: Byteland Overclocked” umożliwi Emitentowi skuteczniejsze planowanie i realizację działań promocyjnych dla nowej produkcji we współpracy z przyszłym wydawcą. Warto również podkreślić, że zespół Spółki składa się z doświadczonych specjalistów branżowych, co zwiększa jej potencjalną konkurencyjność na rynku. Ponadto znaczącym akcjonariuszem spółki jest Gravier Investment ASI S.A., który posiada wiedzę i doświadczenie w branży gamedev, z uwagi na zaangażowanie kapitałowe w innych spółkach z tego rynku. Niespełnienie oczekiwań graczy wobec gry może negatywnie wpłynąć na wizerunek Spółki oraz poziom zainteresowania zarówno „Nightmare”, jak i przyszłymi projektami. Nieosiągnięcie zakładanych wyników sprzedaży może mieć niekorzystny wpływ na sytuację finansową Emitenta oraz realizację jego planów rozwojowych. Ponadto, niepowodzenie nowego tytułu może ograniczyć możliwość nawiązania współpracy z kluczowymi podmiotami sektora gamingowego w przyszłości, zwłaszcza w zakresie wydawniczym.

Ryzyko związane ze współpracą z Gravier Investment ASI S.A.

Dnia 30 listopada 2021 roku w Krakowie została zawarta umowa inwestycyjna pomiędzy Gravier Investment ASI S.A. (fundusz) z siedzibą w Krakowie (znaczącym akcjonariuszem Emitenta), a Karolem Błazewskim (Członkiem Rady Nadzorczej Spółki), Dawidem Pałką (Członkiem Rady Nadzorczej Spółki), Robertem Baranowskim (Prezesem Zarządu Spółki), Kornelią Błażyńską (Wiceprezesem Zarządu Spółki), Łukaszem Motylem oraz Marcinem Buchnajzerem (Członkiem Rady Nadzorczej Spółki), w przedmiocie zawiązania spółki w celu realizacji wspólnego przedsięwzięcia polegającego na zawiązaniu spółki i jej prowadzeniu, rozwoju gry („Boti”), a następnie dokonania jej komercjalizacji oraz przeniesienia przez twórców wersji demo gry „Boti” autorskich praw majątkowych w celu jej rozwoju w ramach spółki. W wyniku wskazanej umowy zawiązano spółkę Purple Ray Studio sp. z o.o., a strony umowy zostały jej współnikami. Opisywana umowa została zawarta na okres 5 lat bez możliwości jej przedterminowego zakończenia. W związku z powyższym, nie można wykluczyć iż posiadanie przez Gravier Investment ASI S.A. znaczącego udziału w kapitale zakładowym i głosach na WZA oraz zasiadanie przez Prezesa Zarządu funduszu oraz Członka Rady Nadzorczej funduszu w Radzie Nadzorczej Emitenta, może wpływać na m.in. ograniczoną swobodę decyzyjną Zarządu Spółki w prowadzeniu działalności operacyjnej oraz podejmowaniu decyzji dotyczących rozwoju obecnych i przyszłych projektów. Dodatkowo, istnieje ryzyko wystąpienia konfliktu interesów pomiędzy funduszem a Spółką zwłaszcza w zakresie podziału zysków, strategii rozwoju czy decyzji dotyczących przyszłych inwestycji. Należy jednak zaznaczyć iż ze względu na długoletnie relacje biznesowe pomiędzy funduszem a Spółką, ryzyko wystąpienia konfliktu interesów, niewywiązania się z zawartej umowy lub złamania jej postanowień jest znikome, z uwagi na fakt obustronnego zaangażowania w celu osiągnięcia sukcesu komercyjnego i biznesowego Emitenta. Dnia 28 lutego 2025 roku Spółka oraz Gravier Investment ASI S.A. (GIASI) zawarły porozumienie wskazujące na zobowiązanie zapewnienia dodatkowego finansowania Spółki przez GIASI w przypadku pojawienia się zamiaru rozpoczęcia przez Spółkę prac nad nową grą, którego realizacja nie byłaby możliwa do pokrycia wyłącznie środkami Purple Ray Studio S.A. Strony ustaliły kwotę finansowania nieprzekraczającą 2 mln PLN w okresie do 15 czerwca 2027 roku, przy czym w 2025 roku finansowanie nie przekroczy kwoty 750 tys. PLN. Strony ustaliły preferowany model finansowania jako oprocentowaną na warunkach rynkowych pożyczkę na okres do dokonania monetyzacji przyszłej gry lub objęcie przez GIASI akcji nowej emisji akcji Emitenta w ramach konwersji tej pożyczki wraz z narosłymi odsetkami. Finansowanie może zostać wypłacone w transzach. Na dzień sporządzenia Dokumentu Ofertowego Emitent nie skorzystał z tej możliwości dodatkowego finansowania. Porozumienie ma na celu zapewnienie Spółce dodatkowego finansowania w przypadku zaistnienia takiej potrzeby. Nie można wykluczyć jednak ryzyka, że GIASI w momencie podjęcia przez Spółkę decyzji o wykonaniu porozumienia, nie będzie dysponowało wolnymi środkami pieniężnymi, które fundusz mógłby przekazać Emitentowi w formie pożyczki. W przypadku realizacji ryzyka Spółka może być zmuszona poszukać innych źródeł finansowania.

Wybrane czynniki ryzyka

Ryzyko związane ze sprzedażą gry „Boti: Byteland Overclocked”

Dnia 15 września 2023 roku miała miejsce premiera gry „Boti: Byteland Overclocked” na platformie Steam. Budżet tytułu w wersji na PC i konsole opiewał na kwotę 3,5 mln PLN (według stanu na koniec 2024 roku), który Spółka pokryła samodzielnie. Na koniec 2024 roku zaewidencjonowane przychody ze sprzedaży tytułu w wersji na PC (od dnia premiery) wyniosły niespełna 730 tys. PLN. Prezentowane dane finansowe nie były badane przez biegłego rewidenta. W związku z powyższym istnieje ryzyko, iż w przyszłości sprzedaż gry nie osiągnie przychodów pozwalających na pokrycie kosztów jej wytworzenia, co może spowodować konieczność dokonania odpisu jej wartości ze stanu zapasów i wykazania kosztów w rachunku wyników. Zarząd Emitenta wskazuje, że w 1 kw. 2025 roku gry została wydana w wersji na konsolę, co w jego opinii powinno pozytywnie wpłynąć na generowane przychody ze sprzedaży tego tytułu. Pierwsze przychody ze sprzedaży gry w wersji na konsolę będą ewidencjonowane w 2 kw. 2025 r.

Ryzyko wystąpienia podaży akcji poprzednich emisji obejmowanych po niższej cenie

Dnia 5 listopada 2024 roku na podstawie uchwały nr 03/11/2024 zaprotokołowanej aktem notarialnym Rep. A nr 10623/2022 z NZW poprzednika prawnego Emitenta (Purple Ray Studio sp. z o.o.) w sprawie przekształcenia Spółki w spółkę akcyjną. W par. 3 ustalono wysokość kapitału zakładowego w kwocie 353.600,00 zł, który dzieli się na 3.536.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A (2.514.000 sztuk) i B (1.022.000 sztuk) o wartości nominalnej 0,10 zł, który objęli dotychczasowi wspólnicy Spółki. Kapitał zakładowy został zarejestrowany w KRS dnia 10 grudnia 2024 roku. W ramach spółki z.o.o. przeprowadzona została seria podwyższeń kapitału zakładowego w drodze emisji udziałów. Udziały obejmowane po cenie nominalnej stanowią akcje serii A spółki akcyjnej i nie zostaną objęte wnioskiem o wprowadzenie do obrotu. W ramach akcji serii B, po przeliczeniu udziałów na akcje, 44 tys. akcji zostało objętych po cenie emisyjnej 8 PLN za akcję, a 978 tys. akcji po cenie 10 PLN za akcję. Po przekształceniu Spółki w spółkę akcyjną przeprowadzona została emisja akcji serii C w drodze subskrypcji prywatnej, z pozbawieniem dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru w całości, na podstawie imiennie zawartych umów objęcia akcji. W ramach oferty objętych zostało 153.448 akcji, po cenie emisyjnej równej 11 PLN każda akcja, opłaconych przelewem bankowym przez 14 osób fizycznych niepowiązanych z Emitentem. Podwyższenie kapitału nie zostało zarejestrowane przez Sąd na dzień sporządzenia Dokumentu Ofertowego. W ramach bieżącej oferty publicznej akcji serii D oferowanych jest nie mniej niż 10.000,00 zł i nie więcej niż 37.273,00 zł, poprzez emisję nie mniej niż 100.000 i nie więcej niż 372.730 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł i cenie emisyjnej 11,00 zł każda akcja. Spółka planuje w 2025 roku złożyć wniosek o wprowadzenie do obrotu akcji serii B, C oraz akcji nowej emisji serii D na rynku NewConnect. Część akcji obejmowanych po cenie niższej niż 11 zł na akcje, część akcji serii B, ma zostać objęte umową lock-up przed ich upublicznieniem w obrocie ASO NewConnect. Istnieje ryzyko, iż umowy lock-up na część akcji tańszych nie zostaną zwarte, przez co wystąpi podaż akcji poprzedniej emisji na rynku wtórnym (rynek NewConnect) obejmowanych po niższej cenie emisyjnej niż cena emisyjna akcji serii C i D i tym samym spowoduje obniżenia kursu notowań.

Ryzyko związane z inwestowaniem w akcje nienotowane

Emitent wskazuje, że do momentu wprowadzenia akcji serii D Inwestorzy ponoszą ryzyko związane z ograniczeniami w zakresie możliwości zbycia akcji. Akcje serii D będą notowane w obrocie zorganizowanym na rynku NewConnect dopiero po przejściu procedury wprowadzenia do obrotu przez GPW w Warszawie. Emitent planuje złożyć stosowny wniosek w 2025 roku. Zarząd Spółki wskazuje, że działając w najlepiej pojętym interesie inwestorów Spółki, wprowadzenie akcji Emitenta do obrotu może się przedłużyć w czasie i uzależnione jest również od czynników zewnętrznych, niezależnych od Emitenta m.in. sytuacji geopolitycznej oraz koniunktury rynkowej.



PURPLE RAY
STUDIO

Dziękujemy za uwagę

W razie dodatkowych pytań dotyczących działalności Spółki zapraszamy do kontaktu z Nami:

- biuro@purpleray.studio

W przypadku pytań związanych z Ofertą Publiczną zapraszamy do kontaktu z Domem Maklerskim INC S.A.:

- platforma@dminc.pl
- +48 61 845 5000



Niniejszy materiał ma charakter wyłącznie reklamowy i informacyjny oraz nie stanowi podstawy do podjęcia decyzji o objęciu akcji Purple Ray Studio S.A. Dokument Ofertowy sporządzony w związku z ofertą publiczną akcji Purple Ray Studio S.A. jest jedynym prawnie wiążącym dokumentem zawierającym informacje o spółce oraz ofercie publicznej. Zapoznaj się z treścią Dokumentu Ofertowego i opisanymi tam czynnikami ryzyka. Dokument Ofertowy jest dostępny na stronie <https://purpleray.studio/> oraz <https://platforma.dminc.pl/>.