



Pionier developmentu gier

dedykowanych technologii VR

NEWSLETTER



SIERPIEŃ 2021



Szanowni Akcjonariusze,

oddajemy w Wasze ręce najnowszy newsletter Carbon Studio.

Minione miesiące były dla nas bardzo pracowite i upłynęły pod hasłem aktywnych działań związanych ze zbliżającą się premierą naszej największej w historii studia produkcji Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall. W marcu br. zaprezentowaliśmy filmowy zwiastun projektu. Aktualnie testujemy grę. Premiera projektu, po zakończonej weryfikacji nastąpi w czwartym kwartale br.

W ostatnich miesiącach osiągnęliśmy zysk ponad 1 mln USD ze sprzedaży The Wizards na Oculus Quest, a nasz drugi tytuł, The Wizards - Dark Times zadebiutował na platformie HTC Viveport w usłudze Infinity oraz na Oculus Quest. W niespełna dwie doby odzyskaliśmy koszty produkcji tytułu na gogle Facebooka.

Chcemy również poinformować, że szacunkowe przychody netto w Q2 w 2021 r. osiągnęły ok. 1,7 mln zł. Dało to wzrost o około 108% w porównaniu do II kwartału 2020 r. Wypracowane wyniki utwierdzają nas w przekonaniu jak dynamicznie rozwija się spółka i że podejmowane działania są właściwe. Liczymy, że premiera naszego największego projektu przyczyni się do jeszcze lepszych wyników Grupy.

Liczymy, że efekty naszej dalszej pracy będą równie owocne i satysfakcjonujące graczy.

Zachęcamy do lektury!

Carbon Studio SA to pionier na polskim i europejskim rynku w dziedzinie developmentu gier dedykowanych technologii VR. Spółka powstała w 2015 r. z inicjatywy Aleksandra Cabana, Karoliny Koszuty i Błażeja Szaflika. Podstawową działalnością spółki jest tworzenie i wydawanie gier wideo na platformy wszystkich liczących się producentów VR i AR: Oculus, HTC, PlayStation VR, Microsoft VR, Xiaomi VR, a także komputery PC i konsole. Carbon Studio ma status dewelopera i wydawcy Sony PlayStation i Microsoft Xbox. Od początku swojego istnienia spółka współpracuje z Valve, HTC Vive, Oculus / Facebookiem, Epic Games, Razer, NVidia, Xiaomi oraz innymi czołowymi dostawcami sprzętu i technologii.

Carbon Studio jest autorem świetnie ocenianej gry The Wizards

(80/100 pkt na Metacritic i 83 proc. pozytywnych komentarzy na platformie Steam). We wrześniu 2019 studio podpisało umowę licencyjną na produkcję gry komputerowej z wiodącym wydawcą miniatur i gier bitewnych, Games Workshop. Carbon Studio stworzy grę przeznaczoną na wszystkie główne platformy VR, osadzoną w uniwersum Warhammer: Age of Sigmar, które stanowi podstawę kilkudziesięciu książek oraz gier komputerowych i karcianych. Premiera tytułu została zaplanowana jest na Q4 2021 roku.

Od grudnia 2019 r. spółka jest notowana na rynku New-Connect. Jeszcze w tym roku Carbon Studio zamierza przenieść akcje spółki na rynek główny GPW.



carbon
studio

Wyniki finansowe

Carbon Studio

Szacunkowe wyniki finansowe za Q2 2021

Q2 r. Carbon Studio szacuje, że zamknie historycznymi wynikami. W tym okresie spółka wypracowała 1,7 mln zł szacunkowych przychodów netto ze sprzedaży. Dało to spółce dwukrotny wzrost wyniku w porównaniu do Q2 2020. Na wyniki firmy miały wpływ premiery, wzmocnione kampanie marketingowe i rozszerzenie współpracy ze strategicznymi partnerami – HTC i Oculus.

Wyniki finansowe za Q1 2021

W I kwartale br. Carbon Studio wypracowała prawie 875 000 zł szacunkowych przychodów netto ze sprzedaży. Dało to 93 % wzrost w porównaniu do analogicznego okresu w 2020 roku.

Co nowego?

Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall

Tak jak było wspomniane na początku dokumentu, Carbon Studio testuje swoją największą grę pt. Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall. Obecnie tytuł jest w procesie weryfikacji zgodności ze światem Warhammera. Premiera projektu, po zakończonej weryfikacji nastąpi w Q4 br. Gra w pierwszej kolejności zadebiutuje na platformach Oculus i Steam.

Więcej na:

[Carbon Studio testuje swój najważniejszy projekt - Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall \(comparic.pl\)](#)

Co działo się wcześniej?

W czerwcu Carbon Studio udostępniło graczom najnowszy zwiastun gry. Podczas wydarzenia studio zbierało także zapisy do zamkniętej wersji beta.

Więcej na:

[Coraz bliżej premiery Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall Carbon Studio zaprezentowało najnowszy zwiastun projektu i rozpoczęło zapisy do beta testów | FXMAG INWESTOR](#)

W marcu spółka zaprezentowała filmowy zwiastun gry

Premiera pełnej wersji tytułu na platformach Oculus i Steam planowana jest w Q4 br.

Tytuł powstaje na licencji brytyjskiej firmy, Games Workshop. Gra będzie dostępna w kilku wersjach językowych.

Więcej na:

[Carbon Studio zaprezentowało nowy zwiastun Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall | StrefaInwestorow.pl](#)



The Wizards

W kwietniu br. sprzedaż pierwszej części The Wizards z portfolio produkcyjnego Carbon Studio przekroczyła 1 mln USD brutto na platformie Oculus Quest. Jednocześnie tytuł od daty premiery nabyło ponad 200 tys. użytkowników.

Więcej na:

[Carbon Studio: Sprzedaż gry The Wizards na Oculus Quest przekroczyła 1 mln USD – Inwestycje.pl](#)

The Wizards Dark Times

W maju The Wizards Dark Times – osobny tytuł z portfolio produkcyjnego Carbon Studio – zadebiutował na platformie Oculus Quest w cenie 24,99 USD. Wcześniej gra była dostępna w wersji PC, Oculus Rift, Valve Index oraz HTC Vive.

Więcej na:

[Carbon Studio: The Wizards Dark Times debiutuje w wersji na Oculus Quest | StrefaInwestorow.pl](#)

Co więcej, w niespełna 48 godzin od premiery sprzedaż zwróciła koszty produkcji na gogle Facebooka – Oculus Quest oraz Oculus Quest2.

The Wizards Dark Times to intuicyjna i immersyjna rozgrywka, w której gracz rzuca zaklęcia za pomocą gestów rąk czarodziejów z krainy Meliora. Fabuła obejmuje podróż w czasie, epickie bitwy i bogatą historię.

Wkrótce Carbon Studio planuje wzbogacić wersję na gogle VR o dodatki, które zostały już zaimplementowane w wersji PC VR.

The logo for 'The Wizards' is displayed in a golden, serif font against a dark, textured background. The word 'THE' is smaller and positioned above 'WIZARDS'.

Więcej na:

[Carbon Studio: Sprzedaż gry The Wizards: Dark Times pokryła koszty produkcji – Inwestycje.pl](#)



Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall

Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall to strategiczna gra osadzona w Uniwersum Warhammer, które powstaje jest na podstawie kilkudziesięciu książek, gier komputerowych i karcianych.

Budżet gry wynosi ok. 2,1 mln zł.

Tempestfall to pierwszy projekt z uniwersum Warhammera – Age of Sigmar, który będzie osadzony w technologii wirtualnej rzeczywistości.

**IRON
VR**

Spółka zależna Carbon Studio. Studio powstało w celu tworzenia mniejszych gier (na własnych IP) opartych o zaawansowany koncept rozgrywki oraz przenoszenie gier innych producentów do wirtualnej rzeczywistości. Spółka zakłada produkcję kilku gier rocznie. Działalność Iron VR SA jest i będzie finansowana ze środków pochodzących od zewnętrznych partnerów. Jednym z akcjonariuszy spółki jest Carbon Studio SA, które posiada 43,9 % akcji Iron VR SA, a udział w głosach na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Iron VR SA wynosi 61 %. W skład akcjonariatu spółki wchodzi także notowane na NewConnect Movie Games, które posiada 10 % akcji spółki. Iron VR SA planuje zadebiutować na rynku NewConnect w 2021 roku.

Holy Chick!

Iron VR, spółka zależna Carbon Studio 30 marca br. wprowadziła do sprzedaży pierwszy autorski tytuł *Holy Chick!* w trybie Early Access.

Holy Chick! to rozgrywka przygodowa, która przenosi graczy do post-apokaliptycznego świata zdominowanego przez monstrualne kurczaki. Zadaniem gracza jest dotarcie na Księżyc, do którego przybliży go poprawne rozwiązywanie łamigłówek.

Cenę Holy Chick! ustalono na 2,99 USD.

Więcej na:

[Carbon Studio testuje swój najważniejszy projekt - Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall \(comparic.pl\)](#)

The Wizards Dark Times

Mechanika The Wizards - Dark Times opiera się na przywoływaniu czarów poprzez intuicyjny i immersyjny system rzucania zaklęć za pomocą gestów rąk. Gracz odbędzie podróż w czasie, weźmie udział w epickich bitwach i zgłębi historię krainy Meliora.

Gra dostępna jest w wersji PC, Oculus Rift, Valve Index, HTC Vive oraz na Oculus Quest i Oculus Quest2.



Współpraca z Movie Games

Iron VR już niebawem zrealizuje projekt erotycznego horroru psychologicznego Lust for Darkness w wersji VR. Wkrótce spółka ogłosi datę premiery najnowszej odsłony gry. Podczas rozgrywki, gracz zmierzy się ze światem pokus, w którym erotyzm przeplata się z okultyzmem. Do jego zadań należeć będzie odkrycie tajemnic obiektu i Lusst'ghaa. Wydawcą i producentem gry inspirowanej dziełami Lovecraft' a, jest notowana na NewConnect spółka Movie Games.

Premiera tytułu w wersji na PC VR planowana jest jeszcze w tym roku.

Więcej na:

[Iron VR przeniesie Lust for Darkness do wirtualnej rzeczywistości \(gamereactor.pl\)](https://gamereactor.pl)

Na koniec ciekawostka

7 lipca przedstawiciele Carbon Studio oraz Iron VR wzięli udział w specjalnym wydarzeniu dedykowanym tematyce wirtualnej rzeczywistości. Konferencja Virtual Reality Day dotyczyła wykorzystania technologii VR, MR i AR na rynku gier oraz w przemyśle. Event cieszył się bardzo dużym zainteresowaniem. Udział wzięło łącznie 11 przedstawicieli polskiego rynku VR/AR. Ekspert przedstawili m.in. szanse rynku VR oraz omówili przewagi gier VR nad standardowymi produkcjami.

Rynek VR zmienia się bardzo dynamicznie. Powstało wiele nowych tytułów, które mogą przyciągnąć nowych użytkowników, jakość sprzętu cały czas się poprawia - zwraca uwagę Aleksander Caban, członek zarządu Carbon Studio.

Więcej w poniższym materiale wideo - zachęcamy od obejrzenia:

<https://www.facebook.com/InnerValueIR/videos/239313611369638>

Więcej w poniższym materiale wideo - zachęcamy od obejrzenia:

<https://www.facebook.com/watch/?v=910480916517539>

Szanse dla VR/AR są dość obiecujące. (...) Jesteśmy pewni przyszłości VR jak i AR, ale by te technologie wkroczyły do mainstreamu to niestety, ale musimy jeszcze trochę poczekać - podsumowuje.



Więcej o Virtual Reality Day:

[Virtual Reality Day, czyli konferencja poświęcona wirtualnej rzeczywistości na rynku gier i nie tylko \(strefainwestorow.pl\)](#)

[Sprzedaż Oculus Quest i Holo Lens oraz potencjał technologii w e-commerce nakręca rozwój VR/MR i AR - relacja z Virtual Reality Day \(strefainwestorow.pl\)](#)

Dziękujemy

za uwagę



**carbon
studio**

Zobacz także:

[Carbon Studio zwiększyło przychody o ok. 108% r/r do 1,7 mln zł w II kw. 2021 r. \(wyborcza.biz\)](#)

[Carbon pracuje nad nowymi rozwiązaniami i projektami - x.ISBtech](#)

[Carbon Studio rozpocznie proces przejścia na GPW z NC w III kwartale - Forsal.pl](#)

<https://www.rp.pl/CYFROWA-Biznes/306299857-Warhammer-i-Muminki-polskie-studia-siegaja-po-swiatowehity.html>

[Carbon Studio: Sprzedaż gry 'The Wizards: Dark Times' pokryła koszty produkcji - Stooq](#)

https://www.youtube.com/watch?v=UXOL_fvjR8E

[Coraz bliżej premiery Warhammer Age of Sigmar: Tempestfall Carbon Studio zaprezentowało najnowszy zwiastun projektu i rozpoczęło zapisy do beta testów | FXMAG INWESTOR](#)

[Carbon Studio zwiększyło przychody o ok. 30% r: r do ok. 2,7 mln zł w 2020 r. - Forsal.pl](#)

[Carbon Studio w niespełna 48 godz. odzyskało koszty produkcji The Wizards: Dark Times - BiznesRadar.pl](#)

Zachęcamy

do kontaktu

Siedziba:

ul. Brzozowa 30/7 | 41-506 Chorzów | Polska
IR@carbonstudio.pl

Siedziba produkcyjna:

ul. Nasyp 6 | 44-100 Gliwice | Polska
IR@carbonstudio.pl