



Rok 2021

- Zmiana strategii firmy BeardedBrothers.Games S.A. na produkcje gier typu AA (budżety 1 mln euro+),
- Kampania na Kickstarterze w spółce zależnej Spellarena produktu Never Ending Dungeon. Sprzedane w przedsprzedaży za 1,7 mln zł dla ponad 6000 klientów.
- Pozyskanie wydawcy na nowy projekt. Projekt realizowany jest w ramach spółki celowej w której akcjonariuszami są BeardedBrothers.Games S.A. oraz uznany niemiecki wydawca Toplitz Productions.
- Dematerializacja i wydanie akcji spółki,
- Rozpoczęcie emisji akcji w BeardedBrothers.Games S.A. na kwotę 1,2 mln zł po wycenie wyższej niż emisja na FindFunds.

Rok 2022

- Premiera gry Biker Garage na Nintendo Switch przez wydawcę Pinapple Works, w przeciągu miesiąca-dwóch premiery na Xbox i PS4.
- Przeprowadzka do nowego biura i zwiększenie zespołu we wszystkich spółkach w które zaangażowane jest BeardedBrothers.Games S.A. do prawie 40 osób, trwają rekrutację na kilka nowych stanowisk.
- Bezproblemowa współpraca z wydawcą (Toplitz Productions), przygotowanie do wypuszczenia technicznego dema,
- Premiera gry Shipwreck Escape z Raccoons Studio przez zagranicznego wydawcę Ocean Media na Nintendo Switch, czekamy jeszcze na premierę na PS5,
- Podpisanie umowy wydawniczej na Nintendo Switch i PS5 w Raccoons Studio z zagranicznym wydawcą Ocean Media
- Rozpoczęcie emisji udziałów w Spellarenie na wycenie 17,5mln zł potwierdzonej na bazie wyników przez rzeczoznawcę; zaplanowane pozyskanie 2,3 mln zł do grupy.
- Rozpoczęcie zmian w projekcie Underground Garage zarekomendowane przez potencjalnego wydawcę (cel to pozyskanie finansowania od wydawcy i inwestorów na 4,5 mln zł).
- Zamknięcie emisji w BeardedBrothers.Games S.A., finalizowanie dokumentu informacyjnego.
- Premiera gry mobilnej Anthill Takeover
- Tworzenie gry mobilnej typu hyper casual z uznanym zagranicznym wydawcą Ubisoft Mobile,
- Rozpoczęcie projektu gry mobilnej Drag Mechanic Simulator na bazie gier Biker Garage i Underground Garage.