

Strategia rozwoju True Games Syndicate S.A. na lata 2022 r. - 2024 r.

True Games Syndicate S.A. („Spółka”, „Emitent”) jest spółką prowadzącą działalność na rynku gier wideo oraz specjalizującą się w produkcji gier na różne platformy, tj. gier na komputery PC oraz gier na konsole (Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One).

Spółka jest producentem gier sprzedawanych w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, w szczególności Steam, Playstation Store, Xbox Store oraz Nintendo Store, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie.

True Games Syndicate S.A. buduje portfolio realistycznych produkcji bazujących na grach symulacyjnych z widoku FPP (perspektywa pierwszej osoby). Koncentruje się na produkcji tzw. symulatorów, w tym ukierunkowanych na grach o tematyce ulicznej, przestępczej oraz kryminalnej, gdzie jego produkcje będą tworzyć większe uniwersum własnych tytułów dzięki czemu gracze odczują synergię pomiędzy poszczególnymi tytułami.

Spółka realizuje wszystkie produkcje przy uwzględnieniu informacji zwrotnej od graczy, aby wydłużyć wsparcie dla projektu przez platformy dystrybucyjne i wydawców oraz aby w pełni na każdym etapie uwzględniać uwagi użytkowników i dostosowywać ostateczny produkt do oczekiwań nabywców.

Tworzenie portfolio gier wokół tej samej tematyki, często połączonych fabułą, miejscami oraz postaciami lub wyróżniającymi się obiektami, pozwoli na osiągnięcie wielu efektów synergii m. in. możliwość wykorzystania podobnych lub tych samych rozwiązań technologicznych (dla przykładu technologia motion capture wykorzystana do odwzorowania jak najbardziej realistycznych ruchów postaci takich jak walka wręcz lub pole dance), budowanie wspólnej dla wielu gier społeczności graczy.

Głównymi filarami realizacji ww. strategii Spółki są:

- produkcja gier tzw. „symulatorów” stanowiących rodzaj gry komputerowej, której zadaniem jest imitacja wrażenia różnych doznań, jakie człowiek zaznaje w codziennej rzeczywistości. Gry będą opierały się na tematyce „ulicznej”,
- wydawanie gier na rynku globalnym, na platformach cyfrowych.

W celu realizacji strategii Spółka rozwijać będzie kadrę produkcyjną, sukcesywnie wraz z wdrażaniem do produkcji kolejnych tytułów.

Zamiarem Emitenta jest realizacja średnio budżetowych projektów z budżetem w przedziale ok.500 tys zł - 1 mln zł, w tym część w modelu współfinansowania z inwestorami zewnętrznymi na zasadzie project finance. Emitent jednak nie wyklucza możliwości przekroczenia wskazanego budżetu, jeśli

istnieją uzasadnione przypuszczenia co do pozytywnego wpływu na spodziewany potencjał komercyjny gry lub szybkość wydania pierwszych tytułów przez Emitenta.

Zgodnie z przyjętą strategią, wydawanie gier na PC odbywać się będzie we współpracy z istotnym akcjonariuszem Spółki – Movie Games S.A. oraz przy ewentualnym wsparciu lokalnych wydawców na rynku chińskim. W procesie marketingu na etapie preprodukcji, produkcji i wydawania gier wykorzystane zostaną różne kanały marketingu internetowego, w tym social media, a także cross promocja z innymi produktami w grupie kapitałowej Movie Games S.A. oraz z partnerami spoza grupy. W celu wydłużenia okresu komercjalizacji tytułów oraz zbudowania szerszego strumienia przychodów gry będą wydawane w wersji PC na różnych platformach dystrybucyjnych, a także portowane na kolejne urządzenia tj. konsole Nintendo Switch, Xbox i PlayStation. W przypadku zaś najlepszych tytułów produkowane będą również płatne dodatki, aktualizacje i kontynuacje.