



Strategia Falcon Games Spółka Akcyjna na lata 2019-2021

(dawniej: EastSideCapital Spółka Akcyjna)

Szanowni Akcjonariusze,

Ciągłe poszukiwanie nowych ścieżek rozwoju wobec dynamicznie zmieniającej się sytuacji gospodarczej wsparte gruntownymi analizami rynku i potrzeb klientów oraz inwestorów, skłoniły osoby odpowiedzialne za rozwój Spółki do podjęcia decyzji o zmianach o charakterze zarówno statutowym, jak i organizacyjnym, u podstaw których leży zmiana profilu działalności Spółki z działalności w branży consultingowej na działalność w branży gamedev. Symbolem nowego otwarcia jest zaś zmiana firmy na Falcon Games S.A., która ma pozwolić jednoznacznie zidentyfikować Spółkę jako podmiot działający w branży gier.

Tak daleko idące zmiany mogą rodzić wiele pytań po stronie akcjonariuszy oraz innych osób zainteresowanych działalnością Spółki, stąd uzasadniona jest publikacja niniejszego dokumentu, w którym zostanie przedstawiona strategia Falcon Games S.A. w perspektywie lat 2019-2021.

W Polsce zarejestrowanych jest obecnie ponad 700 przedsiębiorstw zajmujących się produkcją gier. Pomimo dużej liczby twórców zabiegających o względy graczy, jedynie niewielka liczba produkcji odnosi spektakularne sukcesy. O sukcesie w branży decyduje przede wszystkim dopasowanie się do aktualnie panujących preferencji graczy. W dalszej kolejności liczą się wiedza i umiejętności twórców, zaplecze sprzętowe oraz

zdolność do pozyskania kapitału, które razem przyczyniają się do wzrostu szans na pozytywny odzew wśród społeczności graczy.

Nowe wyzwania stały się przyczynkiem do zmian w organach statutowych Spółki. W pierwszej kolejności doszło do przebudowy składu osobowego Rady Nadzorczej. W nowej pięcioosobowej Radzie każdy z członków zasiada w organach statutowych innych spółek gamingowych. Aż cztery osoby aktualnie piastują funkcje w zarządach spółek z branży gamedev. Tak skonstruowana Rada Nadzorcza stanowi gwarancję merytorycznego nadzoru nad działalnością Zarządu.

Wraz z wejściem Spółki na nową ścieżkę rozwoju, nowy Zarząd w pierwszej kolejności zamierza skoncentrować swoją działalność wokół wydawnictwa gier. Zamierzone cele zamierza osiągnąć poprzez wydawnictwo nisko oraz średnio budżetowych, wysokomarżowych produkcji. W tym celu zamierza podjąć współpracę z zewnętrznymi producentami gier komputerowych oraz z wiodącymi polskimi wydawcami. Obecnie prowadzone są zaawansowane rozmowy kilkoma studiami, a także z niezależnymi zespołami deweloperów.

Spółka planuje skupić się na dystrybucji cyfrowej, głównie na platformie PC z uwagi na skalę rynku (wartość globalnego rynku gier pecetowych w 2018 r. wyniosła 33,4 mld \$, co stanowiło 25% całego rynku gier wideo – drugie miejsce spośród wszystkich platform, za branżą mobilną) oraz prostszy proces monetyzacji w stosunku do konkurencyjnych desktopowych platform. W związku z tym Spółka zamierza prowadzić sprzedaż gier głównie za pośrednictwem dedykowanej cyfrowej platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie. Jednocześnie Zarząd nie wyklucza nawiązania współpracy z innymi, mniejszymi platformami w celu zwiększenia liczby kanałów sprzedaży i zwiększenia rozpoznawalności marki.

Przedstawiony model biznesowy pozwoli, zdaniem Zarządu Spółki - na minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją i wydaniem pojedynczej gry.

Oprócz sprzedaży na rynku gier PC, Spółka w dalszej kolejności planuje działalność w segmencie gier konsolowych, a także mobilnych. Spośród wymienionych, na szczególną uwagę zasługuje platforma Nintendo Switch, której relatywnie młody i stale rozwijający się rynek cechuje się niewielką liczbą dostępnych w sprzedaży gier w porównaniu do innych

platform. Jest to czynnik, który w istotny sposób może przyczynić się do sukcesu rynkowego wydawanych produkcji.

Celem na lata 2020 oraz 2021 jest realizacja planu wydawniczego zakładającego od 3 do 6 premier każdego roku.

Jednym z kluczy do sukcesu na rynku gamingowym jest budowa wizerunku wśród fanów elektronicznej rozrywki. Nie da się go zbudować bez solidnego portfolio, ale równie ważne jest budowanie bezpośrednich relacji z graczami. Stąd Spółka już w bieżącym roku, planuje zaznaczać swoją obecność na wydarzeniach branży gamingowej. W najbliższych miesiącach należy spodziewać się rozpoczęcia działalności Spółki w mediach społecznościowych, a także aktywności w mediach branżowych.

Równie ważna dla nowego Zarządu jest budowa silnej marki wśród inwestorów, których zaufanie jest jednym z podstawowych czynników warunkujących długoterminowy sukces na rynku. Stąd Zarząd zapowiada nowe otwarcie w polityce informacyjnej Spółki. W najbliższych tygodniach oraz miesiącach należy spodziewać się licznych komunikatów relacjonujących postępy w pracy nad tworzeniem lub pozyskiwaniem nowych projektów.

Podsumowując, strategia rozwoju Falcon Games S.A. będzie realizowana w oparciu o następujące cele:

1. Wydanie pierwszych produkcji do końca 2019 r.
2. Osiągnięcie stabilnego planu wydawniczego na lata 2020-2021 zakładającego wydanie od 3 do 6 gier każdego roku.
3. Rozpoczęcie współpracy z wiodącymi wydawcami gier w Polsce.
4. Pozyskiwanie do współpracy kolejnych zespołów deweloperskich – produkcja gier pod szyldem Falcon Games.



Z wyrazami szacunku,

Marcin Kostrzewa

Prezes Zarządu