

Red Dev Studio S.A.

maj 2020

Informacja na temat sytuacji finansowej i perspektyw Spółki

W chwili obecnej **źródłem finansowania bieżącej działalności Spółki są przychody ze sprzedaży (dystrybucji) gier oraz przychody z prac zleconych**, przy czym na dzień dzisiejszy **przychody te pozwalają na pokrycie wszelkich bieżących kosztów działalności Spółki**. Spółka ocenia przy tym, że **przychody te pozwolą na pokrywanie kosztów działalności Spółki w kolejnych miesiącach 2020 roku oraz na wygenerowanie zysku z działalności w roku 2020**.

Na dzień dzisiejszy **miesięczne koszty prowadzenia działalności Spółki wynoszą przeciętnie 16.000 - 20.000 zł**. Koszty te obejmują zarówno koszty administracyjne, w tym koszty związane z notowaniem akcji Spółki na rynku NewConnect, jak i koszty zespołów deweloperskich, pracujących nad tworzeniem poszczególnych gier (za wyjątkiem projektu Drill Deal, którego budżet wynosi ponad 100 tys. zł, przy czym koszty te pokrywa wydawca gry). Co istotne, zespoły deweloperskie otrzymują wynagrodzenie tylko i wyłącznie za zrealizowane projekty (stworzone i odebrane gry).

Strategicznym celem Spółki jest obecnie **stworzenie portfolio 10-15 gier niskobudżetowych, które będą równoległe w sprzedaży na kilku platformach elektronicznej dystrybucji gier** (Nintendo Switch, Steam, inne). Przy konsekwentnym utrzymywaniu kosztów na poziomie opisanym powyżej, powinno to zapewnić Spółce stałe, zdywersyfikowane przychody i zyski. Model ten jest przy tym stosunkowo bezpieczny, gdyż przy dużej liczbie małych gier, z których każda poszczególna gra generuje stosunkowo niewielkie przychody, nieosiągnięcie zakładanego poziomu sprzedaży nawet przez kilka gier, nie przekreśla możliwości uzyskania zakładanego poziomu przychodów z całego portfolio gier. W celu realizacji opisanego planu **Spółka zakłada wprowadzanie do sprzedaży (premiera) co najmniej jednej nowej własnej gry w każdym kolejnym miesiącu**. Spółka na bieżąco tworzy i przekazuje do wydawców kolejne gry. **Konsekwentna realizacja tego planu powinna bardzo istotnie wpłynąć na wynik finansowy (przychody, zysk) Spółki już w najbliższych miesiącach**.

Spółka nie wyklucza korzystania z możliwości produkcji kolejnych gier w modelu współfinansowania z osobami trzecimi (inwestor, kopublishing, itp.). Prowadzone są zaawansowane rozmowy, celem sfinansowania w ten sposób prac nad grą pod roboczym tytułem Project X. Model ten zmniejsza istotnie ryzyko finansowe Spółki związane z samodzielnym finansowaniem produkcji nowej gry, w zamian za niższy udział Spółki w przychodach ze sprzedaży (dystrybucji) gry.

Na dzień dzisiejszy **Spółka nie posiada żadnych istotnych zobowiązań, a łączna wysokość bieżących zobowiązań Spółki nie przekracza kwoty 20 tys. zł**.

Na dzień dzisiejszy Spółka nie posiłkuje się i nie planuje posiłkować się długiem dla finansowania bieżącej działalności. Spółka nie planuje również obecnie finansowania działalności ze środków pochodzących z emisji nowych akcji lub obligacji.

W oparciu o dotychczasowe doświadczenia, w tym w oparciu o wyniki sprzedażowe wydanych dotychczas gier, Spółka szacuje poniższe przychody z poszczególnych gier wydanych w roku 2020.

Szacowane przychody Spółki z gier stworzonych w roku 2020^{1, 2}

Lp	Tytuł gry	Szacowane przychody Spółki za miesiąc (netto w PLN)	Szacowane przychody Spółki za 12 miesięcy (netto w PLN)
1.	Doubles Hard	3 000	36 000
2.	Space Shift	4 000	48 000
3.	Powertris	3 000	36 000
4.	Gravity Maze	4 000	48 000
5.	Bomberman 3D	5 000	60 000
6.	Tanx 3D	5 000	60 000
7.	Missile Commander 3D	5 000	60 000
8.	Robot Sumo	5 000	60 000
9.	Tapper 3D	5 000	60 000
Razem		39 000	468 000

¹ szacowane przychody uśrednione z 12 miesięcy

² zestawienie nie obejmuje przychodów z gier Drill Deal i Project X, które powinny być stworzone i wydane w roku 2020, ale co do których Emitent nie dokonywał dotychczas oszacowania wysokości przychodów.

Jednocześnie, mając na uwadze poziom kosztów wskazany na wstępie, Spółka szacuje poniższe koszty w okresie najbliższych 12 miesięcy.

Szacowane koszty Spółki w okresie najbliższych 12 miesięcy

Lp	Rodzaj kosztów	Szacowane koszty Spółki za miesiąc (netto w PLN)	Szacowane koszty Spółki za 12 miesięcy (netto w PLN)
1.	koszty prowadzenia działalności, w tym koszty administracyjne, oraz koszty zespołów deweloperskich ¹	20 000	120 000
2.	rezerwa (10 proc.)	2 000	120 000
Razem		22 000	264 000

¹ koszty te wynoszą obecnie ok 16-20 tys. zł miesięcznie, przy założeniu odbierania i rozliczania w każdym kolejnym miesiącu jednej nowej gry; w niniejszych szacunkach z ostrożności przyjęto wartość najwyższą (20 tys. zł)

Podsumowanie

Strategia rozwoju Spółki zakłada:

- 1/ dywersyfikacja źródeł przychodów poprzez stworzenie portfolio 10-15 gier niskobudżetowych, które będą równolegle w sprzedaży na platformach elektronicznej dystrybucji gier;
- 2/ tworzenie w każdym kolejnym roku co najmniej 12 gier niskobudżetowych;
- 3/ wprowadzanie do sprzedaży (premiera) co najmniej jednej nowej własnej gry w każdym kolejnym miesiącu;
- 4/ tworzenie w każdym kolejnym roku 1 - 2 gier, których budżet produkcyjny wynosić będzie od 100-150 tys. zł;
- 5/ możliwość produkcji gier w modelu współfinansowania z osobami trzecimi (inwestor, kopublishing, itp.);
- 6/ kontrolę poziomu kosztów prowadzenia działalności celem finansowania działalności Spółki wyłącznie z bieżących przychodów.