



REDDEV
STUDIO

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZARZĄDU
RED DEV STUDIO S.A.
za okres 01.01.2020-31.12.2020**

Olsztyn, 22 marca 2021 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka spółki.....	3
1.1.	Informacje Podstawowe.....	3
1.1.1.	Dane jednostki.....	3
1.1.2.	Przedmiot działalności.....	4
1.1.3.	Kapitał zakładowy.....	4
1.1.4.	Struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu.....	4
1.1.5.	Zarząd Spółki.....	6
1.1.6.	Rada Nadzorcza Spółki.....	7
1.2.	Zakres działalności Spółki.....	7
1.2.1.	Profil działalności Spółki.....	7
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży.....	7
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży.....	8
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	8
3.	Przewidywany rozwój Spółki.....	8
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki.....	11
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.....	11
6.	Pozostałe informacje.....	18

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Red Dev Studio sp. z o.o. w spółkę Red Dev Studio S.A., które dokonane zostało na podstawie uchwały nr 1 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Red Dev Studio sp. z o.o. z dnia 31 lipca 2018r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A nr 7144/2018).

Rejestracja przekształcenia spółki Red Dev Studio S.A. miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. OL.VIII NS-REJ.KRS/12877/18/36 wydanego w dniu 16 listopada 2018 r. przez Sąd Rejonowy w Olsztynie, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000750445. Emitent powstał na podstawie Ustawy Kodeks spółek handlowych z dnia 15 września 2000 r. (Dz. U. z 2000 r., nr 94, poz. 1037, z późn. zm.) i działa zgodnie z jej zapisami.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2000 r., Nr 94, poz. 1037, z późn. zm.).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Red Dev Studio S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Marka Kotańskiego 1, 10-165 Olsztyn
Telefon:	+48 896 727 813
Adres poczty elektronicznej:	biuro@reddevstudio.com
Adres strony internetowej:	www.reddevstudio.com
NIP:	7393884352
REGON:	364223726
KRS:	0000750445
	Red Dev Studio S.A.
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy w Olsztynie, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiotem działalności Spółki jest według Polskiej Klasyfikacji Działalności:

- 1) działalność związana z oprogramowaniem (62.01.Z),
- 2) działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (58.21.Z),
- 3) pozostała działalność wydawnicza (58.19.Z),
- 4) działalność związana z doradztwem w zakresie informatyki (62.02.Z),
- 5) pozostałe pozaszkolne formy edukacji, gdzie indziej niesklasyfikowane (85.59.B),
- 6) pozostałe doradztwo w zakresie prowadzenia działalności gospodarczej i zarządzania (70.22.Z),
- 7) sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach (47.41.Z),
- 8) pozostała działalność profesjonalna, naukowa i techniczna, gdzie indziej niesklasyfikowana (74.90.Z).

1.1.3. Kapitał zakładowy

Na dzień 31 grudnia 2020 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 559.986,90 zł (słownie: pięćset pięćdziesiąt dziewięć tysięcy dziewięćset osiemdziesiąt sześć złotych 90/100) i dzielił się na 5.599.869 (słownie: pięć milionów pięćset dziewięćdziesiąt dziewięć tysięcy osiemset sześćdziesiąt dziewięć) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każdy.

Kapitał zakładowy Emitenta

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	5.002.233	89,33%	5.002.233	89,33%
B	597.636	10,67%	597.636	10,67%
Suma	5.599.869	100,00%	5.599.869	100,00%

Źródło: Emitent

1.1.4. Struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

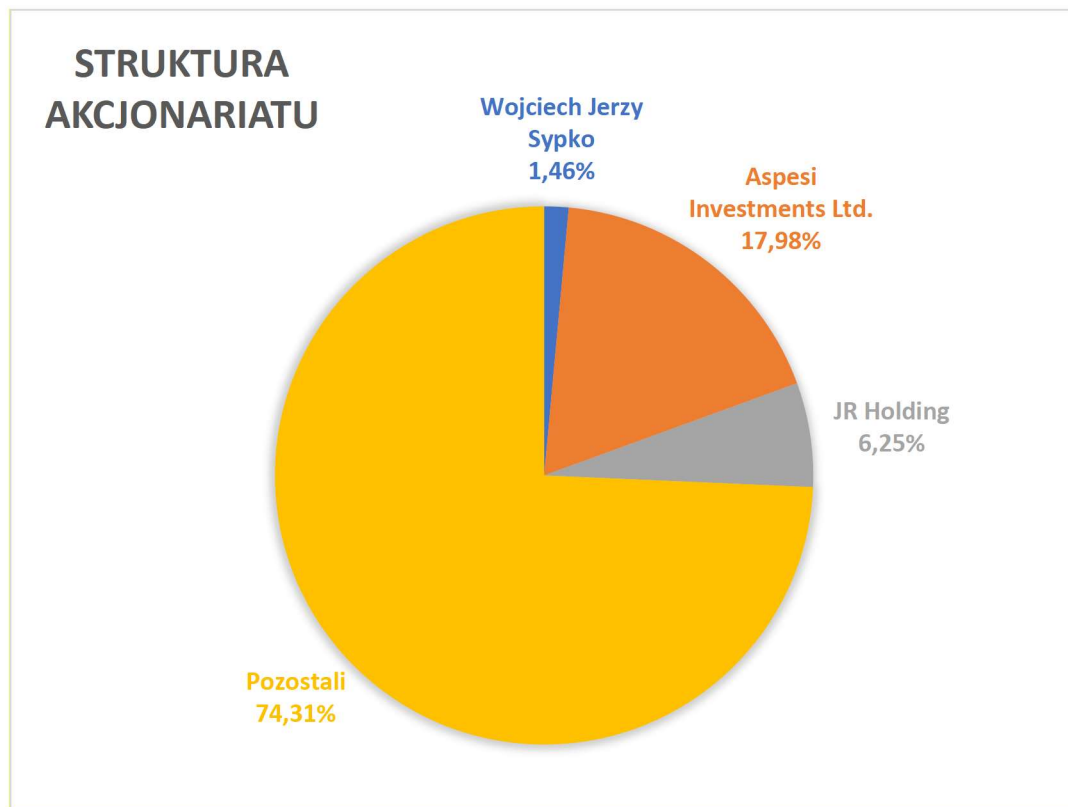
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2020 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Wojciech Jerzy Sypko	81 576	1,46%	81 576	1,46%
Aspesi Investments Ltd.	1 006 587	17,98%	1 006 587	17,98%
JR Holding	350 000	6,25%	350 000	6,25%
Pozostali*	4 161 706	74,31%	4 161 706	74,31%
Suma	5 599 869	100,00%	5 599 869	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na 31.12.2020



* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

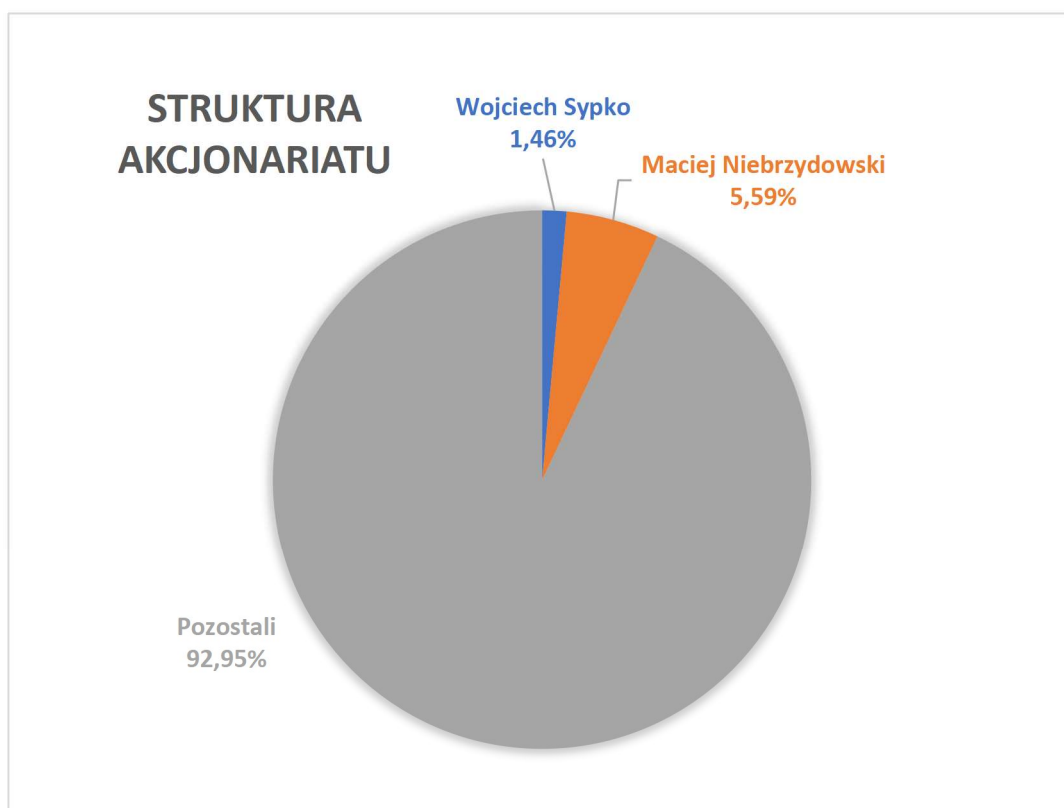
**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Wojciech Jerzy Sypko	81 576	1,46%	81 576	1,46%
Maciej Niebrzydowski	313 250	5,59%	313 250	5,59%
Pozostali*	5 205 043	92,95%	5 205 043	92,95%
Suma	5 599 869	100,00%	5 599 869	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent



1.1.5. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2020 w skład Zarządu Spółki wchodziła następująca osoba:

- Wojciech Sypko – Prezes Zarządu.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Wojciech Sypko – Prezes Zarządu.

1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 31 stycznia 2020 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Przemysław Perka – Członek Rady Nadzorczej,
- Magdalena Huk – Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Tomczyk – Członek Rady Nadzorczej,
- Łukasz Bajno – Członek Rady Nadzorczej,
- Daniel Męcina – Członek Rady Nadzorczej.

W trakcie roku z funkcji Członka Rady Nadzorczej zrezygnowali Pan Michał Tomczyk i Pan Łukasz Bajno, natomiast na funkcję Członka Rady Nadzorczej powołany został Pan Aleksander Sierzęga.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Przemysław Perka – Członek Rady Nadzorczej,
- Magdalena Huk – Członek Rady Nadzorczej,
- Daniel Męcina – Członek Rady Nadzorczej,
- Aleksander Sierzęga – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Red Dev Studio S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, skupiając się na produkcji gier na komputery stacjonarne oraz urządzenia mobilne. Emitent został założony w kwietniu 2016 r. przez Pana Wojciecha Sypko.

Emitent produkuje gry oraz wykonuje prace zlecone dla innych producentów gier takie jak: trailery do gier (filmy reklamowe) czy projekty gier. Spółka skupia młodych i ambitnych pasjonatów elektronicznej rozrywki, którzy mają już za sobą pierwsze doświadczenia w produkcji gier. Prace nad grami prowadzone są w biurze zlokalizowanym w Olsztynie oraz w zespołach zdalnych.

Gry Red Dev Studio S.A. są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, w szczególności Steam i Nintendo Switch, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie.

Głównym założeniem prowadzonej działalności jest produkcja 3-4, niskobudżetowych i wysokomarżowych gier rocznie na komputery stacjonarne oraz urządzenia mobilne oraz jednej do dwóch większych produkcji rocznie na platformy Steam i Switch. Tytuły Emitenta mają wyróżniać się ciekawą fabułą i ponadprzeciętną oprawą graficzną.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał łącznie cztery gry. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2019 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania
Doubles Hard	Nintendo Switch	15.04.2020

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

Doubles Hard	Steam	09.06.2020
Drill Deal Borehole Alpha	Steam	10.08.2020
Powertris	Nintendo Switch	01.10.2020

Źródło: Emitent

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Gra	Platforma	Planowana data premiery
Lovecraft Tales Demo	Steam	I kw. 2021 r. (wydano)
Space Shift (Sokoban3D)	Nintendo Switch	II kw. 2021 r.
Gravity Maze	Nintendo Switch, Steam	II kw. 2021 r.
MissileCommander 3D	Nintendo Switch, Steam	II kw. 2021 r.
Lovecraft Tales Chapter I	Switch, Steam	II kw. 2020 r.
Drill Deal	Steam, Switch, Xbox, PlayStation	III kw. 2021 r.
Project X (early access)	Steam	III kw. 2021 r.
Bomberman3D	Nintendo Switch, Steam	III kw. 2021 r.
Tanx3D	Nintendo Switch, Steam	III kw. 2021 r.
Robot Sumo	Nintendo Switch, Steam	IV kw. 2021 r.
Tapper 3D	Nintendo Switch, Steam	IV kw. 2021 r.

Źródło: Emitent

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W dniu 15 stycznia 2020 roku zawarta została umowa regulująca szczegółowe zasady produkcji, wydania, finansowania i rozliczenia przychodów, dotycząca gry Drill Deal. Zgodnie z umową wydawcą gry będzie Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie, który zapewni też finansowanie produkcji. Emitent odpowiedzialny będzie za proces produkcji gry. Zgodnie z umową Emitent będzie miał prawo do uzgodnionej części przychodów z gry. Gra przeznaczona będzie do sprzedaży na platformie Steam. Zawarcie przedmiotowej umowy oznacza ostateczne przystąpienie do prac nad wydaniem gry Drill Deal i jednocześnie oznacza zapewnienie finansowania przez Ultimate Games S.A. prac niezbędnych do wydania tej gry. Premiera gry pierwotnie była planowana na 2020, jednak wskutek decyzji Wydawcy o dwukrotnym zwiększeniu budżetu i zakresu produkcji, aktualnie

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

premiera pełnej wersji planowana jest na III kwartał 2021 roku. Wersja demo gry (Drill Deal Borehole Alpha) jest dostępna w serwisie Steam.

W dniu 20 stycznia 2020 roku zakończone zostały prace nad grą Doubles Hard i gra została przekazana spółce Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie, pełniącej rolę wydawcy. Gra zadebiutowała w kwietniu 2020 na platformie Nintendo Switch i w czerwcu na platformie Steam. Doubles Hard nawiązuje do kultowej gry o zbieraniu diamentów - Boulder Dash. W odróżnieniu od pierwowzoru, Doubles Hard został zrealizowany w trzech wymiarach, co daje więcej możliwości przy projektowaniu kolejnych poziomów.

W dniu 10 lutego 2020 roku zawarta została umowa ramowa z No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie regulująca zasady współpracy stron w zakresie produkcji, wydawania, finansowania i rozliczania przychodów z gier. Na podstawie umowy No Gravity Games S.A. będzie wydawcą, a Red Dev Studio S.A. producentem gier. Celem stron, opisanym w umowie, jest w szczególności, ale nie wyłącznie, wydanie przez No Gravity Games S.A. serii co najmniej sześciu gier Red Dev Studio S.A. dedykowanych na platformę Nintendo Switch (z możliwością wydania również na inne platformy).

W marcu 2020 roku Emitent powziął informację o sukcesie kampanii gry planszowej Down to Hell na platformie KickStarter. Zgodnie z zawartą umową licencyjną wszystkie koszty wytworzenia i komercjalizacji gry planszowej Down to Hell ponosić będzie licencjobiorca, tj. Silver Lynx Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Za udzielenie licencji, przez okres 10 lat od dnia rozliczenia kampanii na platformie Kickstarter, Emitentowi przysługiwać będzie 20 proc. przychodów ze sprzedaży gry planszowej, pomniejszonych o koszty produkcji, marketingu i dystrybucji.

W kwietniu 2020 nastąpiła premiera gry Doubles Hard na platformie Nintendo Switch.

30 czerwca 2020 Emitent podpisał z No Gravity Games list intencyjny, którego przedmiotem jest współpraca stron przy rozwoju i wydaniu gry Lovecraft Tales. Zgodnie z postanowieniami listu intencyjnego No Gravity Games S.A. będzie pełniło rolę wydawcy, odpowiedzialnego za sprzedaż i marketing Gry, natomiast Emitent będzie producentem, odpowiedzialnym za przygotowanie (wyprodukowanie) pełnej wersji Gry. Zakładany budżet projektu to ok 250.000 zł. Strony zakładają przy tym, że Gra zostanie wydana w II kwartale 2021 roku na platformie Steam i Nintendo Switch.

Również w czerwcu 2020 nastąpiła premiera gry Doubles Hard na platformie Steam.

10 sierpnia 2020 Emitent udostępnił na platformie Steam grę Drill Deal Borehole Alpha, będącą w pełni grywalną wersją demo gry Drill Deal. Celem udostępnienia gry Drill Deal: Borehole Alpha było budowanie zainteresowania społeczności graczy pełną wersją gry Drill Deal oraz zapoznanie się z opiniami graczy, a także usunięcie ewentualnych błędów, celem możliwie najlepszego przygotowania pełnego wydania gry Drill Deal.

W sierpniu 2020 Emitent zakończył prace nad podstawową wersją gry Drill Deal. We wrześniu 2020 Wydawca Gry Drill Deal, tj. Ultimate Games S.A., który finansuje produkcję Gry, podjął decyzję o zwiększeniu nakładów na Grę i sfinansowaniu, jeszcze przed premierą gry na platformie Steam, prac obejmujących dodanie nowych mechanik, dodanie zawartości oraz przygotowanie wersji na wszystkie wiodące platformy dystrybucji (PC, Nintendo Switch, Xbox, PlayStation) w celu jednoczesnej premiery wszystkich wersji. Powyższa decyzja Ultimate Games S.A. została podjęta z uwagi na bardzo dobry odbiór przez graczy zarówno Gry jak i gry Drill Deal Borehole Alpha, będącej samodzielną grą, o okrojonej względem pełnej wersji Gry zawartości, ale z zachowaniem kompletnej mechaniki pełnej wersji gry Drill Deal. Zgodnie z nowym harmonogram ukończenie prac nad Grą planowane jest na czerwiec 2021 roku. Gra zostanie wydana za pośrednictwem Manager Games

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

S.A., tj. spółki wchodzącej w skład grupy kapitałowej Ultimate Games S.A., specjalizującej się w grach typu manager/tycoon.

We wrześniu 2020 Emitent zawarł umowy wydawnicze z No Gravity Games na wydanie gier Space Shift, Powertris i Gravity Maze. Umowy te regulowały szczegóły dotyczące wydania i podziału przychodów pomiędzy Emitenta i Wydawcę.

W dniu 29 września 2020 nastąpiła znacząca zmiana struktury akcjonariatu (po sprzedaży 1 668 000 akcji przez Prezesa Zarządu Emitenta). Po zwiększeniu liczby akcji w wolnym obrocie nastąpiły dalsze przegrupowania w strukturze akcjonariatu. Stan na 31.12.2020 i na dzień sporządzenia raportu jest przedstawiony w punkcie 1.1.4. Po zmianie struktury akcjonariatu nie nastąpiły żadne zmiany w składzie Zarządu Emitenta.

W październiku 2020 Emitent udostępnił grę Powertris na platformie Nintendo Switch.

W dniu 14.10.2020 Emitent zawarł list intencyjny z All In! Games S.A. z siedzibą w Krakowie. Przedmiotem listu intencyjnego jest współpraca stron przy produkcji i wydaniu gry o roboczym tytule Projekt X i kolejnych gier. Zgodnie z postanowieniami listu intencyjnego All In! Games S.A. będzie pełniło rolę Wydawcy, odpowiedzialnego za sprzedaż, marketing i wsparcie w projektowaniu Gry, natomiast Emitent będzie producentem, odpowiedzialnym za przygotowanie (wyprodukowanie) Gry. Zakładany budżet produkcyjny Gry to ok. 500 000 zł. Strony zakładają przy tym, że Gra zostanie wydana w III kwartale 2021 roku na platformie Steam, a następnie na platformie Nintendo Switch.

Strony zakładają, że szczegóły współpracy stron przy stworzeniu i wydaniu Gry, a w szczególności szczegółowy zakres obowiązków stron, budżet gry i udział stron w budżecie, harmonogram prac oraz podział zysków z dystrybucji Gry zostaną uregulowane w umowie wydawniczej. List intencyjny zakłada ponadto, że przedmiotem negocjacji pomiędzy Emitentem a All In! Games będzie również współpraca przy tworzeniu i wydawaniu kolejnych gier.

W dniu 7 grudnia 2020 roku Emitent zawarł umowę wydawniczą z No Gravity Games S.A., której przedmiotem jest współpraca stron przy produkcji i wydaniu gry Lovecraft Tales. Zgodnie z postanowieniami umowy No Gravity Games S.A. będzie pełniło rolę wydawcy, odpowiedzialnego za sprzedaż i marketing Gry, natomiast Emitent będzie producentem, odpowiedzialnym za przygotowanie gry, przy czym w pierwszej kolejności stworzony zostanie pierwszy rozdział Gry, stanowiący samodzielną, grywalną całość. Strony zakładają, że Gra zostanie wydana na platformach Steam i Nintendo Switch. W wypadku pozytywnego odbioru Gry (tj. jej pierwszego rozdziału) przez graczy, strony planują współpracę przy produkcji i wydaniu kolejnych rozdziałów Gry.

W grudniu 2020 gry Space Shift i Gravity Maze zostały wydane na platformie itch.io w wersji alpha w celu zebrania opinii graczy i budowania zainteresowania pełnymi wersjami wydanych gier.

W lutym 2021 na festiwalu gier na platformie Steam została udostępniona grywalna wersja demo gry Lovecraft Tales.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju Emitent zakłada dalszy rozwój działalności, skupiając się na produkcji gier. Strategia rozwoju zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

- I. Produkcja serii gier na konsole Nintendo Switch oraz dwóch gier rocznie na platformę Steam/Switch przez zespoły deweloperskie zlokalizowane w biurze w Olsztynie i/lub pracujące w modelu rozproszonym;

- II. Rozszerzanie palety platform gier z PC, MAC oraz urządzeń mobilnych do konsol Nintendo Switch oraz PlayStation;
- III. Dalszy rozwój zespołów deweloperskich poprzez ich rozbudowę, ze szczególnym uwzględnieniem pracy zdalnej.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki w 2020 r. obrotowym wyniosła 268.611,55 zł. Na poziomie zysku ze sprzedaży Spółka poniosła stratę na poziomie -76.539,63 zł. Strata netto Spółki wynika m. in. przesunięcie dat premier gier, w szczególności jednej z największych produkcji, jaką jest gra Drill Deal, spowodowanej decyzją Wydawcy o zwiększeniu zakresu i budżetu produkcji.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 1.409.080,29 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2020 r. wyniosły 1.317.783,55 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2020 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 7.262,35 zł. Zarząd Emitenta podkreśla, że budżety dużych produkcji (Drill Deal oraz LovecraftTales) są finansowane zewnętrznie i nie są dla spółki obciążeniem, natomiast małe produkcje będą finansowane z przychodów bieżących lub, w razie potrzeby, z innych źródeł finansowania. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju, której jednym z filarów jest koncentracja Zarządu Spółki na produkcji serii gier na konsole Nintendo Switch oraz dwóch gier na platformę Steam/Switch rocznie. Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Red Dev Studio S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój działalności poprzez: (i) produkcję ok. 3-4 niskobudżetowych i wysokomarżowych gier rocznie; (ii) rozszerzanie palety platform gier z PC, MAC oraz urządzeń mobilnych do konsol Nintendo Switch oraz PS; (iii) dalszy rozwój zespołów deweloperskich poprzez ich rozbudowę. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Red Dev Studio S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Na dzień sporządzenia

niniejszego sprawozdania Emitent posiada 3 zespoły deweloperskie w skład, których wchodzi 12 osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych. Ponadto biuro Spółki zlokalizowane jest w Olsztynie, województwie warmińsko-mazurskim, gdzie presja na wzrost płac oraz konkurencja ze strony innych pracodawców jest mniejsza.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwającą od 6 do 24 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wyprodukowanie 3-4 gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów

poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję 3-4 gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu. Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się przez jednego z trzech kluczowych odbiorców, tj. Valve Corporation, Apple Inc. i Google Inc., którzy są jednocześnie jednymi z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Steam, prowadzona przez Valve Corporation.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier -w tym w szczególności na platformie Steam. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw

autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Emitent w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Zniszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki. Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta. Zgodnie z opinią Zarządu Spółki awaria sprzętu nie zatrzyma prac ani nie spowoduje utraty danych. Dane trzymane są na dyskach zewnętrznych, po ewentualnej awarii jednego komputera pracę można kontynuować na innym.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

Na minimalizację niniejszego czynnika ryzyka wpływa fakt, iż biuro Spółki zlokalizowane jest w Olsztynie, województwie warmińsko-mazurskim, gdzie presja na wzrost płac oraz konkurencja ze strony innych pracodawców jest mniejsza, a z drugiej strony możliwość pracy zdalnej pozwala na zatrudnianie specjalistów niezależnie od ich miejsca zamieszkania.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Zgodnie z opinią Zarządu zmiany technologiczne mogą również pozytywnie wpłynąć na sytuację Emitenta poprzez posiadanie i wykorzystywanie najnowocześniejszych wersji narzędzi do produkcji gier.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnosiwiatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze wczesnym etapem rozwoju

Poprzednik prawny Emitenta został założony w kwietniu 2016 r. Sprzedaż gier Spółka rozpoczęła się w IV kwartale 2018 r. i od tego czasu zaczęła generować przychody z ich dystrybucji. Należy również wskazać, że na kwotę przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi za 2019 r. w łącznej wysokości ok. 760 tys. zł, składała się: dodatnia zmiana stanów produktów na poziomie ok. 673 tys. zł oraz przychody ze sprzedaży produktów na poziomie ok. 85,0 tys. zł. Na koniec 2019 r. Emitent osiągnął ujemny wynik netto na poziomie ok. 252,2 tys. zł. Pomimo wskazanych wyników finansowych, ze względu na krótki okres działalności istnieje ryzyko wczesnego etapu rozwoju Spółki.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególnie znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Emitenta, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Emitent prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

6. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2020 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2020 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

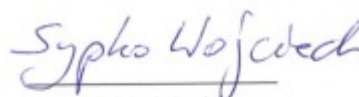
Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2020 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.


Wojciech Sypko
Prezes Zarządu
Red Dev Studio S.A.

WOJCIECH SYPKO

PREZES ZARZĄDU
RED DEV STUDIO S.A.