



REDDEV
STUDIO

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZARZĄDU
RED DEV STUDIO S.A.
za okres 01.01.2021-31.12.2021**

Olsztyn, 21 marca 2022 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	5
1.1.6.	Rada Nadzorcza Spółki	5
1.2.	Zakres działalności Spółki	6
1.2.1.	Profil działalności Spółki	6
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	6
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	6
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	7
3.	Przewidywany rozwój Spółki	8
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	8
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	8
6.	Pozostałe informacje	14

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 2021 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 2021 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%
Maciej Niebrzydowski	585 996	10,46%	585 996	10,46%
Pozostali*	4 932 297	88,08%	4 932 297	88,08%
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 2021 w skład Zarządu Spółki wchodziła następująca osoba:

- Wojciech Sypko – Prezes Zarządu.

W trakcie 2021 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 1 stycznia 2021 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

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

W dniu 29 marca 2021 roku akcjonariusz Spółki – Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie korzystając z upoważnienia wynikającego z § 21 ust. 4 i 6 statutu Spółki, dokonał zmiany w składzie Rady Nadzorczej Spółki w ten sposób, że odwołał z funkcji Członka Rady Nadzorczej Pana Daniela Męciny oraz powołał do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Pana Piotra Piaszczyka.

W dniu 30 marca 2021 roku członek Rady Nadzorczej Aleksander Sierżęga zrezygnował z zasiadania w Radzie Nadzorczej, W dniu 31 marca 2021 roku akcjonariusz Spółki Wojciech Sypko korzystając z upoważnienia wynikającego z § 21 ust. 3 i 6 statutu Spółki, powołał do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Pana Mariusza Mieczkowskiego.

W dniu 23 kwietnia 2021 roku członek Rady Nadzorczej Przemysław Perka zrezygnował z zasiadania w Radzie Nadzorczej.

W dniu 25 maja 2021 roku Rada Nadzorcza Spółki działając na podstawie § 21 ust. 8 Statutu Spółki, w związku ze zrezygnowaniem w dniu 23 kwietnia 2021 roku z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej przez Pana Przemysława Perkę, w brakujące miejsce dokooptowała do Rady Nadzorczej, powołując do pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej, Pana Marka Smogóra.

W dniu 9 marca 2022 roku do Spółki wpłynęły rezygnacje z członkostwa w Radzie Nadzorczej Emitenta od następujących osób:

- Pan Marek Smogór,
- Pan Rafał Kijonka,
- Pan Piotr Piaszczyk.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest następujący:

- Magdalena Huk – Członek Rady Nadzorczej,
- Mariusz Mieczkowski - 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 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał łącznie dwie gry. Przesunięcie premier było w głównej mierze spowodowane decyzją Wydawcy o znaczącym rozszerzeniu zawartości gry Drill Deal Oil Tycoon i związanym z tym dwukrotnym wydłużeniu procesu produkcji. 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
Lovecraft Tales Demo	Steam	I kw. 2021 r
Drill Deal Oil Tycoon	Steam	I kw. 2022 r.

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

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.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Planowane premiery gier

Gra	Platforma	Planowana data premiery
Doubles Hard	Nintendo Switch	wydana, II kw. 2020 r.
Doubles Hard	Steam	wydana, II kw. 2020 r.
Drill Deal Borehole Alpha	Steam	wydana, III kw. 2020 r.
Powertris	Nintendo Switch	wydana, III kw. 2020 r.
Lovecraft Tales Demo	Steam, Nintendo Switch	wydana, I kw. 2021 r.
Drill Deal Oil Tycoon	Steam	wydana, I kw. 2022 r.
Drill Deal Oil Tycoon	Nintendo Switch	II kw. 2022
Drill Deal Oil Tycoon	PlayStation	II kw. 2022
Drill Deal Oil Tycoon	Xbox	II kw. 2022
MissileCommander 3D	Nintendo Switch, Steam	II kw. 2022 r.
Space Shift (Sokoban3D)	Nintendo Switch, Steam	II kw. 2022 r.
Gravity Maze	Nintendo Switch, Steam	II kw. 2022 r.
Lovecraft Tales Chapter I*	Steam, Nintendo Switch	III kw. 2022 r.
Project X (early access)	Steam	III kw. 2022 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 lutym 2021 na festiwalu gier na platformie Steam została udostępniona grywalna wersja demo gry LovecraftTales. Gra została dobrze przyjęta i będzie rozbudowywana do pełnej wersji.

W ramach emisji akcji serii C doszło do objęcia 47.619 akcji, pozyskane środki zostały przeznaczone na produkcję gry Lovecraft Tales.

Emisja akcji serii D nie doszła do skutku, ponieważ jeden z akcjonariuszy wniósł sprzeciw, który doprowadził do wstrzymania emisji.

W grudniu 2021 zostały zakończone prace nad grą Missiles Commander, gra zostanie wydana w drugim kwartale 2022 roku.

Z powodu braku kworum nie odbyły się dwa kolejne Walne Zgromadzenia Akcjonariuszy. Rozproszenie akcjonariatu utrudnia skuteczne zwołanie Walnego Zgromadzenia, w związku z czym przed najbliższym zgromadzeniem spółka przeprowadzi akcję powiadamiania akcjonariuszy o terminie i istotności tego wydarzenia.

W marcu 2022 została wydana na platformie Steam w wersji na PC pełna wersja gry Drill Deal Oil Tycoon. Gra zbiera w przeważającej większości pozytywne recenzje, co dodatnio wpływa na wyniki sprzedaży.

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. Rozszerzenie palety platform gier do Steam (PC), Nintendo Switch, PlayStation i Xbox;
- 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 2021 r. obrotowym wyniosła 312.869,33 zł. Na poziomie wyniku ze sprzedaży Spółka poniosła stratę na poziomie -39 496,92 zł. Strata netto wynosi - 373.229,54 zł i wynika m. in. z konieczności odpisu aktualizacyjnego w wysokości 263 317,80 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2021 r. wyniosła 1.257.226,01 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2020 r. wyniosły 1.178.554,01 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2021 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 25.263,21 zł. Zarząd Emitenta podkreśla, że budżety dużych produkcji (Drill Deal oraz LovecraftTales) będą finansowane zewnętrznymi 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 większych gier na wszystkie wiodące platformy (pierwszym przedstawicielem jest Drill Deal Oil Tycoon, przygotowany w wersjach na cztery platformy). 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, osiągane 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, osiągane 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. Ziszczenie 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 ogólnoświatowe 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 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. Szczególne 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

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 2021 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 2021 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

W 2021 r. Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego zawarte w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy z dnia 31 października 2008 r. „Dobre praktyki spółek notowanych na NewConnect”, zmienionym Uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

2010 r., które opublikowała w dniu 11 marca 2020 r. W okresie sprawozdawczym Spółka nie dokonała zmian w stosowanych zasadach ładu korporacyjnego.

LP.	ZASADA	TAK/NIE/NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	<u>TAK</u> Z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej	Emitent stosuje niniejszą zasadę z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrowania przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W ocenie Zarządu Emitenta koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	<u>TAK</u>	
3.	3.1 Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej: podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)	<u>TAK</u>	
	3.2 opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	<u>TAK</u>	
	3.3 opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	<u>TAK</u>	
	3.4 życiorysy zawodowe członków organów spółki,	<u>TAK</u>	
	3.5 powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	<u>TAK</u>	
	3.6 dokumenty korporacyjne spółki,	<u>TAK</u>	
	3.7 zarys planów strategicznych spółki,	<u>TAK</u>	

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

3.8	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent takie publikuje),	<u>TAK</u> , przy czym aktualnie Spółka nie zamierza sporządzać prognoz finansowych. W przypadku gdyby Spółka zdecydowała się sporządzić i opublikować prognozy finansowe, opinia publiczna zostanie poinformowana przez Spółkę zgodnie z obowiązującymi przepisami.	
3.9	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	<u>TAK</u>	
3.10	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	<u>TAK</u>	
3.11	(skreślony)	-	
3.12	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	<u>TAK</u>	
3.13	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	<u>TAK</u>	
3.14	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza,	<u>TAK</u>	
3.15	(skreślony)	-	
3.16	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	<u>TAK</u>	
3.17	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	<u>TAK</u>	
3.18	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	<u>TAK</u>	
3.19	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	<u>TAK</u>	

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

	3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	<u>TAK</u>	
	3.21	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	<u>TAK</u>	
	3.22	(skreślony)	-	
	Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.		<u>TAK</u>	
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.		<u>TAK</u>	Emitent prowadzi korporacyjną stronę internetową w języku polskim
5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.GPWInfoStrefa.pl .		<u>NIE</u>	Spółka prowadzi własną stronę internetową z wydzieloną sekcją relacji inwestorskich. W opinii Spółki takie rozwiązanie pozwala w lepszym stopniu realizować komunikację z inwestorami indywidualnymi ze względu na większe możliwości indywidualizacji zamieszczonych informacji. Nadto zaznacza się, iż oficjalne komunikaty giełdowe przekazywane przez Spółkę są transmitowane do informacyjnych serwisów giełdowych za pośrednictwem oficjalnych agencji informacyjnych.
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.		<u>TAK</u>	

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

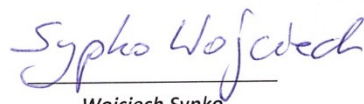
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.		<u>TAK</u>	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.		<u>TAK</u>	
9.	9.1	Emitent przekazuje w raporcie rocznym: informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	<u>TAK</u>	
	9.2	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	<u>NIE</u>	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.		<u>TAK</u>	
11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.		<u>NIE</u>	Z uwagi na fakt, iż koszty związane ze spotkaniami są niewspółmierne do potencjalnych korzyści takiego działania, Spółka nie zamierza w najbliższym czasie wprowadzić zasady organizowania publicznych spotkań i nie będzie stosowała przedmiotowej Dobrej Praktyki
12.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej		<u>TAK</u>	
13.	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.		<u>TAK</u>	

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

13a.	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 par.3 Ksh, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 par. 3 Ksh.	<u>TAK</u>	
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	<u>TAK</u>	
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy	<u>TAK</u>	
16.	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: - informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, - zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, - informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, - kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.	<u>NIE</u>	W opinii Zarządu Emitenta, w okresach miesięcznych wystarczające jest należyte wypełnianie przez Spółkę obowiązków informacyjnych. Spółka publikuje raporty kwartalne zawierające informacje pozwalające ocenić bieżącą działalność Emitenta.
16a.	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu ASO emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	<u>TAK</u>	

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU RED DEV STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

17.	(skreślony)	-	
-----	-------------	---	--



Wojciech Sypko
Prezes Zarządu
Red Dev Studio S.A.

RED DEV STUDIO S.A. WOJCIECH SYPKO
ul. Nowowiejskiego 9/403
10-162 Olsztyn NIP: 7393884352
KRS:0000750445 REGON:364223726 PREZES ZARZĄDU
RED DEV STUDIO S.A.