

Raport bieżący nr 1/2021

Data sporządzenia: 2021-02-08

Temat: Plany Spółki na lata 2021-2022

Podstawa prawna: Art. 17 ust. 1 MAR - informacje poufne.

Treść:

Przyjęta wiosną 2019 r. strategia rozwoju Falcon Games S.A. zakładała wydanie pierwszych gier do końca 2019 r., osiągnięcie stabilnego planu wydawniczego na lata 2020-2021 zakładającego wydanie od 3 do 6 gier każdego roku, rozpoczęcie współpracy z wiodącymi wydawcami gier w Polsce oraz pozyskiwanie do współpracy kolejnych zespołów deweloperskich w celu realizacji produkcji gier pod szyldem Falcon Games.

W latach 2019-2020 Spółka zainicjowała pracę nad kilkunastoma projektami, z których część zbyła na etapie preprodukcji, co pozwoliło na uzyskanie marży, która pokryła bieżące koszty działalności. Na tym etapie rozwoju nowej działalności Spółka, dysponując relatywnie niewielkimi zasobami, zaistniała jako wydawca, a jej sytuacja finansowa została ustabilizowana. Nawiązała współpracę z Ultimate Games S.A., wykonując preprodukcje na zlecenie tej spółki a także współpracując przy dystrybucji gier. Ultimate Games S.A. nabyła w 2020 r. 5% akcji Falcon Games S.A.

W rok 2021 Spółka weszła z portfolio gier na PC: „Psycho Wolf” i „Perseverance 1” oraz na konsolę Nintendo Switch: „Scrap”, „Super Tennis”, „Bus Fix 2019” i „Car Trader”.

Posiada także rozpoczęte projekty, z których część jest na ukończeniu.

W latach 2021-2022 Spółka zamierza kontynuować produkcję gier, zarówno w celu odsprzedaży projektów na etapie preprodukcji, jak i w celu ich wydania, stopniowo zwiększając wielkość i liczbę realizowanych projektów. Portfolio wydanych gier zwiększy się w tempie 2-4 tytułów rocznie. Celem na najbliższe dwa lata jest podniesienie rentowności prowadzonej działalności oraz zwiększenie jej skali, a także budowa własnego zespołu produkcyjnego, zdolnego do wielotorowej pracy nad kilkoma projektami równocześnie. Niewykluczone, że dalszy rozwój będzie wymagał pozyskania dodatkowych środków poprzez emisję akcji, co pozwoli na skokowe zwiększenie skali działalności.

Obecnie Spółka pracuje nad planem produkcyjnym na lata 2021-2022. W portfolio na ten okres posiada już dwie preprodukcje gier w końcowym etapie oraz jedną grę na etapie testów i wprowadzania ostatnich poprawek przed jej wydaniem. Prowadzi także negocjacje dotyczące sprzedaży kolejnych dwóch preprodukcji i wydania kolejnej gry na PC.

Za Zarząd:

Marcin Kostrzewa