



Warszawa, 6 lutego 2023 r.

RedDeer.Games z umową licencyjną na produkcję gier i aplikacji w uniwersum The Smurfs!

Zarząd spółki RedDeer.Games sp. z o.o. informuje, iż zawarł umowę licencyjną z International Merchandising, Promotion and Services SA („IMPS”) na przygotowanie w ciągu najbliższych kilku lat gier wideo, DLC (rozszerzenia gier) i aplikacji z wykorzystaniem na warunkach ogólnych, wszelkich wizerunków postaci, zdarzeń, nazw własnych oraz całokształtu rozwiązań fabularnych opartych na własności intelektualnej „The Smurfs” IP autorstwa belgijskiego rysownika **Pierre Culliford**, tworzącego pod pseudonimem Peyo.



– Jesteśmy bardzo podekscytowani, że w ramach współpracy z utalentowanymi zespołami RedDeer.Games wprowadzimy więcej smurfnej zabawy na Nintendo Switch. To świetna okazja do nawiązania kontaktu z dziećmi i rodzicami dzięki zupełnie nowym, kreatywnym i zabawnym aplikacjom i grom opartym na Smerfach – mówi **Fabienne Gilles, Head of Consumer Products & Family Entertainment w IMPS The Smurfs**.

Na razie tajemnicą pozostaje, fabuła i gatunki, do jakich należeć będą wspomniane produkty. Twórcy ze studia RedDeer.Games zdradzają jedynie, że skorzystają z doświadczenia, które zdobyli przy tworzeniu jednych z najpopularniejszych aplikacji i gier na konsole Nintendo Switch, takich jak **nOS, Sport & Fun: Swimming, Family Chess, Comic Coloring Book** i **AAA Clock** aby stworzyć rozgrywkę, która połączy w rozsądnym stosunku zabawę, naukę i przygodę z przesłaniem u boku kultowych postaci tej marki.



Wyczekiwane przez najmłodszych (i nie tylko) pierwsze produkty naszego studia trafią na konsole Nintendo Switch **jeszcze w tym roku!** Sprzedaż odbędzie się w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem platformy Nintendo eShop. **Smerfastycznie?**

- Smerfy? To dla większości z nas ... dzieciństwo! Kultowe pełne przewrotnego humoru niebieskie skrzaty, które łączą pokolenia od ponad sześciu dekad. Możemy je spotkać w parkach rozrywki, oglądając kreskówki na małym i dużym ekranie lub czytając komiksy. Niezmiennie są częścią solidnej i globalnej rozrywki. Odnosząc się do naszego segmentu, powszechnym jest romans marki z grami wideo, który trwa od lat 80. ubiegłego wieku. Lista wydanych tytułów jest imponująca, tym bardziej pragnę podziękować IMPS za okazane zaufanie do naszego studia i wybranie RedDeer.Games jako nowego partnera do stworzenia gier i aplikacji w uniwersum The Smurfs! Ze swej strony mogę zapewnić, że nasz zespół dołoży wszelkich starań, by stworzyć produkcję na najwyższym poziomie, a jej efekty na długo pozostały w pamięci graczy – mówi **Michał M. Lisiecki, Współtwórca i Prezes Zarządu RedDeer.Games sp. z o.o.**

THE SMURFS FENOMEN POPKULTURY

Opowieści o wiosce przyjaznych, współpracujących ze sobą Smerfów i polującego na nie czarodzieja Gargamela od lat przyciągają dzieci przed ekrany i strony komiksów. Niebieskie ludki zadebiutowały w komiksie autorstwa Pierre'a Culliforda (pseudonim Peyo) jeszcze w latach 50. XX wieku, a seriale animowane z ich udziałem były emitowane w ponad 100 krajach i wychowały kilka pokoleń.

Dużą popularność zdobyły także najnowsze pełnometrażowe filmy ze Smerfami (pierwszy z serii ukazał się w 2011 roku), w których animacja 3D została wymieszana ze scenami nagranyymi z udziałem prawdziwych aktorów. W tych hollywoodzkich hitach od Columbia Pictures i Sony Pictures Animation wystąpili Neil Patrick Harris i Katy Perry oraz inni znani aktorzy. Trzy odsłony wygenerowały łącznie ponad 1 miliard dolarów przychodu.

W 2022 roku właściciele marki Smerfy ogłosili partnerstwo z Paramount Pictures i Nickelodeon Animation. Zaowocuje to kolejnymi wysokobudżetowymi projektami filmowymi z pierwszą premierą kinową zaplanowaną na luty 2025 roku.

ROK SMERFÓW

RedDeer.Games będzie pełnić rolę zarówno producenta, jak i wydawcy nowych aplikacji ze Smerfami na Nintendo Switch. Tegoroczna premiera konsoli zbiegnie się z obchodami 65. rocznicy powstania Smerfów,



debiutem nowego sezonu serialu na popularnych platformach streamingowych, a także z ogłoszeniem dotyczącym długo oczekiwanego nowego filmu o Smerfach.

SMERFY - CO POWINIENES WIEDZIEĆ O UROCZYCH NIEBIESKICH BOHATERACH POPKULTURY

- **+75** MILIARDÓW POBRAŃ SMERFNYCH GIER ONLINE.
- **+1,2** MILIARDA DOLARÓW PRZYCHODÓW ZE SPRZEDAŻY BILETÓW NA **3** FILMY KINOWE.
- **700** AKTYWNYCH LICENCJI NA ŚWIECIE.
- **300** DOSTĘPNYCH TYTUŁÓW.
- **272** ODCINKI W PONAD **100** DUBBINGOWANYCH KRAJACH, TŁUMACZONYCH NA **40** JĘZYKÓW.
- **122** MILIONY WYŚWIETLEŃ PIOSENKI BRITNEY SPEARS "OOH LA LA" Z FILMU SMERFY 2.
- **120** WYDAWCÓW W PONAD **90** KRAJACH.
- **100** MILIONÓW FIGUREK SCHLEICH.
- **99 i 1** POSTACI SMERFÓW.
- **55** TŁUMACZEŃ NAZWY „SMERFY”.
- **14** MILIONÓW OBSERWUJĄCYCH SMERFY NA FACEBOOKU.
- **3** PARKI TEMATYCZNE.
- **1** SMERFNE ŻELKI HARIBO, ZJADANE CO MINUTĘ NA CAŁYM ŚWIECIE.

INTERNATIONAL MERCHANDISING, PROMOTION AND SERVICES SA („IMPS”) - THE SMURFS

IMPS, wraz z LAFIG Belgium, są oficjalnymi licencjodawcami małych niebieskich bohaterów - The Smurfs. Przez lata IMPS ściśle współpracowała ze swoimi agentami na całym świecie, aby opracować udany merchandising, promocje detaliczne i co-brandingowe, prowadzić działalność wydawniczą, zajmować się grami cyfrowymi i wideo, parkami tematycznymi, pokazami na żywo i rodzinnymi doświadczeniami rozrywkowymi, które zapewniły sukces Smerfom. IMPS jest kierowana przez Véronique Culliford, córkę Pierre'a Culliforda, twórcy Smerfów, który jest lepiej znany pod pseudonimem Peyo. Véronique prowadzi IMPS od 1984 roku i wraz z LAFIG Belgium kontroluje prawa do postaci Smerfów oraz licencjonowania Smerfów na całym świecie.



PEYO

Pierre Culliford (znany jako Peyo) urodził się 25 czerwca 1928 roku w Brukseli. Karierę zawodową rozpoczął w wieku 15 lat. Zaczynał jako kinooperator, potem poszedł do pracy w studiu animacji.



Dopiero gdy dołączył do magazynu Spirou, odniósł sukces z Johan & Peewit. I właśnie w ramach tej serii stworzył Smerfy. Po ich pojawieniu się Peyo kontynuował pracę nad przygodami Johana i Peewita oraz kotki Pussy. Stworzył także Benoît Brisefer (później Benny Breakiron), niezwykle silnego małego chłopca. Ale w końcu światowy sukces Smerfów pochłonął całą jego energię i całkowicie poświęcił się ich epickiej historii, we wszystkich jej aspektach, aż do swojej śmierci w 1992 roku.

Cechami, które posiadał i które złożyły się na jego sukces i ponadczasową twórczość, były: klarowna narracja, humor pełen poezji, mocny styl graficzny i nieustanna kreatywność... Nie zapominając o wartościach ponadpokoleniowych, takich jak tolerancja, wiara w przyszłość i szacunek dla innych. Dziś rodzina i pracownicy Peyo kontynuują jego pracę w tym samym duchu.

REDDEER.GAMES SP. Z O.O.

RedDeer.Games (RDG) to niezależne studio deweloperskie, prowadzące działalność operacyjną na rynku gier od czwartego kwartału 2019 r. Po niespełna dwóch i pół roku spółka zadebiutowała wśród czołówki polskich producentów gier w rankingu miesięcznika „Forbes”: „TOP 50 producentów gier w Polsce 2022”, zajmując czterdzieste miejsce z wyceną 56 mln PLN.

We wrześniu 2022 r. studio otrzymało nagrodę Research and Development Awards 2022, przyznaną przez Acquisition International Magazine w kategorii Best Fastest Growing GameDev Company (Central Europe). W listopadzie 2022, RedDeer.Games została wybrana przez Google for Startups, Dealroom.co, Atomico VC/PE i Credo VC/PE jako jeden z TOP Gaming Startupów w Europie Środkowo-Wschodniej!

RDG jest producentem, a także wydawcą indie games własnych oraz tytułów innych producentów sprzedawanych na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform, w szczególności Nintendo eShop, Microsoft Store oraz STEAM, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie. W planach spółki na rok 2023 jest rozszerzenie działalności wydawniczej na platformach PlayStation Store i App Store (Apple).

Spółka jest jednym z największych wydawców gier na Nintendo Switch. Gry naszego studia regularnie pojawiają się w **TOP 10** sprzedaży w sklepie Nintendo Switch eShop we wszystkich regionach, a także w dodanej niedawno nowej sekcji do eShopu „Trending by Play Time”.

Łącząc kompetencje zespołu składającego się z pełnych pasji projektantów, artystów, muzyków, programistów i producentów, studio tworzy zabawne i wciągające gry niezależne. Teaser gier wydanych w okresie 2019-2022 dostępny pod tym linkiem: [VIDEO](#).



Aktualnie spółka ma w swoim portfolio blisko 100 zakontraktowanych tytułów, wszystkie zapowiedzi oraz gry wydane RedDeer.Games dostępne: [TUTAJ](#).

Rok 2022/2023 to dla spółki przełom, która po trzech latach działalności operacyjnej w segmencie indie, planuje rozszerzenie kompetencji w zakresie produkcji gier opartych o licencje Premium (IP) a także kategorii AA.

INVESTOR RELATIONS TEAM

e-mail: investor-relations@reddeergames.com

[IR LinkedIn](#) | [IR Linktree](#)

#LET THE FUN BEGIN!