



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI JEDNOSTKI
ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CREATIVEFORGE GAMES S.A.**

W ROKU OBROTOWYM 2020

Warszawa, 25 maja 2021 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka Spółki i Grupy Kapitałowej	3
1.1.	Informacje Podstawowe.....	3
1.1.1.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki dominującej	9
1.1.2.	Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania	10
1.1.3.	Zarząd Spółki dominującej.....	10
1.1.4.	Rada Nadzorcza Spółki dominującej.....	11
1.2.	Zakres działalności Grupy Kapitałowej	11
1.2.1.	Profil działalności.....	11
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	12
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	12
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki dominującej, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	13
3.	Przewidywany rozwój Spółki dominującej	15
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa.....	15
4.1	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta	15
4.2	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej.....	16
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej	16
6.	Pozostałe informacje	22

1. Charakterystyka Spółki i Grupy Kapitałowej

1.1. Informacje Podstawowe

CreativeForge Games S.A.

Spółka CreativeForge Games S.A. została zawiązana w 2011 roku. Przedmiotem działalności Emitenta jest produkcja własnych, wieloplatformowych gier komputerowych w obszarze gier taktycznych, ze szczególnym uwzględnieniem turowych gier taktyczno-strategicznych.

Spółka jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier, a dotychczasowy model przychodowy zakładał, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Największym akcjonariuszem Emitenta jest spółka PlayWay S.A. – jeden z czołowych producentów gier komputerowych i mobilnych, notowany na rynku regulowanym GPW.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony. Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz.U. 2020 poz. 1526).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	CreativeForge Games S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
Telefon:	+48 508 379 738
Adres poczty elektronicznej:	info@creativeforge.pl
Adres strony internetowej:	www.creativeforge.pl
NIP:	5213625821
REGON:	145937349
KRS:	0000406581

Źródło: Emitent

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI JEDNOSTKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Ancient Games S.A.

W dniu 17 października 2019 r. opisany został akt zawiązania spółki Ancient Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy Ancient Games S.A. wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 100.000 akcji o wartości 1,00 zł każda. Spółka zależna została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 19 listopada 2019 r.

Głównym przedmiotem działalności Ancient Games S.A. jest tworzenie gier symulacyjnych. Zespół Ancient Games S.A. liczyć będzie ok. 10 osób i w pierwszej kolejności zajmie się realizacją 3 preprodukcji. Docelowo Ancient Games realizować ma 2 projekty w skali roku.

Utworzenie Ancient Games S.A. wpisuje się w strategię rozwoju Emitenta zakładającą rozwój w trzech filarach: produkcyjnym, wydawniczym oraz bazującym na maksymalnym wykorzystaniu aktywów spółki.

Podstawowe dane o spółce zależnej Ancient Games S.A.

Firma:	Ancient Games S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
NIP:	5213882541
REGON:	384889585
KRS:	0000813772
Prezes Zarządu:	Krzysztof Markowski
Udział Emitenta w kapitale zakładowym*:	65,34%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów*:	65,34%
Udział Emitenta w kapitale zakładowym**:	53,22%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów**:	53,22%

*dane na dzień 31 grudnia 2020 r.

**dane na dzień 25 maja 2021 r.

Źródło: Emitent

Maximus Games sp. z o.o. oraz Gambit Games Studio sp. z o.o.

W dniu 20 sierpnia 2020 r. Spółka nabyła od spółki GK Capital S.A. z siedzibą w Warszawie 100 udziałów spółce KG LIV sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz 100 udziałów w spółce KG XCVIII sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. W przypadku obu spółek nabyte udziały stanowiły 100% kapitału zakładowego oraz głosów na Zgromadzeniu Wspólników.

Nadzwyczajne Zgromadzenia Wspólników ww. spółek postanowiły o zmianie firmy (nazwy) KG LIV sp. z o.o. na Maximus Games sp. z o.o. a KG XCVIII sp. z o.o. na Gambit Games Studio sp. z o.o. oraz podniesieniu kapitału do kwoty 100.000,00 zł w każdej ze spółek.

Przedmiotem działalności obu Spółek zależnych jest produkcja gier, przy czym Maximus Games sp. z o.o. zajmuje się mniejszymi produkcjami, których budżet wynosi od 50 do 100 tys. zł, natomiast a Gambit Games Studio sp. z o.o. produkcjami przekraczającymi tę kwotę oraz współpracą z zewnętrznymi podmiotami, zarówno wydawniczymi jak i pozyskiwaniem wartościowych IP do grupy.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI JEDNOSTKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Podstawowe dane o spółce zależnej Maximus Games sp. z o.o.

Firma:	Maximus Games sp. z o.o.
Forma prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Miła 2, 00-180 Warszawa
NIP:	5252602184
REGON:	360225390
KRS:	0000532529
Prezes Zarządu:	Błażej Musiał
Udział Emitenta w kapitale zakładowym*:	78,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów*:	78,00%
Udział Emitenta w kapitale zakładowym**:	54,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów**:	54,00%

**dane na dzień 31 grudnia 2020 r.*

***dane na dzień 25 maja 2021 r.*

Źródło: Emitent

Podstawowe dane o spółce zależnej Gambit Games Studio sp. z o.o.

Firma:	Gambit Games Studio sp. z o.o.
Forma prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Miła 2, 00-180 Warszawa
NIP:	5252705369
REGON:	366918208
KRS:	0000670905
Prezes Zarządu:	Piotr Golian
Udział Emitenta w kapitale zakładowym*:	77,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów*:	77,00%
Udział Emitenta w kapitale zakładowym**:	75,75%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów**:	75,75%

**dane na dzień 31 grudnia 2020 r.*

***dane na dzień 25 maja 2021 r.*

Źródło: Emitent

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI JEDNOSTKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

SlavGames sp. z o.o.

W dniu 7 września 2020 r. Emitent wraz z innymi podmiotami zawiązał spółkę SlavGames sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy SlavGames sp. z o.o. wynosi 50.000,00 zł i dzieli się na 1000 udziałów każdy o wartości nominalnej 50,00 zł każdy. Spółka zależna została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 22 września 2020 r.

Głównym przedmiotem działalności SlavGames sp. z o.o. będzie produkcja gier komputerowych. Wydawcą gier komputerowych produkowanych przez SlavGames sp. z o.o. będzie Emitent.

Podstawowe dane o spółce zależnej SlavGames sp. z o.o.

Firma:	SlavGames sp. z o.o.
Forma prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
NIP:	5213907873
REGON:	387087202
KRS:	0000860614
Prezes Zarządu:	Krzysztof Magda
Udział Emitenta w kapitale zakładowym*:	67,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów*:	67,00%
Udział Emitenta w kapitale zakładowym**:	47,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów**:	47,00%

*dane na dzień 31 grudnia 2020 r.

**dane na dzień 25 maja 2021 r.

Źródło: Emitent

G-DEVS sp. z o.o.

W dniu 22 września 2020 r. Spółka wraz z osobą fizyczną zawiązała spółkę G-DEVS sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy G-DEVS sp. z o.o. wynosi 50.000,00 zł i dzieli się na 1000 udziałów o wartości nominalnej 50,00 zł każdy.

Przedmiotem działalności G-DEVS sp. z o.o. będzie produkcja gier z wykorzystaniem zespołów deweloperskich zlokalizowanych poza granicami Polski oraz kooperacja zagraniczna w przypadku produkcji obecnie tworzonych przez zagraniczne podmioty.

Podstawowe dane o spółce zależnej G-DEVS sp. z o.o.

Firma:	G-DEVS sp. z o.o.
Forma prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
NIP:	5213911923
REGON:	387517944
KRS:	0000867912

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI JEDNOSTKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Prezes Zarządu:	Marcin Masiejczyk
Udział Emitenta w kapitale zakładowym*:	76,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów*:	76,00%
Udział Emitenta w kapitale zakładowym**:	69,69%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów**:	69,69%

*dane na dzień 31 grudnia 2020 r.

**dane na dzień 25 maja 2021 r.

Źródło: Emitent

Garlic Jam S.A.

W dniu 13 listopada 2020 r. Spółka wraz ze spółką PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie, spółką Games Incubator sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz dwiema osobami fizycznymi zawiązała nową spółkę tj. Garlic Jam Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie.

Kapitał zakładowy Garlic Jam S.A. wynosi: 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął 270.000 akcji o łącznej wartości nominalnej 27.000,00 zł, stanowiących 27% udziału w kapitale zakładowym oraz ogólnej liczbie głosów.

Garlic Jam S.A. planuje zajmować się produkcją gier PC z nastawieniem na gatunek FPS. Docelowo planowana jest produkcja dwóch tytułów jednocześnie w skali roku.

Podstawowe dane o spółce zależnej Garlic Jam S.A.

Firma:	Garlic Jam S.A.
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Miła 2, 00-180 Warszawa
NIP:	5252846348
REGON:	387759446
KRS:	0000874345
Prezes Zarządu:	Rafał Romanowicz
Udział Emitenta w kapitale zakładowym*:	27,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów*:	27,00%
Udział Emitenta w kapitale zakładowym**:	27,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów**:	27,00%

*dane na dzień 31 grudnia 2020 r.

**dane na dzień 25 maja 2021 r.

Źródło: Emitent

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI JEDNOSTKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

NPC Games S.A.

W dniu 23 lutego 2021 r. Spółka wraz z Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie oraz innymi podmiotami zawiązała spółkę akcyjną pod nazwą: NPC Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie, która będzie prowadzić działalność w zakresie produkcji wieloplatformowych gier komputerowych.

Kapitał zakładowy NPC Games S.A. wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął 330.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 33.000,00 zł, za wkład 33.000,00 zł, tj. 33% udziału w kapitale zakładowym oraz ogólnej liczbie głosów. NPC Games będzie zajmować się produkcją gier PC. Docelowo będzie to produkcja dwóch - trzech tytułów jednocześnie w skali roku.

Podstawowe dane o spółce zależnej NPC Games S.A.

Firma:	NPC Games S.A.
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
NIP:	5213923352
REGON:	388465132
KRS:	0000889348
Prezes Zarządu:	Krzysztof Markowski
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	33,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	33,00%

Źródło: Emitent

1.1.1. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki dominującej

Na dzień 31 grudnia 2020 roku kapitał zakładowy Spółki dominującej wynosił 613.410,00 zł (słownie: sześćset trzynaście tysięcy czterysta dziesięć złotych) i dzielił się na 2.667.000 (słownie: dwa miliony sześćset sześćdziesiąt siedem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,23 zł (słownie: dwadzieścia trzy grosze) każda.

Kapitał zakładowy Spółki dominującej

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	450.000	16,87%	450.000	16,87%
Seria B	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria C	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria D	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria E	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria F	300.000	11,25%	300.000	11,25%
Seria G	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria H	194.000	7,27%	194.000	7,27%
Seria I	170.000	6,37%	170.000	6,37%
Seria J	136.000	5,10%	136.000	5,10%
Seria K	667.000	25,01%	667.000	25,01%
Suma	2.667.000	100,00%	2.667.000	100,00%

Źródło: Emitent

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

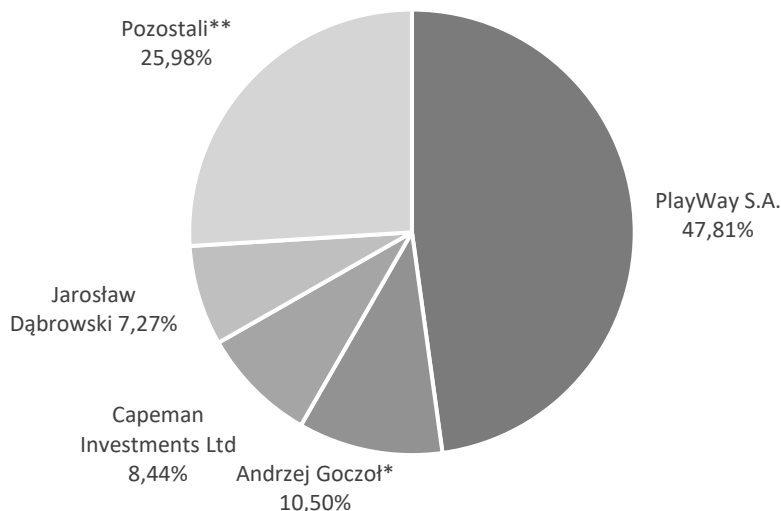
Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	1 275 000	47,81%	1 275 000	47,81%
Andrzej Goczoł*	280 000	10,50%	280 000	10,50%
Capeman Investments Ltd	225 000	8,44%	225 000	8,44%
Jarosław Dąbrowski	194 000	7,27%	194 000	7,27%
Pozostali**	693 000	25,98%	693 000	25,98%
Suma	2 667 000	100,00%	2 667 000	100,00%

* wraz ze spółką Arezzo Capital sp. z o.o.

** 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)



* wraz ze spółką Arezzo Capital sp. z o.o.

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

1.1.2. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania

Jednostka dominująca jest spółką należącą do Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której PlayWay S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania posiada 47,81% udziału w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Ponadto z PlayWay S.A. Emitenta łączą powiązania majątkowe i organizacyjne. Spółka zawiera umowy ramowe na dystrybucję gier, na podstawie których akcjonariusz PlayWay S.A. pełni funkcję wydawcy oraz współwydawcy gier produkowanych przez CreativeForge Games S.A.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka dominująca nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe, ani w wartości niematerialne i prawne oraz inwestycji zagranicznych.

1.1.3. Zarząd Spółki dominującej

Na dzień 1 stycznia 2020 r. skład Zarządu Spółki był następujący:

- Piotr Karbowski - Prezes Zarządu.

W ciągu roku obrotowego 2020 w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

Na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Piotr Karbowski - Prezes Zarządu.

1.1.4. Rada Nadzorcza Spółki dominującej

Na dzień 1 stycznia 2020 r. skład Rady Nadzorczej Emitenta był następujący:

- Grzegorz Czarnecki- Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Mrowiński - Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Daszkiewicz - Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Kojecki - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 7 stycznia 2020 r. Pan Szymon Daszkiewicz złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta.

W dniu 6 kwietnia 2020 r. na podstawie uchwały nr 5 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki powołało Pana Marka Parzyńskiego do składu Rady Nadzorczej Emitenta.

W dniu 9 czerwca 2020 r. Pan Radosław Mrowiński złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta.

W dniu 22 czerwca 2020 r. na podstawie uchwały nr 22 Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki powołało Pana Łukasza Zabłockiego do składu Rady Nadzorczej Emitenta.

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

- Grzegorz Czarnecki- Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Łukasz Zabłocki - Członek Rady Nadzorczej,
- Marek Parzyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Kojecki - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Grupy Kapitałowej

1.2.1. Profil działalności

Przedmiotem działalności Emitenta jest produkcja własnych, wieloplatformowych gier komputerowych w obszarze gier taktycznych, ze szczególnym uwzględnieniem turowych gier taktyczno-strategicznych. Rozgrywka w grach typu turowego, w przeciwieństwie do gier czasu rzeczywistego (RTS), odbywa się kolejnych „rundach”, w ramach których gracze mają do wykonania określoną liczbę ruchów lub konkretne działania do przeprowadzenia. W Spółce pracuje wielu branżowych weteranów.

Emitent jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier, a obecny model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług renomowanego wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Spółka dominująca sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma Steam oraz inne platformy internetowe. Spółka dominująca sprzedaje swoje produkty również w formie fizycznej (wersje pudełkowe gier) na podstawie oddzielnych umów z wydawcami gier.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) łącznie 2 gry. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania
Hard West	Xbox One	19.06.2020
Hard West	PlayStation 4	27.06.2020
Time to Stop Time	PC	06.11.2020
Raiders: forsaken Earth	PC	10.11.2020

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 dominującej 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	Planowany termin premiery gry
Aircraft Carrier Survival	2021
House Flipper City	2021
Stargate: Timekeepers (Projekt X)	2021
Projekt Y (współpraca z Slitherine Software UK LTD)	2021
Destroyer	2021
POSTAL: Brain Damaged	2021
Gladiators Manager	Q4 2021
Orc Warchieff	2022
I Saw The Night	2022
Builders of Greece	2022
The Pit Broken Bones	2022
Monsters Domain	2022
Once upon a Time... Life	2023
Builders of Egypt	TBA

Źródło: Emitent

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

W dniu 6 lutego 2020 r. zawarto aneks do umowy pożyczki pomiędzy akcjonariuszami Emitenta z dnia 30 listopada 2016 r., tj.: spółką PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie, spółką Arezzo Capital sp. z o.o. z siedzibą w Chełmie Śląskim oraz Panem Andrzejem Goczolem, posiadającymi łącznie 58,31% udziału w głosach na walnym zgromadzeniu oraz kapitale zakładowym Emitenta. Na dzień 31 stycznia 2020 r. zobowiązania Spółki dominującej z tytułu udzielonych pożyczek przez wspomnianych akcjonariuszy wraz z odsetkami wynosiły ponad 3 mln zł. Kwota ta została całkowicie spłacona przez Spółkę w dniu 11 lutego 2020 r. Ponadto, zgodnie z zawartym aneksem uzgodniono otwartą linię kredytową, według której PlayWay S.A. bezwarunkowo zobowiązał się użyć środki finansowe do łącznej kwoty 2 mln zł (na warunkach WIBOR 3M, począwszy od dnia otrzymania środków na konto pożyczkobiorcy do dnia zwrotu pożyczki) każdorazowo na żądanie Spółki. Powyższe zobowiązanie jest ważne do dnia 31 grudnia 2022 r.

W dniu 24 marca 2020 r. zawarto umowę ze spółką z branży gier. Przedmiotem zawartej umowy jest przeniesienie na kontrahenta majątkowych praw autorskich do gier komputerowych Hard West i Hard West: Scars of Freedom, udzielenie zezwolenia na wykonywanie autorskich praw zależnych oraz przeniesienie praw do assetów związanych z tymi grami. Jednocześnie kupujący udzielił Spółce dominującej licencji niewyłącznej, na czas nieoznaczony, do korzystania z gier już wydanych (tj. wersji na PC, Nintendo Switch), a także do wersji mobile i konsolowych, o ile ich wydanie nastąpi do dnia 31 stycznia 2021 r. Przychody ze sprzedaży gier wydanych na wspomnianych platformach we wskazanym terminie przysługują wyłącznie Emitentowi. W ramach realizacji umowy Emitent otrzymał wynagrodzenie w wysokości 650.000,00 zł.

Na początku II kw. 2020 r. zawarta została umowa ze spółką Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem umowy jest wykonanie przez kontrahenta portów gier Aircraft Carrier Survival i House Flipper City na konsole Nintendo Switch i Xbox One. Emitent udzielił Ultimate Games S.A. na okres pięciu lat wyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji do korzystania z praw zależnych do Gier, umożliwiającej dystrybucję oraz wprowadzenie ww. gier do sprzedaży. Właścicielem praw autorskich do gier pozostaje Emitent. Z tytułu zawartej umowy Spółce dominującej przysługuje wynagrodzenie prowizyjne określone jako procent z przychodów ze sprzedaży. Umowa została podpisana na czas nieokreślony. Każdej ze stron przysługuje prawo do rozwiązania niniejszej umowy z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia.

W dniu 19 czerwca 2020 r. miała miejsce premiera gry Hard West na platformie Xbox One. Gra dostępna jest m.in. w USA, Europie i Rosji. Przesprzedaż gry rozpoczęła się 10 czerwca 2020 r. we wszystkich ww. regionach. Cena jednostkowa wynosi 19,99 EUR/USD. W przeciągu pierwszego weekendu od rozpoczęcia sprzedaży gra zwróciła wszystkie koszty produkcji i marketingu. Spółce przysługuje określony procent ze sprzedaży gry na platformie Xbox One (od pierwszej złotówki), a Spółka nie poniosła żadnych kosztów w związku z przeportowaniem i wydaniem Gry na Xbox One. Pod koniec czerwca 2020 r. w Europie i USA odbyła się również premiery gry Hard West na platformie PlayStation 4.

W dniu 18 czerwca 2020 r. zawarta została umowa pomiędzy Emitentem a spółką Slitherine Software UK LTD z siedzibą w Wielkiej Brytanii. Przedmiotem zawartej umowy jest wydanie przez Slitherine Software gry Stargate: Timekeepers stworzonej przez Emitenta. Spółka dominująca odpowiedzialna będzie m. in. za przygotowanie finalnej wersji gry oraz materiałów promocyjnych, natomiast kontrahent odpowiadać będzie m. in. za sprzedaż

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI JEDNOSTKI ORAZ GRUPY KAPITAŁOWEJ
CREATIVEFORGE GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

oraz działalność marketingową i promocyjną związaną z Grą. Gra zostanie wydana w wersji na PC, przy czym strony umowy nie wykluczają możliwości wydania jej również na inne platformy. Właścicielem praw autorskich do gry pozostaje Emitent. Z tytułu zawartej umowy Spółce dominującej przysługuje wynagrodzenie w wysokości 50% zysku netto tj., przychodów ze sprzedaży gry pomniejszonych o koszty i opłaty związane z wykonaniem umowy. Umowa obowiązuje przez 7 lat od dnia pierwszego komercyjnego wydania gry. Po upływie tego okresu umowa zostanie automatycznie przedłużona. Każdej ze stron przysługuje prawo do rozwiązania niniejszej umowy z zachowaniem 90-dniowego terminu wypowiedzenia. Premiera gry planowana jest na grudzień 2021 r.

W dniu 24 lipca 2020 r. zawarto list intencyjny z Game Crafters Studio S.A. w organizacji z siedzibą w Warszawie w zakresie współpracy przy produkcji gry Phantom Doctrine 2: The Cabal w wersji na PC. List intencyjny zawarty został w celu określenia ogólnych warunków współpracy pomiędzy podmiotami w zakresie wyprodukowania i dystrybucji gry, w tym zasad udzielenia Game Crafters Studio S.A. licencji niezbędnych do rozpoczęcia prac nad grą. Zgodnie z treścią zawartego Listu intencyjnego Emitentowi przysługiwało będzie 20% zysku z tytułu dystrybucji gry. Szczegółowe zasady współpracy określone zostaną w odrębnej umowie, która zgodnie z ustaleniami zawarta ma zostać w terminie 3 miesięcy od dnia zawarcia Listu intencyjnego.

W dniu 9 października 2020 r. Emitent zawarł umowę ze spółką Slitherine Software UK LTD z siedzibą w Wielkiej Brytanii. Przedmiotem umowy jest wydanie przez Slitherine Software gry stworzonej przez Emitenta. Spółka dominująca odpowiedzialna będzie m. in. za przygotowanie finalnej wersji gry oraz materiałów promocyjnych, natomiast partner odpowiadać będzie m. in. za sprzedaż oraz działalność marketingową i promocyjną związaną z grą. Gra zostanie wydana w wersji na PC, przy czym strony umowy nie wykluczają możliwości wydania jej również na inne platformy. Właścicielem praw autorskich do gry pozostaje Emitent. Z tytułu zawartej umowy Spółce dominującej przysługuje wynagrodzenie w wysokości 50% zysku netto tj., przychodów ze sprzedaży gry pomniejszonych o koszty i opłaty związane z wykonaniem umowy. Umowa obowiązuje przez 7 lat od dnia pierwszego komercyjnego wydania gry. Po upływie tego okresu umowa zostanie automatycznie przedłużona. Każdej ze stron przysługuje prawo do rozwiązania niniejszej umowy z zachowaniem 90-dniowego terminu wypowiedzenia. Przewidywany czas produkcji gry wynosi 14 miesięcy, a wartość umowy przekracza równowartość 600 tys. zł.

W dniu 13 listopada 2020 r. Emitent wraz ze spółkami Playway S.A. z siedzibą w Warszawie, Games Incubator sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie oraz dwiema osobami fizycznymi zawiązała nową spółkę tj. Garlic Jam S.A., która będzie się zajmować produkcją gier PC z nastawieniem na gatunek FPS. Docelowo planowana jest produkcja dwóch tytułów rocznie. Kapitał zakładowy Garlic Jam S.A. wynosi: 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji. Emitent objął 280.000 akcji na okaziciela, stanowiących 28% w kapitale zakładowym spółki.

W I kwartale 2021 r. Spółka dominująca podpisała umowę ze spółką PROCIDIS z siedzibą w Neuilly-sur-Seine, Francja, producentem serialu telewizyjnego pt.: "Once upon a Time... Life" (pol. "Było sobie życie"). Na podstawie ww. serialu Emitent stworzy grę koncentrującą się na zdobywaniu przez graczy wiedzy o ludzkim ciele. Gra dostępna będzie w wersji na PC, Xbox, PlayStation oraz Switch. Spółka zakłada, że produkcja gry zakończy się w 2023 r. Głównym producentem gry będzie spółka zależna od Emitenta - SlavGames sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie.

Ponadto, Emitent wraz z Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie oraz innymi podmiotami zawiązał spółkę akcyjną pod nazwą NPC Games Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy NPC Games S.A. wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął 330.000 szt. akcji serii A, po 0,10 zł każda, o łącznej wartości nominalnej 33.000,00 zł, za wkład 33.000,00 zł, czyli 33% udziału w kapitale zakładowym oraz głosach na walnym zgromadzeniu. NPC Games S.A.

będzie prowadzić działalność w zakresie produkcji wieloplatformowych gier komputerowych. Spółka zależna docelowo planuje rocznie produkcję dwóch - trzech tytułów jednocześnie.

Po zakończeniu I kw. 2021 r. Emitent wraz ze spółkami Games Operators S.A. z siedzibą w Warszawie oraz Gambit Games Studio sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (spółką zależną od Emitenta) zawarł umowę, której przedmiotem jest wykonanie gry o roboczym tytule City of Atlantis na platformę PC. Na podstawie zawartej Umowy Gambit Games stworzy grę, w zamian za wynagrodzenie wypłacane w ratach w łącznej wysokości przekraczającej 1,5 mln zł, a Games Operators S.A. sfinansuje w całości produkcję gry oraz wyda ją na platformie Steam.

3. Przewidywany rozwój Spółki dominującej

Strategia rozwoju przyjęta na lata 2019-2021 zakłada dalszy rozwój działalności oparty na trzech filarach:

I. Działalność produkcyjna.

Tworzenie wielu preprodukcji gier taktycznych, strategicznych oraz o różnej tematyce w celu sprawdzenia ich potencjału produkcyjnego.

Przyjęcie bardziej zrównoważonej polityki budżetowej, co w efekcie pozwoli na produkcję dużo większej liczby tytułów przy bardzo ograniczonych kosztach działalności. Współpraca z Grupą Kapitałową PlayWay S.A. przy sprawdzaniu potencjału sprzedażowego, testowaniu gier przez PlayWay Testing Center oraz wsparcie w zakresie marketingu, wydawnictwa, sprzedaży i kontaktów międzynarodowych.

II. Działalność wydawnicza.

Wydawnictwo gier z GK PlayWay S.A. o tematyce gier taktycznych i strategicznych, a także pozyskiwanie tytułów do wydania spoza GK PlayWay. Spółka zakłada możliwość częściowego finansowania takich produkcji.

III. Maksymalne wykorzystanie aktywów Spółki.

Główne aktywa Spółki to między innymi Hard West oraz aktywa dotyczące preprodukowanych gier. Spółka maksymalizując zyski z wydanych produkcji będzie tworzyła w oparciu o wymienione IP kolejne wersje na inne platformy, w tym: Nintendo Switch, szeroko rozumiany Mobile, gry planszowe, konsole itd. Spółka może dążyć także do odsprzedania niektórych aktywów, jeżeli będzie to opłacalne ekonomicznie.

Jednym z istotnych elementów, mających wpływ na działalność Grupy w przyszłości, będzie miała pandemia wirusa Covid-19, a w konsekwencji ogłoszony w Polsce na początku marca 2020 r. stan epidemii. W opinii Zarządu czynnik ten nie będzie miał negatywnego wpływu na jej działalność. Prace nad jej produkcjami odbywają się w trybie zdalnym, dzięki czemu zaplanowane premiery gier nie są zagrożone.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

4.1 Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki dominującej w 2020 r. wyniosła 2.512.901,07 zł, co w porównaniu z 2019 r., gdy ich wartość wyniosła 1.605.000,64 zł, oznacza wzrost o 56,57% r/r. Na poziomie zysku ze sprzedaży Spółka wypracowała wynik równy 95.909,19 zł (w 2019 r Spółka dominująca wygenerowała stratę (-)115.001,31 zł). Znaczącą różnicę widać również na poziomie kosztów usług obcych, które wzrosły z 860.602,97 zł w 2019 r. do 1.860.868,71 zł w 2020 r., co wynikało to z wyższych nakładów pieniężnych

przeznaczanych przez Spółkę dominującą na produkcję gier. Zysk netto Emitenta za 2020 rok obrotowy wyniósł 287.765,64 zł. W 2019 r. Emitent poniósł stratę równą 161.962,64 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 7.507.272,65 zł i jest o 26,42% niższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2019 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 10.202.654,45 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2020 r. wyniosły 7.457.746,50 zł, tym samym były wyższe o 4,01% r/r od 7.169.980,86 zł wartości kapitałów własnych wykazanych przez Spółkę na koniec 2019 r.

4.2 Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej

Wartość skonsolidowanych przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim w 2020 r. obrotowym wyniosła 2.813.906,62 zł, co w porównaniu z 2019 r., gdy ich wartość wyniosła 1.649.812,64 zł, oznacza wzrost o 70,56% r/r. Na poziomie wyniku ze sprzedaży Grupa kapitałowa poniosła stratę równą 204.235,93 zł, w 2019 r. strata ze sprzedaży Grupy wyniosła 117.638,42 zł. Skonsolidowany zysk netto za 2020 rok obrotowy wyniósł 58.157,79 zł, w 2019 r. była to strata równa 164.600,24 zł.

Suma aktywów Grupy kapitałowej według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 9.114.097,66 zł i jest o 10,67% niższa od wartości aktywów na dzień 31 grudnia 2019 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 10.202.693,85 zł. Kapitały własne Grupy kapitałowej na koniec 2020 r. wyniosły 7.228.138,65 zł, tym samym były wyższe o 0,85% od 7.167.343,26 zł wartości kapitałów własnych wykazanych przez Spółkę na koniec 2019 r.

Grupa kapitałowa na dzień 31 grudnia 2020 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 2.841.717,74 zł. W opinii Zarządu, Grupa posiada odpowiednia środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej. Sytuacja finansowa Grupy kapitałowej w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju. Zarząd dołoży wszelkich starań, aby kontynuować rozwijanie zdolności sprzedażowych oraz wzmacniać jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej

Działalność oraz plany rozwojowe Grupy Kapitałowej, 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 utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Grupy Kapitałowej duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki dominującej i zależnej. W większości współpracuje jednak z osobami na umowy cywilnoprawne oraz na działalności gospodarcze, a łącznie nad produktami Grupy Kapitałowej pracuje obecnie około 50 osób. Odejście tych osób może wiązać się z utratą przez Grupę 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 Grupy Kapitałowej. Spółka dominująca stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

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 Grupy Kapitałowej.

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 Grupa Kapitałowa ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 24 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Zarząd 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 założonego planu lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Grupa Kapitałowa planuje wprowadzanie do dystrybucji na międzynarodowym rynku kilku 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 Grupy Kapitałowej.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Grupa Kapitałowa wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Grupy Kapitałowej ze względu na czynniki, których Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Grupy Kapitałowej.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Grupa Kapitałowa zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Grupę Kapitałową 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 Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie przez platformę Steam, prowadzoną przez Valve Corporation, będącym jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Grupy Kapitałowej może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

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 Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Grupy Kapitałowej

Na wizerunek Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej oraz na pogorszenie reputacji. Taka sytuacja wymagałaby przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

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

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

W celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, Zarząd dokonuje analizy struktury finansowania Grupy Kapitałowej, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Grupa Kapitałowa 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, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Grupy Kapitałowej albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji 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 Grupy Kapitałowej zaangażowane są osoby współpracujące z nią na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, 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 prowadzi może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Grupy Kapitałowej.

Grupa Kapitałowa 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. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Grupę Kapitałową, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Grupa Kapitałowa zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Grupą Kapitałową jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Grupa Kapitałowa zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania

takiego sporu, Grupa Kapitałowa może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

Kluczowym zasobem Grupy Kapitałowej 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 Grupa Kapitałowa będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do podjęcia współpracy.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Grupa Kapitałowa

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 Grupa Kapitałowa nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Grupy Kapitałowej, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Grupy Kapitałowej duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

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 zaintrygować szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Grupy Kapitałowej na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Grupy Kapitałowej mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Grupy Kapitałowej bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez

konsumentów produktów Grupy Kapitałowej w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Grupę Kapitałową 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 Grupy Kapitałowej, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Grupa Kapitałowa 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 Grupa Kapitałowa nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd 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 Grupa Kapitałowa nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Grupy Kapitałowej potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Grupa Kapitałowa na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów 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 Grupę Kapitałową i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Grupę Kapitałową 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 Grupy Kapitałowej. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Grupę Kapitałową usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Grupa Kapitałowa zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%.

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

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

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

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

Uznanie przez Światową Organizację Zdrowia epidemii koronawirusa za pandemię, a także wprowadzenie przez polski rząd stanu epidemii oraz szeregu ograniczeń i zakazów mających na celu spowolnienie rozprzestrzeniania się choroby, w ocenie Zarządu, nie zagrażają działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej, niemniej nie można w sposób jednoznaczny ocenić wpływu pandemii na jej działalność w przyszłości.

Sprzedaż gier odbywa się przede wszystkim za pośrednictwem dystrybucji cyfrowej, dzięki czemu potencjalni klienci mają zapewniony stały dostęp do portfolio Grupy Kapitałowej. Ponadto, warto zaznaczyć, iż gry sprzedawane są głównie w walutach obcych (euro i dolar amerykański), a utrzymujący się korzystny dla eksporterów kurs walutowy może przyczynić się do wyższych przychodów ze sprzedaży.

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku ewentualnego przedłużania się epidemii i związanych z nią ograniczeń może dojść do pogorszenia się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Grupę Kapitałową.

Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić jej negatywne skutki.

6. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2020 Grupa 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 dominująca ani jej podmioty zależne nie nabywały, ani nie sprzedawały akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Grupa nie posiada oddziałów (zakładów) samobilansujących w rozumieniu Ustawy o rachunkowości.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W 2020 roku obrotowym Grupa kapitałowa nie posiadała instrumentów finansowych nabytych na rynku regulowanym. Grupa Kapitałowa na dzień bilansowy 31.12.2020 r. nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów długo- lub krótkoterminowych.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Grupa nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

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.

Art. 49 ust. 3

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Grupa nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Grupy nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

Piotr Karbowski
Prezes Zarządu
CreativeForge Games S.A.