



CREEPY JAR S.A.

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI W 2019 R.

SPIS TREŚCI

1.	PODSTAWOWE INFORMACJE O EMITENCIE	3
1.1.	DANE REJESTROWE	3
1.2.	OPIS DZIAŁALNOŚCI	3
1.3.	ORGANY SPÓŁKI	4
1.4.	STRUKTURA AKCJONARIATU	5
1.5.	KAPITAŁ ZAKŁADOWY	6
1.6.	WYKRES NOTOWAŃ	6
2.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2019 ORAZ PO JEGO ZAKOŃCZENIU	7
2.1.	ROZWÓJ GREEN HELL	7
2.2.	DANE SPRZEDAŻOWE GREEN HELL	9
2.3.	RECENZJE ORAZ NAGRODY	10
2.4.	ISTOTNE UMOWY	10
2.5.	ZMIANY STATUTU ORAZ PLANOWANE PRZEJŚCIE NA RYNEK REGULOWANY GPW	11
2.6.	ZAPOWIEDŹ NOWEJ GRY	12
3.	PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA	12
4.	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	12
5.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA	13
5.1.	SKRÓCONY BILANS	13
5.2.	SKRÓCONY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT	14
5.3.	SKRÓCONY RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH	15
5.4.	SKRÓCONE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM	15
5.5.	ZMIANA POLITYKI RACHUNKOWOŚCI	16
6.	AKCJE WŁASNE	16
7.	POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)	17
8.	INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH	17
9.	ZATRUDNIENIE	17
10.	OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROZEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU SPÓŁKA JEST NA NIE NARAŻONA	17
11.	OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ŁADU KORPORACYJNEGO	23



1. PODSTAWOWE INFORMACJE O EMITENCIE

1.1. DANE REJESTROWE

Firma:	Creepy Jar S.A.
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba	Warszawa
Adres:	ul. Człuchowska 9, 01-360 Warszawa
Adres poczty elektronicznej:	office@creepyjar.com
Strona internetowa:	www.creepyjar.com
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy KRS
KRS	0000666293
REGON	366335731
NIP	1182136414

1.2. OPIS DZIAŁALNOŚCI

Creepy Jar S.A. to niezależny deweloper gier, który specjalizuje się w produkcji gier z gatunku survival simulation (na komputery PC oraz w następnej kolejności na konsole Sony PlayStation i Microsoft Xbox). Ambicją Creepy Jar jest stworzenie gatunku, który połączy w sobie charakterystykę gier typu AAA z rozgrywką cenioną przez graczy sięgających po konwencję typową dla survival symulatorów.

Flagowym produktem Spółki jest gra GREEN HELL, której premiera w trybie wczesnego dostępu („Early Access”) miała miejsce w dniu 29 sierpnia 2018 r., natomiast pełna wersja („Full Release”) zadebiutowała w dniu 5 września 2019 r. Gra dostępna jest w wersji PC na platformie sprzedażowej STEAM zarówno w trybie singleplayer oraz od 07 kwietnia 2020 również w trybie kooperacji dla czterech graczy.

Spółka zakłada cyklicznie produkować nowe gry, w sposób zapewniający ciągłość działalności operacyjnej oraz stabilny poziom przychodów ze sprzedaży. Docelowo Emitent chce osiągnąć status liczącego się dewelopera gier opartych na autorskich projektach, których własność intelektualna będzie własnością Spółki.

1.3. ORGANY SPÓŁKI

Skład Zarządu Emitenta według stanu na dzień 22 czerwca 2020 r.

Imię i nazwisko	Funkcja
Krzysztof Kwiatek	Prezes Zarządu
Krzysztof Sałek	Członek Zarządu
Tomasz Soból	Członek Zarządu

W dniu 23 maja 2019 r. Spółka otrzymała od Pana Marka Sobóla pismo z rezygnacją z pełnienia funkcji członka Zarządu Spółki. Pan Marek Soból wskazał, że rezygnacja wynika z przyczyn osobistych, całkowicie niezależnych od niego. W związku z powyższym od dnia 24 maja 2019 r. Zarząd Spółki jest trzyosobowy.

Skład Rady Nadzorczej Emitenta według stanu na dzień 22 czerwca 2020 r.

Imię i nazwisko	Funkcja
Michał Paziewski	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Tomasz Likowski	Członek Rady Nadzorczej
Piotr Piskorz	Członek Rady Nadzorczej
Ryszard Brudkiewicz	Członek Rady Nadzorczej
Andrzej Knigawka	Członek Rady Nadzorczej

W dniu 8 maja 2020 r. Spółka otrzymała od Pana Michała Galeckiego pismo z rezygnacją z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta z dniem 8 maja 2020 r.

W dniu 13 maja 2020 r. Spółka otrzymał informację od akcjonariusza Emitenta – Venture Fundusz Inwestycyjny Zamknięty, który działając na podstawie § 17 ust. 2 Statutu Spółki z dniem 12 maja 2020 r. powołał na stanowisko Członka Rady Nadzorczej Pana Andrzeja Knigawkę.

1.4. STRUKTURA AKCJONARIATU

Struktura akcjonariatu Creepy Jar S.A. według stanu na dzień 31 grudnia 2019 r.¹:

Lp	Akcjonariusz	L. akcji	% akcji	L. głosów	% głosów
1	VENTURE FIZ	133 844	19,70%	133 844	19,70%
2	Krzysztof Kwiatek	94 879	13,96%	94 879	13,96%
3	Krzysztof Salek	94 878	13,96%	94 878	13,96%
4	Tomasz Soból	94 752	13,95%	94 752	13,95%
5	Marek Soból	89 879	13,23%	89 879	13,23%
6	OU Blite Fund	59 513	8,76%	59 513	8,76%
7	Pozostali akcjonariusze < 5% udziału w głosach na WZA	111 691	16,44%	111 691	16,44%
		679 436	100,00%	679 436	100,00%

W dniu 2 kwietnia 2020 r. Emitent otrzymał zawiadomienie od akcjonariusza – Pana Marka Sobóla o dokonaniu transakcji zbycia 12 000 akcji Emitenta w wyniku której jego udział spadł poniżej 10,00% udziału w kapitale zakładowym Emitenta oraz udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu.

W dniu 29 kwietnia 2020 r. Emitent otrzymał zawiadomienie od akcjonariusza - OU Blite Fund o dokonaniu transakcji zbycia 6 000 akcji Emitenta w transakcji pakietowej w wyniku, której jego udział spadł poniżej 5,00% udziału kapitale zakładowym Emitenta oraz udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu.

Struktura akcjonariatu Creepy Jar S.A. według stanu na dzień 22 czerwca 2020 r.²:

Lp	Akcjonariusz	L. akcji	% akcji	L. głosów	% głosów
1	VENTURE FIZ	102 361	15,07%	102 361	15,07%
2	Krzysztof Kwiatek	89 879	13,23%	89 879	13,23%
3	Krzysztof Salek	89 878	13,23%	89 878	13,23%
4	Tomasz Soból	89 752	13,21%	89 752	13,21%
5	Marek Soból	51 650	7,60%	51 650	7,60%
6	Pozostali akcjonariusze < 5% udziału w głosach na WZA	255 916	37,67%	255 916	37,67%
		679 436	100,00%	679 436	100,00%

¹ Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz głosach na Walnym Zgromadzeniu zostało sporządzone na podstawie otrzymanych dotychczas zawiadomień od akcjonariuszy Emitenta w realizacji obowiązków wynikających z przepisów Ustawy o Ofercie Publicznej oraz Rozporządzenia MAR.

² Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz głosach na Walnym Zgromadzeniu zostało sporządzone na podstawie liczby akcji zarejestrowanych na Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki, które odbyła się w dniu 14 maja 2020 r. (z wyłączeniem OU BLITE FUND, od którego w dniu 29 kwietnia 2020 r. Emitent otrzymał zawiadomienie o dokonaniu transakcji zbycia 6 000 akcji Emitenta w transakcji pakietowej w wyniku, której jego udział spadł poniżej 5,00% udziału kapitale zakładowym Emitenta oraz udziału w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu).

1.5. KAPITAŁ ZAKŁADOWY

Struktura kapitału zakładowego Creepy Jar S.A. według stanu na dzień 31 grudnia 2019 r. oraz 22 czerwca 2020 r.:

Seria akcji	Liczba akcji	Wartość nominalna	Sposób pokrycia kapitału	Data rejestracji
Akcje serii A	500.000	500 000,00	gotówka/aport	02.03.2017
Akcje serii B	147.082	147 082,00	gotówka	18.04.2017
Akcje serii C	32.354	32 354,00	gotówka	30.01.2018
Kapitał razem	679.436	679 436,00	-----	-----

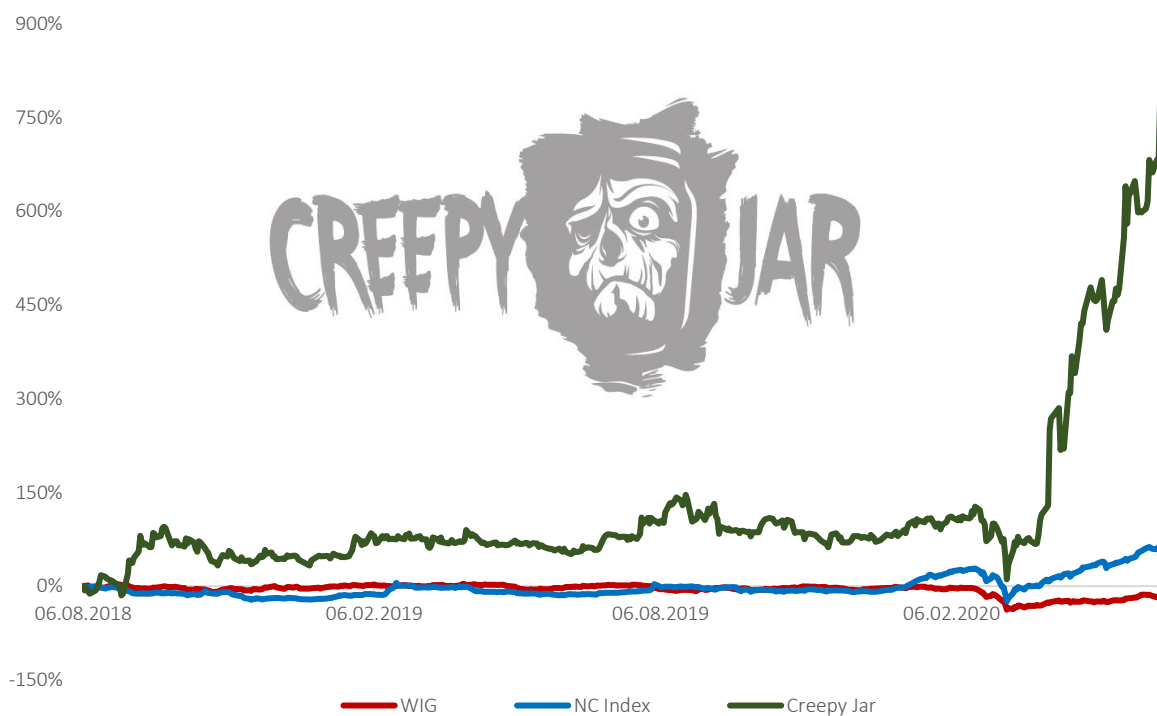
W dniu 6 sierpnia 2018 r. Emitent zadebiutował w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect - do obrotu wprowadzonych zostało 295.412 akcji serii A, 82.234 akcji serii B oraz 32.354 akcji serii C.

W dniu 18 stycznia 2019 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę nr 35/2019 w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 204.588 akcji zwykłych na okaziciela serii A oraz 64.848 akcji zwykłych na okaziciela serii B.

W związku z powyższym od dnia 29 stycznia 2019 r. wszystkie akcje Emitenta (akcje serii A, B i C) są wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect.



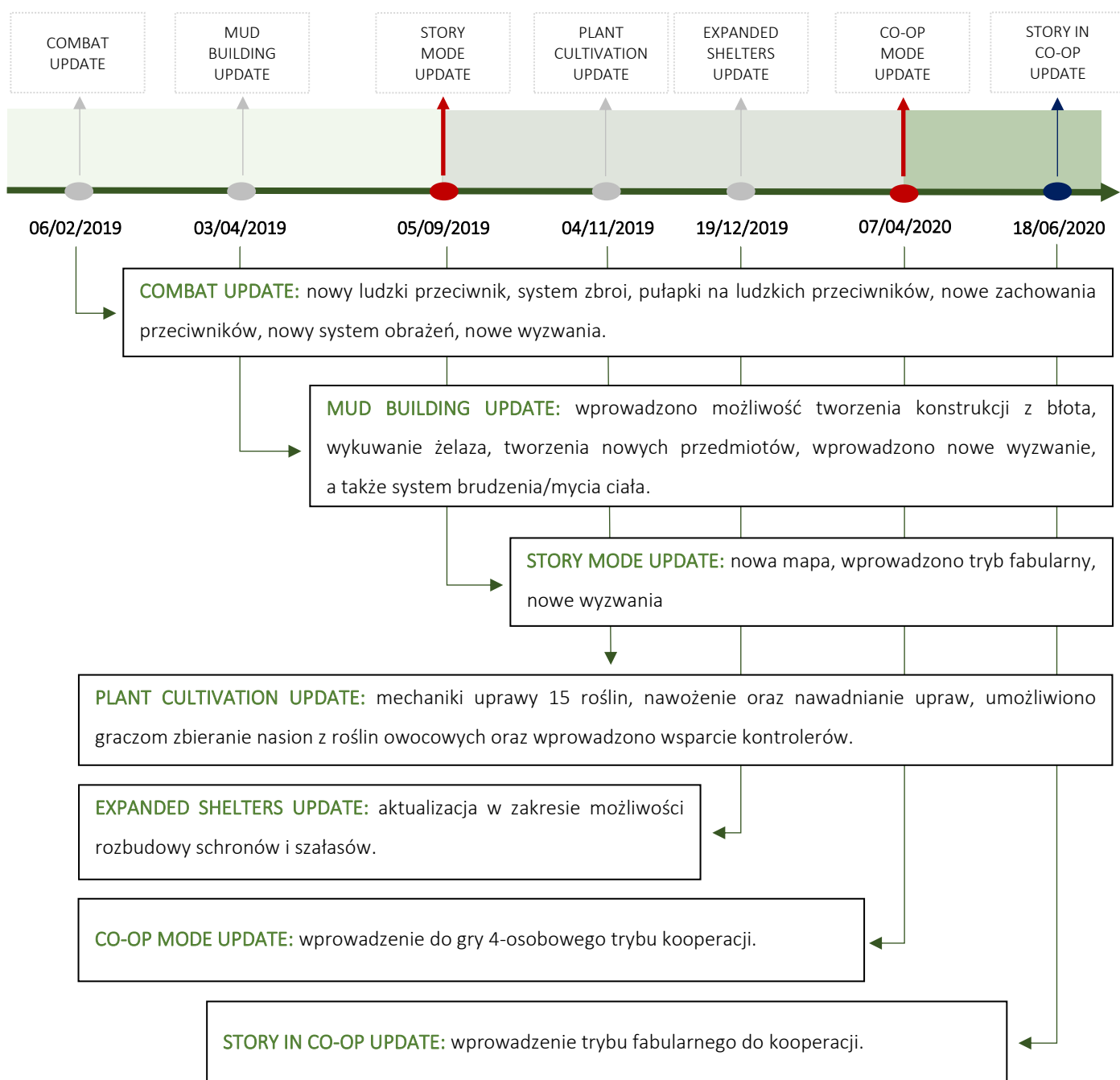
1.6. WYKRES NOTOWAŃ



2. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ EMITENTA, KTÓRE NASTĄPIŁY W ROKU 2019 ORAZ PO JEGO ZAKOŃCZENIU

2.1. ROZWÓJ GREEN HELL

W całym 2019 r. Emitent kontynuował prace nad GREEN HELL w wersji PC, których zwieńczeniem było wyjście gry z trybu wczesnego dostępu i premiery pełnej wersji w dniu 05 września 2019 r. na platformie STEAM. Pozytywny odbiór przez społeczność graczy, wysoki poziom sprzedaży oraz duża liczba pozytywnych recenzji sprawiły, że w 2019 r. oprócz standardowych patch'y usprawniających rozgrywkę oraz poprawiających błędy, GREEN HELL doczekał się również kilku istotnych aktualizacji rozbudowujących zawartość gry.



W dniu 07 kwietnia 2020 r. na platformie sprzedażowej STEAM miała miejsce premiera długo wyczekiwanego przez społeczność graczy 4-osobowego trybu kooperacji (CO-OP MODE). Gra została udostępniona w promocji -25%, która trwała do 12 kwietnia 2020 r. oraz dodatkowo przez pierwsze dwa dni była promowana na stronie głównej platformy STEAM w ramach okresowej promocji „Midweek Madness” co zapewniło GREEN HELL zwiększoną widoczność. Premiera trybu kooperacji została doceniona przez społeczność graczy co zaowocowało dotarciem GREEN HELL na 2. miejsce listy globalnych bestsellerów na platformie STEAM i utrzymania tej pozycji przez cały okres trwania promocji. Skalę sukcesu odzwierciedla również liczba osób grających w grę w jednym czasie - w szczytowym momencie w GREEN HELL grało 20 tys. graczy, tym samym przeszło 3-krotnie poprawiając poprzednio ustanowiony rekord po premierze pełnej wersji gry.

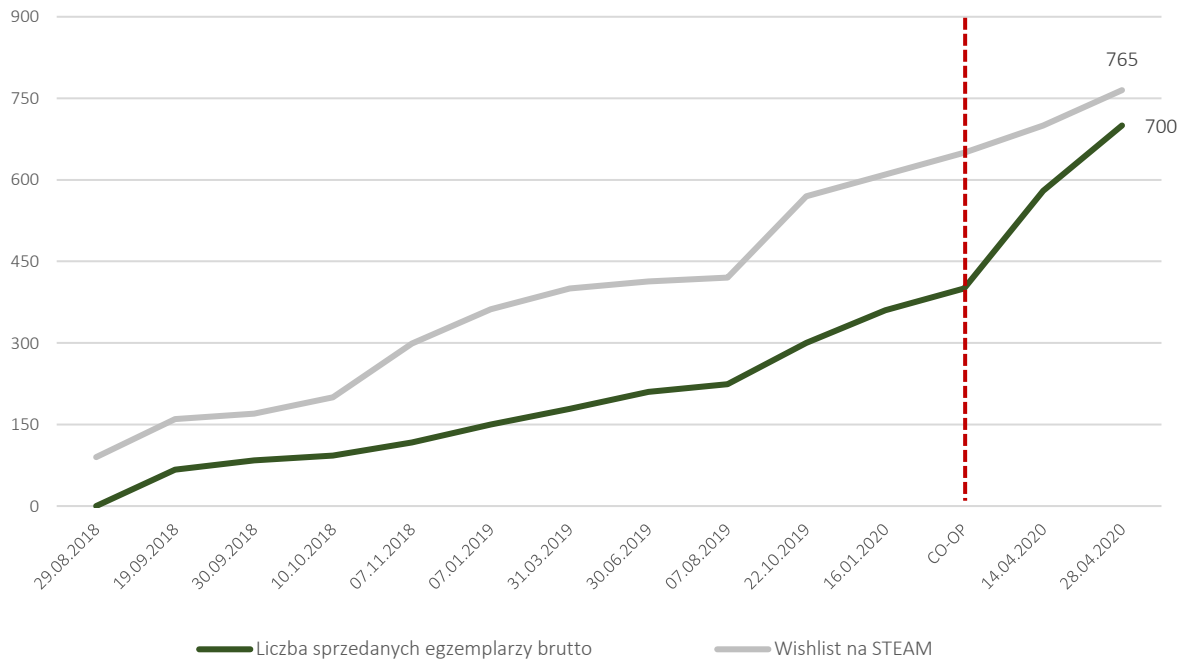
Pomimo, że tytuł trafił do wielu nowych odbiorców to nieustająco spotyka się z bardzo dobrym odbiorem. Na datę niniejszego Sprawozdania GREEN HELL na platformie STEAM ma ponad 16,5 tys. recenzji z czego aż ponad 85 proc. jest pozytywnych. Obserwowany jest również wyraźny wzrost popularności GREEN HELL na platformach streamingowych – w szczególności w serwisie YouTube oraz Twitch, które zgromadziły dziesiątki milionów użytkowników obserwujących rozgrywkę.

Sukces wprowadzonego trybu kooperacji utwierdził Emitenta w przekonaniu, że rozbudowa GREEN HELL poprzez aktualizacje o nowe bezpłatne rozszerzenia oraz portowanie na nowe platformy sprzętowe znacząco wydłuży okres sprzedażowy gry i zwiększy jej potencjał rynkowy. Tym samym w dniu 30 kwietnia 2020 r. Spółka poinformowała o planach dalszego rozwoju GREEN HELL. Pierwsza z zapowiedzianych aktualizacji miała miejsce 18 czerwca 2020 r., wówczas do trybu fabularnego została wprowadzona kooperacja (STORY IN CO-OP). Ponadto jeszcze w II kwartale 2020 r. Emitent planuje kolejne dwie bezpłatne aktualizacje w ramach których, gracze będą mieli możliwość tworzenia nowych konstrukcji oraz zostaną dodane „achievements” co oznacza, że będą oni mogli zdobywać osiągnięcia zintegrowane z platformą STEAM. W III kwartale 2020 r. zostanie dodany nowy tryb rozgrywki - „PVE MODE”, który dostępny będzie również w trybie kooperacji, natomiast na przełomie 2020/2021 planowane są premiery GREEN HELL na konsole XboxOne i PS4.



2.2. DANE SPRZEDAŻOWE GREEN HELL

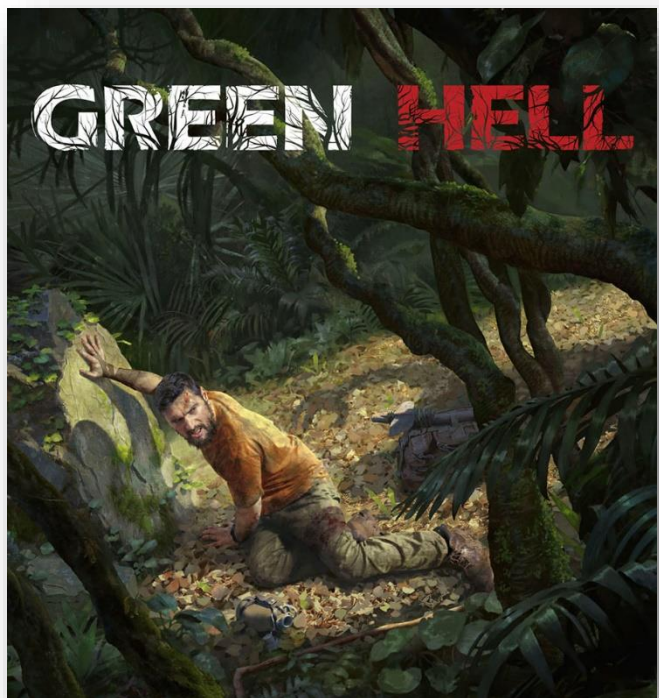
Poziom sprzedaży brutto GREEN HELL na platformie STEAM oraz WISHLIST (w tys. sztuk, narastająco)



Źródło: Emitent na podstawie Valve Corporation (platforma Steam).

W dniu 28 kwietnia 2020 r. sprzedaż brutto GREEN HELL od daty premiery w trybie wczesnego dostępu, poprzez platformę STEAM przekroczyła poziom 700 tys. sztuk sprzedanych egzemplarzy, w tym 300 tys. sztuk brutto zostało sprzedanych od dnia aktualizacji gry o tryb kooperacji (CO-OP MODE) tj. od 07 kwietnia 2020 r.

Oprócz poziomu zrealizowanej sprzedaży doskonałym benchmarkiem świadczącym o niewyczerpanym potencjale sprzedażowym GREEN HELL jest liczba graczy nadal oczekujących na zakup gry, mających dodaną ją na tzw. liście życzeń („wishlista”). Zgodnie z danymi przekazanymi przez Emitenta według stanu na dzień 28 kwietnia 2020 r. poziom wishlisty dla GREEN HELL na platformie STEAM przekroczył 765 tys. osób, co oznacza, że wciąż więcej osób oczekuje na zakup gry, niż do tej pory ją kupiło od dnia premiery w trybie wczesnego dostępu.



2.3. RECENZJE ORAZ NAGRODY

W uznanym serwisie branżowym Metacritic GREEN HELL uzyskało średnią ocen recenzentów na poziomie 77/100, natomiast średnia ocen użytkowników to 7,5/10. Równie wysokie, a nawet wyższe oceny oraz pozytywne recenzje gra zebrała w innych serwisach branżowych takich jak: Techraptor (8.5/10), Culturedvultures.com (8/10), guiltybit (8.5/10), gameblog.fr (8/10), Gamestar (4/5) czy Bigbaddice.pl (9/10). Z kolei portal gurugamer.com umieścił GREEN HELL w piątce najlepszych survivalowych gier w 2019 r. Jednocześnie dużym wyróżnieniem dla Spółki były również dwie nominacje do nagrody CEEGA (Central & Eastern European Game Awards) w kategorii „Najlepszy projekt” oraz „Najlepsza gra”. Pod koniec listopada 2019 r. podczas Slovenian Games Conference w Ljubljanie GREEN HELL otrzymała nagrodę w kategorii Best Indie Game of 2019. Jednocześnie GREEN HELL znalazło się w zestawieniach 10 najlepszych polskich gier w 2019 r. opublikowanych w serwisach gamersweb.pl oraz gram.pl oraz przede wszystkim otrzymało nagrodę „Order Graczkospolitej” w kategorii „Najlepszy debiut”.



2.4. ISTOTNE UMOWY

Na początku I kwartału 2019 r. Spółka zawarła umowę ze spółką GALAKTUS sp. z o.o., w sposób kompleksowy zajmującą się usługami marketingowymi, która przejęła prowadzenie działań marketingowych oraz działań z zakresu PR dotyczących gry GREEN HELL na terenie Polski oraz Niemiec. Oprócz tego Emitent niezmiennie współpracuje z agencją EVOLVE, która zapewnia promocję GREEN HELL w światowych mediach branżowych.

W I kwartale 2019 r. Emitent podjął również współpracę ze spółką FOREVER ENTERTAINMENT S.A., której zadaniem jest stworzenie wersji GREEN HELL na konsolę NINTENDO SWITCH. Na datę publikacji niniejszego Sprawozdania data premiery GREEN HELL na konsoli NINTENDO SWITCH nie jest jeszcze znana.

We wrześniu 2019 r. Emitent zawarł ze spółką CE-Asia Hong Kong Limited z siedzibą w Hong Kongu („CE-Asia”) umowę o dystrybucję GREEN HELL w wersji cyfrowej na rynku azjatyckim (Chiny, Hong Kong, Tajwan, Tajlandia, Indonezja, Malezja, Singapur, Wietnam, Filipiny) za pośrednictwem platform: www.sonkwo.com, www.sonkwo.hk, www.sonkwo.cn. CE-ASIA prowadzi również działania marketingowe związane z dystrybucją GREEN HELL.

Również we wrześniu 2019 r. Emitent zawarł umowę ze spółką METABOLI SA z siedzibą we Francji („METABOLI”) na dystrybucję GREEN HELL za pośrednictwem platformy: Gamesplanet.com na terytorium Niemiec, Wielkiej Brytanii oraz Francji. METABOLI prowadzi również działania marketingowe związane z dystrybucją GREEN HELL na podstawie zatwierdzonego przez Emitenta planu marketingowego.



W październiku 2019 r. Emitent zawarł z MUVE S.A. z siedzibą w Warszawie („MUVE”) umowę na dystrybucję GREEN HELL, która prowadzona jest przez MUVE w sklepach internetowych będących własnością MUVE lub obsługiwanych przez MUVE oraz w sklepach internetowych zatwierdzonych przez Spółkę, zintegrowanych z interfejsem programowania aplikacji MUVE. Dystrybucja może być również prowadzona w fizycznych punktach sprzedaży obsługiwane przez strony trzecie, za pośrednictwem kart ESD, które mogą być przetwarzane za pośrednictwem interfejsu programowania aplikacji MUVE w celu dostarczania gry do nabywców końcowych. Koszty produkcji i dystrybucji kart ESD ponosi MUVE, która prowadzi również działania marketingowe powiązane z dystrybucją GREEN HELL.

Z początkiem lutego 2020 r. GREEN HELL jako jedna z pierwszych polskich gier znalazła się usłudze streamingowej GeForce NOW od firmy NVIDIA, która stanowi konkurencję m.in. dla Google Stadia, planowanego przez Microsoft xCloud czy PlayStation Now. W ramach usługi GeForce NOW gracze mają możliwość uruchomienia wybranych gier ze swojej kolekcji STEAM na dowolnym komputerze PC, Mac, telewizorze lub telefonie z systemem Android, nie martwiąc się o wydajność, gdyż obraz jest strumieniowany bezpośrednio z chmury NVIDIA.

W dniu 16 marca 2020 r. Spółka poinformowała o zawarciu umowy z Incuvo S.A ("Incuvo") na wykonanie portu i wydanie GREEN HELL w wersji VR ("Umowa"). Zgodnie z warunkami Umowy oprócz wykonania portingu, Incuvo będzie odpowiedzialne również za marketing oraz dystrybucję GREEN HELL na platformach wirtualnej rzeczywistości - Steam, Oculus RiftS, Oculus Quest, Sony, Viveport.

W celu ograniczenia ryzyka walutowego Spółka dnia 23 marca 2020 r. zawarła z Santander Bank Polska S.A. umowę ramową o trybie zawierania i rozliczania transakcji zabezpieczających to ryzyko.

2.5. ZMIANY STATUTU ORAZ PLANOWANE PRZEJŚCIE NA RYNEK REGULOWANY GPW

W dniu 14 maja 2020 r. w siedzibie Spółki odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy (NWZA). Wśród podjętych przez akcjonariuszy uchwał znajduje się m.in. Uchwała nr 5 w przedmiocie ubiegania się przez Spółkę o dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. wszystkich akcji Spółki. Na datę niniejszego Sprawozdania prowadzone są prace nad prospektem emisyjnym Spółki, o którego złożeniu do Komisji Nadzoru Finansowego Emitent poinformuje osobnym raportem bieżącym.

Jednocześnie NWZA podjęło Uchwałę nr 6 w sprawie zmiany Statutu Spółki poprzez uchylenie jego dotychczasowej treści oraz uchwalenia w całości nowego tekstu Statutu Spółki. Zmiana Statutu związana jest z dostosowaniem jego zapisów do wymogów obowiązujących na rynku regulowanym GPW m.in. w zakresie zapisów dotyczących powołania Komitetu Audytu, a także związana jest z przyznaniem Zarządowi kompetencji do podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w ramach kapitału docelowego poprzez emisję do 67.000 nowych akcji zwykłych o wartości nominalnej 1,00 zł każda akcja, oraz w zakresie pozbawienia akcjonariuszy prawa poboru w całości lub w części.

W ramach uchwalonego kapitału docelowego do 37.000 akcji może zostać wyemitowanych na potrzeby realizacji programu motywacyjnego, oraz do 30.000 akcji może zostać wyemitowane w ofercie publicznej, po upływie nie mniej niż 18 miesięcy po rejestracji zmian w Statucie Spółki. Program motywacyjny będzie oparty o osiągnięte wyniki finansowe, szczegółowe kryteria zostaną poddane pod głosowanie na walnym zgromadzeniu.

2.6. ZAPOWIEDŹ NOWEJ GRY

W dniu 19 listopada 2019 r. Spółka poinformowała, że po przeprowadzeniu analizy rynku i wstępnych koncepcji kilku projektów Zarząd Emitenta podjął decyzję o wyborze jednego z nich. Nowy projekt będzie zaawansowanym symulatorem rozwoju bazy wraz z elementami survivalu, z perspektywy pierwszej osoby w scenerii science-fiction. Spółka rozpoczęła już prace prototypowe nad nową grą. Emitent zakłada, że budżet nowego projektu będzie większy od budżetu GREEN HELL. Planowane są również wersje przeznaczone na konsole Microsoft Xbox, Sony PlayStation oraz Nintendo Switch.

3. PRZEWIDYWANY ROZWÓJ EMITENTA

W najbliższym czasie działania Spółki będą skoncentrowane na:

- rozszerzeniu GREEN HELL o kolejne aktualizacje (nowe konstrukcje, achievements oraz tryb PVE),
- premierze wersji konsolowej na Nintendo Switch, której wydawcą jest spółka FOREVER ENTERTAINMENT (na datę niniejszego raportu dokładna data premiery nie jest jeszcze znana),
- wydaniu wersji konsolowych GREEN HELL na PS4 oraz XBOX ONE,
- przeniesieniu notowań Spółki na rynek regulowany GPW,
- kontynuacji prac nad nową grą - zaawansowanym symulatorem z pogranicza base buildingu i survivalu, z perspektywy pierwszej osoby w scenerii science-fiction. Emitent zakłada, że budżet nowego projektu będzie większy od budżetu GREEN HELL. Planowane są również wersje przeznaczone na konsole Microsoft, Sony oraz Nintendo Switch.

4. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Spółka prowadzi prace rozwojowe związane z produkowanymi grami. W 2019 roku kontynuowane były prace mające na celu rozwój gry GREEN HELL oraz rozpoczęte nad nowym tytułem. Prace związane z grą GREEN HELL koncentrowały się na ukończeniu jej pełnej wersji, które miało miejsce we wrześniu 2019 r. oraz na jej rozbudowie o tryb kooperacji dla 4 graczy. Zarząd Spółki na bieżąco analizuje i rozwija dostępne technologie, m.in. w zakresie silników gier, czy rozwiązań technologicznych, w celu ich stosowania w produktach Spółki. Umożliwia to ciągle ulepszanie i zwiększanie atrakcyjności produkowanych gier, co przekłada się na pozyskiwanie nowych klientów. W ocenie Zarządu obecnie prowadzone projekty rozwojowe nastawione na stały rozwój produktów Spółki, w tym stosowanych w nich technologii, są podstawą utrzymania wiernej bazy klientów oraz rozwoju oferty Spółki o kolejne zyskowe tytuły.

5. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA

5.1. SKRÓCONY BILANS

BILANS	31.12.2019	31.12.2018*
	PLN	PLN
Aktywa trwałe	233 456,50	2 639 721,82
Wartości niematerialne i prawne	0,00	1 527 686,39
Rzeczowe aktywa trwałe	58 107,91	20 617,58
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	175 348,59	1 091 417,85
Aktywa obrotowe	7 352 377,50	4 751 890,68
Zapasy	0,00	3 252,03
Należności krótkoterminowe	1 160 228,42	1 726 118,97
Inwestycje krótkoterminowe	6 174 485,55	3 022 519,68
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	6 174 485,55	3 022 519,68
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	17 663,53	0,00
Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	7 585 834,00	7 391 612,50
Kapitał własny	7 042 226,17	6 902 767,72
Kapitał (fundusz) podstawowy	679 436,00	679 436,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	3 790 074,33	3 790 074,33
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	2 433 257,39	- 154 244,00
Zysk (strata) netto	139 458,45	2 587 501,39
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania razem	543 607,83	488 844,78
Rezerwy na zobowiązania	31 800,00	338 554,00
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	469 807,83	140 290,78
Zobowiązania z tytułu dostaw i usług	268 870,61	137 126,30
Z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	200 937,22	1 996,00
Z tytułu wynagrodzeń	0,00	1 168,22
Inne	0,00	0,26
Rozliczenia międzyokresowe	42 000,00	10 000,00
PASYWA RAZEM	7 585 834,00	7 391 612,50

5.2. SKRÓCONY RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT

Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy)	01.01.2019 31.12.2019	01.01.2018 31.12.2018*
	PLN	PLN
Przychody netto ze sprzedaży	6 985 926,82	4 659 819,39
Przychody netto ze sprzedaży produktów	6 985 926,82	4 659 819,39
Zmiana stanu produktów	0,00	0,00
Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00	0,00
Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00	0,00
Koszty działalności operacyjnej	6 520 379,98	1 989 765,29
Amortyzacja	4 607 726,81	1 093 936,66
Zużycie materiałów i energii	62 048,78	70 116,42
Usługi obce	1 292 299,64	596 347,04
Podatki i opłaty	17 082,17	29 003,90
Wynagrodzenia	292 318,66	89 712,22
Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia	3 400,67	0,00
Pozostałe koszty rodzajowe	245 503,25	110 649,05
Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	465 546,84	2 670 054,10
Pozostałe przychody operacyjne	8 799,03	55 201,05
Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Dotacje	0,00	55 200,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne przychody operacyjne	8 799,03	1,05
Pozostałe koszty operacyjne	15 485,07	0,00
Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00	0,00
Inne koszty operacyjne	15 485,07	0,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	458 860,80	2 725 255,15
Przychody finansowe	0,00	60 463,76
Dywidendy i udziały w zyskach	0,00	0,00
Odsetki	0,00	7 634,39
Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	0,00	52 829,37
Koszty finansowe	135 097,35	2 635,52
Odsetki	372,00	2 206,45
Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych	0,00	0,00
Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00	0,00
Inne	134 725,35	429,07
Zysk (strata) brutto	323 763,45	2 783 083,39
Podatek dochodowy	184 305,00	195 582,00
Pozostałe obowiązkowe zmniejszenie zysku (zwiększenia straty)	0,00	0,00
Zysk (strata) netto	139 458,45	2 587 501,39

5.3. SKRÓCONY RACHUNEK PRZEŁYWÓW PIENIĘŻNYCH

Rachunek przepływów pieniężnych (metoda pośrednia)	01.01.2019 31.12.2019	01.01.2018 31.12.2018*
	PLN	PLN
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej		
Zysk (strata) netto	139 458,45	2 587 501,39
Korekty razem	5 395 611,17	-6 366,30
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	5 535 069,62	2 581 135,09
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej		
Wpływy	0,00	0,00
Wydatki	2 319 615,49	2 170 582,15
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 319 615,49	-2 170 582,15
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej		
Wpływy	0,00	2 001 412,84
Wydatki	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	0,00	2 001 412,84
Przepływy pieniężne netto	3 215 454,13	2 411 965,78
Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych	3 151 965,87	2 412 711,57
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	63 488,26	-745,79
Środki pieniężne na początek okresu	3 021 773,89	609 808,11
Środki pieniężne na koniec okresu	6 237 228,02	3 021 773,89

5.4. SKRÓCONE ZESTAWIENIE ZMIAN W KAPITALE WŁASNYM

Zestawienie zmian w kapitale (funduszu) własnym	01.01.2019 31.12.2019	01.01.2018 31.12.2018*
	PLN	PLN
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO)	6 673 359,56	2 366 500,33
Korekty błędów	229 408,16	-154 244,00
Kapitał (fundusz) własny na początek okresu (BO), po korektach	6 902 767,72	2 212 256,33
Kapitał (fundusz) podstawowy na początek okresu	679 436,00	647 082,00
Zmiany kapitału (funduszu) podstawowego, w tym:	0,00	32 354,00
Zwiększenia z tytułu emisji akcji	0,00	32 354,00
Kapitał (fundusz) podstawowy na koniec okresu	679 436,00	679 436,00
Kapitał (fundusz) zapasowy na początek okresu	3 790 074,33**	2 353 312,00
Zmiany kapitału (funduszu) zapasowego, w tym:	0,00	1 436 762,33
Zwiększenia z tytułu emisji akcji	0,00	2 070 656,00
Zmniejszenia z tytułu pokrycia straty	0,00	633 893,67

Kapitał (fundusz) zapasowy na koniec okresu	3 790 074,33	3 790 074,33
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na początek okresu	0,00	0,00
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny na koniec okresu	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na początek okresu	0,00	0,00
Pozostałe kapitały rezerwowe na koniec okresu	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu	2 203 849,23	-633 893,67
Korekty błędów	229 408,16	-154 244,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych na początek okresu, po korektach	2 433 257,39	-788 137,67
Zmniejszenia z tytułu pokrycia straty	0,00	633 893,67
Zysk (strata) z lat ubiegłych na koniec okresu	2 433 257,39	-154 244,00
Wynik netto	139 458,45	2 587 501,39
Kapitał (fundusz) własny na koniec okresu (BZ)	7 042 226,17	6 902 767,72
Kapitał (fundusz) własny, po uwzględnieniu proponowanego podziału zysku (pokrycia straty)	7 042 226,17	6 902 767,72

*Dane przekształcone – szczegółowy opis zmian znajduje się w odpowiednich notach sprawozdania finansowego za 2019 rok.

**Zmiana wysokości kapitału zapasowego wynika z przeprowadzonej w 2018 r. emisji 32.354 akcji serii C. Zgodnie z art. 396 §2 KSH nadwyżka wartości emisyjnej akcji serii C nad ich wartością nominalną zasilila kapitał zapasowy Spółki.

5.5. ZMIANA POLITYKI RACHUNKOWOŚCI

W dniu 20 maja 2020 r. Spółka przyjęła nową Politykę Rachunkowości z mocą obowiązywania od dnia 01 stycznia 2019. W ramach nowej Polityki Rachunkowości zmieniono przede wszystkim sposób prezentacji w bilansie nakładów poniesionych przez Spółkę na produkcję gier. W poprzednim ujęciu prace związane z ukończonymi projektami (lub ich znaczącymi etapami) były prezentowane jako zapasy i rozliczane w rachunku wyników jako zmiana stanu produktów. W nowym podejściu są one ujmowane w bilansie jako wartości niematerialne i prawne, a następnie amortyzowane. Wobec braku jednoznacznych regulacji ustawy o rachunkowości w przedmiotowym zakresie decyzja Spółki wynikała między innymi z analizy sposobu ujmowania tych wielkości na bazie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej stosowanych przez liderów polskiego rynku produkcji gier. Ponadto Spółka dąży do ujednoczenia zasad ewidencji i prezentacji nakładów na produkcję gier z perspektywy bilansowej i podatkowej (związanej m.in. z ulgą IP Box).

6. AKCJE WŁASNE

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2019 r., ani po jego zakończeniu Emitent nie nabywał akcji własnych.

7. POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

W roku obrotowym zakończonym w dniu 31 grudnia 2019 r., ani po jego zakończeniu Emitent nie posiadał oddziałów ani zakładów.

8. INFORMACJA O RYZYKACH Z TYTUŁU POSIADANYCH INSTRUMENTÓW FINANSOWYCH

W roku obrotowym zakończonym 31 grudnia 2019 r. Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

9. ZATRUDNIENIE

Emitent nie zatrudnia pracowników w rozumieniu Ustawy z dnia 26 czerwca 1974 r. Kodeks pracy, natomiast według stanu na dzień 31 grudnia 2019 r. Spółka na stałe współpracowała z 22 osobami, które świadczyły na rzecz Emitenta usługi na podstawie umów cywilnoprawnych.

10. OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROŻEŃ, Z OKREŚLENIEM, W JAKIM STOPNIU SPÓŁKA JEST NA NIE NARAŻONA

Ryzyko związane z wprowadzeniem na rynek nowych gier Emitenta

Strategia rozwoju Spółki zakłada wydawanie gier z częstotliwością jedna na trzy/cztery lata. Wprowadzenie nowych gier na rynek wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, certyfikację, promocję i dystrybucję. Konieczność uzyskania tzw. zgody na wydanie na daną platformę sprzętową (polegającej na przejściu wewnętrznego systemu testowania i zapewnienia jakości) może wpłynąć na przesunięcie planowanego terminu premiery danej gry. Dodatkowo gry komputerowe podlegają także ocenie organizacji nadających kategorie wiekowe i dopuszczających lub nie do dystrybucji na poszczególnych terytoriach, co kształtuje rynki zbytu a w efekcie wpływa na wysokość przychodów ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, iż proces certyfikacji wydawanej gry wydłuży się bądź produkt nie przejdzie przez któryś z jej etapów lub otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową. W takiej sytuacji planowany harmonogram premier nowych gier może ulec przesunięciu, co z kolei może zakłócić realizację strategicznych celów Spółki i może wpłynąć na pogorszenie jej płynności finansowej z powodu przesunięcia w czasie planowanych przychodów ze sprzedaży.

Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana przez Emitenta gra będzie podlegać certyfikacji znacznie dłuższej, niż planowano lub też nie przejdzie przez któryś 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. Istnieje ryzyko, że konkretna gra zostanie wprowadzona tylko na jedną platformę sprzętową, zamiast na wszystkie planowane platformy. Nie wszystkie gry wyprodukowane na PC można bowiem z przyczyn technicznych przełożyć na konsole.

Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako średnią. Materializacja opisywanego ryzyka może znacząco ograniczyć grono odbiorców gier Emitenta, a tym samym negatywnie wpłynąć na reputację rynkową Emitenta, co w konsekwencji będzie miało istotny wpływ na uzyskiwane przychody i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z utratą kluczowych pracowników

Z uwagi na charakter prowadzonej działalności przez Emitenta, jakość wydawanych gier jest w dużej mierze uzależniona od umiejętności oraz doświadczenia strategicznych współpracowników Spółki a także od kompetencji kadry zarządzającej Spółką. Emitent stworzył stabilny zespół wybitnych specjalistów współtworzących GREEN HELL, który zamierza utrzymać na potrzeby przyszłych produkcji. Spółka minimalizuje ryzyko utraty kluczowych dla jej działalności współpracowników poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób oraz przyjaznego środowiska pracy. Emitent stosuje także pozafinansowe bonusy w postaci ubezpieczeń medycznych oraz kart wstępu do obiektów sportowych.

Aby umocnić strukturę zespołu Zarząd ma zamiar na najbliższym Walnym Zgromadzeniu zatwierdzającym sprawozdanie finansowe Spółki za 2019 rok, przyjąć program motywacyjny skierowany do kluczowych pracowników i współpracowników Spółki oparty na planowanym podwyższeniu kapitału zakładowego w ramach kapitału docelowego. W ten sposób Emitent zagwarantuje sobie stabilności zatrudnienia w dłuższym przedziale czasowym, co jest niezwykle istotne zważywszy na rozwój Spółki oraz planowane przez nią kolejne projekty.

Ponadto utrata przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier jest minimalizowana także poprzez fakt, iż wszyscy członkowie Zarządu Spółki są jednocześnie założycielami Emitenta, a także posiadają znaczące udziały w kapitale zakładowym Spółki i pozostają związani z Emitentem umowami, na podstawie których świadczą na rzecz spółki kluczowe dla jej działalności usługi merytoryczne. Członkowie Zarządu Emitenta posiadają kilkunastoletnie doświadczenie w branży gier. Biorąc pod uwagę wysoki stopień wykwalifikowania kadry zarządzającej a także tożsamość osób pełniących funkcje w zarządzie Spółki i kluczowych akcjonariuszy powyższe umowy w sposób istotny ograniczają ryzyko nagłej utraty pracowników, którzy mają największą wiedzę i doświadczenie w zakresie zarządzania i działalności operacyjnej.

Opisane ryzyko nie miało dotychczas wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta, a rotacja pracowników w zespole praktycznie nie występuje. Mimo tego istnieje ryzyko, utraty kluczowych pracowników oraz czasowych problemów ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką, którzy mogli by ich zastąpić.

Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako wysoką, ponieważ jego materializacja może spowodować wstrzymanie realizacji danego projektu, opóźnienie terminu wydania gry, a także wygenerować dodatkowe koszty związane z poszukiwaniem, zatrudnieniem oraz przeszkoleniem nowych pracowników, co w rezultacie może mieć wpływ na wyniki finansowe Emitenta. Jednocześnie w ocenie Emitenta prawdopodobieństwo materializacji ryzyka z uwagi na okoliczności opisane powyżej jest ograniczone.

Ryzyko związane ze zmianą modelu dystrybuowania i sprzedaży gier

Emitent kieruje ofertę gier komputerowych do odbiorców na całym świecie. Gry komputerowe sprzedawane są coraz częściej za pośrednictwem elektronicznych kanałów dystrybucji, równocześnie wielu klientów nadal preferuje wizytę w sklepie i posiadanie pudełkowej kopii gry. W pierwszym przypadku producenci konsol do gry narzucają sprzedaż za pośrednictwem konkretnego autoryzowanego cyfrowego dystrybutora (np. PlayStation Network dla gier dedykowanych na PlayStation czy Xbox Live dla gier na konsole firmy Microsoft). Z kolei w drugiej opcji niezbędne są dodatkowe nakłady na wydanie i magazynowanie fizycznych nośników gry. W ocenie Emitenta istnieje potencjalne ryzyko zmiany w kluczowych kanałach dystrybucji gier, wymienionych wcześniej. Może to być związane z dwoma znanymi na tę chwilę trendami:

- Wprowadzenie modelu subskrypcyjnego - odbiorcy nie płacą za konkretne gry ale za dostęp do platformy z wieloma grami.
- Streaming gier - odbiorcy nie instalują gier na swoich urządzeniach, te uruchamiane są na zewnętrznych serwerach, a do odbiorców przesyłany jest sam obraz.

Trudno przewidzieć jaką dokładnie formę przyjmą nowe modele sprzedaży, kiedy zdobędą istotny udział w rynku i jaką rolę będą odgrywały wobec obecnie znanych modeli i kanałów sprzedaży, oraz z jakimi warunkami dla producentów gier będą się wiązały i jakich dodatkowych nakładów finansowych będą wymagać aby dostosować produkty do takich modeli w momencie wydania gry Emitenta. Nie można wykluczyć ryzyka, iż kanał dystrybucji, wybrany przez Emitenta dla danej gry, okaże się mniej skuteczny niż planowano, lub też jego użytkowanie będzie się wiązało z wyższymi kosztami lub wyższymi nakładami na promocję, niż początkowo zakładane.

W każdym z opisanych wariantów jest ryzyko, że zmniejszy się strumień gotówki kierowanej do Emitenta. Z biegiem czasu mogą się też pojawić kolejne potencjalnie niekorzystne trendy. Emitent nie jest w stanie oszacować ani prawdopodobieństwa ich wystąpienia, ani ewentualnego przełożenia na wyniki. Niemniej jednak, posiadając wysoko oceniane, znane produkty, oparte o uznane IP – takie jak GREEN HELL, Emitent będzie dysponował siłą przetargową pomagającą zredukować powyższe ryzyko.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta

Strategią Emitenta jest rozwijanie działalności polegającej na tworzeniu i wydawaniu gier „premium indie” z gatunku survival simulation do czasu, kiedy pozytywny trend w tym obszarze będzie się utrzymywał. Emitent zakłada w okresie kolejnych kilku lat skompletowanie dwóch nowych tytułów w ramach własnego portfela produkcyjnego na PC, Nintendo Switch, PlayStation4 oraz XboxOne. Ponadto w przyszłości Emitent chce zwiększyć zespół produkcyjny, dzięki czemu zyska możliwość tworzenia większych projektów.

Istnieje ryzyko, iż na skutek czynników niezależnych od Emitenta takich jak, pojawienie się podmiotów konkurencyjnych, nie trafienie w gusta i preferencje odbiorców czy nie wywiązanie się przez kontrahentów z zawartych umów, mogą pojawić się trudności w zrealizowaniu założonej strategii.

Emitent działa na rynku, który jest w dużym stopniu obciążony ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności. Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym, Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju. Podobna sytuacja może mieć miejsce, jeżeli koszty realizacji strategii rozwoju przekroczą planowane nakłady, np. w związku z koniecznością zatrudnienia dodatkowych pracowników, zmianą kształtu bądź zakresu planowanej produkcji, zmianami ekonomicznymi powodującymi znaczący wzrost kosztów działalności, czy też wystąpieniem awarii i nagłych zdarzeń skutkujących koniecznością nabycia nowych urządzeń. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na realizację strategii rozwoju przez Spółkę i spowodować osiągnięcie mniejszych korzyści niż pierwotnie zakładane.

Emitent może podjąć działania, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, co może mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym, Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i strategię. W celu minimalizacji skutków wystąpienia wyżej opisanego ryzyka, Zarząd na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Emitenta, a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Opisany ryzyko nie miało dotychczas wpływu na działalność prowadzoną przez Emitenta, nie mniej jednak jego materializacji może mieć negatywny wpływ na działalność, perspektywy rozwoju oraz sytuację finansową Spółki. Zarząd ocenia materializację opisywanego ryzyka jako średnią albowiem w przypadku zaistnienia okoliczności o których mowa powyżej Emitent ma możliwość podjęcia działań dostosowawczych i zminimalizowania ich negatywnych skutków.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów współpracujących z Emitentem

W ramach wprowadzonego modelu biznesowego Emitent opiera dystrybucję GREEN HELL głównie o platformę Steam, prowadzoną przez Valve Corporation, będącą wiodącym dystrybutorem gier na świecie. Gry oparte

o ten kanał dystrybucji dostępne są na całym świecie w dystrybucji cyfrowej i cieszą się na rynku dużą renomą. W 2019 roku Valve Corporation odpowiadało za blisko 99 % przychodów ze sprzedaży Emitenta.

Emitent nie może wykluczyć, że w przyszłości zaistnieją niezależne zdarzenia, których efektem będzie przerwanie współpracy z kluczowym dystrybutorem lub przyszłe umowy o dystrybucję określonych produktów Emitenta wymuszą specyfikację gier rozbieżną z założeniami i modelem biznesowym Emitenta. Valve Corporation zastrzega sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na platformę Steam, co wiąże się z ryzykiem nie zaakceptowania przyszłych produktów Emitenta i nie przyjęciem ich do dystrybucji.

Ewentualna rezygnacja Valve Corporation ze współpracy ze Spółką, może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. W związku z faktem, że Valve Corporation jest jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie, możliwość zabezpieczenia się przed materializacją niniejszego ryzyka jest ograniczona.

Celem dywersyfikacji ryzyka związania się wyłącznie z jednym dystrybutorem, Emitent nawiązał współpracę z lokalnymi dystrybutorami gier, dążąc do większej obecności na rynkach azjatyckich. Współpraca ta zaczyna przynosić wymierne efekty finansowe. W celu dywersyfikacji źródła przychodów oraz zwiększenia kanałów dystrybucji Emitent podejmuje działania zmierzające do wydania GREEN HELL na konsole Nintendo Switch, Xbox One oraz PS4 zarówno w formie tradycyjnej jak i cyfrowej. Emitent podjął również działania w celu przeportowania GREEN HELL na platformy wirtualnej rzeczywistości - STEAM, OCULUS RIFTS, OCULUS QUEST, VIVEPORT. Spółka nieustająco bada rynek gier oraz prowadzi liczne rozmowy biznesowe, poszukując alternatywnych kanałów dystrybucji. W stosunku do przyszłych produktów Emitent będzie kontynuował opisany model dystrybucji.

Na datę niniejszego sprawozdania opisane ryzyko nie miało dotychczas wpływu na działalność Emitenta. Nie mniej jednak w kontekście prowadzone działalności jego istotność należy ocenić jako znaczną. Materializacja opisanego ryzyka może spowodować uzależnienie od podmiotów trzecich, konieczność zmiany modelu biznesowego i założeń biznesowych Spółki oraz utratę głównego kanału dystrybucji gier, a w konsekwencji może mieć istotny, negatywny wpływ na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko związane z obrotem wtórnym grami Emitenta

Gry należą do produktów często rozpowszechnianych nielegalnie zarówno bez zgody i wiedzy producenta jak i wydawcy. Jest to globalny i powszechny problem wpływający negatywnie na światowy rynek gier komputerowych. Nielegalne rozpowszechnianie gier zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a tym samym producentów gier. Aktualnie nie istnieje jeszcze w pełni skuteczna metoda, zapobiegająca nielegalnemu kopiowaniu gier oraz aplikacji mobilnych. W przeciwieństwie jednak do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały cyfrowe, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Emitent dystrybuje GREEN HELL wyłącznie w oparciu o kanały cyfrowe, dzięki czemu minimalizuje ryzyko korzystania z niej w sposób nielegalny. Taki model dystrybucji będzie prowadzony również w odniesieniu do przyszłych produktów Emitenta.

Z dystrybucją cyfrową gier wiąże się ryzyko wtórnego obrotu nimi przez użytkowników platform dystrybucyjnych. W dniu 17 września 2019 r. sąd w Paryżu wydał wyrok, zgodnie z którego treścią prawa użytkowników platformy STEAM zostały naruszone poprzez odebranie im możliwości sprzedaży zakupionych gier. Z powództwem wystąpiło francuskie stowarzyszenie konsumenckie, które wnosiło o uznanie niektórych zapisów zawartych w regulaminie STEAM za niedozwolone postanowienia umowne. Zgodnie z regulaminem STEAM zarówno gry, jak i konta online, nie mogą być odsprzedawane. Jak wynika z tego regulaminu, użytkownicy nie tyle kupują gry na platformie, co jedynie uzyskują możliwość korzystania z gier w ramach płatnej subskrypcji. Oznacza to, że gracze korzystający z platformy nie nabywają praw do dalszego decydowania o subskrybowanych produktach, w tym o ewentualnej ich odsprzedaży. W wyroku sąd powołał się na prawo europejskie, w świetle którego zabronione jest utrudnianie przez dystrybutora gier odsprzedaży oprogramowania, również w wersjach dostępnych wyłącznie w postaci cyfrowej. Ponadto sąd wskazał, że forma zakupów na platformie STEAM nie wyczerpuje definicji subskrypcji w legalnym rozumieniu tego terminu, między innymi przez brak określenia ram czasowych trwania takiego

stosunku, a jednocześnie można zakwalifikować taką umowę jako umowę sprzedaży kopii gry za jednorazowo płatną, z góry ustaloną cenę. Spełnione są zatem przesłanki wyczerpania prawa. Wyrok francuskiego sądu jest kolejnym etapem sporu dotyczącego możliwości odsprzedaży gier na platformie STEAM. Sąd zgodził się z argumentacją, że gry ze STEAM objęte są zasadą wyczerpania prawa oraz że klauzule regulaminów dystrybutorów gier zawierające zakaz odsprzedaży stanowią niedozwolone postanowienia umowne. Jednocześnie należy podkreślić, że omawiany wyrok na datę niniejszego sprawozdania jest nieprawomocny a jego treść nie została w żaden sposób uwzględniona w regulaminach STEAM normujących stosunki pomiędzy platformą, a jej użytkownikami. Istnieje jednak ryzyko, że w przyszłości rozwinię się legalny rynek wtórny gier zakupionych na platformach sprzedaży, co może znacząco wpłynąć na sytuację finansową spółek gamingowych, w tym Emitenta. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki na rynku wtórnym może negatywnie wpłynąć na poziom realizowanych przychodów ze sprzedaży oraz wyniki finansowe Emitenta.

Na datę niniejszego sprawozdania nie ma możliwości oszacowania, w jaki dokładnie sposób ewentualne umożliwienie obrotu produktami Spółki na rynku wtórnym wpłynie na poziom sprzedaży oraz jej wyniki finansowe. Istnieje jednak prawdopodobieństwo, że powyższe ryzyko może mieć istotny, negatywny wpływ na działalność prowadzoną przez Emitenta. W celu ochrony przed materializacją ryzyka, Emitent monitoruje orzecznictwo oraz zmiany regulacyjne dotyczące branży, w której prowadzi działalność. Ryzyko zmian regulacyjnych nie jest jednak zależne od podejmowanych działań przez Spółkę, a ochrona przed materializacją ryzyka jest ograniczona. Rozwój wtórnego rynku gier sprzedawanych przez Emitenta za pośrednictwem platform zmniejszy ilość sprzedawanych gier, a konsekwencji negatywnie wpłynie na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek na którym działa Emitent skorelowany jest z rynkiem nowych technologii i nośników a w konsekwencji powinien mieć podobną dynamikę rozwoju. Emitent w sposób bieżący monitoruje rozwój nowych technologii i nośników oraz podejmuje stosowne działania dostosowawcze w stosunku do produktów w tym zakresie. Nie należy jednakże wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Emitenta nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Branża Emitenta charakteryzuje się wysoką konkurencyjnością, ogólnosiątkowym zasięgiem oraz dużym rozdrobnieniem. Obok małych zespołów deweloperskich funkcjonują także duże podmioty, które dysponują zdecydowanie wyższymi budżetami od Emitenta, co umożliwia im przeznaczenie większych nakładów na produkcję oraz promocję gier. Z uwagi na silnie rozdrobniony rynek istnieje ryzyko, że procesy konsolidacyjne mogą spowodować wzmocnienie pozycji rynkowej dużych producentów, którzy będą przejmować mniejsze przedsiębiorstwa bądź zespoły deweloperów. Podmioty te stanowią również istotną konkurencję na rynku pracy, będąc w stanie oferować korzystniejsze warunki zatrudnienia. Procesy konsolidacyjne wśród podmiotów konkurencyjnych dla Emitenta mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji tych podmiotów na rynku, a co za tym idzie, osłabienia pozycji Emitenta na rynku krajowym i międzynarodowym. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako średnią. Nie mniej jednak jego materializacja może potencjalnie mieć wpływa na działalność Spółki, a co za tym idzie na jej perspektywy rozwoju oraz realizowane wyniki finansowe.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Rynek ten ewoluuje w korelacji z rosnącą liczbą graczy korzystających z poszczególnych platform oraz kształtowany jest przez trendy konsumenckie. Popyt na nowe gry jest w dużej mierze zdeterminowany przez upodobania klientów oraz konkurencyjne produkty na rynku. Jednocześnie poziom zainteresowania produktami Emitenta zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Emitenta o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje

zatem realne ryzyko wydania przez Emitenta produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform obecnych na rynku. Z uwagi na zróżnicowanie czynników wpływających na wielkość osiąganego popytu Spółka nie jest w stanie ocenić reakcji odbiorców na oferowany nowy produkt oraz w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem zdefiniować oczekiwanej wysokości przychodów. Istnieje zatem ryzyko, iż produkt nie trafi w gusta użytkowników i tym samym niskie zainteresowanie ze strony graczy przełoży się na osiągnięcie, niższych niż zakładane, parametrów finansowych, a w skrajnych przypadkach brak pokrycia nakładów na produkcję oraz promocję.

Ryzyko niepromowania gier Emitenta przez dystrybutorów

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

Emitent mając na uwadze specyfikę branży, w której działa, oraz model prowadzonej działalności z najwyższą starannością dobiera partnerów oraz członków zespołu współpracujących przy realizacji prowadzonych projektów. Dodatkowo, Emitent bada i monitoruje rynek gier w celu identyfikacji panujących trendów i ewentualnego popytu na dany projekt.

Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako średnią, ponieważ jego materializacja jest w ograniczonym zakresie zależna od Emitenta, natomiast może spowodować spadek wiarygodności Spółki na rynku oraz znaczne obniżenie uzyskanych przychodów, a w konsekwencji może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną Spółki, realizację założeń Zarządu, reputację Emitenta oraz jego sytuację finansową.

Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry. Minimalizacja ryzyka realizowana jest poprzez wykorzystywanie w procesie produkcji gier najbardziej sprawdzonych i uznanych rozwiązań dostępnych na rynku w postaci elastycznych silników takich jak Unity (silnik gry firmy Unity Technologies). Wykorzystanie zunifikowanych silników pozwala również na racjonalne gospodarowanie wypracowanymi assetami i mechanikami oraz przenoszenie ich pomiędzy projektami - dzięki temu projekty są relatywnie łatwe do lokalizacji i do portowania na nowe platformy. Ponadto należy wskazać ryzyko wynikające z potrzeby uaktualniania silnika mogące skutkować koniecznością dokonania poprawek w wykonanym już produkcie. Wystąpienie tego zjawiska miałoby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako niską.

Ryzyko walutowe

Mając na uwadze, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowanie większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, czynnikiem ryzyka, z jakim Spółka ma do czynienia, jest ryzyko wystąpienia niekorzystnych zmian kursów walutowych. Ryzyko to dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD ponieważ transakcje w tej walucie mają najistotniejszy wkład w strukturę



przychodów Spółki. W 2019 r. przychody ze sprzedaży zrealizowane w USD stanowiły zdecydowaną większość. Spółka generuje przychody również w EUR, jednak ich udział w przychodach nie jest znaczący. Wahania walut mogą zmniejszać wartość należności Spółki lub zwiększać wartość jej zobowiązań, powodując powstanie różnic kursowych obciążających wynik finansowy Emitenta.

W celu zniwelowania tego ryzyka Spółka dnia 23 marca 2020 r. zawarła z Santander Bank Polska S.A. umowę ramową o trybie zawierania i rozliczania transakcji zabezpieczających ryzyko walutowe. Ponadto Spółka nie stosuje innych instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Emitent stale monitoruje osiągnięty poziom przychodów w walutach obcych, a w przypadkach tego wymagających, Spółka będzie szerzej wykorzystywała dostępne na rynku bankowym instrumenty zarządzania ryzykiem walutowym.

Na datę niniejszego sprawozdania Spółka nie identyfikuje ryzyka kursowego jako istotnego zagrożenia dla poziomu zakładanej rentowności działalności operacyjnej. Ryzyko to może mieć jednak zintensyfikowany wpływ na Spółkę wraz z rozwojem jej działalności biznesowej. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako niską.

Ryzyko związane z niekorzystnymi zmianami w otoczeniu makroekonomicznym

Emitent prowadzi działalność na rynkach zagranicznych oraz rynku krajowym. Działalność Spółki oraz poziom osiągniętych przez nią wyników, jest uzależniona od sytuacji makroekonomicznej na świecie oraz w Polsce, w tym od koniunktury w handlu detalicznym, w szczególności na rynku gier komputerowych oraz od poziomu wydatków konsumenckich. Poziom popytu generowanego przez konsumentów uzależniony jest w sposób bezpośredni i pośredni od zmiennych makroekonomicznych dotyczących bezrobocia, rynku wynagrodzeń, kształtowania się stóp procentowych, tempa rozwoju gospodarczego, a także polityki fiskalnej i monetarnej. Negatywne zmiany w ogólnej sytuacji makroekonomicznej na świecie lub w Polsce, pogarszająca się sytuacja dochodowa gospodarstw domowych i na rynku pracy, a także niepewność w zakresie warunków gospodarczych mogą powodować ogólne spowolnienie aktywności gospodarczej, co może mieć przełożenie m.in. na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę, w szczególności poprzez zmniejszenie się poziomu wydatków konsumpcyjnych od których uzależniona jest wysokość przychodów osiągniętych przez Creepy Jar S.A. Istotność powyższego ryzyka Emitent ocenia jako niską, przede wszystkim z uwagi na ceny niewygórowane ceny gier komputerowych.

11. OŚWIADCZENIE DOTYCZĄCE ŁADU KORPORACYJNEGO

Zarząd oświadcza, iż Emitent stosuje zasady ładu korporacyjnego zawarte 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", który zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, stanowi element raportu rocznego Emitenta za rok 2019 r.

(podpis)

Krzysztof Kwiatek

Prezes Zarządu

(podpis)

Krzysztof Sałek

Członek Zarządu

(podpis)

Tomasz Soból

Członek Zarządu