



art games
studio

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZARZĄDU
ART GAMES STUDIO S.A.
za okres 01.01.2020-31.12.2020**

Warszawa, 22.03.2021 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe	3
1.1.1.	Dane jednostki	3
1.1.2.	Przedmiot działalności	4
1.1.3.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu.....	5
1.1.4.	Zarząd Spółki	6
1.1.5.	Rada Nadzorcza Spółki	6
1.2.	Zakres działalności Spółki	7
1.2.1.	Profil działalności Spółki.....	7
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	7
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	8
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
3.	Przewidywany rozwój Spółki	10
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	10
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej	12
6.	Pozostałe informacje	20

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 17 lipca 2017 r. (Repertorium A nr 2092/2017). Rejestracja Spółki Art Games Studio S.A. w KRS miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. WA.XIII NS-REJ.KRS/59007/17/503 wydanego w dniu 17 sierpnia 2017 r. przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000690983.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2019 r., poz. 505)

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Art Games Studio S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Powązkowska 15, 01-797 Warszawa
Telefon:	+48 733 789 700
Faks:	+ 48 (22) 378 29 45
Adres poczty elektronicznej:	kontakt@art-games.com
Adres strony internetowej:	www.art-games.com
NIP:	5213791258
REGON:	368065431
KRS:	0000690983
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki wg klasyfikacji PKD obejmuje:

- 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 2) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
- 3) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- 4) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 5) PKD 18.11.Z Drukowanie gazet,
- 6) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 7) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 8) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 9) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 10) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 11) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 12) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 13) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 14) PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 15) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 16) PKD 73.12.B Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych,
- 17) PKD 73.12.C Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet),
- 18) PKD 73.12.D Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach,
- 19) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 20) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 21) PKD 59.12.Z Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi,
- 22) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

1.1.3. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2020 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 550.000,00 zł (słownie: pięćset pięćdziesiąt tysięcy złotych) i dzielił się na 5.500.000 (słownie: pięć milionów pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każdy. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect.

Kapitał zakładowy Emitenta

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	2.000.000	36,36%	2.000.000	36,36%
B	2.000.000	36,36%	2.000.000	36,36%
C	600.000	10,91%	600.000	10,91%
D	400.000	7,27%	400.000	7,27%
E	500.000	9,09%	500.000	9,09%
Suma	5.500.000	100,00%	5.500.000	100,00%

Źródło: Emitent

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2020 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Gaming Factory S.A.	474 833	8,63%	474.833	8,63%
Jan Niżyński	400 000	7,27%	400.000	7,27%
Carpathia Capital S.A.	305 500	5,55%	305.500	5,55%
Pozostali*	4 319 667	78,54%	4.319.667	78,54%
Suma	5 500 000	100,00%	5.500.000	100,00%

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

Źródło: Emitent

1.1.4. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2020 w skład Zarządu Spółki wchodziła następująca osoba:

- Jakub Bąk – Prezes Zarządu.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Jakub Bąk – Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

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

- Marcin Kostrzewa – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Łukasz Bajno – Członek Rady Nadzorczej,
- Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Adamkiewicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Wojciech Sypko – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 28 sierpnia 2020 r. do Spółki wpłynęły oświadczenia Pana Mateusza Adamkiewicza oraz Pana Łukasza Bajno oświadczenie w sprawie rezygnacji z pełnionych funkcji Członków Rady Nadzorczej Emitenta. Przedmiotowe oświadczenie złożone zostało ze skutkiem na dzień 31 sierpnia 2020 r.

W dniu 31 sierpnia 2020 r. na podstawie uchwał nr 15-16 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia do składu Rady Nadzorczej Emitenta powołano Pana Piotra Zakrzewskiego oraz Pana Łukasza Kielocha powierzając im funkcje Członków Rady Nadzorczej.

W dniu 23 września 2020 r. do Spółki wpłynęło oświadczenie Pana Mateusza Adamkiewicza w sprawie rezygnacji z pełnionej funkcji Przewodniczącego Rady Nadzorczej Emitenta.

W dniu 1 października 2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę nr 5 w sprawie powołania Pana Marcina Przymus do składu Rady Nadzorczej Emitenta. Zgodnie z treścią powyższej uchwały, Pan Marcin Przymus powołany został na funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej Spółki.

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

- Pan Marcin Przymus – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Grzegorz Czarnecki – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Wojciech Sypko – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Piotr Zakrzewski – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Łukasz Kieloch – Członek Rady Nadzorczej.

Od dnia 31 grudnia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie zaszły żadne zmiany w składzie Rady Nadzorczej Emitenta.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Art Games Studio S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier na komputery stacjonarne oraz Nintendo Switch.

Produkty Emitenta są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, głównie za pośrednictwem dedykowanej platformy dystrybucyjnej Steam będącej największym dystrybutorem gier PC na świecie. Ponadto gry są wydawane na Nintendo Switch.

Głównym założeniem prowadzonej działalności jest produkcja i dystrybucja kilku, nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Dzięki czemu maleje ryzyko operacyjne przy optymalnej reakcji na niespodziewane zdarzenia losowe występujące podczas produkcji projektów.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Lp	Tytuł	Platforma	Termin wydania	Emitent	Źródło przychodów dla Emitenta
1	Earthworms	PC	23.02.2018	Producent, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
2	Earthworms	Switch	24.08.2018	Producent	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
3	Bad Dream: Fever	PC	15.11.2018	Producent, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
4	Bad Dream: Fever	Switch	14.03.2019	Producent	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
5	Escape Doodland	PC	30.11.2018	Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
6	Unlucky 7	PC	30.08.2019	Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
7	Pooplers	PC	12.03.2020	Producent, Wydawca	Sprzedaż gry na platformie Steam
8	Pooplers	Switch	20.03.2020	Producent, Wydawca	Sprzedaż gry na platformie Nintendo Switch
9	The Bullet: Time of Revenge	Switch	07.05.2020	Producent, Wydawca	Sprzedaż gry na platformie Nintendo Switch
10	Climbros	PC	10.03.2020	Wydawca, finansujący	Sprzedaż gry na platformie Steam
11	Climbros	Switch	29.05.2020	Finansujący	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
12	When I Was Young	PC	10.07.2020 (Full)	Wydawca	Sprzedaż gry na platformie Steam
13	SpyHack: Episode 1	Switch	16.07.2020	Współproducent, Finansujący	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

14	SpyHack: Episode 1	PC	04.12.2020	Współproducent, Finansujący, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
15	Infernal Radiation	PC	10.08.2020 (EA)	Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
16	Jelly Champs!	Switch	03.09.2020	Producent, Wydawca	Sprzedaż gry na platformie Nintendo Switch
17	Toolboy	Switch	22.10.2020	Wydawca	Sprzedaż gry na platformie Nintendo Switch
18	Alchemist Simulator	PC	23.10.2020	Producent	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
19	Negative: The Way of Shinobi	Switch	11.02.2021	Producent, Wydawca	Sprzedaż gry na platformie Nintendo Switch
20	Negative: The Way of Shinobi	PC	18.02.2021	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
21	Alchemist Simulator	Switch	11.03.2021	Producent, Współwydawca	Sprzedaż gry na platformie Nintendo Switch
22	Toolboy	PC	18.03.2021	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam

Źródło: Emitent

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Emitenta znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier

Lp.	Gra	Platforma	Data zakończenia produkcji	Planowany termin wydania*	Rola Emitenta
1	S.W.A.N.	PC	Q1 2021	26.04.2021	Producent
2	Invirium	PC	Q1/Q2 2021	Q1/Q2 2021	Producent
3	Apollo 3000: Wild Space	PC	Q2/Q3 2020	Q2/Q3 2021	Wydawca
4	The Worst Day Ever	PC	Q1/Q2 2021	Q1/Q2 2021	Wydawca
5	When I Was Young	Switch	Q3 2020	Q2/Q3 2021	Wydawca
6	WW2: Bunker Simulator	PC	H1 2021	H1 2021	Wydawca
7	Chef's Tail	PC	Q2 2021	Q2/Q3 2021	Wydawca
8	Climber: Sky is the Limit	PC	H2 2021	H2 2021	Wydawca
9	8874	PC	H2 2021	H2 2021	Wydawca

Źródło: Emitent

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

Na początku 2020 r. Spółka zawarła z Polyslash S.A. umowę dotyczącą współpracy w zakresie produkcji gry Alchemist Simulator w wersji na PC. Na mocy wspomnianej umowy strony ustaliły ponadto, iż Alchemist Simulator zostanie wydany również na konsole, jeśli będzie miało to biznesowe uzasadnienie. W późniejszym

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

okresie, po przeanalizowaniu obecnej sytuacji rynkowej oraz potencjału gry, strony zdecydowały o dokonaniu portu Alchemist Simulator na Nintendo Switch.

W dniu 1 kwietnia 2020 r. pomiędzy Spółka a Ultimate Games S.A. zawarta została umowa dotycząca przejęcia przez Spółkę praw do wydania gry SpyHack: Episode 1 w wersji na PC. Jest to kolejna produkcja, która dołączyła do portfolio gier spółki. Wcześniej Emitent uzyskał prawa do takich tytułów jak: Alchemist Simulator, When I Was Young, Climbros, Toolboy.

Na początku II kw. 2020 r. Spółka ogłosiła oficjalnie decyzję o rozpoczęciu działalności wydawniczej w odniesieniu do gier produkowanych na platformę Nintendo Switch. W pierwszej fazie zakładane było wydanie kilku nowych, autorskich projektów gier, z których pierwszą była The Bullet: Time of Revenge z datą premiery w dniu 7 maja 2020 r. W kontekście działalności wydawniczej na Nintendo Switch należy również wskazać na zawarcie porozumienia z Ultimate Games S.A., wskutek którego Emitent przejął prawa do wydania gry Toolboy na tę konsolę z własnego konta.

Emitent sukcesywnie realizuje działania w tym obszarze ustalając daty premier nowych tytułów oraz, analogicznie jak w przypadku produkcji na PC, pozyskuje prawa wydawnicze do gier od innych podmiotów. W 2020 r. takie działania zrealizowano w odniesieniu do gry Pooplers, która wskutek porozumienia zawartego z Ultimate Games S.A. jest obecnie w wyłącznej dystrybucji Spółki na konsolę Nintendo. Spółka przejęła od Ultimate Games S.A. również prawa do wydania i komercjalizacji gry Toolboy. W obszarze budowania planu premier na Nintendo Switch ważnym wydarzeniem było również podjęcie decyzji o dokonaniu portu gry Alchemist Simulator na tę platformę, której plany obejmują też PlayStation 4 oraz Xbox One. Ponadto miała miejsce premiera gry SpyHack: Episode 1 na platformie Nintendo Switch, która wyznaczona została na dzień 16 lipca 2020 r.

W dniu 4 czerwca 2020 r. doszło do rejestracji przez właściwy dla Emitenta sąd rejestrowy emisji akcji serii E. W toku emisji należycie zasubskrybowanych zostało 500.000 akcji serii E, tj. maksymalna liczba przewidywana w zasadach emisji określonych w uchwale podjętej przez NWZ Spółki w dniu 28 listopada 2019 r. Akcje serii E były obejmowane po cenie emisyjnej równej 1,80 zł, co zapewniło Spółce łączne wpływy brutto w wysokości 900.000,00 zł, które przeznaczone zostaną na finansowanie produkcji kolejnych gier.

W III kw. 2020 r. miała miejsce premiera kilku produkcji Spółki, tj. w dniu 16 lipca 2020 r. SpyHack na Nintendo Switch, w dniu 10 sierpnia 2020 r. Infernal Radiation na PC oraz w dniu 3 września 2020 r. Jelly Champs! na Nintendo Switch, dodatkowo do sprzedaży trafiło finalne wydanie gry When I Was Young, która dotychczas dostępna była w formule wczesnego dostępu (Early Access). Ponadto już w IV kw. 2020 r. zadebiutowały powstałe przy udziale Emitenta Toolboy na Nintendo Switch w dniu 22 października 2020 r. oraz Alchemist Simulator na PC w dniu 23 października 2020 r.

W związku z rozwojem działalności i realizowaniem większej liczby premier Zarząd Spółki zdecydował się na podjęcie decyzji o aktualizacji polityki informacyjnej w zakresie ujawniania planu premier przez Spółkę. Dotychczas orientacyjne terminy premier ujawniane były jako informacje poufne w formie raportów bieżących, jednakże w wyniku przeprowadzonej analizy wagi tego typu informacji, dotychczasowych reakcji inwestorów na publikowane w powyższym zakresie raporty oraz obserwacji powstających rynkowych standardów, Zarząd Emitenta zdecydował aby aktualizacji planu premier dokonywać raz na kwartał i ujawniać orientacyjne terminy premier w raportach okresowych Spółki oraz następnie na stronie internetowej. W przypadku nagłych, znaczących zmian, plan premier aktualizowany będzie w pierwszej kolejności na stronie internetowej Spółki.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

W odniesieniu do gry Jelly Champs! należy wskazać, iż w dniu 30 września 2020 r. sprzedaż gry na platformie Nintendo Switch została wstrzymana, co utrzymuje się na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania. Powyższe spowodowane jest zgłoszeniem przez inne studio deweloperskie twierdzenia, iż w jego ocenie mechanika oraz grafika gry Emitenta mogą stanowić nieuprawnioną kopię mechaniki opracowanej przez inne studio deweloperskie. W ocenie Zarządu Emitenta przedmiotowe zgłoszenia jest całkowicie bezzasadne, a mechanika oraz grafika gry stanowi autorskie dzieło Spółki, zrealizowane w oparciu i o wiedzę członków zespołu oraz legalnie zakupione elementy składowe gry. Emitent przedstawił wszelkie posiadane materiały poświadczające powyższe stanowisko oraz współpracuje w zakresie rozwiązania sprawy z wyspecjalizowaną w tym obszarze kancelarią prawną, która poddała sprawę szczegółowej analizie i w imieniu Spółki będzie działał w celu jak najszybszego zakończenia zaistniałej sytuacji.

W IV kw. 2020 r. realizowana działalność produkcyjna i wydawnicza znalazła wyraz w premierach kolejnych tytułów. Na dzień 23 października 2020 r. wyznaczono premierę Alchemist Simulator w wersji na PC oraz na dzień 4 grudnia 2020 r. daty premiery gry SpyHack: Episode 1 w wersji na PC. Ponadto Spółka zawarła w IV kw. 2020 r. umowę w sprawie wykonania gry Climber: Sky is the Limit w wersji na PC. Umowa przewiduje dodatkowo możliwość wydania gry na konsole, jednak ta decyzja zapadnie po wynikach sprzedażowych na Steam.

Po zakończeniu 2020 r. w działalności Spółki miały miejsce kolejne istotne zdarzenia, które mogą wpływać na ocenę jej działalności. W dniu 11 stycznia 2021 r. spółka Polyslash S.A. z siedzibą w Krakowie, będąca partnerem biznesowym Spółki i wydawcą gry Alchemist Simulator w wersji na PC, zawarła z podmiotem zewnętrznym umowę w zakresie lokalizacji i dystrybucji tej produkcji na rynku chińskim. Powyższa umowa obejmuje m.in. przetłumaczenie gry na język chiński oraz przeprowadzenie działań marketingowych, co pozwoli na lepsze dostosowanie gry do wymagań klientów na rynku chińskim i w efekcie poprawi potencjał sprzedażowy gry w tym regionie. Premiera chińskiego wydania gry wyznaczona została na 25 lutego 2021 r.

Na 2021 r. wyznaczono daty premier kolejnych gier, w tym na dzień 11 lutego 2021 r. datę premiery gry Negative: The Way of Shinobi w wersji na Nintendo Switch oraz na dzień 18 lutego 2021 r. na PC, a ponadto na dzień 11 marca 2021 r. Alchemist Simulator w wersji na Nintendo Switch, gry Toolboy na PC na dzień 18 marca 2021 r. oraz gry S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored na PC na dzień 26 kwietnia 2021 r.

Ponadto już w 2021 r. Emitent zawarł umowę z Gminą Wałbrzych w sprawie przejęcia przez Emitenta praw do gry 8874. Przejęcie pełnych praw do gry odbyło się w formie barteru, którego podstawą jest promocja miasta Wałbrzych z wykorzystaniem elementów zawartych w grze w zamian za otrzymane prawa do gry na rzecz Emitenta.

Dodatkowo Emitent podpisał umowę o współpracę z himalaistą Pawłem Michalskim w zakresie konsultacji merytorycznej przy grze Climber: Sky is the Limit. Dzięki czemu w grze zostaną przedstawione sytuacje i mechaniki, z jakimi przychodzi się zmierzyć wspinając się na najwyższe góry świata.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju Emitent zakłada dalszy rozwój działalności poprzez produkcję i dystrybucję dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Takie podejście Zarządu Spółki zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry. Strategia rozwoju zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

- I. zdobycie znaczącej pozycji w segmencie gier wideo na platformę PC poprzez wydawanie gier ze swojego konta na Steam oraz na własnym koncie Nintendo Switch, jak również z perspektywą wydawania projektów zewnętrznych;

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

- II. dywersyfikacja portfolio gier poprzez tworzenie, rozwój i dystrybucję kolejnych projektów i dążenie do realizacji ok. 10 premier w 2021 r. oraz ok. 10 premier w 2022 r.;
- III. zwiększenie dywersyfikacji prowadzonego biznesu poprzez rozszerzenie portfolio wydawniczego o platformy PlayStation oraz Xbox One;
- IV. dalszy rozwój potencjału intelektualnego poprzez zwiększanie ilości zespołów i rozbudowę obecnych;
- V. rozwój własnego działu marketingu.

Przyjęta strategia realizowana jest przez Emitenta w latach 2020-2022. Wszystkie cztery cele strategiczne są przedmiotem obecnej realizacji. Spółka w celu realizacji strategii rozważa wykorzystanie następujących źródeł finansowania:

- środki wypracowane z działalności operacyjnej Spółki,
- środki pozyskane z emisji akcji.

Zarząd Emitenta nie wyklucza, iż w ramach realizacji strategii rozwoju przeprowadzi kolejną emisję akcji, celem zwiększenia dynamiki rozwoju prowadzonej działalności.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2020 r. wyniosła 626.224,03 zł, co przy 680.973,43 zł w 2019 r. wskazuje na spadek o 8,04% r/r. Należy przy tym wskazać, iż przychody Spółki z tytułu samej sprzedaży produktów, tj. z pominięciem pozycji zmiany stanu produktów oraz przychodów netto ze sprzedaży towarów i materiałów, wyniosła 447.388,64 zł w 2020 r., przy 261.464,61 zł, a więc o 71,11% r/r więcej. W zakresie odnotowanych przychodów ze sprzedaży produktów największy udział w 2020 roku miały przychody z tytułu sprzedaży gier: Alchemist Simulator na poziomie 112.930,88 zł, Bullet: Time of Revenge na poziomie 76.514,11 zł oraz Jelly Champs! na poziomie 74.522,09 zł.

Strata netto Spółki w 2020 r. wyniosła 377.166,19 zł w porównaniu do straty netto w wysokości 46.183,60 zł w 2019 r., co wskazuje na pogorszenie wyników finansowych Spółki w tym zakresie. Odnotowana strata wynika z wysokości poniesionych w 2020 roku kosztów związanych z prowadzoną przez Spółkę działalnością oraz dokonaniem odpisów aktualizujących wartość aktywów, których łączna wartość wyniosła 111.488,15 zł. Aktywami objęte odpisem są poniesione przez Spółkę nakłady inwestycyjne na produkcję i rozwój gier, co do których istnieje uzasadnione prawdopodobieństwo, iż nie zostaną w pełni skompensowane uzyskanymi przychodami. Dokonany odpis niemal w całości odnosił się do gry Unlucky 7, której produkcja została wykonana jeszcze przez poprzedni Zarząd Spółki.

Na przestrzeni 2020 roku Spółka odnotowała wzrost wysokości kapitałów własnych. Wartość kapitałów własnych Spółki na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 2.232.405,05 zł, przy wartości kapitałów własnych 1.862.826,05 zł na dzień 31 grudnia 2019 r.

Na dzień 31 grudnia 2020 r. posiadała natomiast zobowiązania krótkoterminowe na poziomie 22.490,75 zł przy 179.204,28 zł według stanu na dzień 31 grudnia 2019 r. Spółka nie posiadała na koniec 2020 r. ani 2019 r. żadnych zobowiązań długoterminowych.

Całkowita wartość aktywów na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 2.358.595,80 zł, co w stosunku do 2.042.030,33 zł wskazuje na wzrost o 15,50% r/r.

Na dzień 31 grudnia 2020 r. wartość środków pieniężnych i zrównanych z nimi Spółki wyniosła 241.842,53 zł, które w ocenie Zarządu są wystarczające na realizację bieżącej działalności.

Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju, której jednym z filarów jest koncentracja Zarządu Spółki na produkcji i dystrybucji kolejnych produkcji. Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Art Games Studio S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój działalności poprzez produkcję i dystrybucję dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Takie podejście Zarządu Spółki zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Art Games Studio S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Łącznie nad produktami Emitenta pracuje obecnie ok. 10 zespołów deweloperskich. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Art Games Studio S.A.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu,

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 18 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje 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 Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

Ryzyko związane ze współpracą z Gaming Factory S.A.

Emitent jest powiązany majątkowo i organizacyjnie z Gaming Factory S.A. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Gaming Factory S.A. posiada 474.833 akcji, stanowiących 8,63% udziału w kapitale zakładowym Emitenta oraz uprawniających do 474.833 głosów na Walnym Zgromadzeniu, co stanowi 8,63% udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu. Ponadto Gaming Factory S.A. udzieliła na rzecz Carpathia Capital S.A. pożyczki 305.500 akcji zwykłych na okaziciela Spółki, stanowiących 5,55% udziału w kapitale zakładowym Emitenta oraz uprawniających do 305.500 głosów na Walnym Zgromadzeniu, co stanowi 5,55% udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu, które będą przedmiotem zwrotu na rzecz Gaming Factory S.A. Należy również wskazać, iż Emitent oraz Gaming Factory S.A. zawarły:

- umowę ramową o współpracy z dnia 14 sierpnia 2018 r. przy produkcji i wydawaniu gier, na podstawie której akcjonariusz Gaming Factory S.A. jako finansujący zobowiązuje się do pokrywania kosztów promocji i marketingu gier,
- umowę ramową o współpracy z dnia 21 maja 2019 r. w zakresie produkcji i inwestycji w gry komputerowe na wszystkie platformy, w tym w szczególności na PC oraz konsolę Nintendo Switch,
- umowę z dnia 10 września 2019 r. dotyczącą współfinansowania 6 preprodukcji gier, których współproducentem będzie Emitent. Udane preprodukcje zostaną wydane w wersji na PC, przy czym strony umowy nie wykluczają możliwości wydania ich również na innych platformach.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

Zawarcie i realizacja powyższych umów były kluczowa z perspektywy ówczesnego stadium rozwoju Emitenta. Obecnie waga współpracy Emitenta z Gaming Factory S.A. ulega stopniowemu zmniejszeniu, lecz jest w dalszym ciągu kontynuowana. Powyższe jest wynikiem wzmocnienia pozycji Emitenta na rynku gier, a także założeń polityki inwestycyjnej akcjonariusza Spółki, w zgodzie z którą dokonał on sprzedaży części posiadanych akcji Spółki.

W okresie trwania subskrypcji akcji serii E akcjonariusz Gaming Factory S.A. uzyskał w dniu 7 kwietnia 2020 r. zgodę Autoryzowanego Doradcy na zbycie 250.000 szt. akcji Spółki, co wymagane było z uwagi na obowiązujące wówczas zapisy umowy lock-up, na podstawie której akcjonariusz zobowiązał do niedokonywania transakcji zmniejszających stan posiadania akcji Spółki w okresie 12 miesięcy od daty pierwszego notowania akcji Emitenta na rynku NewConnect. Intencją akcjonariusza było pozyskanie środków finansowych, które mogłyby być przeznaczone na objęcie akcji w ramach realizowanej subskrypcji serii E, bądź finansowanie wspólnych projektów deweloperskich gier. Późniejsze działania Spółki oraz Gaming Factory S.A. związane z emisją akcji serii E doprowadziły do ustalenia z inwestorem zewnętrznym, tj. Carpathia Capital S.A., zasad uczestnictwa przez ten podmiot w subskrypcji akcji serii E Spółki. Carpathia Capital S.A. zobowiązała się do objęcia 305.500 szt. akcji serii E pod warunkiem otrzymania od Gaming Factory S.A. pożyczki takiej samej liczby notowanych w ramach alternatywnego systemu obrotu akcji Emitenta. Objęte w ten sposób akcje serii będą przedmiotem zwrotu na rzecz Gaming Factory S.A. po wprowadzeniu tych akcji do obrotu na rynku NewConnect. Autoryzowany Doradca w dniu 20 maja 2020 r. wyraził zgodę na wyłączenie obowiązywania zapisów umowy lock-up w zakresie realizacji pożyczki akcji przez Gaming Factory S.A., co umotywowane było dobrem emisji akcji serii E i pozyskaniem przez Spółkę z tego tytułu jak największej ilości środków finansowych oraz faktem, iż w ramach realizacji umów o współpracy dotyczących współfinansowania produkcji gier przekazał w okresie 2018 r. - III kw. 2020 r. na rzecz Emitenta ok. 333,20 tys. zł. W wyniku udzielenia przez Gaming Factory S.A. pożyczki, emisja akcji serii E zakończyła się zasubskrybowaniem maksymalnej przewidzianej liczby papierów wartościowych, tj. 500.000 szt., a Emitent pozyskał środki na cel finansowania produkcji gier w większym stopniu z nakładów własnych. W związku z pozyskaniem inwestora zewnętrznego akcjonariusz Gaming Factory S.A. ostatecznie nie wziął udziału w subskrypcji akcji serii E.

Na linii Emitent – Gaming Factory S.A. występują rozliczenia transakcji wynikające ze wspólnie realizowanych przedsięwzięć, które powinny być zawierane na zasadach rynkowych. Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, stosowane w rozliczeniach ceny odpowiadają cenom rynkowym dla tego typu transakcji. Nie można jednak w sposób jednoznaczny wykluczyć, że analiza przeprowadzona przez organy podatkowe będzie skutkować odmienną od stanowiska Spółki interpretacją podatkową zaistniałych zdarzeń gospodarczych. Odmienna interpretacja przepisów przez organy podatkowe może prowadzić do powstania zaległości podatkowych, względnie dodatkowych zobowiązań podatkowych, a tym samym wpłynąć negatywnie na osiągnięte wyniki finansowe Spółki. Istnieje ryzyko, iż w sytuacji dalszego, istotnego zmniejszenia zaangażowania lub całkowitego braku zaangażowania akcjonariusza Gaming Factory S.A. w rozwój Emitenta, tempo rozwoju Emitenta i realizacji strategii rozwoju Spółki mogą zostać spowolnione. Zaistniała sytuacja może mieć wpływ na działalność, sytuację gospodarczą i majątkową Spółki oraz generowane przez Emitenta wyniki finansowe, jednakże w ocenie Zarządu Emitenta ryzyko związane ze współpracą z Gaming Factory S.A. nie ma obecnie istotnego przełożenia na działalność Spółki, gdyż w ramach tej współpracy realizowanych jest znacznie mniej projektów.

Opisywany czynnik ryzyka jest regularnie minimalizowany wraz z ciągłym rozwojem Spółki. Współpraca Emitenta z Gaming Factory S.A. jest nadal kontynuowana, natomiast Emitent koncentruje się na poszerzaniu grona partnerów biznesowych oraz budowaniu własnej pozycji w branży. Należy przy tym wskazać, iż Emitent ma możliwość zawarcia umowy o współpracy na finansowanie kosztów promocji i marketingu gier z innymi podmiotami funkcjonującymi w branży gier, a także wraz z rozwojem generować będzie coraz większe przychody pozwalające na samodzielne finansowanie kolejnych produkcji.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie przez platformę Steam, będącym jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Ponadto gry są wydawane na Nintendo Switch. Emitent zamierza rozszerzyć wydawanie gier o IOS, Android i pozostałe typy konsol. Spółka jest także w trakcie prowadzenia rozmów z innymi platformami dystrybucji cyfrowej na PC.

Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Steam, prowadzona przez Valve Corporation.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie Steam oraz platformie sprzedażowej Nintendo Switch. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Emitent nie ma w planach dystrybucji gier w wersji pudełkowej, przy czym Spółka zachowuje sobie możliwość skorzystania również z tej formy wydania gry w momencie, gdy dojdzie do współpracy z dużym producentem gier typu AAA. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłoby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Spółka jest również narażona na ryzyko zgłoszenia przez inne studio deweloperskie roszczeń dotyczących nieuprawnionego wykorzystania lub skopiowania zasad mechaniki gry opracowanej przez to studio. W takim wypadku, zgodnie z procedurami platform dystrybucyjnych, sprzedaż produktu Emitenta może zostać okresowo wstrzymana, co wiązać może się z przejściowym obniżeniem wyników finansowych, a ponadto Spółka narażona jest na ryzyko nakazu zapłaty rekompensaty w przypadku, gdy roszczenie okaże się zasadne. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka prowadzi, we współpracy z wyspecjalizowaną kancelarią prawną, rozmowy z Nintendo w zakresie wstrzymania sprzedaży gry Jelly Champs! na Nintendo eShop, co związane jest z rzekomym nieuprawnionym skopiowaniem przez zespół Emitenta mechaniki gry innego studia deweloperskiego. Zarząd nie zgadza się z tą opinią i podejmuje działania w celu przywrócenia sprzedaży gry, jednak na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kwestia pozostaje nierozstrzygnięta. Wpływ powyższego ryzyka może być minimalizowany m.in. poprzez uważną obserwację możliwości ewentualnego naruszenia praw autorskich innych studiów deweloperskich oraz współpracę z kancelariami prawnymi wyspecjalizowanymi w zakresie prawa autorskiego w przypadku otrzymania informacji o możliwości naruszenia praw autorskich przez Spółkę.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

Emitent w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych 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 prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. 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 Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

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 Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

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

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

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

Ryzyko związane z epidemią COVID-19

Na dzień sporządzenia sprawozdania w Polsce i na świecie trwa stan epidemii COVID-19. W związku z tym obowiązują obostrzenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług, co wywiera istotny wpływ na funkcjonowanie całej gospodarki, w tym na działalność Spółki. W odniesieniu do Emitenta należy wskazać, iż Spółka wcześniej przygotowała infrastrukturę sieciową umożliwiającą pracę zdalną oraz wprowadziła oprogramowanie ułatwiające komunikację, co minimalizuje wpływ przedmiotowego czynnika ryzyka. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu Spółki wykonują swoją pracę zdalnie i stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Emitenta. Pomimo tego ze względu na brak bieżącego kontaktu i inne czynniki spowodowane epidemią COVID-19 nie można wykluczyć ewentualnych opóźnień w premierach gier. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, wszystkie platformy sprzedażowe gier odnotowały istotny wzrost ich sprzedaży, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

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

Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2020 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2020 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust 2 pkt. 7)

Instrumenty finansowe

W okresie od 01.01.2020 r. do 31 grudnia 2020 roku 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.

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

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

Jakub Bąk
Prezes Zarządu
Art Games Studio S.A.