



Sprawozdanie Zarządu z działalności BTC Studios S.A. w 2020 roku

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BTC STUDIOS S.A. W 2020 ROKU

Warszawa, dnia 31 maja 2021 r.



Sprawozdanie Zarządu z działalności BTC Studios S.A. w 2020 roku

Spis treści

1. Podstawowe informacje o Emitencie	3
2. Władze Spółki	4
Zarząd Spółki BTC Studios SA	4
Rada Nadzorcza BTC Studios SA	4
3. Struktura akcjonariatu na dzień publikacji sprawozdania	5
4. Komentarz zarządu dotyczący istotnych kwestii finansowych	6
4.1 Wartości Niematerialne i Prawne	6
4.2 Należności krótkoterminowe	6
4.3 Wymagalne zobowiązania	6
4.4 Osiągnięte przychody	7
4.5 Inwestycje długoterminowe	7
5. Strategia Zarządu dotycząca dalszego rozwoju Spółki	7
6. Czynniki ryzyka	8
6.1 Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego	8
6.2 Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych	8
6.3 Ryzyko związane ze strukturą przychodów	9
6.4 Ryzyko inkubowania projektów zewnętrznych	9
6.5 Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich	9
6.6 Ryzyko związane z działalnością konkurencji	10
6.7 Ryzyko braku odzyskania należności krótkoterminowych w założonym terminie	10
6.8 Ryzyko związane z działalnością konkurencji	10



Sprawozdanie Zarządu z działalności BTC Studios S.A. w 2020 roku

6.9 Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki	11
6.10 Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Emitenta	11
6.11 Ryzyko podlegania umów prawu obcemu	11
6.12 Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek	12
6.13 Ryzyko wprowadzenia nowych platform oraz technologii	12
6.14 Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów	12

1. Podstawowe informacje o Emitencie

Nazwa:	BTC STUDIOS
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa, Polska
Adres:	Aleja Jana Pawła II 27, 00-867 Warszawa
REGON:	020549220
NIP:	8951885344
KRS:	0000377083
Kapitał zakładowy:	819 282,70 zł
www:	www.btc-studios.com
e-mail:	b@btc-studios.com

BTC Studios Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (wcześniej: Blockchain Lab Spółka Akcyjna oraz Domenomania.pl Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu) w Al. Jana Pawła II 27, 00-867 Warszawa, powstała z przekształcenia Spółki z ograniczoną odpowiedzialnością pod firmą Domenomania.pl Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością na mocy aktu notarialnego Repertorium A nr 182/2011 z



Sprawozdanie Zarządu z działalności BTC Studios S.A. w 2020 roku

dnia 21.01.2011 roku. Spółka Akcyjna została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000377083 w dniu 31 stycznia 2011 roku przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabrycznej, VI Wydział Gospodarczy KRS.

Główna działalność BTC Studios S.A. polega na inkubowaniu projektów gier wideo przez:

- wyszukiwanie i selekcję projektów na różnych etapach realizacji;
- uczestniczenie w procesie opracowywania produktu;
- opracowywanie strategii marketingowej i sprzedaży;

wydawanie samodzielnie bądź w kooperacji z uznanymi wydawcami (USA, Europa i Azja).

2. Władze Spółki

Zarząd Spółki BTC Studios SA

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w skład Zarządu Spółki wchodzi następujące osoby:

Smarzewski Adrian – Prezes Zarządu

Jagiello Krzysztof – Członek Zarządu

Jarosław Grzelak – Członek Zarządu

Rada Nadzorcza BTC Studios SA

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi następujące osoby:

Zeisner Jarosław – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Młodzianowski Marek – Członek Rady Nadzorczej

Tornquist Peter – Członek Rady Nadzorczej

Poullain Anthony – Członek Rady Nadzorczej

Osaki Yoshio – Członek Rady Nadzorczej

Batogowski Piotr – Członek Rady Nadzorczej

Kowalski Jan - Członek Rady Nadzorczej



3. Struktura akcjonariatu na dzień publikacji sprawozdania

Akcjonariusze	Liczba akcji	Udział w liczbie głosów na WZ	Udział w liczbie akcji %
Andrzej Klesyk	528 448	6,45%	6,45%
Mobilum Limited	3 313 743	40,45%	40,45%
Arturs Pumpurs	431 250	5,26%	5,26%
Pozostali	3 919 386	47,84%	47,84%
Razem	8 192 827	100%	100%



4. Komentarz zarządu dotyczący istotnych kwestii finansowych

4.1 Wartości niematerialne i Prawne

Spółka posiada wartości niematerialne i prawne o wartości na dzień bilansowy 7 187,0 tysięcy złotych. Aktywa powstały w wyniku zakupu od Cyber Group Studios z siedzibą w Paryżu wyłącznych praw do wykorzystania w celu produkcji gier wideo oraz gier na urządzenia mobilne, wizerunków oraz związanych z nimi aktywów elektronicznych (grafik, animacji) seriali TV emitowanych w kanałach dla dzieci i młodzieży na całym świecie: "Pirates Next Door", "Sadie Sparks" i "Taking Down Taffy" na okres pięciu lat. W maju 2021 roku Spółka podpisała aneks przedłużający o rok korzystanie z ww. licencji płacąc za nie kwotę 190,0 tysięcy Euro.

Pozostała kwota to równowartość nakładów poniesionych do 31 grudnia 2020 roku na produkcję dwóch gier, które powstają na bazie otrzymanej od CGS licencji. Ponadto Spółka poniosła nakłady na wartości niematerialne i prawne między innymi na grę "Zorro The Chronicles The Game", w kwocie 2 279,0 tysięcy złotych.

4.2 Należności krótkoterminowe

Należności krótkoterminowe na dzień 31 grudnia 2020 roku wynoszą 597,4 tysięcy złotych, z czego należności w tytułu VAT do odliczenia to 160,6 tysięcy złotych.

4.3 Wymagalne zobowiązania

Spółka posiada zobowiązania w kwocie na dzień 31 grudnia 2020 roku 7 587,0 tysięcy złotych, z czego 4 258,0 tysięcy złotych to kwota równa wzrostowi funduszy własnych Spółki przed rejestracją podwyższenia kapitału w Krajowym Rejestrze Sądowym. Kwota 3 321,0 tysięcy złotych to zobowiązania z tytułu dostaw i usług o zapadalności do jednego roku.

W związku z zaangażowaniem prac nad nowymi produktami Spółki, które na jesień generować będą przychód oraz istotnie przełożą się na potencjał rozwoju Spółki, Zarząd nie widzi ryzyka niezaspokojenia ww. zobowiązań.



4.4 Osiągnięte przychody

Spółka w 2020 roku osiągnęła przychody w wysokości 584,3 tysięcy złotych. Wygenerowany przychód dotyczy już zmienionej strategii w związku działaniami związanymi z produkcją gier, ich testami oraz udoskonaleniem procesów monetyzacji. Większość przychodu została wypracowana w ostatnim kwartale 2020 roku. Biorąc pod uwagę zmianę strategii rozwoju i jej kontynuowanie, Zarząd nie widzi zagrożenia dla jej przyszłych działań.

4.5 Inwestycje długoterminowe

W związku ze zmianą w zakresie realizacji i przesunięciem komercjalizacji spowodowanym po części pandemią COVID-19 produktu Game Olivier, jednostka podjęła decyzję o odpisaniu wartości inwestycji długoterminowej w kwocie 14 434,5 tysięcy złotych.

Przedmiotowy odpis związany jest nieosiągnięciem przez Game Olivier SIA zakładanych wyników finansowych wskazanych w sporządzonej na dzień nabycia wycenie. Jednocześnie Zarząd Emitenta wyjaśnia, iż brak osiągnięcia przez Game Olivier SIA zakładanych wyników jest w znacznej mierze związane ze skupieniem działalności Emitenta na realizacji kluczowego projektu w postaci gry wideo "Zorro The Chronicles The Game" koncentrując na ten cel środki finansowe i zasoby osobowe aby zmaksymalizować efekty premiery gry w 2021 roku (raport ESPI 8/2021 z dnia 17 lutego 2021).

W związku z nieosiągnięciem założeń z ww. aktywem Ze względów ostrożnościowych wartość rynkowa inwestycji została doprowadzona do wartości rzeczywistej 0,00 zł. Spółka do realizacji projektu powróci w późniejszym okresie.

5. Strategia Zarządu dotycząca dalszego rozwoju Spółki

W roku 2020 Emitent kontynuował główne założenie strategii, która polega na zaangażowaniu w marketing i promocję tytułów właścicieli praw autorskich do znanych i lubianych tytułów seriali i filmów animowanych (właściciele marek, nadawców, współproducentów), którzy są beneficjentami osiąganych dochodów z gier. W kolejnych latach Emitent zamierza utrzymać i kontynuować założenia przyjętej strategii.



Sprawozdanie Zarządu z działalności BTC Studios S.A. w 2020 roku

Emitent planuje zbudować bazę licencji znanych i lubianych postaci filmów animowanych. Wraz z nabywanymi licencjami, Emitent będzie nabywał prawa do materiałów tj. rysunków, grafik, animacji, efektów dźwiękowych itd., w celu ich dalszego wykorzystania przy produkcji gier, co znacznie w ocenie Emitenta zmniejszy nakłady na produkcję oraz redukuje ryzyka kreacji i wykonania. Jednocześnie właściciele praw będą mieli udział w marży ze sprzedaży (samej gry, dodatków do gry, DLC) jak również, będą partycypować w kosztach marketingu i promocji, udzielając dostępu do swoich zasobów (strony internetowe, grupy social media, kanały dostępu do odbiorców).

Model biznesowy Emitenta będzie zakładał wykorzystanie trzech strategicznych trendów rynkowych, wzrost zainteresowania rodzin elektroniczną rozrywką, rozwój technologii produkcji animacji dla seriali telewizyjnych na silnikach używanych do gier wideo, co umożliwi ponowne wykorzystanie zasobów graficznych w grach, oraz migrację z oglądania telewizji na tablety i telefony co zmniejsza wpływy przychodów z reklam nadawców i wymusza na nich poszukiwanie strategicznych partnerów, jakim jest między innymi BTC Studios S.A. Spółka zakłada, że będzie wydawać jedną produkcję gry – typu “Zorro The Chronicles The Game” co 18 miesięcy.

6. Czynniki ryzyka

6.1 Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich 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.

Założeniem jest uzyskanie wyniku EBITDA na poziomie 873,7 tysięcy złotych.

Zarząd zakłada dalsze poszukiwanie atrakcyjnych projektów gier wideo. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Spółki.

6.2 Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych



Sprawozdanie Zarządu z działalności BTC Studios S.A. w 2020 roku

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.

6.3 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. Wyniki finansowe Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Utrata jednego z wydawców (w przypadku, w którym Spółka zawrze umowę z takim wydawcą)/odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, które może być w ocenie Spółki, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

6.4 Ryzyko inkubowania projektów zewnętrznych

Spółka może uczestniczyć w procesie opracowywania projektów przez zespoły zewnętrzne. Pomimo zawierania umów w jak największym stopniu zabezpieczających interesy Spółki ewentualne niewywiązywanie się zewnętrznego zespołu z zawartej umowy może mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

6.5 Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

BTC Studios SA, nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace również w wyniku zawierania kontraktów cywilnoprawnych, tj. umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. W zawieranych przez Spółkę umowach znajdują się 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



Sprawozdanie Zarządu z działalności BTC Studios S.A. w 2020 roku

zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez Spółkę. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę jak również poprzednika prawnego Spółki zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje zwiększone prawdopodobieństwo zmaterializowania się ryzyka podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Spółkę, a tym samym potencjalnie istnieje ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich. Należy bowiem zauważyć, że duża liczba zawieranych umów dotyczących przeniesienia praw autorskich zwiększa szansę wystąpienia z roszczeniami twórców współpracujących z BTC Studios SA lub realizujących zadania, stanowiących utwory na zlecenie Spółki. Powyższe ryzyko odnosi się także do umów zawieranych przez Spółkę w ramach współpracy z innymi podmiotami z branży gier i podwykonawcami.

6.6 Ryzyko związane z działalnością 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 zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki, na rzecz produktów konkurencji. Również pojawienie się w trakcie promocji i sprzedaży produktów BTC Studios SA, innych konkurencyjnych produktów adresowanych do podobnej grupy docelowej za pomocą podobnych mediów i technik, może wpłynąć negatywnie na podejmowane przez Spółkę działania promocyjne, a w konsekwencji, mieć wpływ na końcowy wynik finansowy ze sprzedaży Spółki.

6.7 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 nieterminowym regulowaniem zobowiązań przez platformy internetowe lub przez wydawców, przy użyciu których dystrybuowane mogą być produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.



6.8 Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich 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.

6.9 Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Emitenta istotny 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 Emitenta 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 mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki oraz grupy kapitałowej Emitenta.

6.10 Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii Emitenta

Z uwagi na zdarzenia niezależne od Emitenta, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Emitent 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 Emitent będzie zmuszony 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.



6.11 Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

Z uwagi na fakt, iż w ramach swojej działalności Emitent może być stroną umów zawieranych z podmiotami zagranicznymi istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Emitentem a właścicielem platformy sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. W sytuacji powstania takiego sporu. Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

6.12 Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Planem Emitenta jest wprowadzenie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Z procesem tym związane są nakłady na produkcję oraz promocję gry. Czas wymagany na przejście danej gry od producenta do ostatecznego użytkownika często ulega wydłużeniu. Podyktowane jest to kontrolami jakości oraz testowaniem produktu przed wprowadzeniem go na daną platformę sprzętową. Kolejnym czynnikiem wpływającym na ten proces jest fakt, iż gry podlegają ocenie organizacji nadających kategorie wiekowe oraz dopuszczających (bądź nie) do dystrybucji w danym kraju. Należy wziąć pod uwagę to, że istnieje ryzyko znacznie dłuższej niż zakładano certyfikacji gry Emitenta. Ponadto istnieje zagrożenie, że produkt nie przejdzie takowej certyfikacji bądź otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową. Także promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu. Może być to związane ze znacznie niższym budżetem na promocję niż optymalny na danym rynku. Ryzykiem jest również fakt, że produkt może zostać wprowadzony finalnie na tylko jedną platformę sprzętową.

6.13 Ryzyko wprowadzenia nowych platform oraz technologii

Rynek rozrywki elektronicznej jest rynkiem szybko rozwijającym się, w związku z czym nie można wykluczyć wprowadzenia nowych technologii i platform dla graczy (np. nowych systemów operacyjnych, nowe rodzaje konsol), które szybko staną się popularne wśród graczy. Istnieje ryzyko, że Emitent nie będzie miał możliwości produkowania gier na nowe platformy wystarczająco wcześniej, by zapewnić zastąpienie wpływów z gier udostępnianych na dotychczasowych platformach wpływami z produktów na nowych platformach. Ponadto, w sytuacji wprowadzenia nowych platform, Emitent będzie zmuszony do poniesienia dodatkowych kosztów w celu przystosowania produkcji do tych platform. Wskazany czynnik ryzyka może mieć negatywny wpływ



Sprawozdanie Zarządu z działalności BTC Studios S.A. w 2020 roku

na działalność, sytuację finansową, perspektywy rozwoju, wyniki grupy kapitałowej Emitenta lub cenę rynkową akcji.

6.14 Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż gier duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier. 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. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Emitenta, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.