



KLABATER SA

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI KLABATER SA

ZA OKRES 01.01.2020 - 31.12.2020



Spis treści

Informacje ogólne	1
Opis działalności gospodarczej	4
Istotne wydarzenia w działalności Spółki	10
Opis sytuacji finansowej Spółki	12
Perspektywa rozwoju Spółki	31
Informacje o kontakcie	35

Informacje ogólne

Dane Spółki

Firma	Klabater Spółka Akcyjna
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Żurawia 6/12 lok. 525, Warszawa 00-503
NIP	113-295-74-45
REGON	368935731
Kraj rejestracji	Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000708072
Oddziały (zakłady)	spółka nie posiada oddziałów (zakładów)

Spółka została zawiązana na podstawie Aktu Notarialnego z dnia 23 listopada 2017 roku o numerze Rep. A 10293/2017. W dniu 7 grudnia 2017 r. Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000708072.

Struktura Akcjonariatu

Informacje o strukturze akcjonariatu Spółka sporządza w oparciu o informacje jakie są przekazywane Spółce na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR. Na dzień 31 grudnia 2020 struktura akcjonariatu prezentowała się następująco:

AKJONARIUSZ	L.AKCIJ	% AKCJI	L.GŁOSÓW	% GŁOSÓW
Michał Gembicki	2.690.880	39,17%	2.690.880	39,17%
Robert Wesotowski	2.725.000	39,67%	2.725.000	39,67%
Pozostali	1.454.120	21,16%	1.454.120	21,16%
Razem	6.870.000	100%	6.870.000	100%

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 687.000,00 PLN (sześćset osiemdziesiąt siedem tysięcy złotych) i dzieli się na 6.870.000 (sześć milionów osiemset siedemdziesiąt tysięcy) akcji serii A, B oraz C. Akcje te nie są uprzywilejowane ani nie są przedmiotem zabezpieczeń. Zbywalność Akcji nie jest ograniczona, a z akcjami i prawami do akcji nie są związane żadne świadczenia dodatkowe.

Akcje serii A zostały utworzone podczas zawiązania Spółki aktem z dnia 23 listopada 2017r. Repertorium A 10293/2017.

Akcje serii B powstały na mocy uchwały nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 3 lipca 2018 r. Repertorium A 5567/2018 w związku z planem podziału CDP sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie poprzez przeniesienie części majątku stanowiącego zorganizowaną część przedsiębiorstwa CDP Sp. z o.o. na Spółkę.

Akcje serii C powstały na mocy uchwały nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 16 października 2018 r. Repertorium A 10197/2018.

W dniu 12 marca 2019 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki na mocy uchwały nr 19 wyraziło zgodę na zamianę akcji imiennych na okaziciela. Na mocy uchwały nr 1 Zarządu Spółki z dnia 10 kwietnia 2019 r. w sprawie zamiany akcji imiennych Spółki na akcje na okaziciela, podjęto decyzję o konwersji akcji serii A, B oraz C z akcji imiennych na akcje na okaziciela.

W dniu 4 października 2019 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. na mocy Uchwały Zarządu KDPW S.A. z dnia 31 maja 2019 roku zarejestrował w depozycie 6.870.000 akcji Klabater S.A.

Spółka nigdy nie nabywała i nie posiada akcji własnych.

Zarząd

Członkowie Zarządu Spółki są powoływani przez Radę Nadzorczą, która określa liczbę członków na daną kadencję. Członek Zarządu może zostać odwołany wyłącznie z ważnych powodów, o których mowa w art. 370 Kodeksu spółek handlowych. W skład Zarządu Spółki na dzień 31 grudnia 2020 roku wchodził:

Robert Wesołowski został powołany do Zarządu Spółki na podstawie uchwały nr 1 Rady Nadzorczej Spółki z dnia 29 października 2018 r. Czteroletnia kadencja Roberta Wesołowskiego upływa w dniu 23 listopada 2021 roku.

Michał Gembicki został powołany do Zarządu Spółki na podstawie Aktu Zawiązania Spółki Akcyjnej nr Repertorium A10293/2017 z dnia 23 listopada 2017 r. Czteroletnia kadencja Michała Gembickiego upływa w dniu 23 listopada 2021 roku.

W roku 2020 i do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Klabater S.A..

Rada Nadzorcza

Członków Rady Nadzorczej powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie większością 55% kapitału zakładowego Spółki, jednocześnie określając liczbę członków Rady Nadzorczej na daną kadencję.

Zgodnie z § 8 ust. 2 Statutu Spółki, Rada Nadzorcza Emitenta składa się z co najmniej 5 (pięć) i nie więcej niż 7 (siedem) członków, w tym Przewodniczącego. Członków Rady Nadzorczej powołuje się na okres wspólnej kadencji wynoszącej 4 (cztery) lata.

Skład Rady Nadzorczej w ciągu 2020 roku uległ zmianie. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy w dniu 21 grudnia 2020 roku odwołało ze składu Rady Nadzorczej Panią Annę Zielińską, Pana Bartosza Lewandowskiego oraz Pana Wojciecha Iwaniuka. Jednocześnie w dniu 21 grudnia 2020 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie powołało w skład Rady Nadzorczej Pana Pawła Wesołowskiego, Pana Marka Trojanowicza oraz Pana Piotra Milewskiego. W skład Rady Nadzorczej na dzień 31 grudnia 2020 roku i do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania wchodził:

Przewodnicząca Rady Nadzorczej
Członek Rady Nadzorczej
Członek Rady Nadzorczej
Członek Rady Nadzorczej
Członek Rady Nadzorczej

Aneta Siedlecka
Krzysztof Kowalski
Paweł Wesółowski
Piotr Milewski
Marek Trojanowicz

Opis działalności gospodarczej

Spółka jest producentem i wydawcą gier wideo na komputery osobiste i konsole. Prowadzi działalność w trzech segmentach operacyjnych: wydawniczym, produkcyjnym oraz portingowym. Głównym celem działalności Spółki jest produkowanie gier wideo odnoszących sukcesy komercyjne i wydawanie gier zewnętrznych studiów developerskich. Spółka specjalizuje się w produkcji gier z gatunku symulacji ekonomicznych (tycoons), w wydawaniu gatunkowych bogatych narracyjne gier niezależnych oraz tworzeniu adaptacji gier na platformy konsolowe.

Segment wydawniczy funkcjonuje w oparciu o zawierane umowy licencyjne, na podstawie których spółka angażuje się marketingowo i operacyjnie w proces wydanie gry stworzonej przez zewnętrzne studio developerskie, w zamian partycypując w przychodach ze sprzedaży.

Segment produkcyjny Spółka prowadzi pod marką własnego studia developerskiego. Działalność ta została zapoczątkowana w 2018, a pierwszym projektem zrealizowanym jest gra w gatunku *narrative tycoon* - symulator fantasy tawerny Crossroads Inn. Obecnie spółka rozwija kolejne produkcje własne m.in.: *The Amazing American Circus* oraz *The Moonshiners*.

Segment portingowy to działalność związana przygotowaniem adaptacji gier do wymogów platform konsolowych - porting. Dedykowany zespół pracujący w tym obszarze świadczy usługi klientom zewnętrznym, zespół portingowy wspiera również wewnętrzne studio spółki w portingu gier własnych. W tym modelu Spółka łączy model usługowy i wydawniczy, w zamian za stworzenie adaptacji gier na platformy konsolowe partycypuje w przychodach z ich sprzedaży.

Wskazane linie biznesowe stanowią razem stabilny i dobrze zdywersyfikowany model biznesowy.

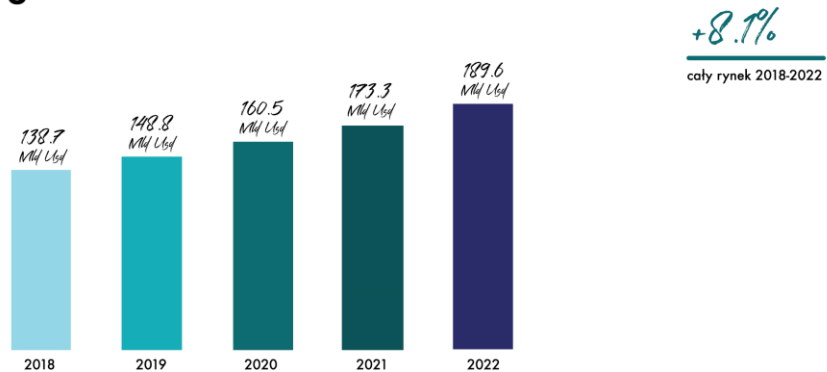
Działalność wydawnicza

Działalność wydawnicza w obszarze gier wideo na komputery klasy PC oraz na konsole PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox XS oraz Nintendo Switch polega na selekcji, ewaluacji oraz pozyskaniu na drodze licencyjnej gier od zewnętrznych studiów deweloperskich, a następnie wprowadzaniu ich do sprzedaży na rynku globalnym z wykorzystaniem platform cyfrowej dystrybucji. Gry komputerowe są wydawane w formie cyfrowej za pośrednictwem dedykowanych platform, w szczególności takich jak: STEAM, GOG, czy Humble Store, natomiast gry konsolowe poprzez platformy należące do producentów sprzętowych takie jak: Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox One Live oraz Nintendo Switch eShop.

Dynamicznie rosnący rynek niezależnych twórców gier wideo w Polsce i w Europie cechuje się wysokim zapotrzebowaniem na usługi wydawnicze. W samej tylko Polsce, wg. danych fundacji Indie Games Polska w 2019 zarejestrowanych było ponad 400 firm produkujących gry wideo, w większości są to małe zespoły nakierowane na produkcję i nie posiadające

własnych działów wydawniczych, sprzedażowych i marketingowych. Globalny rynek gier wideo rozwija się dynamicznie w tempie ok.8% rok rocznie i wg. szacunków firmy badawczej New Zoo w 2022 jego wartość osiągnie ok 190 miliardów USD. Pandemia COVID-19 nie miała istotnego wpływu na rynek gier wideo i w jej wyniku nie występuję zagrożenie stagnacją charakterystyczne dla innych branż.

2018 - 2022 Estymacja wartości globalnego rynku gier wideo



Source: @Newzoo/ 2019 Global Games Market Report/October Update
newzoo.com/globalgamesreport

Wydawcy są istotnym elementem w drodze do osiągnięcia komercyjnego sukcesu przez gry wideo na globalnym rynku i oferują cenne rozwiązania dla małych i średnich producentów gier wchodzących dopiero na rynek lub poszukujących partnerów. Specjalizacja w obszarze działań marketingowych, duże portfolio gier wzajemnie wspierających swoją sprzedaż oraz posiadanie zespołu doświadczonych managerów zajmujących się promowaniem, pozycjonowaniem i nagłaśnianiem gier należą do głównych kompetencji wydawcy, których poszukują studia i zespoły produkujące gry. Dodatkowym atutem jest dywersyfikacja ryzyka niepowodzenia wydanej gry, które rozkłada się pomiędzy wydawcę i producenta. Segment gier niezależnych charakteryzuje się tym, że produkcje tworzone są zazwyczaj przez pojedynczych twórców lub niewielką grupę osób pracujących w niezależnych studiach. Są to tytuły mniej rozbudowane od wysokobudżetowych gier z powodu skromniejszych funduszy. Przed podjęciem współpracy z danym twórcą, Spółka dokonuje szczegółowej ewaluacji zarówno zespołu, jak i projektu pod kątem jakości docelowej produkcji, a także jej potencjału biznesowego. Ponad 15-letnie doświadczenie założycieli i członków Zarządu Spółki pozwala skutecznie weryfikować potencjał współpracy z danym twórcą.

Podstawową formą regulującą współpracę w obszarze wydawniczym są umowy licencyjne zawierane z zewnętrznymi studiami deweloperskimi tworzącymi gry wideo. Spółka zawiera takie umowy szczególnie m.in. z twórcami z Europy Środkowej i Wschodniej, Ameryki Łacińskiej oraz Federacji Rosyjskiej. Spółka zawierając umowy licencyjne pozyskuje prawa (licencje) do wydania gier wideo zobowiązując się jednocześnie do realizacji określonych umową usług wydawniczych. Z tytułu pozyskanych praw Spółka zobowiązana jest do uiszczenia na rzecz licencjodawców określonych umowami opłat licencyjnych (tantiem)

stanowiących najczęściej określony procent wartości przychodów netto uzyskiwanych przez Spółkę z tytułu prowadzonej dystrybucji gier wideo.

Model wydawniczy pozwala stabilizować osiągnięte przez Spółkę przychody.

Unikatowymi cechami Spółki i jej przewagą konkurencyjnych jest doświadczenie jej kadry managerskiej i pracowników oraz szeroki katalog wydanych już produkcji (back-catalog).

Na podstawie doświadczenia zespołu oraz posiadanych danych historycznych oraz rynkowych, Spółka jest w stanie zarządzać jednym z najpoważniejszych czynników ryzyka, na które narażona jest działalność wydawnicza, tj. ryzykiem złej oceny potencjału komercyjnego tytułów w lejku wydawniczym. Spółka koncentruje się na pozyskiwaniu tylko takich gier, które poza znacznym potencjałem komercyjnym, pozwalają na ich wydanie na wielu platformach. Największy potencjał widzi w wydawaniu tytułów premium na platformy PC i konsolowe, które mają możliwość rozwoju po premierze, poprzez produkcję i sprzedaż treści dodatkowych (DLC) oraz takich gier, które dobrze współgrają z produktami już znajdującymi się w portfolio Spółki.

W ramach portfolio wydawniczego wyróżnia się premiery oraz back catalog. Premiery to oferowane przez wydawcę nowe tytuły gier. Back catalog składa się ze starszych gier, które przechodzą do niego około roku po swojej premierze. Docelowo, Spółka zakłada budowę portfolio wydawniczego umożliwiającego wprowadzanie do sprzedaży od dwóch do trzech gier premierowych w cyklu rocznym, a z tytułów już wydanych tworzyć back catalog zapewniający długoterminową sprzedaż w okresach promocyjnych i wyprzedazowych. Swoje gry spółka kieruje do odbiorców zlokalizowanych na rynku Ameryki Północnej oraz rynków europejskich ze szczególną koncentracją na rynkach francuskim i niemieckim.

Działalność produkcyjna

Aktywność w zakresie produkcji gier jest kluczowym segmentem działalności biznesowej Spółki. W ramach prowadzonego studia deweloperskiego, Spółka rozwija kompetencje produkcyjne oraz technologie i inwestuje środki w produkcję gier opartych o autorskie pomysły oraz pozyskane prawa (licencje, IP) do uznanych marek, które zgromadziły wokół siebie fanów na całym świecie.

Spółka posiada własny zespół deweloperski zajmujący się produkcją gier łączących cechy gatunków tycoon, rpg i narrative. Gry symulacyjne zaliczają się do najbardziej popularnego gatunku na świecie, a gry ekonomiczne pozwalają na dotarcie do nisko nasyconej części tego lukratywnego rynku. Produkcja gier opartych o własne pomysły i zrealizowanych wewnętrznym zespołem deweloperskim, pozwala uzyskać wyższe marże niż w działalności wydawniczej i pozytywnie wpływa na wartość spółki budując jej know-how oraz majątek pod postacią wartości intelektualnych. Zespół studia, w skład którego wchodzi zarówno weterani wcześniej związani z dużymi studiami takimi jak: CD Projekt, City Interactive, czy Farm 51, jak i młodzi ambitni deweloperzy kieruje się szeregiem wartości, wśród których szczególnie istotne są: unikatowość realizowanego pomysłu, oryginalna szata graficzna, istotność poruszanych przez grę kwestii oraz bogactwo i głębokość zastosowanych

mechanik. Studio w perspektywie najbliższych lat chce zająć czołową pozycję w tym segmencie oraz tworzyć gry, która odniosą sukces komercyjny i artystyczny.

Pierwszym samodzielnie stworzonym i wydanym przez Spółkę tytułem jest gra *Crossroads Inn*, produkcja która w unikatowy sposób połączyła cechy gatunków tycoon, rpg i narrative. Tytuł jest dostępny na komputery PC, Mac oraz Linux i miał swoją premierę w październiku 2019 r.

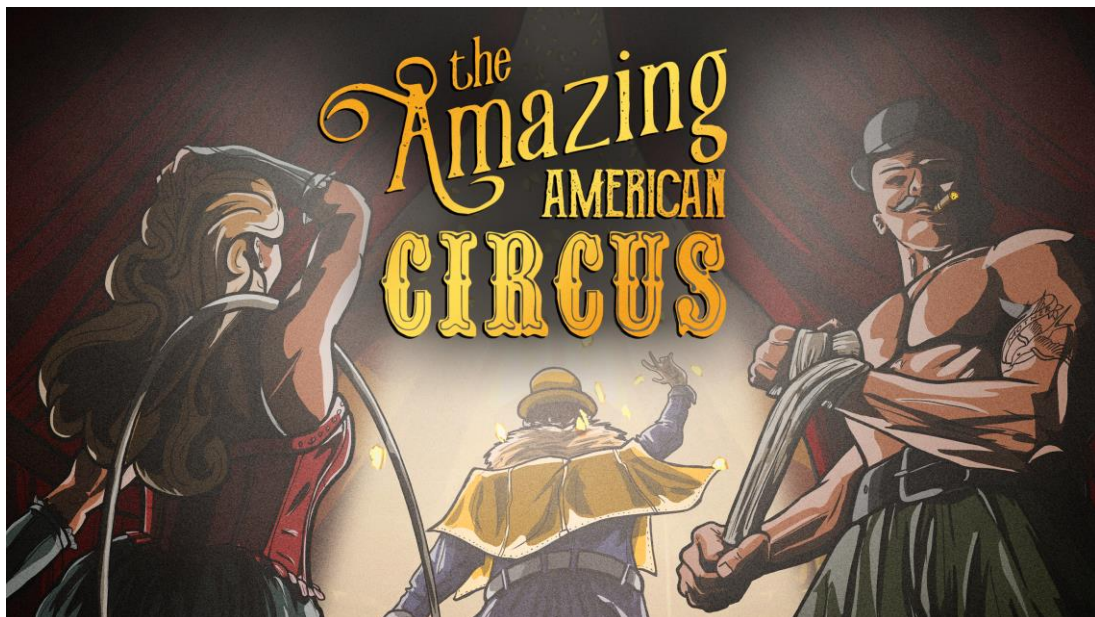


Gra od premiery jest aktywnie wspierana poprzez produkcję dodatkowych treści płatnych oraz bezpłatnych (DLC), tytuł utrzymuje od premiery wysokie zainteresowanie wśród graczy na całym świecie. Spółka dodatkowo wprowadziła nowe wersje językowe, w tym chińską, dzięki której znacznemu poszerzeniu uległa baza zainteresowanych tytułem graczy. W 2020 w październiku, rok po premierze Spółka wznowiła wydanie gry pod postacią edycji rocznicowej – *Crossroads Inn Anniversary Edition* oraz rozpoczęła pracę nad adaptacją produkcji na platformy konsolowe.



Prowadzone są również prace nad kolejnymi projektami - grami z gatunku narrative tycoon, wykorzystującymi IP należące do amerykańskiego koncernu medialnego Discovery Inc. - „The Moonshiners” oraz realizowaną we współpracy z zewnętrznym studiem i opartą o

autorski pomysł grą wideo „The Amazing American Circus” będącą połączeniem gry karcianej, gry przygodowej oraz tycoon’a.



W 2020 spółka pozyskała i rozpoczęła rozwijać grę i markę – Heliborne.



Usługi Portingowe

Częścią modelu biznesowego Spółka uczyniła również usługi portingowe. W tym celu rozbudowała dział zajmujący się przenoszeniem gier z platform PC na platformy konsolowe. W pierwszej kolejności zespół portingowy koncentruje się na świadczeniu usług wewnątrz organizacji, przy grach pozyskanych do wydawnictwa oraz przy produkcjach własnych. Aktualnie trwają prace nad przeniesieniem na platformy konsolowe gier własnych Heliborne i Crossroads Inn. Spółka świadczy również usługi portingowe firmom zewnętrznym w modelu wydawniczym, posiada sprzęt umożliwiający portowanie – devkity i testkity firm Sony, Microsoft oraz Nintendo, w tym do najnowszych platform PlayStation 5 oraz Xbox XS.



Podsumowując, Spółka funkcjonuje w zdywersyfikowanym modelu biznesowy oparty o trzy wspierające się filary: wydawnictwo, produkcję i porting. Model wydawniczy gwarantuje Spółce ciągłość przychodów i pozwala na utrzymanie ich poziomu zarówno poprzez wydawanie premier, jak i rozwijanie własnego back-catalogu. Jednocześnie w modelu tym Spółka nie ponosi ryzyka finansowania produkcji gier, a jej nakłady finansowe w postaci zaliczek podlegają szybkiemu zwrotowi w pierwszej kolejności po wydaniu gry. Model produkcyjny pozwala Spółce na budowę własnego portfolio gier i uzyskiwaniu na ich sprzedaży wysokomarżowych przychodów oraz zwiększają wartość spółki.. Natomiast model portingowy, jako usługa stanowi komplementarne źródło wysokomarżowych przychodów, poszerza katalog gie obsługiwanych przez spółkę i buduje przewagę konkurencyjną nad innymi wydawcami na rynku.



Istotne wydarzenia w działalności Spółki

- **15 stycznia 2020 roku**
Zawarcie umowy nabycia marki i praw do gry komputerowej Heliborne z firmą JetCat Games Interactive Entertainment UAB.
- **28 stycznia 2020 roku**
Wydanie I dodatku do gry Crossroads Inn p.t „Psiaki i robaki” na platformie PC, Mac i Linux
- **20 lutego 2020 roku**
Rozpoczęcie kampanii crowdfundingowej na platformie Kickstarter dla gry Help Will Come Tomorrow
- **26 lutego 2020 roku**
Zawarcie umowy wydawniczej dotyczącej gry „This is the Zodiac speaking” ze Spółką Punch Punk Games SA.
- **21 kwietnia 2020 roku**
Wydanie gry Help Will Come Tomorrow na platformach: PC, PlayStation4, Xbox One oraz Switch.
- **20 maj 2020 roku**
Zmiana adresu siedziby Spółki, aktualny adres to Żurawia 6/12 lok. 525 00-503 Warszawa
- **04 czerwca 2020 roku**
Podpisanie umowy wydawniczo-portingowej z hiszpańskim deweloperem – Inverge Studios S.L. na wydanie i wykonanie adaptacji gry Effie
- **07 lipca 2020 roku**
Wybór projektu Spółki "T.A.C.K. – Zestaw innowacyjnych narzędzi do tworzenia zaawansowanych ekonomicznych gier symulacyjnych" do dofinansowania w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 POIR.01.02.00-00-0159/20 realizowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju
- **04 sierpnia 2020 roku**
Podpisanie aneksu do umowy licencyjnej z Discovery Licensing, Inc. rozszerzającego zakres dotychczas obowiązującej umowy poprzez udzielenie przez Discovery licencji na korzystanie z praw autorskich do marki "Investigation Discovery" przy promocji gry This is the Zodiac Speaking
- **12 sierpnia 2020 roku**
Zawarcie dwóch umów wydawniczo-portingowych ze Starni Games na mocy których Spółka pozyskała prawa do wydania i wykonania adaptacji gier Strategic Mind: The Pacific oraz Strategic Mind: Blitzkrieg
- **08 września 2020 roku**
Zawarcie z firmą IP Kisterev Evgeniy Konstantinovich aneksu do umowy z dnia 24 września 2018 roku na wydanie gry Skyhill 2: Black Mist na mocy którego minimalna gwarancja obniżona została z kwoty 100.000 EUR do 35.000 EUR.
- **15 października 2020 roku**
Wydanie gry This is Zodiac Speaking na platformach : PC, PlayStation4, Xbox One oraz Nintendo Switch.
- **22 października 2020 roku**
Wydanie gry Crossroads Inn: Anniversary Edition na PC.

- **21 grudnia 2020 roku**

Przyjęcie przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Klabater S.A uchwały w sprawie przyjęcia programu motywacyjnego dla pracowników, współpracowników, członków zarządu Spółki, emisji warrantów subskrypcyjnych, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany Statutu Spółki.

- **Istotne zdarzenia po 31 grudnia 2020 r.**

Po dacie sporządzenia niniejszego Sprawozdania nie wystąpiły istotne zdarzenia wpływające na działalność jednostki.

Aktualna sytuacja finansowa Spółki

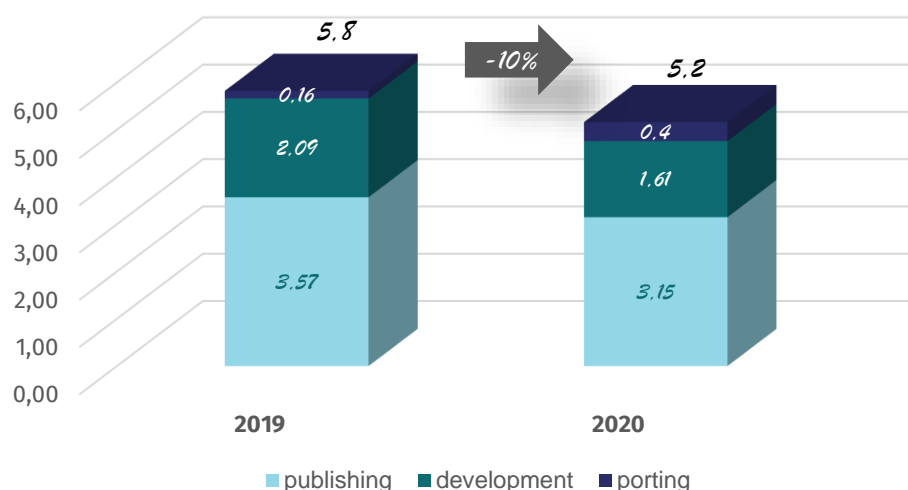
Rachunek zysków i strat

wartości w zł	01.01.2020-31.12.2020	01.01.2019-31.12.2019
Przychody ze sprzedaży	5 164 435,68	5 818 629,41
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	5 164 435,68	5 818 629,41
Koszty sprzedanych produktów	2 259 089,22	2 881 801,96
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów</i>	2 259 089,22	2 881 801,96
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	2 905 346,46	2 936 827,45
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	51 623,04	47 085,03
<i>Koszty sprzedaży</i>	1 375 478,91	1 649 220,16
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	1 272 805,62	427 257,36
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	5 344,10	4 072,68
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	303 340,87	1 172 642,29
<i>Przychody finansowe</i>	46 397,33	30 841,91
<i>Koszty finansowe</i>	13,54	8 653,26
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	349 724,66	1 194 830,94
<i>Podatek dochodowy</i>	-14 425,00	228 762,00
Zysk (strata) netto	364 149,66	966 068,94

W 2020 roku przychody ze sprzedaży z działalności prowadzonej przez Klabater S.A. spadły o 10% rok do roku. Spadek przychodów, w porównaniu do wyniku zrealizowanego w poprzednim roku, spowodowany był niższymi przychodami osiągniętymi w segmentach działalności wydawniczej i deweloperskiej. Spółka odnotowała wzrost przychodów z działalności w segmencie portingu.

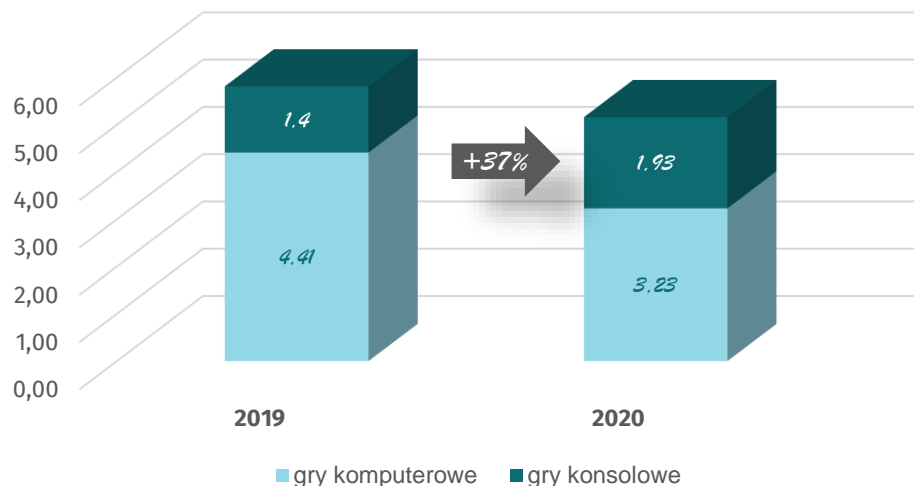
Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2020

[mln PLN]



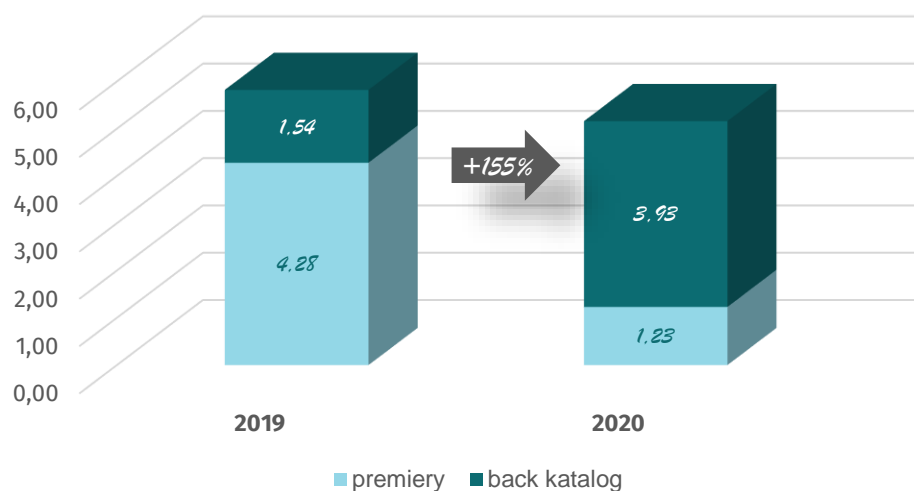
Spadki przychodów w segmencie deweloperskim wynikają wprost z braku premiery gry własnej w roku 2020, natomiast spadki w segmencie wydawniczym były spowodowane słabszymi, niż oczekiwano wynikami sprzedaży premier gier SkyHill 2 Black Mist i This is The Zodiak Speaking. Wzrost przychodów w segmencie portingu przełożył się też na wzrost przychodów realizowanych przez Spółkę na sprzedaży gier konsolowych o 37%.

Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2020
[mln PLN]



W związku z brakiem znaczących premier w 2020 istotny dla wyników był przychód realizowany na back katalogu Spółki, którego wartość **wzrosła aż o 155%** w porównaniu do roku 2019.

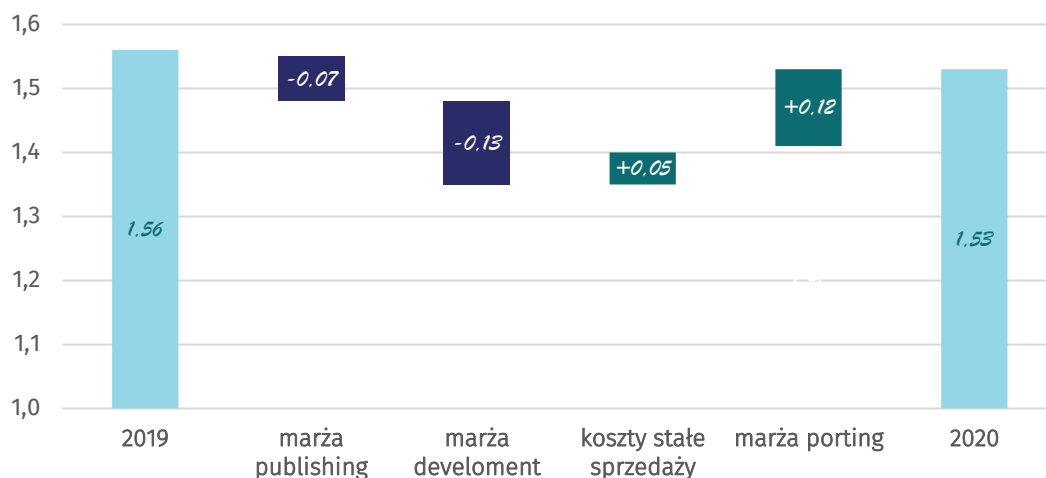
Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2020
[mln PLN]



Marża na sprzedaży obliczona jako różnica przychodów ze sprzedaży i sumy kosztów sprzedaży oraz kosztów wytworzenia sprzedanych produktów pomimo 11% spadku wartości przychodów utrzymała się na nie zmienionym poziomie – była w 2020 roku niższa tylko o 2,4% w stosunku do roku 2019.

Marża na sprzedaży Klabater S.A. 2020

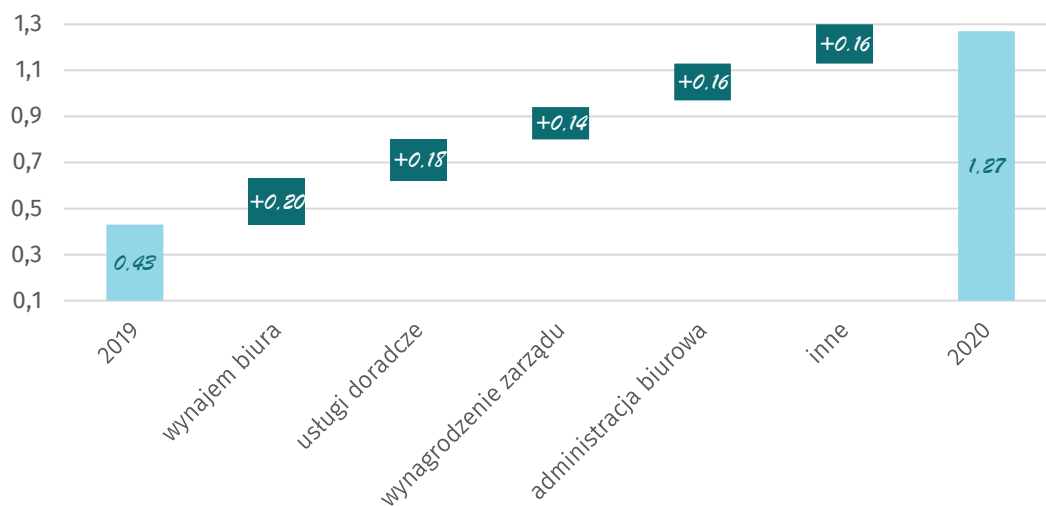
[mln PLN]



Zysk na działalności operacyjnej w 2020 roku, pomimo utrzymania marży na sprzedaży na nie zmienionym poziomie, był niższy od zysku osiągniętego w roku 2019 o 0,9 mln zł. Spadek ten jest spowodowany przez znaczący wzrost, w stosunku do zrealizowanej marży, kosztów ogólnego zarządu Spółki.

Koszty ogólnego zarządu Klabater S.A. 2020

[mln PLN]



Największy wzrost kosztów ogólnego zarządu w roku 2020 spowodowany był koniecznością realizacji szeregu działań i obowiązków wynikających z faktu bycia spółką notowaną na New Connect. Akcje Klabater SA są notowane na rynku NewConnect od października 2019 roku. Rozwój działalności firmy i chęć poprawy warunków funkcjonowania zespołu pociągnęły za sobą konieczność zmiany biura firmy, a to przełożyło się na wzrost kosztów wynajmu wynikający ze wzrostu stawki czynszu i ilości wynajmowanej powierzchni biurowej. Rok 2020 był również pierwszym w którym zarząd spółki pobierał wynagrodzenie z tyt. pełnionej funkcji – jego całkowita wartość dla wszystkich członków zarządu wyniosła łącznie 140 tys. zł w całym 2020 roku.

Rok 2020 to ważny rok z perspektywy rozwoju marek własnych Klabatera: **Crossroads Inn** oraz **Heliborn**. Crossroads Inn w 2020 zamknął pełen cykl wydawniczy poprzez publikację wszystkich zaplanowanych dodatków (DLC) zwieńczony premierą wersji **Crossroads Inn Anniversary Edition**. Heliborn w 2020 roku był rozwijany pod względem technicznym umożliwiającym przeniesienie gry na aktualną wersję platformy Unity, wydanie wersji Enhanced na platformę PC oraz wejście z grą na platformy konsolowe.

Crossroads Inn

Crossroads Inn to ogromny sukces zespołu Klabatera i to pomimo problemów jakie napotkaliśmy w związku z wykorzystaniem niszowego silnika Esenthel do produkcji i rozwoju gry. **Na dzień 31 grudnia 2020 roku łączny zysk na sprzedaży produktów z tej linii wyniósł prawie 2.5 mln zł, a sama gra znalazła ponad 72 tys. nabywców.**

	2019	2020	SUMA
Crossroads Inn: PC [szt]	38.895	33.334	72.319
Crossroads Inn - Season Pass: PC [szt]	7.836	8.217	16.053
Crossroads Inn - Add On's: PC [szt]	3.781	13.827	17.608
Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]	124.512	121.176	-
Przychody ze sprzedaży	2.085.649	1.539.000	3.624.649
Koszty sprzedaży	135.578	67.019	202.597
Koszt wytw. sprzedanych prod.	655.895	328.673	984.568
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	1.294.176	1.143.308	2.437.484
Rentowność sprzedaży	62%	74%	67%
Koszty wytw. sprzedanych prod. ujęte w zapasach	368.749	143.796	512.545

Ważną decyzją biznesową, która wspierała sprzedaż głównego produktu, było wprowadzenie do sprzedaży *przepustki sezonowej* (Season Pass) oraz produkcja i sprzedaż płatnych dodatków (DLC). **Prawie połowa nabywców gry kupiła również dodatki jak do niej powstały.** 28 stycznia 2020 r. do sprzedaży zostało wprowadzone pierwsze DLC – „Pests & Puppies” oraz francuska wersja językowa, 14 lutego 2020 r. z okazji Walentynek wydany został DLC – Hugs'n'Kisses” oraz bezpłatny zestaw postaci dodatkowych „Day of the Moon” wraz z dodatkowymi inspirowanymi świętem zakochanych scenariuszami do gry. 4 marca 2020 r. została udostępniona kolejna, tym razem hiszpańska, wersja językowa gry. Całość działań rozwojowych nad marką Crossroads Inn w I kwartale 2020 roku zakończyła publikacja w dniu 26 marca 2020 r. rosyjskiej wersji językowej. W dniu 28 kwietnia 2020 r. pojawił się największy, z do tej pory opracowanych, dodatek pt. „Nora”, który wprowadził do gry bardzo oczekiwaną możliwość budowy piwnicy pod tawerną oraz prowadzenia w niej nielegalnych aktywności tj. walk na arenie, gier hazardowych, produkcji i sprzedaży zakazanych przez prawo substancji. „Nora” ukazała się w cenie ok. 25 zł, była również dostarczona w ramach dostępnej od premiery gry przepustki sezonowej. 12 maja 2020 r. ukazało się bezpłatne rozszerzenie - dodatek „Grill i Barbecue”. Tym razem gra wzbogaciła się o możliwość budowy i prowadzenia zewnętrznej stacji grill, dodała szereg nowych przepisów oraz nowe wyposażenie kuchni niezbędne do wydawania potraw z różną i grilla. Przez cały okres drugiego kwartału zespół developerski regularnie dostarczał graczom Crossroads Inn uaktualnienia oraz rozwiązywał problemy związane z grą. Jednym z najistotniejszych aktualizacji był patch 2.5.1 dodający funkcję „Ręka Boga” pozwalającą

graczom na swobodne przemieszczanie na płaszczyźnie rozgrywki pracowników i gości i tawerny. W dniu 16 lipca 2020 roku pojawił się dodatek (DLC) pt. „Hooves & Wagons”, który wprowadził do gry konie, powozy i stajnie. W dniu 18 sierpnia 2020 roku pojawił się dodatek (DLC) pt. „Bath & Beauty” pozwalający na wybudowanie łaźni oraz modernizację toalet.



Cykl wydawniczy zakończyła premiera w dniu 22 października 2020 roku gry w wersji Anniversary Edition. Gra Crossroads Inn była pierwszą w całości stworzoną i wydaną samodzielnie grą w portfolio Spółki i co najważniejsze **rentowność prowadzonej w ten sposób sprzedaży narastająco wynosi 67%, a w samym 2020 roku przekraczała 74%**. Przyjęta przez Spółkę strategia koncentracji i powiększania portfolio marek i produktów własnych będzie się w przyszłości przekładać na rosnącą rentowność prowadzonej przez Spółkę działalności.

Linia produktów Crossroads Inn będzie dalej intensywnie rozwijana przez Spółkę, wraz z premierą gry w wersji Anniversary Edition została wprowadzona do sprzedaży przepustka sezonowa 2, której nabywcy będą otrzymywać tworzoną i rozwijaną dodatkową zawartość do gry. Trwają również prace nad zakończeniem portu gry na platformę Xbox oraz Nintendo Switch, których premiery w 2021 roku pozwolą na dalsze poszerzenie grupy klientów i wejście na kolejne konsolowe rynki sprzedaży. Rozpoczęte również zostały prace nad stworzeniem gry Crossroads Inn w wersji planszowej, której wydanie planowane jest za pośrednictwem platformy Kickstarter. Spółka planuje również na 2021 rok rozpoczęcie pre-produkcji kolejnej odsłony gry wideo pod roboczym tytułem Crossroads Inn 2.

Heliborn

Gra wideo Heliborn PC miała swoją premierę w 2017 roku i do dnia publikacji niniejszego sprawozdania **Klabater** (najpierw jako wydawca później jako właściciel IP) **sprzedał jej ponad 112 tys. szt.** W roku 2020 Spółka zakończyła proces przejęcia własności IP Heliborn i prowadziła prace nad dostosowaniem gry do nowej wersji silnika Unity, aby umożliwić przygotowanie jej portu na platformy Playstation oraz Xbox.



20 sierpnia 2020 roku miała swoją premierę gra „Heliborn Enhanced Edition”, która w postaci bezpłatnej aktualizacji została udostępniona wszystkim dotychczasowym posiadaczom gry „Heliborn”. Nowa wersja gry wprowadziła następujące elementy:

- wszystkie wydane dodatki (DLC) do gry „Heliborn”
- nowe prototypowe śmigłowce
- nowy interfejs użytkownika
- zaktualizowany silnik gry wraz z systemem fizyki
- nowe dzienne i nocne mapy
- poprawione SFX oraz dodatkową ścieżkę dźwiękową

Aktualizacja spotkała się z negatywnym odbiorem dotychczasowych graczy. Spółka w reakcji na negatywny odbiór produktu podjęła działania naprawcze polegające na m.in. przywróceniu dostępności wersji gry z przed aktualizacji, zatrudnienie związanego ze społecznością graczy moderatora, jednocześnie dynamicznie pracując nad naprawieniem błędów jakie zawierała wersja Enhanced Edition. Aktualna ocena gry na platformie STEAM ma status „W większości pozytywne”. Negatywny odbiór wprowadzonych zmian oraz błędy jakie zostały ujawnione w nowej wersji gry spowodowały, że wynik sprzedażowy gry w roku 2020 nie był zgodny z oczekiwaniami zarządu Spółki.

	2019	2020	SUMA
<i>Heliborne: PC [szt]</i>	13.617	11.577	25.194
<i>'Heliborne - Add On's PC [szt]</i>	23.815	10.609	34.424
<i>Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]</i>	99.191	94.596	-
Przychody ze sprzedaży	514.680	356.893	871.573
Koszty sprzedaży	374	64.107	64.481
Koszt wytw. sprzedanych prod.	328.956	91.785	420.741
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	185.351	201.001	386.352
Rentowność sprzedaży	36%	56%	44%
Koszty wytw. sprzedanych prod. ujęte w zapasach	17.532	258.051	275.583
Koszt zakupu IP ujęty w aktywach trwałych	-	579.885	579.885

Na dzień przygotowania niniejszego sprawozdania trwa proces certyfikacji gry w wersji na konsolę Xbox. Wydanie gry na nowych platformach sprzętowych zwiększy wartość przychodów jakie Spółka osiąga na sprzedaży tego tytułu oraz pozwoli dotrzeć do innej szerszej grupy klientów. Otwarcie sprzedaży na platformach konsolowych przyspieszy tempo zwrotu poczynionej inwestycji. Wersja konsolowa tytułu będzie uwzględniać zmiany zgłoszone przez społeczność graczy – głównie w obszarze szaty graficznej, sterowania oraz interface’u. Zmiany te zostały również udostępnione graczom na platformie PC w postaci aktualizacji, zamykając tym samym okres prac naprawczych i usuwając większość

zgłoszonych przez społeczność graczy błędów w nowej wersji gry. Aktualizacja wprowadza również opcję wyboru (*Launcher*), pozwalającą w prosty sposób wybrać graczom wersję gry w którą chcą zagrać – premierową czy zaktualizowaną i poszerzoną.

Należy podkreślić, że Heliborn to kolejna po Crossroads Inn marka własna Klabatera, którą Spółka planuje dalej rozwijać przygotowując kontynuację pierwszej części. Rok 2021 dla marki Heliborn to czas w którym Spółka będzie się skupiać na promocji nowych wersji konsolowych i wsparciu już wprowadzonych na rynek produktów na platformie PC. Decyzję o przejęciu praw własności do marki i gry Heliborn, pomimo trudności jakie Spółka napotkała przy przeniesieniu gry na nową wersję silnika Unity, należy ocenić pozytywnie. Dzięki niej rentowność sprzedaży wzrosła o 20%, a wynik na sprzedaży w roku 2020, pomimo spadku przychodów o 30% w porównaniu do roku 2019, jest wyższy o prawie 10% od wyniku osiągniętego w roku 2019, a Spółka dopiero jest przed premierą gry w wersjach na konsole Playstation oraz Xbox.

The Amazing American Circus

The Amazing American Circus to wspólna produkcja Spółki i studia Juggler Games. Prace nad prototypem gry została w części sfinansowane ze środków pochodzących z programu Wsparcia Sektorów Kreatywnych realizowanego przez Ministerstwo Kultury i Edukacji Narodowej. W *The Amazing American Circus* gracz zbuduje cyrkowe imperium od podstaw. Na jego drodze do sukcesu staną przeciwnicy z krwi i kości, jak i postacie znane z amerykańskiego folkloru. Zetknie się z brutalnymi przestępstwami i nierównościami społecznymi, a jako początkujący właściciel małego i podupadłego cyrku, stanie do nierównej walki z gigantem tego przemysłu - znanym z historii showmanem P.T. Barnumem. Głównym zadaniem w grze jest dawanie występów cyrkowych. Gracz będzie się mierzyć z często skrajnie znudzoną publiką. Decyzja o tym jakich artystów wystawi na występ jest kluczowa, ponieważ każdy z nich dysponuje niepowtarzalnymi kartami. Występ cyrkowy to specjalny pojedynek karciany rozgrywanym pomiędzy graczem, a publicznością. Wrogiem gracza jest ich nuda lub złość, a najlepszą bronią są genialne występy i efektowne sztuczki wykonywane przez wybranych performerów cyrkowych. *The Amazing American Circus* to połączenie gatunku tycoon/symulacja z elementami znanymi z produkcji RPG oraz gier opartych na zarządzaniu zasobami. Zarządzaj nie tylko swoimi artystami, ale całym cyrkowym obozem. W momencie publikacji tego sprawozdania gra znajdowała się w ostatniej fazie produkcji, a przed serią testów funkcjonalnych. Spółka planuje premierę tytułu na 20 Maja 2021. Jednym z elementów planu promocyjnego tytułu jest kampania crowdfundingowa w serwisie Kickstarter, która zakończył się w dniu 11 Marca. Gra zebrała 11.171 EUR, co stanowi 111% zakładanej sumy. Wspierający odblokowali również tzw. stretch goal, czyli dodatkowy cel zbiórki – dodatek poszerzający zawartość gry o nowy region do eksploracji Alaskę. Jest to już trzecia kampania Klabatera w serwisie Kickstarter, która kończy się sukcesem. Wcześniej Spółka przeprowadziła udane zbiórki dla gier *Crossroads Inn* oraz *Help Will Come Tomorrow*. *The Amazing American Circus* otrzymał od Kickstartera specjalną odznakę "Projects We Love", która przyznawana jest szczególnie obiecującym projektom. Odznakę przyznaje zespół redakcyjny serwisu na podstawie potencjału i

prezentacji produktu. Grę wsparło 222 użytkowników serwisu Kickstarter w większości z USA oraz Europy Zachodniej.

Premiery 2020 podsumowanie wyników



21 kwietnia 2020 roku premierę miała gra „Help Will Come Tomorrow” stworzona przez studio Arlight Creations. Premiera gry była poprzedzona rozpoczętą 20 lutego 2020 r. na platformie Kickstarter kampanią crowdfundingową, która zakończyła się 20 marca 2020 r. sukcesem osiągając poziom 125% pierwotnie założonego celu finansowego oraz generując znaczący przyrost zapisów na listę życzeń w serwisie Steam - w dniu premiery gra oczekiwana była przez ponad 25 000 osób. Spółka wydała grę symultanicznie na wszystkie platformy sprzętowe, a więc na komputery osobiste poprzez platformę STEAM i GOG, na PlayStation 4, Xbox One oraz Switch. Tytuł otrzymał dobre noty od graczy (81% pozytywnych opinii na STEAM) i został ciepło przyjęty przez media (67% Metascore). Dzięki staraniom Zarządu Spółki udało się uplasować premierę gry na głównej stronie serwisu STEAM. Dodatkowo w czerwcu STEAM wsparł sprzedaż gry aktywnością „Daily Deal”, a dzięki współpracy z angielskim wydawcą Dear Villegers gra znalazła się w promowanym przez platformę STEAM bundlu z kultową grą Dead in Vinland oraz wzięła udział w Letniej Wyrzedaży Steam. Wyniki sprzedaży gry Help Will Come Tomorrow są zgodne z oczekiwaniami Spółki i został przekroczony próg rentowności dla tego tytułu.

	HWC ¹	SKYHIL ²	ZODIAC ³
PC [szt]	16.740	1.341	447
Nintendo Switch [szt]	3.579	-	412
Playstation 4 [szt]	2.007	-	319
Xbox One	834	-	680
Przychody ze sprzedaży	615.906	48.597	114.931
Koszty sprzedaży	154.194	107.534	79.772
Koszt wytw. sprzedanych prod.	335.406	23.597	68.828
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	126.305	-82.523	-33.669
Rentowność sprzedaży	21%	-	-
Koszty wytw. sprzedanych prod. ujęte w zapasach	35.272	60.494	56.918
Minimalna Gwarancja		126.750	

¹Help Will Come Tommorow

²SkyHill 2: Black Mist

³This is The Zodiac Speaking



11 czerwca 2020 roku miała premierę gra SkyHill: Black Mist 2 na platformie STEAM. Tytuł, który pierwotnie planowany był do wydania 28 maja, z powodów technicznych został opóźniony na czerwiec. Dodatkowy czas wydawca i developer przeznaczili na poprawę ujawnionych w grze błędów krytycznych, wykrytych podczas ostatniej rundy testów QA. Ostatecznie gra została wprowadzona do sprzedaży 11 czerwca wyłącznie na platformie STEAM. Zarówno wyniki sprzedaży jak i oceny, które zebrała gra po premierze okazały się rozczarowujące i znacznie poniżej oczekiwań Spółki. Na tą sytuację wpływ miały dwa kluczowe czynniki. Pierwszy - w dniu premiery gry, w serwisie STEAM miała miejsce niestandardowa premiera i akcja promocyjna polegająca na wprowadzeniu po długim czasie nieobecności do sprzedaży całego katalogu gier amerykańskiego wydawcy Electronic Arts. W jednym momencie w sklepie STEAM pojawiło się ponad 20 szlagierów sprzedażowych, wspartych intensywną promocją na głównej stronie sklepu oraz głębokim rabatem. W wyniku tej aktywności Skyhill: Black Mist stracił widoczność na głównej stronie sklepu STEAM - nie trafił, ani do zakładki „Nowości” ani „Bestsellery”, a jego kampania sprzedażowa na stronie sklepowej przeszła bez echa. Drugim negatywnym czynnikiem mającym słabą premierę gry miało bardzo złe przyjęcie tytułu przez społeczność graczy z Chin. W pierwszych dniach po wydaniu gra otrzymała dużo negatywnych komentarzy od graczy z Azji, ich złe opinie zaważyły na ogólnej bardzo niskiej ocenie tytułu (45%) i zdaniem wydawcy zablokowały sprzedaż na pozostałych rynkach – europejskim i amerykańskim.

W związku bardzo słabymi wynikami sprzedażowymi i szeregiem problemów technicznych uniemożliwiających w krótkim okresie wydanie gry na platformy konsolowe w dniu 08 września 2020 r. Spółka zawarła z deweloperem aneks do umowy na wydanie gry Skyhill 2: Black Mist zmniejszający wysokość minimalnej gwarancji z kwoty 100.000 EUR do 35.000 EUR. Dodatkowo, w związku z obniżeniem minimalnej gwarancji Spółka zaprzestła sprzedaży gry w wersji PC jednocześnie pozostając wydawcą gry na platformy PlayStation , Xbox One i Nintendo Switch. Spółka prowadzi obecnie wspólnie z deweloperem prace nad przygotowaniem gry do wydania na platformach konsolowych w wersji uwzględniającej wszystkie poprawki niezbędne do prawidłowego funkcjonowania gry. Rozpoczęcie sprzedaży na platformach konsolowych ma umożliwić Spółce osiągnięcie zwrotu poczynionych inwestycji.



W dniu 15 października 2020 roku miała premierę gra This is The Zodiac Speaking w wersji na platformy PC, Playstation, Xbox oraz Nintendo Switch. W celu wsparcia sprzedaży i promocji gry Spółka zdecydowała się na rozszerzenie zakresu dotychczas obowiązującej z Discovery umowy poprzez wylicencjonowanie dodatkowych praw do marki "Investigation Discovery" i wykorzystanie jej przy promocji gry This is the Zodiac Speaking. Niestety gra w momencie premiery nie spotkała się z oczekiwaniami i zainteresowaniem graczy co przełożyło się zarówno na wyniki sprzedaży jak i ocenę w serwisie STEAM (44% pozytywnych opinii). Jednym z negatywnych czynników mających w naszej ocenie wpływ na słabszą niż zakładana sprzedaż były kontrowersje, jakie wzbudzał temat gry, a w szczególność postaci seryjnego mordercy Zodiaca. Mimo licznych zabiegów marketingowych, część odbiorców gry w USA postrzegała produkcję jako „symulator seryjnego mordercy”. Spółka na dzień 31 grudnia 2020 nie osiągnęła zwrotu kosztów poniesionych w związku z promocją, lokalizacją i wydaniem gry This is The Zodiac Speaking. Wyniki osiągnięte przez Spółkę na premierze gry This Is The Zodiac Speaking pomimo intensywnych działań marketingowych prowadzonych przez Spółkę samodzielnie i we współpracy z Discovery, są poniżej oczekiwań Zarządu. Niemniej jednak w ocenie zarządu, w okresie obowiązywania umowy wydawniczej, nie istnieje ryzyko braku zwrotu poczynionych inwestycji.

Niepowodzenia i błędne oceny w doborze katalogu wydawniczego Spółki na rok 2020 uniemożliwiły zakończenie roku wzrostem przychodów i marży, które pozwoliłyby na utrzymanie trendu wzrostowego wyników osiąganych przez Spółkę. Należy jednak zwrócić uwagę, że na sukces rynkowy danej gry wpływ mają również czynniki niezależne od Spółki i w przypadku premier takich gier jak Skyhill Black Mist oraz This Is The Zodiac Speaking miały decydujące znaczenie dla osiągniętych wyników. Na bazie doświadczeń roku 2020 Zarząd zmodyfikował strategię doboru projektów w które Spółka będzie się angażować wydawniczo.

Bilans

w zł	31.12.2020	31.12.2019
AKTYWA TRWAŁE	715 878,87	90 882,34
Rzeczowe aktywa trwałe	112 686,24	73 412,77
Wartości niematerialne	580 422,63	1 710,49
Inwestycje długoterminowe	0,00	368,08
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	22 770,00	15 391,00
AKTYWA OBROTOWE	6 841 487,00	6 284 323,59
Zapasy	2 771 163,51	1 266 376,85
Należności krótkoterminowe	893 099,74	1 471 492,13
Inwestycje krótkoterminowe	2 536 265,53	3 042 464,32
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	640 958,22	503 990,29
AKTYWA RAZEM	7 557 365,87	6 375 205,93

Suma aktywów na koniec roku 2020 wyniosła 7,56 mln zł i jej wartość w 34% stanowiły środki pieniężne w kasie i na rachunkach. Znaczącą wartość w strukturze aktywów 39% stanowią zapasy związane z wydatkami na produkcję kolejnych własnych gier Klabater S.A.

w zł	31.12.2020	31.12.2019
KAPITAŁ WŁASNY	5 696 356,84	5 332 207,18
Kapitał podstawowy	687 000,00	687 000,00
Kapitał zapasowy	4 645 207,18	3 950 916,76
Zysk (strata) z lat ubiegłych	0,00	-271 778,52
Zysk (strata) netto	364 149,66	966 068,94
ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	1 861 009,03	1 042 998,75
Rezerwy na zobowiązania	383 832,48	99 900,86
Zobowiązania krótkoterminowe	674 245,08	901 847,89
Rozliczenia międzyokresowe	802 931,47	41 250,00
PASYWA RAZEM	7 557 365,87	6 375 205,93

Po stronie pasywów bilansu Spółki na dzień 31 grudnia 2020 r. największą pozycją jest kapitał własny stanowiący 76% wartości pasywów. Zobowiązania krótkoterminowe stanowią 24% wartości pasywów Spółki.

Wartości wskaźników bieżącej płynności finansowej na koniec 2020 roku wyniosły odpowiednio:

$$\text{wskaźnik płynności bieżącej} = \frac{\text{aktywa obrotowe}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 3,68$$

$$\text{wskaźnik płynności natychmiastowej} = \frac{\text{środki pieniężne}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 1,4$$

Wartości wskaźników bieżącej płynności finansowej na koniec 2019 roku wyniosły odpowiednio:

$$\text{wskaźnik płynności bieżącej} = \frac{\text{aktywa obrotowe}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 6,0$$

$$\text{wskaźnik płynności natychmiastowej} = \frac{\text{środki pieniężne}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 2,9$$

Zdolność firmy do regulowania bieżących zobowiązań nie jest zagrożona, a posiadane płynne środki finansowe zabezpieczają realizację planów produkcyjnych i wydawniczych Spółki w kolejnych okresach.

Wartości wskaźników rentowności jakie Spółka osiągnęła w roku 2020 przedstawiają się następująco:

$$ROA = \frac{\text{zysk netto}}{\text{aktywa razem}} = 4,82\%$$

$$ROE = \frac{\text{zysk netto}}{\text{kapitał własny}} = 6,39\%$$

Rachunek z przepływów pieniężnych

w zł	01.01.2020 31.12.2020	01.01.2019 31.12.2019
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (Strata) netto	364 149,66	966 068,94
Korekty razem:	-232 523,02	-1 360 645,21
Amortyzacja	38 256,70	21 778,84
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	-16 537,61	-20 742,34
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	-4 628,22	-30 841,26
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej		0,00
Zmiana stanu rezerw	283 931,62	80 598,08
Zmiana stanu zapasów	-1 685 646,45	-713 096,15
Zmiana stanu należności	578 392,39	-1 118 446,38
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	398 877,87	456 670,00
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	174 830,68	-16 568,00
Inne korekty	0,00	-19 998,00
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	131 626,64	-394 576,27
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	4 996,30	30 841,91
Wydatki	668 007,83	90 148,38
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-663 011,53	-59 306,47
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	8 648,49	3 350,49
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	0,00
Kredyty i pożyczki	8 648,49	3 350,49
Wydatki	0,00	0,65
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	8 648,49	3 349,84
D. Przepływy pieniężne netto razem	-522 736,40	-450 532,90
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	16 537,61	20 742,34
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	-506 198,79	-429 790,56
F. Środki pieniężne na początek okresu	3 042 464,32	3 472 254,88
G. Środki pieniężne na koniec okresu	2 519 727,92	3 021 721,98

Wartość środków pieniężnych na koniec roku 2020 wyniosła 2,5 mln zł i spadła w porównaniu do 31 grudnia roku 2019 o 506 tys. zł. Spadek wartości środków pieniężnych na rachunkach firmy związany jest głównie z działalnością produkcyjną gier własnych, wydatki

z tym związane miały bezpośredni wpływ na wzrost wartości zapasów i tym samym ujemne przepływy z tego tytułu w kwocie -1,685 tys. zł. Znaczącą kwotą w strukturze przepływów pieniężnych były również wydatki inwestycyjne związane z nabyciem praw do marki „Heliborn” o czym Spółka informowała w raporcie ESPI 1/2020. Niemniej pomimo zmniejszenie środków pieniężnych w ostatnim roku obrotowym Spółka posiada wystarczające rezerwy gotówkowe do kontynuowania swojej działalności.

Instrumenty finansowe i ryzyka związane z nimi

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Spółka należą lokaty bankowe. Spółka nie wykorzystuje do finansowania działalności kredytów bankowych. Spółka posiada aktywa finansowe, to jest, środki pieniężne, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Główne rodzaje ryzyka wynikającego z instrumentów finansowych stosowanych w Spółce obejmują ryzyko stopy procentowej, ryzyko kredytowe oraz ryzyko płynności.

Ryzyko stopy procentowej

Wszystkie zawierane przez Spółkę lokaty, są oparte na zmiennych stopach procentowych. Spadek stóp procentowych może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Spółkę ale nie zagraża jej działalności.

Ryzyko związane z płynnością

Spółka monitoruje realizację planów rocznych w tym planów dotyczących bieżącej płynności w cyklach miesięcznych z rozbiciem na okresy tygodniowe. W ramach działalności operacyjnej w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności. Spółka dysponuje rezerwowymi zasobami finansowymi w formie gotówki na koncie bankowym. Spółka częściowo korzysta z instrumentów pochodnych (kontrakty terminowe i opcje walutowe), w celu zabezpieczenia krótkoterminowych wahań kursowych.

Czynniki ryzyka w działalności operacyjnej Spółki

Klabater S.A. na bieżąco monitoruje i prowadzi ocenę ryzyka oraz podejmuje działania mające na celu zminimalizowanie ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Spółki.

Spółka jest narażona na ryzyka charakterystyczne dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce, a także inne, specyficzne ryzyka dla branży w której działa. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń wymieniono poniżej.

Ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą

W związku z tym, że przeważająca część sprzedaży produktów Spółki realizowana jest na rynkach zagranicznych, światowa koniunktura gospodarcza ma kluczowe znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Spółkę. Znaczący wpływ na wysokość osiągniętych poziomów sprzedaży ma tempo wzrostu PKB, poziom rozporządzalnych dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki

fiskalnej oraz monetarnej, a także poziom wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, zmniejszenie popytu na usługi i produkty rozrywkowe. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku globalnym może negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Spółkę rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju. Analogiczne czynniki są również prawdziwe dla sprzedaży realizowanej na rynku polskim.

Wystąpienie opisanych powyżej okoliczności może mieć negatywny wpływ na perspektywę rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki. Wystąpienie negatywnych tendencji i zdarzeń związanych z koniunkturą gospodarczą jest niezależne od Spółki, ewentualne wystąpienie niekorzystnych zjawisk na wybranych rynkach może przekładać się na wyniki Spółki, mimo dywersyfikacji geograficznej jej struktury sprzedaży.

Ryzyko zmian regulacji podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować ryzyko odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji, organ 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 Spółkę 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 i zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 19%. Natomiast na oferowane przez Spółkę produkty nakładana jest stawka VAT adekwatna do kraju, w którym są one sprzedawane. Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Spółki, jednakże prawdopodobieństwo wystąpienia skokowych zmian można ocenić jako niewielkie.

Ryzyko zmian regulacji prawnych

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. Należy mieć również na względzie, że branża gier wideo, w której działa Spółka jest stosunkowo młoda, w związku z czym istnieje ryzyko częstszego dostosowywania obowiązujących w niej przepisów prawnych, niż będzie to miało miejsce dla innych obszarów gospodarki. Materializacja powyższego czynnika ryzyka jest niezależna od Spółki i może mieć negatywny wpływ na jej wyniki, mimo że Emitent na bieżąco monitoruje zgodność stosowanych przez Spółkę przepisów z bieżącymi regulacjami prawnymi.

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 a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawarła 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 walutowe

Ze względu na fakt, że Spółka ponosi znaczącą część kosztów prowadzenia działalności w walucie krajowej PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w walutach obcych, czynnikiem ryzyka, z jakim Spółka ma do czynienia, jest ryzyko wystąpienia niekorzystnych zmian kursów walutowych. Aprecjacja złotego względem USD i EUR może negatywnie wpłynąć na wybrane pozycje sprawozdania finansowego, w tym w szczególności na przychody ze sprzedaży, co przy kosztach prowadzenia działalności, ponoszonych w większości w PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

W ramach prowadzonej przez Emitenta działalności wydawniczej, Spółka zobowiązana jest do uiszczania na rzecz licencjodawców określonych umowami opłat licencyjnych (tantiem) stanowiących najczęściej określony procent przychodów netto uzyskiwanych przez Spółkę z tytułu prowadzonej dystrybucji gier wideo. Umowy licencyjne mogą zawierać również zapisy określające tzw. minimalną gwarancję, czyli minimalną wartość sumy opłat licencyjnych, jakie Spółka zobowiązana jest zapłacić licencjodawcy. Powyższe opłaty regulowane są w walutach obcych, w szczególności w USD i EUR, zatem w ich przypadku Emitent stosuje tzw. hedging naturalny, ponieważ zarówno przychody, jak i odpowiadające im koszty, ponoszone są w analogicznych walutach obcych. Powyższe działanie nie zabezpiecza jednak Emitenta całkowicie przed ryzykiem walutowym, a na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania inne sposoby jego ograniczania nie są stosowane.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Spółka korzysta z lokat bankowych, które są oparte na zmiennych stopach procentowych. Spadek stóp procentowych skutkował będzie obniżeniem osiąganych z tego tytułu przychodów finansowych i zmniejszeniem zysków. Z drugiej strony wzrost poziomu stóp procentowych skutkowałby wzrostem przychodów finansowych oraz zwiększeniem zysków.

Ryzyko związane z postępowaniem technologicznym oraz trendami w branży

Spółka koncentruje swoją działalność w branży, na którą duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez Spółkę pojawiających się tendencji 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. Ponadto 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, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Mimo ponoszonych nakładów, uczestnictwu w branżowych targach oraz posiadaniem doświadczeniu, Emitent nie może zagwarantować powodzenia strategii rozwoju swoich produktów oraz sukcesu publikowanych tytułów, m.in., z uwagi na fakt, że dostosowanie do szybko zmieniającej się technologii może wymagać wyższych nakładów finansowych, niż te które będą mogły być sfinansowane przez Spółkę, a pojawienie się zupełnie nowych technologii obok już istniejących oraz różnorodne oczekiwania konsumentów, będą wymagały rozwodnienia nakładów na różne projekty.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier wideo charakteryzuje się wysokim poziomem konkurencyjności. Z uwagi na zdywersyfikowany model biznesowy obejmujący działalność wydawniczą, produkcję gier oraz usługi portingowe, Emitent jest zmuszony brać pod uwagę działania konkurencji w każdym z powyższych obszarów. W przypadku usług dla niezależnych producentów gier, tj. działalności wydawniczej i portingowej, Spółka konkuruje z innymi podmiotami, zarówno na rynku globalnym, jak i lokalnym, o możliwość podpisania licencji na atrakcyjne tytuły. Natomiast w przypadku finalnego produktu, jakim jest gra wideo, konkurencja jest globalna i odbywa się o klienta końcowego będącego jej odbiorcą. Konsumentom oferowane są liczne nowe produkty, nierzadko o podobnej tematyce, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi grami Spółki na rzecz konkurencji. Konkurencyjny rynek wymaga zatem pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Ponadto procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia ich pozycji rynkowej, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują wyższym budżetem wydawniczym i środkami na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z kanałami dystrybucji gier

Dystrybucja produktu, jakim jest gra wideo, odbywa się zarówno kanałami tradycyjnymi, jak i kanałami cyfrowymi. W ostatnich latach obserwowany jest wzrost znaczenia kanałów cyfrowych (w szczególności platform internetowych oraz platform dedykowanych wybranym konsolom), z czym wiążą się określone czynniki ryzyka. Istnieje ryzyko ograniczenia dostępu do wybranych platform, w przypadku, gdy jedna z nich będzie chciała mieć możliwość dystrybucji tytułu na wyłączność, w takiej sytuacji gra będzie miała ograniczone grono odbiorców, a co za tym idzie mniejszą możliwość generowania przychodów dla Spółki. Istnieje ponadto ryzyko zmiany sposobu dystrybucji gier na poszczególne platformy, w szczególności w przypadku gier konsolowych, np. przejście z

dystrybucji kanałami tradycyjnymi, na model subskrypcyjny, w którym w zamian za stałą opłatą abonamentową graczowi udostępniana jest cała paleta gier, a także udostępnianie gier w modelu free-2-play, gdzie sam tytuł dostępny jest bezpłatnie, a przychody generowane są dopiero w momencie dokonywania tzw. mikropłatności. W obu przypadkach występuje zagrożenie dla poziomu przychodów generowanych dla Spółki przez dany tytuł, w szczególności w okresie dostosowawczym po wystąpieniu zmiany sposobu dystrybucji. Coraz powszechniejsze stosowanie cyfrowych kanałów dystrybucji implikuje również 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 jej wyniki finansowe. Istnieje również ryzyko wykluczenia z danej platformy cyfrowej w związku z niespełnieniem jej regulaminu. Więcej informacji zamieszczono w punkcie dotyczącym czynnika ryzyka związanego z dystrybucją gier poprzez dedykowane platformy internetowe.

Ryzyko związane z dystrybucją gier poprzez dedykowane platformy internetowe

Dystrybucja cyfrowa gier komputerowych opiera się przede wszystkim na publikacji tytułów na dedykowanych globalnych platformach internetowych. Mimo znaczącej liczby odbiorców końcowych poszczególnych produktów Spółki, platformy pełnią rolę kluczowego i niezbędnego pośrednika w sprzedaży, co w efekcie prowadzi do koncentracji przychodów. Korzystanie z powyższych platform związane jest z również ryzykiem prawnym wynikającym z konieczności akceptacji ich regulaminów funkcjonowania, a także z faktem, że ich działalność regulowana jest przepisami innych krajów. W przypadku niespełnienia przez Spółkę warunków regulaminu lub jego niekorzystnej, z punktu widzenia Spółki zmiany, istnieje ryzyko, że gry wydawane przez Spółkę nie będą mogły być publikowane za pośrednictwem wybranej platformy lub ich udostępnienie będzie utrudnione. Podobne konsekwencje mogą mieć niekorzystne zmiany prawne w zakresie funkcjonowania platform dystrybucyjnych. Wystąpienie powyższych sytuacji może mieć negatywny wpływ na wysokość przychodów realizowanych przez Spółkę, pomimo bieżącego monitorowania zmian w zakresie procesów wewnętrznych i regulacji dotyczących cyfrowej dystrybucji gier za pośrednictwem platform internetowych.

Ryzyko złej oceny potencjału komercyjnego i nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Spółka prowadzi działalność zarówno w segmencie wydawniczym, jak i w segmencie produkcyjnym. W przypadku działalności wydawniczej koszt wprowadzenia gry do dystrybucji jest relatywnie mniejszy niż w przypadku wyprodukowania jej od podstaw, jednak w obu przypadkach rentowność danej gry i związana z tym możliwość pokrycia wydatków poniesionych w związku z jej wydaniem lub w ramach procesu jej produkcji jest bezpośrednio związana z sukcesem rynkowym, którego skalę można mierzyć wielkością popytu, liczbą sprzedanych sztuk oraz przychodami ze sprzedaży. Istnieje ryzyko, że Spółka w nieprawidłowy sposób oceni potencjał komercyjny nowego tytułu, np. gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową lub jej promocja okaże się nietrafiona, a w konsekwencji tytuł nie odniesie sukcesu rynkowego, co przełoży się negatywnie na przychody ze sprzedaży oraz wyniki finansowe

Emitenta. Spółka dokonuje oceny gustów konsumentów bazując na wiedzy o panujących trendach rynkowych, danych historycznych oraz doświadczeniu Zarządu i kadry, aby dobierać do katalogu wydawniczego, a także podejmować się produkcji gier, które będą charakteryzowały się wysokim potencjałem komercyjnym i jednocześnie pozwolą na wydanie gry na wielu platformach. Należy jednak zwrócić uwagę, że na sukces rynkowy danej gry wpływ mają również czynniki niezależne od Spółki, a panujące aktualnie trendy czy gusta konsumentów mogą zmienić się w trakcie procesu wydawniczego lub produkcyjnego.

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, co może generować ze względu na ryzyko czynnika ludzkiego 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. Zniszczenie 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 pandemią choroby COVID-19

W dniu 11 marca 2020 roku WHO (World Health Organisation) ogłosiła pandemię choroby COVID-19. W związku z zaistniałą sytuacją epidemiologiczną w kraju i zagranicą zarząd spółki podjął szereg działań mających na celu zabezpieczenie funkcjonowania Spółki i bezpieczeństwo jej pracowników i współpracowników.

Segment, w którym operuje Spółka – branża gier wideo, jest jednym z najnowocześniejszych i najbardziej zdigitalizowanych rynków na świecie. Wymiana towarów i usług pomiędzy klientem końcowym, a producentem w całości przebiega poprzez kanały cyfrowe, zatem w sposób bezpośredni sytuacja epidemiologiczna oraz związane z nią utrudnienia w funkcjonowaniu społeczeństwa nie dotyczy spółki. Przedmiotem działalności Spółki jest sprzedaż gier już ukończonych – w tym obszarze zagrożeń nie ma, produkcja gier własnych – w tym obszarze ze względów na podjęte przez zarząd kroki ryzyko została znacznie zredukowane, natomiast w obszarze partnerów Spółki, jej odbiorców jak i dostawców

sytuacja według wiedzy zarządu Spółki jest kontrolowana i nie będzie miała wpływu na ich funkcjonowanie. Warto zauważyć, że większość kluczowych partnerów Spółki to duże korporacje (Microsoft, Nintendo, Valve), firmy te od dłuższego czasu monitorowały ścisłe sytuację i podjęły odpowiedni kroki. W sposób pośredni globalna sytuacja zagrożenia życia oraz czynności prewencyjne podejmowane na całym świecie w celu zatrzymania rozprzestrzeniania się epidemii wpływają całościowo negatywnie na zachowania konsumentów obniżając optymizm oraz zmieniając preferencje zakupowe.

Na dzisiaj trudno ocenić ostateczny wpływ pandemii na działanie całego rynku gier ze względu na bardzo szybko zmieniającą się sytuację. W czasach kryzysu lub zwiększonego zagrożenia konsumenci decydują się na oszczędności i koncentrują się na potrzebach podstawowych. Przemysł rozrywkowy, którego częścią jest branża gier wideo może odczuć spowolnienie w sprzedaży, z drugiej strony konsumenci, którzy w wyniku działań prewencyjnych będą zmuszeni pozostać w domach z bardzo ograniczonym dostępem do rozrywki i kultury mogą zacząć z większą intensywnością korzystać z produktów dostępnych cyfrowo.

Zatrudnienie w okresie 01.01.2020 do 31.12.2020

W okresie 01 stycznia 2020 – 31 grudnia 2020 roku przeciętne zatrudnienie w Spółce Klabater S.A. wyniosło 4 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty.

Informacje o transakcjach z podmiotami powiązanymi

Transakcje z podmiotami powiązanymi zostały przedstawione w nocie 39 dodatkowych informacji i objaśnień do sprawozdania finansowego.

Ważniejsze osiągnięcia Spółki w dziedzinie badań i rozwoju

W lipcu 2020 roku Spółka pozyskała informację o wyborze projektu "T.A.C.K. – Zestaw innowacyjnych narzędzi do tworzenia zaawansowanych ekonomicznych gier symulacyjnych" do dofinansowania w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 POIR.01.02.00-00-0159/20 realizowanego przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju; oś działania I. Wsparcie prowadzenia prac B+R przez przedsiębiorstwa, działanie: 1.2 Sektorowe programy B+R GameInn, konkurs 4/1.2/2019. Projekt ma na celu opracowanie i wdrożenie innowacji produktowej o zasięgu globalnym – innowacyjnego rozwiązania w postaci zestawu narzędzi i nakładki na silniki gier wideo T.A.C.K. „Tycoons Autonomic Creation Tool” służącej do tworzenia zaawansowanych ekonomicznych gier z gatunku symulacyjno-ekonomicznych „tycoons”. Umowa o dofinansowanie w/w projektu została zawarta z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju w dniu 15 września 2020 r.

Prace nad przedmiotowym projektem badawczym podjęte zostały już we wrześniu 2020 r. Tworzone rozwiązanie jest opracowywane pod kątem wykorzystania go w produkcji własnych gier wideo i pozwoli na optymalizację procesu produkcji, poprzez skrócenie czasu potrzebnego na ich tworzenie oraz redukcję kosztów powstawania kolejnych ekonomicznych gier symulacyjnych, przy zachowaniu wysokiego poziomu rozgrywki.

Perspektywa rozwoju Spółki

Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Spółka w roku 2018 zakończyła sukcesem niepubliczną emisję akcji i pozyskała kapitał zapewniający finansowanie działalności i realizację strategii w najbliższych latach. Spółka znajduje się w dobrej sytuacji finansowej, a przyszła jej sytuacja uzależniona jest od powodzenia nowych projektów wydawniczych i deweloperskich, nad którymi Spółka pracuje. Na koniec roku 2020 Spółka dysponowała środkami płynnymi o wartości przekraczającej 2,5 mln zł, oraz oczekiwała spłaty należności krótkoterminowych w kwocie 0,9 mln zł. W ocenie Zarządu obecny poziom środków pieniężnych oraz zaangażowania kapitałów własnych w finansowanie działalności pozwala na stabilne funkcjonowanie oraz realizację celów strategicznych. Zarząd Spółki nie przewiduje istotnych zmian w sytuacji finansowej w najbliższej perspektywie.

Misja i cele Klabater S.A.

Spółka dzięki starannej selekcji wydawanych gier, kreatywnemu i nieszablonowemu podejściu do promocji wydawanych tytułów oraz rozwoju portfolio wspierających się produkcji tworzy silny katalog wydawniczy.

Spółka chce również produkować gry, oparte o własne autorskie pomysły oraz o pozyskiwane licencje i stać ekspertem w temacie symulacyjnych gier ekonomicznych (tycoons) stając się referencją dla innych tego typu tytułów. W obszarze produkcji gier Spółka prowadzi też działalność badawczo-rozwojową, której celem jest opracowanie i wdrożenie innowacji procesowej w obszarze produkcji gier.

Strategia Spółki na lata 2021-2023 zakłada jednoczesny rozwój wszystkich trzech filarów biznesowych: wydawnictwo gier pochodzących od zewnętrznych dostawców, studio tworzące własne produkcje i porting, czyli usługę przenoszenia gier pomiędzy poszczególnymi platformami sprzętowymi. W efekcie takiego podejścia Spółki, strategia rozwoju oparta jest o bezpieczny i zdywersyfikowany model biznesowy:

- **Model wydawniczy (wydawnictwo)**, zapewnia stałe przychody przy względnie niskim zaangażowaniu kapitałowym oraz gwarantuje stabilność przychodów zarówno poprzez wydawanie premier jak i rozwijanie własnego back-catalogu.
- **Model produkcyjny (studio)** pozwala Spółce na budowę własnego portfolio gier i marek własnych oraz generowanie na ich sprzedaży wysokich marż jak również rozwijania kompetencji w obszarze B+R i budowanie przewagi technologicznej.
- **Porting** jako usługa komplementarna do modelu wydawniczego i produkcyjnego stanowi dodatkowe źródło przychodów i buduje przewagę technologiczną i konkurencyjną Spółki nad innymi wydawcami na rynku przy zachowaniu na bardzo niskim poziomie ryzyka finansowego. Współpraca w modelu portingowym z dużymi studiami deweloperskimi i uznanymi

wydawcami jest ważnym źródłem pozyskiwania know-how i podnoszenie kompetencji technicznych zespołu.

Plan wydawniczy Klabater S.A.

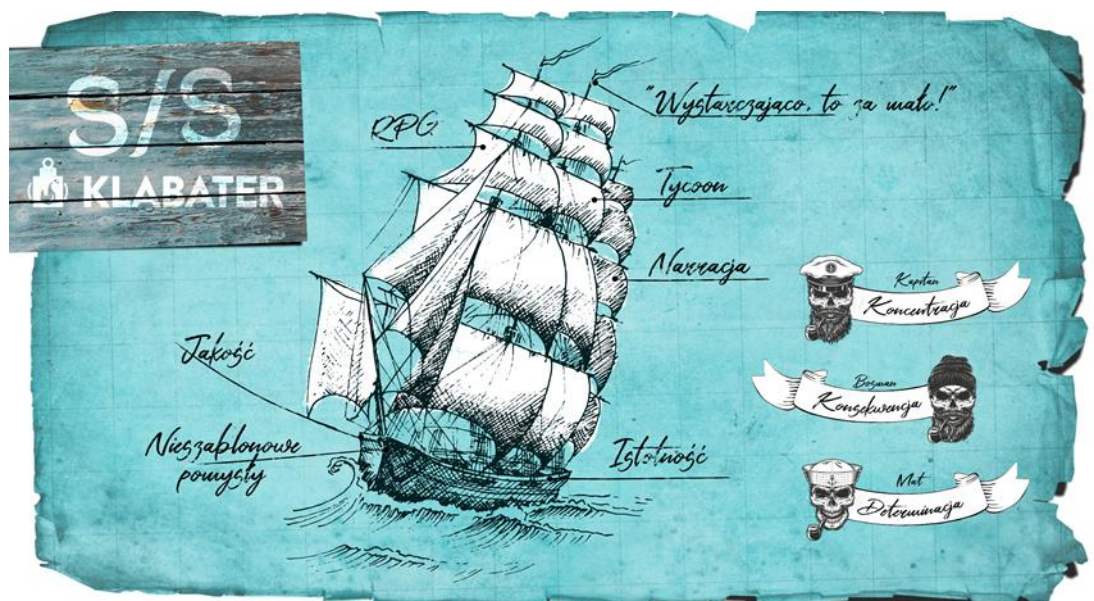
Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka ma w planach wydanie w latach 2021-2022 następujących tytułów:

Lp.	Tytuł	Platforma	Orientacyjna data wydania
1.	Heliborne Enhanced Edition	XO	I kw. 2021
2.	From Shadow	NS	I kw. 2021
3.	Effie	NS	II kw. 2021
4.	Crossroads Inn Anniversary Edition	XO	II kw. 2021
5.	From Shadow	XO, PS4	II kw. 2021
6.	The Amazing American Circus	PC, NS, PS4, XO	II kw. 2021
7.	Heliborne Enhanced Edition	PS4	II kw. 2021
8.	Skyhill 2: Black Mist	NS	II kw. 2021
9.	Strategic Mind: Blitzkrieg	PS4	II kw. 2021
10.	Strategic Mind: The Pacific	PS4	II kw. 2021
11.	Castle on the Coast	PC, NS, PS4, XO	III kw. 2021
12.	Strategic Mind: Blitzkrieg	NS, XO	III kw. 2021
13.	Strategic Mind: The Pacific	NS, XO	III kw. 2021
14.	Skyhill 2: Black Mist	PS4, XO	III kw. 2021
15.	The Moonshiners	PC, NS, PS4, XO	IV kw. 2021
16.	Crossroads Inn Anniversary Edition	NS	IV kw. 2021
17.	Projekt „Animal Planet”	PC, NS, PS4, XO	IV kw. 2022

Źródło: Emitent; Wyjaśnienie skrótów: PS4 - PlayStation 4, XO - Xbox One, NS - Nintendo Switch

Tabela zawiera orientacyjne daty wydania gier, informacja o finalnej dacie wydania danej gry jest przekazywana przez Spółkę w postaci właściwych raportów bieżących.

Perspektywy rozwoju Klabater S.A.



Realizacja strategii rozwoju zakłada m.in. osiągnięcie zaprezentowanych poniżej celów określonych dla poszczególnych obszarów biznesu.

Model wydawniczy

Strategia Spółki w zakresie działalności wydawniczej zakłada:

- budowę tzw. *front catalogu* składającego się z minimum trzech multiplatformowych tytułów klasy A/A+ wydawanych rocznie,
- prowadzenie aktywnych działań prowadzących do pozyskania nowych gier na rynkach rozwijających się, takich jak: CIS (Wspólnota Niepodległych Państw), CEE (Europa Środkowo-Wschodnia), LATAM (Ameryka Łacińska) oraz na rynku krajowym,
- stała rozbudowa tzw. *back catalogu* wydawniczego oraz konwersja wydanych dotychczas tytułów na inne platformy sprzętowe,
- wzmocnienie partnerstwa z Nintendo, Sony i Microsoft poprzez plasowanie nowych produkcji ekskluzywnie na poszczególne platformy, w szczególności na nowe platformy, których debiut spodziewany jest w latach 2020-2021,
- rozwijanie kompetencji marketingowych i sprzedażowych, gromadzenie doświadczenia związanego z wprowadzaniem nowych gier na rynek.
- oferowanie pełnego pakietu usług dla deweloperów gier, od marketingu i PR, poprzez cyfrową dystrybucję, porting, doradztwo i lokalizację aż po usługi pozyskania finansowania w drodze crowdfundingu.

Model produkcyjny

Misją studia jest tworzenie gier łączących najlepsze cechy gatunków: Role Playing, Narrative driven oraz Tycoon. W najbliższych latach chcemy rozwijać swoją markę własną gier bazując na Crossroads Inn, markę gier wojennych na bazie Heliborne oraz tworzyć kolejne gry i marki łączące elementy RPG, narracji i zarządzania (narrative driven RPG tycoon) – takie jak The Amazing American Circus, czy The Moonshiners.

Strategia Spółki w obszarze produkcji gier obejmuje:

- rozwój własnego studia deweloperskiego działającego w segmencie gier *tycoon* i stworzenie referencyjnej linii gier z tego gatunku pozwalającej na realizację od 1 do 2 premier gier własnych w ciągu roku obrotowego;
- produkcję nowych gier w oparciu o zakupione prawa licencyjne do marek *Animal Planet* i *Moonshiners* oraz wyprodukowanie nowej gry w oparciu o własny autorski pomysł pt. *Amazing American Circus*,
- rozwój autorskiego IP – *Crossroads Inn*, poprzez zrealizowanie założonego cyklu produkcyjno-wydawniczego treści dodatkowych, dodanie nowych wersji językowych, wydarzeń cyklicznych oraz porting gry na nowe platformy sprzętowe,
- rozwój gry i marki własnej *Heliborne* poprzez zrealizowanie założonego cyklu produkcyjno-wydawniczego treści dodatkowych, reedycję gry pod marką

Definitive Edition, dodawanie wydarzeń cyklicznych oraz porting gry na nowe platformy sprzętowe,

- rozwój kompetencji R&D.

Usługi portingowe

Strategia Klabater w obszarze portingu obejmuje:

- rozbudowę działu zajmującego się przenoszeniem gier z PC na platformy konsolowe, w tym rozwój kompetencji zespołu i rozpoczęcie prac nad przenoszeniem gier na nowe platformy sprzętowe: Xbox Scarlet i PlayStation5
- pozyskanie kolejnych partnerów zewnętrznych w modelu portingowo-wydawniczym.

Warszawa, dnia 17 marca 2021 roku

Robert Wesółowski

Członek Zarządu

Michał Gembicki

Członek Zarządu

Informacje o kontakcie



Robert Wesółowski
joint CEO
robert.wesolowski@klabater.com



Michał Gembicki
joint CEO
michal.gembicki@klabater.com

Klabater S.A.
ul. Żurawia 6/12 lok. 525
00-503 Warszawa