

SONKA

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI SONKA S.A.
za okres 01.01.2019-31.12.2019**

Warszawa, 25 maja 2020 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe	3
1.1.1.	Dane jednostki	3
1.1.2.	Przedmiot działalności	4
1.1.3.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu.....	5
1.1.4.	Zarząd Spółki	6
1.1.5.	Rada Nadzorcza Spółki	6
1.2.	Zakres działalności Spółki	6
1.2.1.	Profil działalności Spółki.....	6
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	7
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	7
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
3.	Przewidywany rozwój Spółki	11
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	11
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	11
6.	Pozostałe informacje	18

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 31 sierpnia 2017 r. (Repertorium A nr 2445/2017). Rejestracja Spółki SONKA S.A. w KRS miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. WA.XII NS-REJ.KRS/87594/17/573 wydanego w dniu 6 listopada 2017 r. przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000702054.

Czas trwania Emitenta jest nieograniczony, zgodnie z treścią § 4 Statutu Spółki.

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

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	SONKA S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Władysława Niegolewskiego 22, 01-570 Warszawa
Telefon:	+48 511 993 330
Adres poczty elektronicznej:	contact@sonkagames.com
Adres strony internetowej:	www.sonkagames.com
NIP:	5252728206
REGON:	368689060
KRS:	0000702054
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki wg klasyfikacji PKD obejmuje:

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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SONKA S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

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

Na dzień 31 grudnia 2019 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania wynosi 360.800,00 zł (trzysta sześćdziesiąt tysięcy osiemset złotych) i dzieli się 3.608.000 (trzy miliony sześćset osiem tysięcy) akcji o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każdy. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect.

Kapitał zakładowy Emitenta

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	3.000.000	83,15%	3.000.000	83,15%
B	158.000	4,38%	158.000	4,38%
C	450.000	12,47%	450.000	12,47%
Suma	3.608.000	100,00%	3.608.000	100,00%

Źródło: Emitent

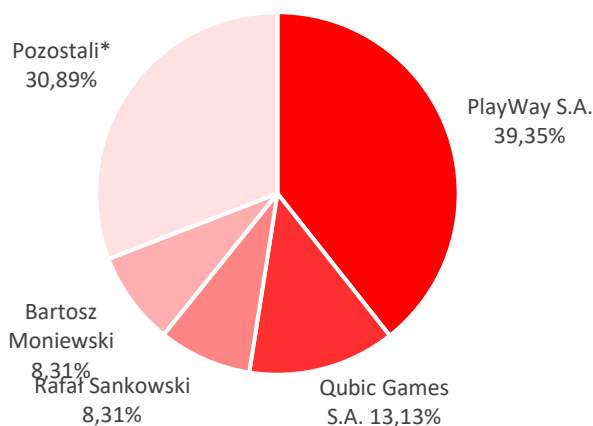
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2019 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	1 419 886	39,35%	1 419 886	39,35%
Qubic Games S.A.	473 700	13,13%	473 700	13,13%
Rafał Sankowski	300 000	8,31%	300 000	8,31%
Bartosz Moniewski	300 000	8,31%	300 000	8,31%
Pozostali*	1 114 414	30,89%	1 114 414	30,89%
Suma	3 608 000	100,00%	3 608 000	100,00%

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

Źródło: Emitent

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



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

Źródło: Emitent

1.1.4. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2019 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Rafał Sankowski – Prezes Zarządu,
- Bartosz Moniewski – Wiceprezes Zarządu.

W trakcie 2019 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

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

- Rafał Sankowski – Prezes Zarządu,
- Bartosz Moniewski – Wiceprezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2019 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Mateusz Zawadzki – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Jakub Pieczykolan – Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 8 kwietnia 2019 r. Pan Mateusz Zawadzki złożył rezygnację z pełnienia funkcji Przewodniczącego i Członka Rady Nadzorczej Emitenta. W tym samym dniu, na podstawie uchwał Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki powołało Pana Marcina Kostrzewę, Pana Bartosza Krusika oraz Pana Piotra Banasika do składu Rady Nadzorczej Spółki.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2019 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Marcin Kostrzewa – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jakub Trzebiński – Członek Rady Nadzorczej,
- Jakub Pieczykolan – Członek Rady Nadzorczej,
- Bartosz Krusik – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Banasik – Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

SONKA S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie portowania (przerabiania gry z jednej platformy na inną) gier na konsole oraz produkcjach własnych gier. Spółka została założona w sierpniu 2017 r. przez: Pana Rafała Sankowskiego, Pana Bartosza Moniewskiego oraz spółkę PlayWay S.A., wiodącego producenta i wydawcę gier komputerowych, notowanego na rynku regulowanym Giełdy Papierów

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SONKA S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

Wartościowych w Warszawie S.A., a także spółkę QubicGames S.A., doświadczonego gracza na rynku gamedev, notowanego od 2016 r. na rynku NewConnect.

Działalność gospodarcza Emitenta realizowana jest w następujących obszarach:

I. Działalność portowo-wydawnicza

SONKA S.A. współpracując z innymi podmiotami portuje (przerabia gry z jednej platformy na inną) gry na konsole, a następnie wydaje je, zapewniając produktom reklamę czy pokrycie w mediach. Emitent nie pobiera za taką usługę płatności - zamiast tego pobiera wynagrodzenie prowizyjne w wysokości ustalonej stawki procentowej od przychodów z gry.

II. Działalność portowa

Spółka realizuje także usługę portowania gier na zamówienie innych podmiotów. Wykonanie usługi odbywa się na podstawie zawartej umowy w zamian za z góry ustalone wynagrodzenie jednorazowe.

III. Produkcje własne

Najważniejszym produktem własnym Spółki są gry na licencji Astro Bears. Poza grą Astro Bears na Nintendo Switch, Spółka przygotowuje produkty na urządzenia mobilne oraz grę planszową na tej licencji. Dodatkowo SONKA S.A. aktywnie działa w kwestii opracowywania pomysłów i prototypów na nowe gry.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2019 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) łącznie dwie gry i dwa dodatki do gier. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2019 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania	Emitent
Scrap	Switch	21.06.2019	port z PC
911 Operator: Search & Rescue DLC	Switch	18.07.2019	port z PC, wydanie
Astro Bears – duży dodatek do gry	Switch	19.07.2019	produkcja własna
Mars Power Industries	Switch	15.11.2019	port z PC, wydanie

Źródło: Emitent

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SONKA S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

Planowane premiery gier

Gra	Platforma	Planowany termin wydania	Zakres prac	Właściciel praw majątkowych do gry
Hamster Bob	Switch	III kwartał 2020 r.	port z PC, wydanie	SONKA S.A.
Astro Bears Non-Bears DLC	Switch	III kwartał 2020 r.	produkcja własna, wydanie	SONKA S.A.
Astro Bears na rynku azjatyckim	Switch	III kwartał 2020 r.	produkcja własna, wydanie	SONKA S.A.
Unhatched	Switch	III kwartał 2020 r.	port z PC, wydanie	Filip Loster
Car Mechanic Flipper	Switch	2020 r.	produkcja na podstawie licencji, wydanie	Pixel Flipper S.A.
Farm Tycoon	Switch	2020 r.	port z PC, wydanie	SONKA S.A.
Unlucky Seven	Switch	2020 r.	produkcja własna, wydanie	SONKA S.A.
Dex	Switch	2020 r.	wydanie, dystrybucja	QubicGames S.A.
112 Operator	Switch, PS4, Xbox One, PS5, Xbox serii X	Kwiecień 2021 r.	port z PC, wydanie	Games Operators S.A.
Hard West	Android, iOS	2021 r.	port z PC, wydanie	SONKA S.A.
Adder	Switch, PS4, Xbox One	2021 r.	produkcja własna, wydanie	SONKA S.A.
Astro Bears 2	Switch, PS4, Xbox One, PS5, Xbox serii X	2021 r.	produkcja własna, wydanie	SONKA S.A.
Bum Simulator	Switch, PS4, Xbox One, PS5, Xbox serii X	2021 r.	port z PC, wydanie	SONKA S.A.
port dla Gearbox Publishing	Switch	data wydania nie zależy od Emitenta	port z PC	Gearbox Publishing
BE-A Walker	PS4, Xbox One	w późniejszym terminie	port z PC, wydanie	SONKA S.A.

Źródło: Emitent

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

W dniu 29 stycznia 2019 r. nastąpiła rejestracja w KRS podwyższenia kapitału zakładowego w wyniku emisji akcji serii C oraz zmian w statucie Spółki.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SONKA S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

W dniu 15 lutego 2019 r. nastąpiło przekazanie Emitentowi gry Astro Bears Party na platformie Nintendo Switch, w sklepie Nintendo eShop.

W dniu 8 kwietnia 2019 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Emitenta podjęło uchwały m.in. w przedmiocie: wyrażenia zgody na wprowadzenie do ASO NewConnect i dematerializację akcji serii A, B i C oraz zmian w składzie Rady Nadzorczej.

W dniu 21 czerwca 2019 r. odbyła się premiera gry na Nintendo Switch na platformie Nintendo eShop pt. Scrap, dla której Emitent pełnił rolę portującego grę z PC. Prawa majątkowe do gry zostały odsprzedane do Ultimate Games S.A. w zamian za wynagrodzenie jednorazowe.

W dniu 16 września 2019 r. Spółka powzięła informację o obustronnym podpisaniu umowy zawartej z CreativeForge Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem umowy jest wykonanie przez Emitenta portu oraz wydanie gry Hard West na platformach mobilnych (Android, iOS) w oparciu o licencję udzieloną przez CreativeForge Games S.A. Spółka ponosić będzie wszystkie koszty wykonania portu i będzie właścicielem praw majątkowych do gry w wersji mobilnej (Android, iOS). Z tytułu realizacji umowy Emitentowi przysługiwać będzie wynagrodzenie rozliczane kwartalnie w wysokości 70% przychodów ze sprzedaży gry.

W dniu 25 października 2019 r. Emitent podpisał umowę z Pixel Flipper S.A. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem umowy jest wykonanie przez Emitenta portu gry Car Mechanic Flipper oraz wydanie jej na platformie Nintendo Switch na podstawie licencji udzielonej przez Pixel Flipper, której właścicielem pozostanie licencjodawca. Spółka ponosić będzie wszystkie koszty związane z realizacją projektu, w tym koszty pozyskania licencji oraz koszty wykonania portu gry. Po zakończeniu realizacji projektu poniesione przez Spółkę koszty, w pierwszej kolejności zostaną zwrócone z przychodów generowanych ze sprzedaży gry. Z tytułu realizacji umowy Emitentowi przysługiwać będzie wynagrodzenie rozliczane kwartalnie w wysokości 80% przychodów ze sprzedaży gry, po odliczeniu prowizji pobieranej przez platformę Nintendo eShop. Planowany termin premiery gry na platformie Nintendo Switch określony został na 2020 r.

W dniu 15 listopada 2019 r. na rynku europejskim i amerykańskim swoją premierę miała gra Mars Power Industries na konsoli Nintendo. Spółka jest wydawcą oraz portującym grę stworzoną przez 7A Games. Emitent jest również właścicielem praw majątkowych do Gry, któremu przysługiwać będzie wynagrodzenie rozliczane kwartalnie w wysokości 45% przychodów sprzedaży Gry, po odliczeniu prowizji pobieranej przez platformę Nintendo eShop.

Pod koniec 2019 r. zdecydowano o rozpoczęciu prac nad nową produkcją Spółki tj. grą Astro Bears 2, której oficjalna zapowiedź planowana jest na IV kw. 2020 r. Gra zostanie wydana na platformy Switch, PS4, PS5, Xbox One oraz PC i dostępna będzie na rynkach europejskim, amerykańskim oraz japońskim. Planowany budżet przeznaczony na produkcję gry wynosi ponad milion złotych. Emitent będzie producentem oraz wydawcą gry, przy czym Zarząd Spółki nie wyklucza możliwości nawiązania współpracy z podmiotami zewnętrznymi, którzy pełniliby rolę inwestora lub współwydawcy gry. Gra będzie kontynuacją autorskiej produkcji Spółki, tj. gry Astro Bears, dostępnej w wersji na Nintendo Switch na platformie Nintendo eShop.

W dniu 2 grudnia 2019 r. Sonka S.A. podpisała umowę z Ragged Games S.A. z siedzibą w Hornówku, dotyczącą wykonania portu oraz wydania przez Spółkę gry Bum Simulator na platformy Playstation 5 oraz Xbox Scarlett. Właścicielem praw autorskich do gry jest Ragged Games S.A. Koszty związane z wydaniem i portowaniem gry zostaną pokryte przez Emitenta. Z tytułu realizacji umowy Spółka otrzyma określony w umowie procent zysków ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez PlayStation Store oraz Microsoft Store.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SONKA S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

W dniu 4 grudnia 2019 r. została podpisana umowa ze spółką QubicGames S.A. z siedzibą w Siedlcach w zakresie współpracy polegająca na udzieleniu wsparcia w wydaniu i dystrybucji gry pt.: Dex na platformie Nintendo Switch. Na podstawie zawartej umowy Emitent udzieli QubicGames S.A. wsparcia finansowego oraz wsparcia w wydaniu i dystrybucji gry, w zamian za wynagrodzenie stanowiące udział procentowy w przychodach ze sprzedaży. Właścicielem prawa do korzystania z gry komputerowej o nazwie "Dex" w zakresie potrzebnym do wydania oraz dystrybucji gry na platformie Nintendo Switch jest QubicGames. Premiera Gry planowana jest w 2020 r.

W styczniu 2020 r. podpisano umowę z Reflexions LLC z siedzibą w Derwood (USA), na podstawie której zostanie sfinansowana, wykonana oraz wydana gra o roboczej nazwie Adder na platformy Nintendo Switch oraz PC, przy czym nie wyklucza się możliwości wydania gry również na innych platformach. Emitent odpowiedzialny jest za sfinansowanie oraz wydanie gry. Z tytułu realizacji umowy Emitentowi przysługuje określony procent zysków ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez dystrybutorów gier. Planowany termin premiery określony został na 2021 r. W pierwszej kolejności gra zostanie wydana w wersji na konsolę Nintendo Switch oraz PC.

W dniu 28 lutego 2020 r. odbyła się premiera gry BE-A Walker na platformę Nintendo Switch, cena gry została ustalona na 9,99 USD/EUR. Spółka jest wydawcą oraz portującym grę. Właścicielem praw autorskich do gry jest Games Operators S.A. z siedzibą w Warszawie. Koszty związane z wydaniem i portowaniem gry zostały pokryte przez Spółkę. Z tytułu realizacji Umowy Emitentowi przysługuje określony procent zysków ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez Nintendo eShop. W planach jest również wydanie gry na konsole Playstation 4 oraz Xbox One.

W II kw. 2020 r. miały miejsce dwie premiery gier na rynku amerykańskim i europejskim. Pierwszą z nich była gra Book of Demons na platformy Nintendo Switch, Playstation 4 i Xbox One, która ukazała się 30 kwietnia 2020 r. Wydawcą gry był 505 Games, a Emitent odpowiedzialny był za porting. Właścicielem praw autorskich do Gry jest Thing Trunk sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Drugą grą była 911 Operator Deluxe Edition na platformę Nintendo Switch, która pojawiła się w dniu 1 maja 2020 r. Spółka jest wydawcą oraz portującym grę na platformy Nintendo Switch. Właścicielem praw autorskich do gry jest Games Operators S.A. z siedzibą w Warszawie. Koszty związane z wydaniem i portowaniem gry zostały pokryte przez Spółkę. Emitentowi przysługuje określony w umowie procent zysków ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez Nintendo eShop.

Również w drugim kwartale zostały podpisane dwie umowy na wykonanie przez Emitenta portu i wydanie gier. Pierwszą z umów zawarto z Games Operators S.A. i dotyczyła gry nazwie 112 Operator na platformy Nintendo Switch, Playstation 4, Playstation 5, Xbox One i Xbox Serii X. Z tytułu realizacji umowy Emitent otrzyma określony procent zysków ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez dystrybutorów gier. Właścicielem praw majątkowych do Gry jest Games Operators S.A. Planowany termin premiery określony został na kwiecień 2021 r.

Druga umowa została podpisana z Filipem Losterem. Na jej podstawie wydana zostanie gra Unhatched na platformę Nintendo Switch. Z tytułu realizacji Umowy Emitentowi przysługuje określony w umowie, większościowy, procent zysków ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez dystrybutorów gier. Właścicielem praw majątkowych do gry jest Filip Loster. Planowany termin premiery określony został na III kw. 2020 r.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju na lata 2019-2022 Emitent zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w trzech obszarach tj. portowo-wydawnicza, portowa oraz produkcje własne. Zarząd SONKA S.A. upatruje największy sukces biznesowy w obszarze produkcji własnej, który obarczony jest znaczącym ryzykiem tworzenia własnych gier, dlatego Spółka realizuje działalność portowo-wydawniczą oraz portową. Zarząd Spółki zapewnia w ten sposób generowanie stałych przychodów ze sprzedaży i obniża ryzyko operacyjne prowadzonej działalności w branży gier. Celem Spółki jest portowanie i wydawanie jednego dużego projektu rocznie. Poza tym, Emitent wyda nieokreśloną ilość mniejszych projektów.

Wpływ koronawirusa COVID-19 na działalność Spółki

W związku z rozprzestrzenianiem się pandemii koronawirusa COVID-19, Zarząd Spółki zdecydował, że od 13 marca 2020 r. wszyscy pracownicy Emitenta będą wykonywać swoją pracę w trybie zdalnym, dzięki czemu Spółka nie odnotowała spadku frekwencji.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2019 r. wyniosła 2.731.874,79 zł, co w porównaniu z 2018 r., gdy ich wartość wyniosła 1.697.053,14 zł, oznacza wzrost o 60,98% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży Spółka odnotowała wartość równą 2.282.299,93 zł, czyli ponad dwukrotnie wyższą niż w 2018 r., która wówczas wyniosła 1.049.955,52 zł. Zysk ze sprzedaży Spółki w 2019 r. wyniósł 863.846,59 zł, tj. przeszło cztery razy więcej niż w 2018 roku, gdy jego wartość wyniosła 213.852,44 zł. Zysk netto Emitenta za 2019 rok wyniósł 768.586,79 zł. W 2018 r. Spółka wypracowała zysk netto na poziomie 190.753,17 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2019 r. wynosi 3.334.807,49 zł i jest wyższa o 10,55% r/r od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2018 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 3.016.511,84 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2019 r. wyniosły 3.013.878,33 zł, tym samym były wyższe o 16,00% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2018 r., wówczas było to 2.598.228,08 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2019 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 1.137.188,23 zł. W opinii Zarządu, Spółka posiada odpowiednie środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju. Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione

poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z celami strategicznymi

SONKA S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w trzech obszarach tj. portowo-wydawnicza, portowa oraz produkcje własne. Zarząd SONKA S.A. upatruje największy sukces biznesowy w obszarze produkcje własne, który obarczony jest znaczącym ryzykiem tworzenia własnych gier, dlatego Spółka realizuje działalność portowo-wydawniczą oraz portową. Zarząd Spółki zapewnia w ten sposób generowanie stałych przychodów ze sprzedaży i obniża ryzyko operacyjne prowadzonej działalności w branży gier. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

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

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój SONKA S.A.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 24 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych

przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Wprowadzenie produktów na rynek wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

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

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

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

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

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się głównie za pośrednictwem dedykowanej platformy dystrybucyjnej Nintendo eShop, która jest największym dystrybutorem gier na Nintendo Switch na świecie. Ponadto Emitent zamierza rozszerzyć wydawanie gier o PC, IOS, Android i pozostałe typy konsol.

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie Nintendo eShop. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko

nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

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

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie

dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

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

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu

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

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku

powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

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

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zciekawiać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

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

Ryzyko współpracy z podmiotami powiązanymi prowadzącymi działalność na rynku gier wideo

Emitent współpracuje z podmiotami powiązanymi, w tym z: PlayWay S.A. oraz QubicGames S.A., a także Games Operators sp. z o.o., Movie Games S.A. i Ultimate Games S.A., prowadzącymi działalność na rynku gier wideo. PlayWay S.A. jest podmiotem dominującym względem Emitenta i jednym z założycieli Spółki. Games Operators sp. z o.o., Movie Games S.A., Ultimate Games S.A. są kooperantami Emitenta. Ponadto wskazać należy, iż Games Operators sp. z o.o., Movie Games S.A., Ultimate Games S.A. oraz SONKA S.A. należą do Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., która dostępnymi kanałami dystrybucji promuje gry spółek będących w GK PlayWay S.A. QubicGames S.A. jest istotnym akcjonariuszem Emitenta, założycielem Spółki, a także kooperantem w odniesieniu do dwóch gier przeznaczonych do sprzedaży tj. Astro Bears Party oraz Escape Doodland, ale konkuruje z Emitentem poprzez produkcje i wydawanie gier na konsole Nintendo Switch. Pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, współpraca Emitenta z ww. podmiotami układa się bardzo dobrze. Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurowania w obszarze gier wideo, współpraca z ww. podmiotami ulegnie pogorszeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Spółki z tyt. działalności portowo-wydawniczej. W długim terminie brak współpracy z ww. podmiotami powiązanymi zostanie zastąpiona współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo. Ponadto należy wskazać, iż Emitent prowadzi także działalność portową, dotychczas realizowaną dla niepowiązanych podmiotów oraz produkcje własne, których realizacja jest niezależna od innych podmiotów.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

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

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

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

Ryzyko walutowe

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

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

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

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

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

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

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

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną Polski

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

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

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

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

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

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

6. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2019 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

W roku obrotowym 2019 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SONKA S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

rocznego Spółki za 2019 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Rafał Sankowski
Prezes Zarządu
Sonka S.A.