



art games
studio

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZARZĄDU**

ART GAMES STUDIO S.A.

za okres 01.01.2019-31.12.2019

Warszawa, 18 marca 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 | 7 |
| 1.2.1. | Profil działalności Spółki..... | 7 |
| 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 | 10 |
| 4. | Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki | 10 |
| 5. | Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej | 10 |
| 6. | Pozostałe informacje | 17 |

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

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

Czas trwania Spółki jest nieograniczony.

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

Podstawowe dane o Emitencie

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

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki wg klasyfikacji PKD obejmuje:

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

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

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

Na dzień 31 grudnia 2019 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 500.000,00 zł (słownie: pięćset tysięcy złotych) i dzielił się na 5.000.000 (słownie: pięć milionów) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każdy. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect.

Kapitał zakładowy Emitenta

| Seria akcji | Liczba akcji (szt.) | Udział w kapitale zakładowym (%) | Liczba głosów | Udział w ogólnej liczbie głosów (%) |
|-------------|---------------------|----------------------------------|------------------|-------------------------------------|
| A | 2.000.000 | 40,00% | 2.000.000 | 40,00% |
| B | 2.000.000 | 40,00% | 2.000.000 | 40,00% |
| C | 600.000 | 12,00% | 600.000 | 12,00% |
| D | 400.000 | 8,00% | 400.000 | 8,00% |
| Suma | 5.000.000 | 100,00% | 5.000.000 | 100,00% |

Źródło: Emitent

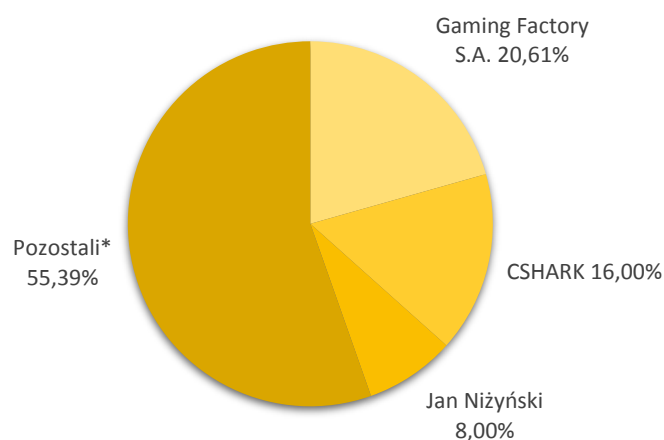
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2018 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

| Akcjonariusz | Liczba akcji | Udział w ogólnej liczbie akcji (%) | Liczba głosów | Udział w ogólnej liczbie głosów (%) |
|---------------------|------------------|------------------------------------|------------------|-------------------------------------|
| Gaming Factory S.A. | 1 030 333 | 20,61% | 1 030 333 | 20,61% |
| CSHARK | 800 000 | 16,00% | 800 000 | 16,00% |
| Jan Niżyński | 400 000 | 8,00% | 400 000 | 8,00% |
| Pozostali* | 2 769 667 | 55,39% | 2 769 667 | 55,39% |
| Suma | 5 000 000 | 100,00% | 5 000 000 | 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 wchodziła następująca osoba:

- Jakub Bąk – Prezes 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:

- Jakub Bąk – Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

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

- Mateusz Pastewka – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Łukasz Bajno – Członek Rady Nadzorczej.

Na podstawie uchwał nr 5-7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 9 stycznia 2019 r. do składu Rady Nadzorczej powołano Pana Grzegorza Czarneckiego, Pana Mateusza Adamkiewicza oraz Pana Wojciecha Sypko.

W dniu 18 września 2019 r. Pan Mateusz Pastewka złożył rezygnację z pełnienia funkcji Przewodniczącego i Członka Rady Nadzorczej Emitenta. Przedmiotowa rezygnacja nastąpiła ze skutkiem na dzień odbycia się najbliższego Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, tj. z dniem 16 października 2019 r.

W dniu 16 października 2019 r. na podstawie uchwał nr 9 i 10 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki powołało Pana Marcina Kostrzewę do składu Rady Nadzorczej oraz powierzyło mu stanowisko Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

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

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Art Games Studio S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w zakresie produkcji i dystrybucji gier na komputery stacjonarne. Spółka została założona w lipcu 2017 r. przez Ultimate Games S.A., notowaną na rynku NewConnect. W 2018 r. Spółka pozyskała kolejnych inwestorów m.in. Gaming Factory, inwestora specjalizującego się w spółkach z branży gamedev, posiadającego kilkanaście podmiotów w portfolio, jednego z większych tego typu inwestorów w Polsce.

Spółka zajmuje się wydawaniem gier, a także wykonuje na zlecenie innych podmiotów elementy gier, tj. assety wraz z kodem do gier. Produkty Emitenta są sprzedawane na całym świecie w modelu dystrybucji cyfrowej, głównie za pośrednictwem dedykowanej platformy dystrybucyjnej Steam będącej największym dystrybutorem gier PC na świecie. Ponadto gry są wydawane na Nintendo Switch.

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

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2019 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) łącznie 5 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 |
|-----------------------|-----------|------------------------------|---------------------------------------|
| Bad Dream: Fever | Switch | 14.03.2019 | Producent i współwydawca |
| Unlucky 7 (EA) | PC | 30.08.2019 (Early Access) | Finansujący, producent i współwydawca |
| When I Was Young (EA) | PC | 10.01.2020 (Early Access) | Wydawca |
| Climbros | PC | 10.03.2020 | Wydawca |
| Pooplrs | PC | 12.03.2020 | Wydawca |

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 Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

Planowane premiery gier

| Gra | Platforma | Planowany termin premiery gry |
|-----------------------|-----------|-------------------------------|
| Pooplers | Switch | 20.03 2020 |
| Spyhack | PC | Q1 2020 |
| | Switch | Q1 2020 |
| The Worst Day Ever | PC | Q1 2020 |
| | Switch | Q1 2020 |
| Climbros | Switch | Q1 2020 |
| Infernal Radiation | PC | Q1 2020 (Early Access) |
| | Switch | Q2 2020 |
| ToolBoy | Switch | Q1 2020 |
| | PC | Q1 2020 |
| When I Was Young | Switch | Q2 2020 |
| Alchemist Simulator | PC | Q1/Q2 2020 |
| | Switch | Q1/Q2 2020 |
| WW2: Bunker Simulator | PC | Q3/Q4 2020 |

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 21 maja 2019 r. Emitent zawarł umowę ze spółką Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie, dotyczącą współpracy w zakresie produkcji i inwestycji w gry komputerowe na wszystkie platformy (w szczególności na PC oraz konsole Nintendo Switch). Zgodnie z zawartą umową Gaming Factory S.A. zobowiązał się m. in. do współfinansowania dużej liczby gier produkowanych przez Emitenta, badania zainteresowania produkcjami, konsultowania oraz wsparcia biznesowego. Niniejsza umowa została zawarta przy udziale spółki Ultimate Games S.A.

W dniu 11 lipca 2019 r. Emitent oraz Ultimate Games S.A. zawarli umowę dotyczącą współpracy przy wydaniu gry Pooplers na konsolę Nintendo Switch, stworzonej przez osobę fizyczną. Emitent jest producentem gry, natomiast rolę wydawcy pełni spółka Ultimate Games S.A. Premiera planowana jest na 20 marca 2020 r. Gra Pooplers, której Emitent jest twórcą i wydawcą została również wydana na platformę Steam w dniu 12 marca 2020 r. Cena gry została ustalona na \$8,99 USD.

W dniu 15 lipca 2019 r. Emitent zawarł ze spółką CreativeForge Games S.A. z siedzibą w Warszawie porozumienie, na podstawie którego obie strony zobligowane są do współpracy w zakresie pozyskiwania zespołów deweloperskich w celu tworzenia gier komputerowych, nawiązywania współpracy z zespołami na warunkach określonych odrębnymi umowami oraz organizowania event'ów z branży gamedev. Niniejsze porozumienie zostało zawarte na czas nieokreślony.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

W dniu 30 sierpnia 2019 r. miała miejsce premiera gry Unlucky 7 (w formule wczesnego dostępu) na Steam. Przy wydaniu wspomnianej gry, Spółka pełniła rolę finansującego, producenta i współwydawcy. Gra została wykonana przez zespół Puzzling Dream. Zgodnie z zawartą umową z deweloperem Spółka pokryła koszt wytworzenia gry zachowując jednocześnie określony w umowie procent ze sprzedaży.

W dniu 10 września 2019 r. Emitent podpisał umowę z Gaming Factory S.A. Przedmiotem umowy jest współfinansowanie 6 preprodukcji gier, których współproducentem będzie Art Games Studio S.A. Niniejsze preprodukcje zostaną wydane w wersji na PC, przy czym strony umowy nie wykluczają możliwości wydania ich również na innych platformach. Gry z największym potencjałem sprzedażowym trafią do finalnej produkcji.

W dniu 11 września 2019 r. Spółka podpisała list intencyjny z Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Celem zawartego listu jest ustalenie warunków współpracy stron w zakresie produkcji od 2 do 4 gier wideo - planowanych do wydania w latach 2020-2022, których producentem będzie Spółka, natomiast Ultimate Games S.A. będzie ich wydawcą.

W październiku 2019 roku spółka pokazała na targach PGA 2019 w Poznaniu dwie gry ze swojego portfolio. „Pooplery”, którego jest producentem i wydawcą oraz „Climbros”, którego jest wydawcą na Steam. Oba projekty cieszyły się dużym zainteresowaniem oraz spowodowały większą rozpoznawalność spółki pośród osób z branży gamedev.

W dniu 3 grudnia 2019 r. pomiędzy spółkami Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie, Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie przy udziale Emitenta została zawarta umowa na sprzedaż autorskich praw majątkowych do gry produkowanej przez Spółkę pt. *World War 2 - Bunker Simulator*. Zgodnie z treścią zawartej umowy autorskie prawa majątkowe do gry zostały przeniesione ze Ultimate Games S.A. na Gaming Factory S.A. Na zlecenie Ultimate Games S.A. Spółka wykonała preprodukcję gry i dalej będzie odpowiedzialna za wykonanie jej pełnej wersji na PC. Produkcja gry współfinansowana będzie przez Emitenta i Gaming Factory S.A., która będzie również wydawcą gry. Zyski osiągnięte z tytułu jej sprzedaży (tj. po odliczeniu m. in. wszelkich kosztów produkcji) zostaną podzielone równo pomiędzy Emitenta i Gaming Factory S.A.. Premiera planowana jest na II poł. 2020 r.

W dniu 5 grudnia 2019 r. zawarte zostały dwa porozumienia o rozwiązaniu umów oraz jeden aneks do umowy, na podstawie których na konto platformy dystrybucyjnej Steam, należącej do Spółki przekazanych zostało pięć gier w wersji na PC, tj.: *Alchemist Simulator*, *When I Was Young*, *Climbros*, *ToolBoy* oraz *You Never Listen*, dla których Emitent stał się wydawcą. Premiera gry *When I Was Young* w wersji na PC w formule Early Access miała miejsce w dniu 10 stycznia 2020 r., natomiast gra *Climbros* ukazała się w dniu 10 marca 2020 r. Premiera pozostałych gier planowane są na 2020 r. Jest to nowy etap w historii spółki zarówno ze względu na projekty związane z własnym kontem na platformie Steam jak również możliwością współpracy między innymi spółkami z branży.

W dniu 28 listopada 2019 r. odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, które m. in. podjęło uchwałę upoważniającą Zarząd Spółki do ustalenia ceny emisyjnej akcji zwykłych na okaziciela serii E. Na tej podstawie, w dniu 19 grudnia 2019 r., Zarząd ustalił cenę emisyjną na kwotę 1,80 zł za jedną akcję. Kapitał zakładowy Spółki zostanie podniesiony do kwoty nie większej niż 550 000,00 zł, z wyłączeniem prawa poboru, realizowaną w ramach subskrypcji prywatnej.

W dniu 21 stycznia 2020 r. Emitent zawarł z Polyslash S.A. z siedzibą w Krakowie umowę dotyczącą gry pt. *Alchemist Simulator*, zgodnie z którą strony odpowiadać będą za produkcję gry, a ponadto Polyslash S.A. będzie

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

odpowiedzialny za wydanie gry w wersji na PC oraz na konsole, jeśli strony podejmą taką decyzję. Emitent udzielił Polyslash S.A. wyłącznej licencji na korzystanie z gry w celu jej wydania i dystrybucji. Koszty związane z produkcją, wydaniem i dystrybucją gry zostaną pokryte przez obie strony umowy. Polyslash S.A. zobowiązał się do wsparcia finansowego gry na etapie produkcji. Z tytułu realizacji przedmiotowej umowy Emitentowi przysługuje większościowy procent zysków ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez platformę sprzedażową. Premiera gry planowana jest na II poł. 2020 roku.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju na lata 2019-2022 Emitent zakłada dalszy rozwój działalności poprzez produkcję i dystrybucję dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Takie podejście Zarządu Spółki zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry. Strategia rozwoju zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

- I. zdobycie znaczącej pozycji w segmencie gier wideo;
- II. dywersyfikacja portfolio gier poprzez produkcję i dystrybucję kolejnych premier na PC oraz Switch - między 6-9 w 2020 r. oraz między 7-10 w 2021 r.;
- III. dalszy rozwój potencjału intelektualnego poprzez zwiększanie ilości zespołów i rozbudowę obecnych.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2019 r. wyniosła 680.973,43 zł, co w porównaniu z 2018 r., gdy ich wartość wyniosła 1.476.237,84 zł, oznacza spadek o 53,9% r/r. Różnica ta wynika ze znaczącego zmniejszenia się pozycji zmiany stanu produktów oraz przychodów netto ze sprzedaży towarów i materiałów. Spółka osiągnęła przychód netto ze sprzedaży na poziomie 261.464,61 zł, czyli o 857,2% r/r wyższy niż w 2018 r., który wówczas wyniósł 27.314,30 zł. Usługi obce zmniejszyły się o 781 860,99 zł i wyniosły w 2019 roku 438 973,33 zł w porównaniu z 1 220 834,32 zł w 2018 roku. Strata netto Emitenta za 2019 rok wyniosła 46.183,60 zł w porównaniu do 320.860,30 zł zysku netto rok wcześniej.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia wynosi 2.042.030,33 zł i jest niższa o 7,4% r/r od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2018 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 2.206.186,93 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2019 r. wyniosły 1.862.826,05 zł, tym samym były niższe o 0,7% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2018 r., wówczas było to 1.875.709,65 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2019 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 1.172,55 zł. W opinii Zarządu, Spółka posiada odpowiednia 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, której jednym z filarów jest koncentracja Zarządu Spółki na produkcji i dystrybucji kolejnych produkcji. Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej

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

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A. ZA ROK OBROTOWY 2019

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

Ryzyko związane z celami strategicznymi

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

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

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Łącznie nad produktami Emitenta pracuje obecnie 14 zespołów deweloperskich. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

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

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

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

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 18 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

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

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

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

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

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

Ryzyko związane ze współpracą z Gaming Factory S.A.

Emitent jest powiązany majątkowo i organizacyjnie z Gaming Factory S.A. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Gaming Factory S.A. posiada 1.030.333 akcji, stanowiących 20,61%% udziału w kapitale zakładowym Emitenta oraz uprawniających do 1.030.333 głosów na Walnym Zgromadzeniu, co stanowi 20,61%% udziału w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu, a trzech Członków Rady Nadzorczej Emitenta wchodzi w skład Rady Nadzorczej (dwie osoby) i Zarządu (jedna osoba). Gaming Factory S.A. oraz Emitent zawarły również:

- umowę ramową o współpracy przy produkcji i wydawaniu gier, na podstawie której akcjonariusz Gaming Factory S.A. jako finansujący zobowiązuje się do pokrywania kosztów promocji i marketingu gier,
- umowę ramową o współpracy w zakresie produkcji i inwestycji w gry komputerowe na wszystkie platformy, w tym w szczególności na PC oraz konsole Nintendo Switch,
- umowę współfinansowania 6 preprodukcji gier, których współproducentem będzie Emitent. Preprodukcje zostaną wydane w wersji na PC, przy czym strony umowy nie wykluczają możliwości wydania ich również na innych platformach.

Dotychczasowa współpraca na linii Emitent – Gaming Factory S.A. układa się bardzo dobrze.

Istnieje ryzyko, iż w sytuacji istotnego zmniejszenia zaangażowania lub całkowitego braku zaangażowania akcjonariusza Gaming Factory S.A. w rozwój Emitenta, tempo rozwoju Emitenta i realizacji strategii rozwoju Spółki mogą zostać spowolnione. Zaistniała sytuacja może mieć wpływ na działalność, sytuację gospodarczą i majątkową Spółki oraz generowane przez Emitenta wyniki finansowe. Ponadto rozliczenia transakcji na linii Emitent – Gaming Factory S.A. powinny być zawierane na zasadach rynkowych. Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, stosowane w rozliczeniach ceny odpowiadają cenom rynkowym dla tego typu transakcji. Nie można jednak w sposób jednoznaczny wykluczyć, że analiza przeprowadzona przez organy podatkowe będzie skutkować odmienną od stanowiska Spółki interpretacją podatkową zaistniałych zdarzeń gospodarczych. Odmienna interpretacja przepisów przez organy podatkowe może prowadzić do powstania zaległości podatkowych, względnie dodatkowych zobowiązań podatkowych, a tym samym wpłynąć negatywnie na osiągnięte wyniki finansowe Spółki.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

Opisywany czynnik ryzyka jest regularnie minimalizowany wraz z ciągłym rozwojem Spółki. Zgodnie z informacjami Zarządu współpraca Emitenta z Gaming Factory S.A. jest bardzo dobra i będzie nadal kontynuowana. Należy wskazać, iż w przypadku realizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Emitent ma możliwość zawarcia umowy o współpracy na finansowanie kosztów promocji i marketingu gier z innymi podmiotami funkcjonującymi w branży gier.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

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

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

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

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

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

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

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

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

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 i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

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

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

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

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

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

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

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

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

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust 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 zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

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

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

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

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

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

Ryzyko walutowe

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

Ryzyko zmienności stóp procentowych

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

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

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

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

Pod koniec 2019 r. po raz pierwszy pojawiły się wiadomości z Chin dotyczące koronawirusa. W pierwszych miesiącach 2020 r. wirus rozprzestrzenił się na całym świecie, a jego negatywny wpływ nabrał dynamiki. Kierownictwo uważa taką sytuację za zdarzenie nie powodujące korekt w sprawozdaniu finansowym za rok 2019, lecz za zdarzenie po dacie bilansu wymagające dodatkowych ujawnień. Chociaż w chwili publikacji niniejszego sprawozdania finansowego sytuacja ta wciąż się zmienia, do tej pory kierownictwo jednostki nie odnotowało zauważalnego wpływu na sprzedaż lub łańcuch dostaw jednostki, jednak nie można przewidzieć przyszłych skutków. Kierownictwo będzie nadal monitorować potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić wszelkie negatywne skutki dla jednostki.

6. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

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

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2019**

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

Jakub Bąk
Prezes Zarządu
Art Games Studio S.A.