



art games
studio

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI
ZARZĄDU
ART GAMES STUDIO S.A.
za okres 01.01.2022-31.12.2022**

Warszawa, 15 marca 2023 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	9
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	9
3. Przewidywany rozwój Spółki.....	11
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	12
5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej	13

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 2022 r., poz. 1467 ze zm.)

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 2022**

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

Na dzień 31 grudnia 2022 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 550.000,00 zł (słownie: pięćset pięćdziesiąt tysięcy złotych) i dzielił się na 5.500.000 (słownie: pięć milionów pięćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect.

Kapitał zakładowy Emitenta

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

Źródło: Emitent

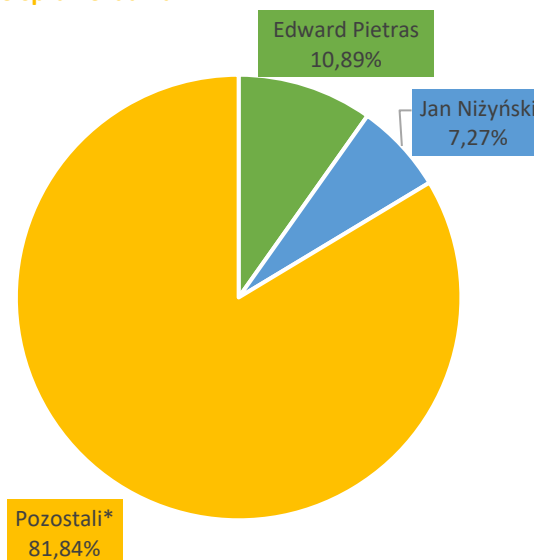
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2022 r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Edward Pietras	598 785	10,89%	598 785	10,89%
Jan Niżyński	400 000	7,27%	400 000	7,27%
Pozostali*	4 501 215	81,84%	4 501 215	81,84%
Suma	5 500 000	100,00%	5.500.000	100,00%

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

Źródło: Emitent

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ) na dzień 31 grudnia 2022r. i na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania



SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A. ZA ROK OBROTOWY 2022

** 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 2022 w skład Zarządu Spółki wchodziła następująca osoba:

- Jakub Bąk – Prezes Zarządu.

W trakcie 2022 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 2022 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

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

W trakcie 2022 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie zaszły żadne zmiany w składzie Rady Nadzorczej Emitenta.

W związku z powyższym, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

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

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, Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation. 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, Xbox oraz PlayStation.

Głównym założeniem prowadzonej działalności jest produkcja i dystrybucja kilku, nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier głównie przez własny zespół developerski, przy małym udziale rozproszonych niewielkich zespołach deweloperskich. Dzięki temu maleje ryzyko operacyjne i kosztowe przy szybkiej reakcji na niespodziewane zdarzenia losowe występujące podczas produkcji projektów.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Lp.	Tytuł	Platforma	Termin wydania	Emitent	Źródło przychodów dla Emitenta
1	Earthworms	PC	23.02.2018	Producent, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
2	Earthworms	Switch	24.08.2018	Producent	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
3	Bad Dream: Fever	PC	15.11.2018	Producent, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
4	Bad Dream: Fever	Switch	14.03.2019	Producent	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
5	Escape Doodland	PC	30.11.2018	Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
6	Unlucky 7	PC	30.08.2019	Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
7	Pooplers	PC	12.03.2020	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
8	Pooplers	Switch	20.03.2020	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
9	The Bullet: Time of Revenge	Switch	07.05.2020	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
10	Climbros	PC	10.03.2020	Wydawca, finansujący	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
11	Climbros	Switch	29.05.2020	Finansujący	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
12	When I Was Young	PC	10.07.2020 (Full)	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
13	SpyHack: Episode 1	Switch	16.07.2020	Współproducent, Finansujący	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
14	SpyHack: Episode 1	PC	04.12.2020	Współproducent, Finansujący, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
15	Infernal Radiation	PC	10.08.2020 (EA)	Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
16	Jelly Champs!	Switch	03.09.2020	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
17	Toolboy	Switch	22.10.2020	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
18	Alchemist Simulator	PC	23.10.2020	Producent	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
19	Negative: The Way of Shinobi	Switch	11.02.2021	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
20	Negative: The Way of Shinobi	PC	18.02.2021	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
21	Alchemist Simulator	Switch	11.03.2021	Producent, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
22	Toolboy	PC	18.03.2021	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

23	S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored	PC	26.04.2021	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
24	Invirium	Switch	20.05.2021	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
25	O---O	Switch	27.05.2021	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
26	WW2: Bunker Simulator	PC (Early Access)	01.09.2021	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
27	S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored	Switch	23.09.2021	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
28	Chef's Tail	Switch	23.09.2021	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
29	Chef's Tail	PC	22.10.2021	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
30	Alchemist Simulator	Xbox	10.11.2021	Producent, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Xbox
31	Chef's Tail	Xbox	17.11.2021	Producent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Xbox
32	S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored	Xbox	26.01.2022	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Xbox
33	Ancient Islands	Switch	10.03.2022	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
34	O---O	Switch (Jap, Hong-Kong, Korea)	12/19.05.2022	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
35	Alchemist Simulator	Switch (Jap, Hong-Kong, Korea)	12/19.05.2022	Twórca, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
36	Chef's Tail	Switch (Jap, Hong-Kong, Korea)	09.06.2022	Twórca, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
37	S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored	Switch (Jap, Hong-Kong, Korea)	09.06.2022	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Nintendo Switch
38	Alchemist Simulator	PlayStation	24.08.2022	Twórca, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie PlayStation
39	S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored	PlayStation	31.08.2022	Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie PlayStation
40	WW2: Bunker Simulator	PC	10.10.2022 (Full release)	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
41	WW2: Bunker Simulator	PlayStation, Xbox	12/19.10.2022	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie PlayStation, Xbox
42	Ancient Islands	PC	26.10.2022	Współproducent, Wydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam
43	Climber: Sky is the Limit	PC	21.11.2022	Współproducent, Współwydawca	Prowizja od sprzedaży gry na platformie Steam

Źródło: Emitent

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

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

Planowane premiery gier

Lp.	Gra	Platforma	Data zakończenia produkcji	Planowany termin wydania*	Rola Emitenta
1	WW2: Bunker Simulator	Steam - DLC	2Q 2023	2Q 2023	Współproducent, Wydawca
2	WW2: Bunker Simulator	Switch	2Q 2023	2Q 2023	Współproducent, Wydawca
3	Climber: Sky is the Limit	Xbox, PlayStation, Switch	2Q/3Q 2023	2Q/3Q 2023	Współproducent, Wydawca
4	8874	Steam	3Q/4Q 2023	3Q/4Q 2023	Współproducent, Wydawca
5	Alchemist: The Potion Monger	Steam	3Q/4Q 2023	3Q/4Q 2023	Producent, Wydawca
6	Alchemist: The Potion Monger	Xbox, PlayStation, Switch	4Q 2023	4Q 2023	Producent, Wydawca

Źródło: Emitent

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

Cały rok 2022 był okresem zmiany organizacyjnej i konsolidacyjnej pod względem tworzonych projektów. Dzięki sukcesywnej, ciężkiej pracy udało się dokończyć większość projektów z lat poprzednich w tym „WW2: Bunker Simulator” w Early Access oraz „Climber: Sky is the Limit”, anulować nierentowne produkcje, ograniczyć koszty działalności operacyjnej, rozpocząć development in-house nowego projektu, wydać gry na rejon Azji jeżeli chodzi o Nintendo Switch, uruchomić nowy kanał sprzedażowy jakim jest PlayStation. A to wszystko odbywało się w okresie rosnących cen i inflacji, większych wymagań graczy oraz wyższych finansowych nakładów na produkcję. Szczegóły poszczególnych dużych kroków milowych przedstawione zostały szczegółowo poniżej.

Rok 2022 był trzecim z rzędu, w którym Spółka miała więcej niż 10 premier na różne platformy. To bardzo cieszy Zarząd biorąc pod uwagę dynamikę i rozwój branży gamedev. Właśnie dzięki analizie tempa zmian, kolejne lata najprawdopodobniej nie będą cechowały się tak dużą liczbą premier ze względu na zmianę strategii Spółki na prowadzenie większych projektów z bardziej rozbudowanymi mechanikami. Siłą rzeczy tym samym zespołem Spółka nie jest w stanie rozwijać równolegle kilku projektów w obecnych, inflacyjnych czasach.

Jednak dzięki możliwości wydania gier na wszystkie znaczące platformy - Steam, PlayStation, Xbox oraz Nintendo Switch – potencjał przyszłych przychodów wzrasta wraz z każdą nową premierą i dlatego taki kierunek dalszego rozwoju został wybrany przez Zarząd.

Dla sprostowania liczby premier - cztery gry „O---O”, „Alchemist Simulator”, „Chef's Tail”, „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” miały już swoje premiery na Nintendo Switch, ale poprzez fakt, że Spółka weszła na nowy region jakim jest Azja i kompletnie nową procedurę wydania gier - również te tytuły zostały wliczone do ogólnej liczby premier. Była to pierwszy raz sytuacja w historii Spółki, gdzie tytuły zostały wydane na region azjatycki i Nintendo

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Switch. Niestety mała łyżka dziegciu wystąpiła dla gry „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” dla regionu Japonii - nie została wydana w tym regionie ze względu na tematykę elektrowni atomowej i Czarnobyla, ale dla regionu Hong-Kongu oraz Korei nie było już takiego ograniczenia.

I kw. 2022 roku

To czas przygotowania technicznego i organizacyjnego do wydania gier na wspomniany rynek azjatycki na Nintendo Switch. Poza tym swoje premiery miały gry „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” na Xbox oraz „Ancient Islands” na Nintendo Switch.

Po wydaniu dema gry „Climber: Sky is the Limit” w IV kw. 2021 roku, Spółka planowała datę premiery, analizowała potencjał, który został zebrany po przedstawieniu wersji demo oraz czas potrzebny na wprowadzenie planowanych poprawek. W międzyczasie od strony organizacyjnej trwały aktywne poszukiwania wydawcy bądź współwydawcy na Steam w Polsce i na świecie. Dodatkowo Spółka rozmawiała z PlayStation w temacie możliwości wydawania gier ze swojego portfolio w najbliższych miesiącach. Były to długoterminowe rozmowy, ponieważ gry miały zostać wydane na tę platformę jako ostatnią po Steam, Switch i Xbox.

II kw. 2022 roku

To okres projektu „Climber: Sky is the Limit” (dalej: Gra). Udało się wybrać biznesowego partnera do wydania Gry na Steam - została nim spółka PlayWay S.A. specjalizująca się w grach typu symulatory. Zgodnie z treścią zawartej umowy PlayWay S.A. był odpowiedzialny za testy, wydanie, marketing i dystrybucję Gry w wersji na PC. Spółka udzieliła PlayWay S.A. wyłącznej licencji na korzystanie z Gry w wersji na PC. Koszty związane z testami, wydaniem, marketingiem i dystrybucją Gry zostały pokryte przez PlayWay S.A. Z tytułu realizacji umowy wydawniczej, PlayWay S.A. otrzymuje 50% zysku ze sprzedaży Gry, tj. po odliczeniu prowizji pobieranej przez platformę sprzedażową.

Rozpoczęły się przygotowania do wydania Gry pod koniec 2022 roku. Pierwszym krokiem były testy Gry, poszczególnych mechanik oraz sprawdzenie na jakim etapie jest faktycznie Gra. Doszliśmy wspólnie do wniosku, że potrzebne będzie stworzenie prologu Gry, by pokazać graczom pewny wycinek Gry za darmo na Steam. Plan zakładał datę prologu jako III kw., by ostatecznie wydać Grę w IV kw. 2022 po pewnych modyfikacjach i usprawnieniach finalnej wersji.

Drugi kwartał 2022 r. to również wydanie czterech tytułów na Switch poszerzając tym samym sprzedażowy obszar geograficzny o Japonię, Hong-Kong oraz Koreę. Są to tytuły takie jak „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored”, „O---O”, „Alchemist Simulator” oraz „Chef’s Tail”.

III kw. 2022 roku

Ten kwartał również należał do projektu „Climber: Sky is the Limit” (dalej: Gra). Po pierwsze Spółka przygotowała dla graczy tzw. prolog Gry, czyli część mechanik oraz świata Gry. Dzięki czemu potencjalny przyszły klient-gracz mógł zagrać za darmo i przekonać się czy Gra jest dla niego odpowiednia i czy kupi Grę po jej wydaniu. Dzięki zabiegom marketingowym oraz cross-promocji w grupie PlayWay udało się dotrzeć do ogromnej grupy osób, spośród których około 20 tysięcy zapisało się na wishlistę tylko w czasie udostępnienia prologu. To potwierdziło, że działania są słuszne.

Po zebranych feedback’u ze strony graczy na podstawie odpowiednich ankiet i kanałów social media Spółka wraz z zespołem developerskim zrobiła podsumowania najbardziej oczekiwanych mechanik w grze. Ostatecznie zdecydowaliśmy się na dodanie tzw. Leaderboards czyli listy osób z najlepszym czasem zdobycia każdej góry, nowej funkcjonalności dotyczącej maski oraz butli tlenowej oraz szczelin lodowych na trasach górskich. Zaplanowaliśmy, że nowe funkcjonalności zostaną wykonane w około 3-4 miesiące, ponieważ release był przewidziany na IV kw., a konkretnie październik/listopad 2022 roku. Udało się dotrzymać niniejszych terminów wraz z jednoczesnymi testami nowych mechanik.

Trzeci kwartał 2022 r. to pierwsze w historii Spółki premiery gier na platformie PlayStation – tutaj tytuły takie jak „Alchemist Simulator” oraz „S.W.A.N.: Chernobyl Unexplored” zostały wydane. Przygoda z PlayStation trwała od początku 2022 roku kiedy to pierwsze formalności zostały zapoczątkowane. Potem dane tytuły trzeba było przygotować do wydania na PlayStation co trwało kilka miesięcy. Ostatecznie udało się i Spółka może pochwalić się kolejnymi tytułami, które dołączyły do portfolio gier.

IV kwartał 2022 roku

To okres prezentacji nowego projektu „Alchemist: The Potion Monger” podczas targów PGA2022 w Poznaniu. Cel jaki Zarząd postawił na ten event został spełniony - weryfikacja potencjału graczy, sprawdzenie mechanik w grze, wykrycie potencjalnych miejsc do optymalizacji oraz interakcja z graczami. Te 3 dni pokazały całemu zespołowi, że idziemy w dobrym kierunku jeżeli chodzi o wersję demo zaprezentowaną na targach. Po zakończonych targach udało się przedstawić grę na mniejszym event'cie w stolicy, dzięki czemu była możliwość wdrożenia niektórych poprawek po PGA2022.

W tym okresie miała swoją premierę gra „Climber: Sky is the Limit” na Steam. Data została ustalona na 21.11.2022 roku tuż przed wyprzedają gier na Steam. Plan zakładał uczestnictwo w tym event'cie z określoną, przedłużoną i ustaloną z platformą Steam obniżką cenową. Jak się okazało, gra nie osiągnęła odpowiednich zasięgów sprzedażowych do momentu rozpoczęcia się wyprzedaży na Steam. Nie pomogła cross-promocja z innymi grami z grupy PlayWay. Sezonowa obniżka miała większy priorytet niż gry wydawane kilka dni przed tym wydarzeniem. To bezpośrednio przełożyło się na sprzedaż gry, a tym samym na widoczność gry w sklepie Steam.

W międzyczasie gra „WW2: Bunker Simulator” uczestniczyła w dwóch event'ach na Steam - Halloween Event oraz Christmas Event. Przy każdym z tym event'ów był dodany odpowiedni theme oraz nowe grafiki i funkcjonalności. Tytuł również miał swoją premierę na konsoli PlayStation oraz Xbox. Kolejna gra, która została wydana w tym kwartale to „Ancient Islands” na Steam.

W lutym 2023 roku gra „Alchemist: The Potion Monger” została zaprezentowana podczas Steam Next Fest czyli festiwalu dem na Steam. Udało się wdrożyć uwagi uzyskane podczas PGA2022 z października 2022 roku i przedstawić graczom nową odsłonę gry. Festiwal dem na Steam daje możliwość zagrania wszystkim za darmo przez tydzień oraz oceny poszczególnych tytułów i ostateczne dodanie najlepszych do swojej wishlist'y.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju Spółka zakłada dalszy rozwój działalności poprzez produkcję i dystrybucję nisko i średnio budżetowych, wysokomarżowych gier. W latach 2023-2024 liczba wydanych tytułów sukcesywnie będzie się zmniejszała zgodnie z założeniem sporadycznego wydawania gier tworzonych poprzez rozproszone zespoły deweloperskie na rzecz rozwoju i produkcji gier in-house w siedzibie Spółki.

Proces rezygnacji ze współpracy z zespołami zewnętrznymi był sukcesywnie realizowany w latach 2021-2022. Przyczyniło się to do zmniejszenia kosztów tzw. usług obcych pomimo rosnących kosztów pracownika oraz tworzenia długoterminowych projektów.

Spółka będzie wykonywać projekty in-house, dzięki czemu przepływ informacji oraz sprawny rozwój gry zwiększy produktywność. Spółka nie zamyka się na zewnętrzne projekty – w tym okresie będzie tych zespołów zdecydowanie mniej dzięki wyższym oczekiwaniom jakościowym i organizacyjnym.

Strategia rozwoju Spółki zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

- I. ugruntowanie pozycji Spółki jako wydawcy w segmencie gier wideo poprzez wydawanie gier ze swojego konta wydawniczego na Steam, Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation;
- II. selektywne podejście do gotowych projektów zewnętrznych w liczbie 1-2 rocznie, przy czym jest to szacunkowa wartość, która niekoniecznie zostanie osiągnięta;
- III. rozwój i dystrybucja projektów in-house oraz dążenie do realizacji około 10-12 premier na różnych platformach w 2023 oraz 2024 r.;
- IV. dalszy rozwój potencjału intelektualnego in-house w biurze stacjonarnym Spółki;

Przyjęta strategia realizowana jest przez Emitenta w latach 2023-2024. Wszystkie powyższe cele strategiczne są przedmiotem obecnej realizacji. Spółka, w celu realizacji strategii, rozważa wykorzystanie następujących źródeł finansowania:

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

Wpływ koronawirusa COVID-19 na działalność Spółki

Epidemia COVID-19 nie wpłynęła w negatywny sposób na działalność Spółki. Produkcja gier nie została spowolniona, a Emitent wdrożył system pracy zdalnej dla części osób. Spółka nie odnotowała spadku frekwencji w okresie COVID-19. Ze względu na zmianę strategii, polegającej na ukierunkowaniu development'u na większe projekty, Spółka ograniczyła współpracę z zewnętrznymi zespołami.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2022 r. wyniosła 1.183.126,23 zł, co przy 782.011,78 zł, osiągniętych w 2021 r., wskazuje na wzrost 51,29% r/r. Należy przy tym wskazać, iż przychody Spółki z tytułu samej sprzedaży produktów, tj. z pominięciem pozycji zmiany stanu produktów oraz przychodów netto ze sprzedaży towarów i materiałów, wyniosła 1.213.303,86 zł w 2022 r., przy 1.025.349,36 zł osiągniętych w 2021 r., a więc o 18,33% r/r więcej. W zakresie odnotowanych przychodów ze sprzedaży produktów największy udział w 2022 roku miały przychody z tytułu sprzedaży następujących gier „Alchemist Simulator” oraz „WW2: Bunker Simulator”. Wspomniane projekty stanowiły największy udział w przychodach głównie ze względu na dystrybucję na różnych platformach – Steam, Switch, Xbox oraz PlayStation.

Spółka pierwszy raz w historii odnotowała dodatni zysk ze sprzedaży na poziomie 233.397,61 zł. Ostatecznie strata netto Spółki w 2022 r. wyniosła 382.143,85 zł, co w porównaniu do straty netto w wysokości 1.133.436,22 zł w 2021 r., wskazuje na niższą stratę w 2022 r. Odnotowana strata związana jest z dokonaniem odpisów aktualizujących wartość aktywów, których łączna wartość wyniosła 614.968,24 zł. Na większą część kwoty składają się projekty z początkowego okresu istnienia Spółki (2017-2019). W obecnej chwili okazuje się, że budżety były niewspółmierne do potencjalnych przychodów ze sprzedaży. Są to m.in. projekty takie jak „SpyHack” w kwocie odpisu 227.433,57 zł, „Infernal Radiation” w kwocie odpisu 92.271,40 zł, „Worst Day Ever” w kwocie odpisu 65.491,96 zł, „Toolboy” w kwocie odpisu 58.155,09 zł.

W ten sposób dla większości projektów został zakończony proces dokonywania odpisów, co w późniejszych latach wpłynie na poprawę wyniku finansowego Emitenta, który nie powinien zostać zaburzony przez księgowo zapisy nie wpływające na bieżącą działalność Spółki.

Aktywa objęte odpisem są to poniesione przez Spółkę nakłady inwestycyjne na produkcję i rozwój gier, co do których istnieje uzasadnione prawdopodobieństwo, iż nie zostaną w pełni skompensowane uzyskanymi przychodami.

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A. ZA ROK OBROTOWY 2022

Na przestrzeni 2022 r. Spółka odnotowała spadek wysokości kapitałów własnych. Wartość kapitałów własnych Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. wyniosła 716.824,98 zł przy wartości kapitałów własnych na poziomie 1.098.968,83 zł na dzień 31 grudnia 2021 r. Na dzień 31 grudnia 2022 r. posiadała zobowiązania krótkoterminowe na poziomie 87.027,01 zł przy zobowiązaniach w wysokości 50.274,42 zł według stanu na dzień 31 grudnia 2021 r. Spółka nie posiadała na koniec 2022 r. ani 2021 r. zobowiązań długoterminowych.

Całkowita wartość aktywów na dzień 31 grudnia 2022 r. wyniosła 1.093.538,80 zł, co w stosunku do 1.361.243,25 zł otrzymanych w 2021 r., wskazuje na spadek o 19,67% r/r. Na dzień 31 grudnia 2022 r. wartość środków pieniężnych i zrównanych z nimi Spółki wyniosła 179.791,61 zł, które w ocenie Zarządu są wystarczające na realizację bieżącej działalności.

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

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej

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

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Art Games Studio S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada zmniejszenie współpracy z zewnętrznymi zespołami, by móc się skupić na wewnętrznych projektach. Dzięki temu Zarządu Spółki minimalizuje ryzyko inwestycyjne związane z produkcją gier przez zewnętrzne zasoby. 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 2 zespoły developerskie. 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 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 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

SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A. ZA ROK OBROTOWY 2022

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 i Xbox. 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, Nintendo Switch oraz Xbox.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

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

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

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

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Spółka jest również narażona na ryzyko zgłoszenia przez inne studio deweloperskie roszczeń dotyczących nieuprawnionego wykorzystania lub skopiowania zasad mechaniki gry opracowanej przez to studio. W takim wypadku, zgodnie z procedurami platform dystrybucyjnych, sprzedaż produktu Emitenta może zostać okresowo wstrzymana, co wiązać może się z przejściowym obniżeniem wyników finansowych, a ponadto Spółka narażona jest na ryzyko nakazu zapłaty rekompensaty w przypadku, gdy roszczenie okaże się zasadne.

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.

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

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

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

Ryzyko związane z epidemią COVID-19

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

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

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

Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Spółki oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Spółki. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów Spółki. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Emitenta w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Spółki.

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.

**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI ZARZĄDU ART GAMES STUDIO S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2022**

Art. 49 ust. 2 pkt 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2022 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 2022 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust. 2 pkt 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust. 2 pkt 7) ppkt a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W okresie od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

Art. 49 ust. 2 pkt 7) ppkt b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Spółka nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego, 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 2022 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3)

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

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

Jakub Bąk
Prezes Zarządu
Art Games Studio S.A.