



**JEDNOSTKOWE SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CREATIVEFORGE GAMES S.A.**

za okres od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r.

Warszawa, 19 maja 2020 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe	3
1.1.1.	Dane dotyczące Grupy Kapitałowej	3
1.1.2.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu.....	4
1.1.3.	Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania.....	5
1.1.4.	Zarząd Spółki	5
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 Emitenta	11
6.	Pozostałe informacje	17

1. Charakterystyka Spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

CreativeForge Games S.A.

Spółka CreativeForge Games S.A. została zawiązana w 2011 roku. Przedmiotem działalności Emitenta jest produkcja własnych, wieloplatformowych gier komputerowych w obszarze gier taktycznych, ze szczególnym uwzględnieniem turowych gier taktyczno-strategicznych.

Spółka jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier, a dotychczasowy model przychodowy zakładał, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Największym akcjonariuszem Emitenta jest spółka PlayWay S.A. – jeden z czołowych producentów gier komputerowych i mobilnych, notowany na rynku regulowanym GPW.

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:	CreativeForge Games S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Bluszczańska nr 76 paw. 6, 00-712 Warszawa
Telefon:	+48 508 379 738
Adres poczty elektronicznej:	info@creativeforge.pl
Adres strony internetowej:	www.creativeforge.pl
NIP:	5213625821
REGON:	145937349
KRS:	0000406581

Źródło: Emitent

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

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

Na dzień 31 grudnia 2019 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 613.410,00 zł (słownie: sześćset trzysta tysięcy czterysta dziesięć złotych) i dzielił się na 2.667.000 (słownie: dwa miliony sześćset sześćdziesiąt siedem tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,23 zł (słownie: dwadzieścia trzy grosze) każda.

Kapitał zakładowy Emitenta

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	450.000	16,87%	450.000	16,87%
Seria B	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria C	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria D	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria E	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria F	300.000	11,25%	300.000	11,25%
Seria G	150.000	5,62%	150.000	5,62%
Seria H	194.000	7,27%	194.000	7,27%
Seria I	170.000	6,37%	170.000	6,37%
Seria J	136.000	5,10%	136.000	5,10%
Seria K	667.000	25,01%	667.000	25,01%
Suma	2.667.000	100,00%	2.667.000	100,00%

Źródło: Emitent

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

Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	1 275 000	47,81%	1 275 000	47,81%
Andrzej Goczoł*	280 000	10,50%	280 000	10,50%
Capeman Investments Ltd	225 000	8,44%	225 000	8,44%
Jarosław Dąbrowski	194 000	7,27%	194 000	7,27%
Pozostali**	693 000	25,98%	693 000	25,98%
Suma	2 667 000	100,00%	2 667 000	100,00%

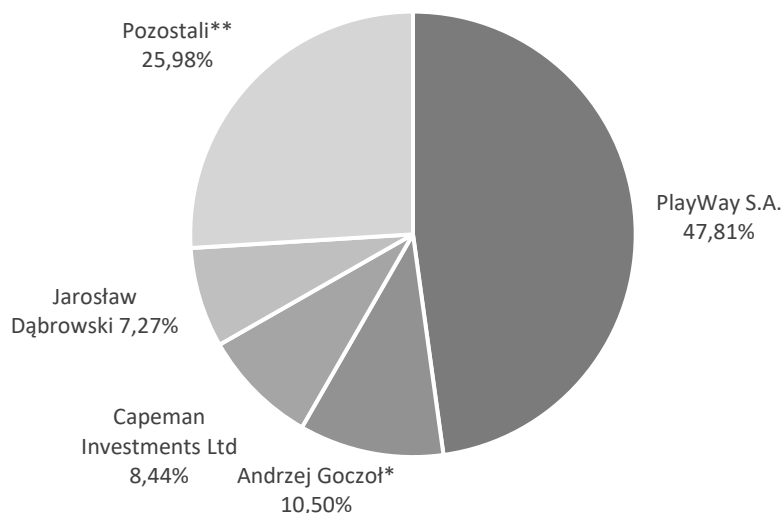
* wraz ze spółką Arezzo Capital sp. z o.o.

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

Źródło: Emitent

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

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



* wraz ze spółką Arezzo Capital sp. z o.o.

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

1.1.3. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania

Spółka jest spółką należącą do Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której PlayWay S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania posiada 47,81% udziału w kapitale zakładowym i głosach na Walnym Zgromadzeniu Spółki. Ponadto z PlayWay S.A. Emitenta łączą powiązania majątkowe i organizacyjne. Spółka zawiera umowy ramowe na dystrybucję gier, na podstawie których akcjonariusz PlayWay S.A. pełni funkcję wydawcy oraz współwydawcy gier produkowanych przez CreativeForge Games S.A.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe, ani w wartości niematerialne i prawne oraz inwestycji zagranicznych.

1.1.4. Zarząd Spółki

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

- Kacper Szymczak - Prezes Zarządu,
- Mateusz Zawadzki - Wiceprezes Zarządu.

W dniu 21 stycznia 2019 r. Pan Kacper Szymczak złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Emitenta.

W dniu 22 lutego 2019 r. na mocy uchwały nr 1/02/2019/RN Rady Nadzorczej Spółki powołano Pana Piotra Karbowskiego do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki.

W dniu 28 marca 2019 r. wpłynęło do Spółki pismo dotyczące rezygnacji Pana Mateusza Zawadzkiego z funkcji Wiceprezesa Zarządu ze skutkiem na dzień 31 marca 2019 r.

W związku z powyższym na dzień 31 grudnia 2019 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Piotr Karbowski - Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

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

- Michał Portalewski - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Mrowiński - Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Daszkiewicz - Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Kojecki - Członek Rady Nadzorczej,
- Olga Żarnowiecka - Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 18 stycznia 2019 r. Pani Olga Żarnowiecka złożyła rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta.

W dniu 24 stycznia 2019 r. na podstawie uchwały nr 5 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało do składu Rady Nadzorczej Pana Krzysztofa Kostowskiego.

W dniu 11 czerwca 2019 r. Pan Michał Portalewski złożył rezygnację z pełnienia funkcji Przewodniczącego i Członka Rady Nadzorczej Emitenta, ze skutkiem na dzień 13 czerwca 2019 r.

W dniu 13 czerwca 2019 r. na podstawie uchwały nr 22 Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało Pana Grzegorza Czarneckiego do składu Rady Nadzorczej powierzając mu funkcję Przewodniczącego Rady Nadzorczej.

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

- Grzegorz Czarnecki- Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Mrowiński - Członek Rady Nadzorczej,
- Szymon Daszkiewicz - Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Kojecki - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 7 stycznia 2020 r. Pan Szymon Daszkiewicz złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej Emitenta.

W dniu 6 kwietnia 2020 r. na podstawie uchwały nr 5 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki powołało Pana Marka Parzyńskiego do składu Rady Nadzorczej Emitenta.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Grzegorz Czarnecki- Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Radosław Mrowiński - Członek Rady Nadzorczej,
- Marek Parzyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Michał Kojecki - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Kostowski - Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Przedmiotem działalności Emitenta jest produkcja własnych, wieloplatformowych gier komputerowych w obszarze gier taktycznych, ze szczególnym uwzględnieniem turowych gier taktyczno-strategicznych. Rozgrywka w grach typu turowego, w przeciwieństwie do gier czasu rzeczywistego (RTS), odbywa się kolejnych „rundach”, w ramach których gracze mają do wykonania określoną liczbę ruchów lub konkretne działania do przeprowadzenia. W Spółce pracuje wielu branżowych weteranów.

Emitent jest jedynym właścicielem praw do produkowanych gier, a obecny model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier korzysta z usług renomowanego wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Spółka sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma Steam oraz inne platformy internetowe. Spółka sprzedaje swoje produkty również w formie fizycznej (wersje pudełkowe gier) na podstawie oddzielnych umów z wydawcami gier.

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 2 gry. 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
Hard West	Nintendo Switch	7.03.2019
Phantom Doctrin	Nintendo Switch	6.06.2019

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. Wszystkie gry zostaną wydane na platformie PC.

Planowane premiery gier

Gra	Planowany termin premiery gry
Time To Stop Time	Q2 2020
Buried Alive The Annihilation VR	Q3 2020
Aircraft Carrier Survival	Q4 2020
House Flipper City	Q4 2020

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

Dunrog	Q4 2020
The Pit Broken Bones	2021
Chernobyl 1986	2021
Dungeon Slayer	2021
Hooligan Simulator	2021
Trapper Simulator	2021
I Saw The Night	2021
The Grand Heist	2022

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 7 marca 2019 roku w USA, Kanadzie, Meksyku, Europie, Australii i Nowej Zelandii ukazała się gra *Hard West* na Nintendo Switch. Wersja gry na Nintendo Switch zawiera w sobie dodatek DLC Scars of Freedom. Planowane jest także wydanie gry na konsolach Playstation 4 i Xbox One. Spółce przysługuje określony procent ze sprzedaży gry, jednocześnie Spółka nie poniosła żadnych kosztów w związku z jej przeportowaniem i wydaniem.

Spółka podpisała umowę na stworzenie gry o roboczym tytule *Hard West 2* z zewnętrznym zespołem deweloperskim. Umowa obejmuje wykonanie gry w wersjach na: PC, Xbox One (oraz kolejne wersje), Play Station 4 (oraz kolejne wersje), Nintendo Switch, urządzenia mobilne z systemem Android oraz iOS, urządzenia działające na platformach tzw. streamingowych oraz przeglądarki internetowej. Zgodnie z postanowieniami umowy Spółka zagwarantowała sobie prawo do udziału w wysokości 50% zysku netto z gry na każdej z ww. platform, w zamian za przekazanie licencji do gry *Hard West* przy jednoczesnym braku partycypacji w kosztach jej wytworzenia. Spółka będzie wydawcą gry w wersji PC.

Spółka zawarła z Galaktus sp. z o.o. z siedzibą w Białymstoku umowę na wykonanie planszowej wersji gry *Phantom Doctrine* tj. *Phantom Doctrine Board Game* oraz na przeprowadzenie kampanii w serwisie Kickstarter.com. Kampania na Kickstarter zostanie przeprowadzona przy pomocy PlayWay S.A.

W dniach 17-19 maja 2019 r. Spółka zorganizowała konkurs Game Jam, po którym wybrane zespoły deweloperskie otrzymały propozycję współpracy ze Spółką i rozpoczynają pracę nad 3-ma nowymi projektami.

W dniu 6 czerwca 2019 r. swoją premierę miała gra *Phantom Doctrine* na Nintendo Switch. Gra jest dostępna w Europie, Australii i Nowej Zelandii. Cena gry to 19.99 Euro/19.99 USD.

W dniu 3 lipca 2019 r. Spółka zawarła z osobą prawną umowę na mocy której Spółka zbyła na rzecz części assetów do gier powstałych przy pracach nad dotychczasowymi produkcjami Spółki. Łączna wartość umowy wynosi ponad 800 tys. zł, przy czym strony umowy dopuściły możliwość zwiększenia ww. kwoty i sprzedaż dodatkowych paczek assetów w przyszłości.

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

W dniu 24 września 2019 r. Rada Nadzorcza Emitenta, na podstawie Uchwały nr 1/2019/PROGRAM, przyjęła Regulamin Programu Motywacyjnego dla członków Zarządu, Rady Nadzorczej, pracowników bądź współpracowników Spółki. Program Motywacyjny ma na celu stabilizację składu osobowego Spółki, utrzymanie wysokiego poziomu profesjonalnego zarządzania Spółką, stworzenie nowych mechanizmów motywacyjnych efektywnego zarządzania, a także zapewnienie stabilnego wzrostu wartości akcji Spółki, jak również stworzenie silnych związków pomiędzy Spółką, a jej kluczowymi pracownikami bądź współpracownikami. W ramach Programu Motywacyjnego wyemitowanych zostanie nie więcej niż 133.350 akcji zwykłych na okaziciela serii L Spółki, o wartości nominalnej 0,23 zł każda.

W dniu 16 października 2019 r. zawarto umowę z Running With Scissors LLC. Przedmiotem niniejszej umowy jest preprodukcja oraz produkcja gry w wersji na PC, która jest rozszerzeniem serii gier *POSTAL*. Kontrahent będzie pełnił rolę wydawcy gry, natomiast Emitent jest producentem i posiadającym pełne prawa majątkowe do gry. Emitentowi przysługiwać będzie prowizja w wysokości 80% przychodów netto ze sprzedaży do czasu zwrócenia się kosztów produkcji gry, następnie będzie otrzymywał 50% przychodów netto ze sprzedaży. Wynagrodzenie wypłacane będzie co miesiąc w przeciągu 30 dni kalendarzowych po zakończeniu danego miesiąca. Prezentacja gry planowana jest na 2020 r., a premiera 2021 r.

W dniu 17 października 2019 r. podpisany został akt zawiązania spółki Ancient Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy spółki zależnej wynosi 100 tys. zł i dzieli się na 100.000 akcji o wartości 1,00 zł każda. Wszystkie akcje objęte zostały przez Emitenta.

W dniu 6 lutego 2020 r. zawarto aneks do umowy pożyczki pomiędzy akcjonariuszami Emitenta z dnia 30 listopada 2016 r., tj.: spółką PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie, spółką Arezzo Capital sp. z o.o. z siedzibą w Chełmie Śląskim oraz Panem Andrzejem Goczolem, posiadającymi łącznie 58,31% udziału w głosach na walnym zgromadzeniu oraz w kapitale zakładowym Spółki. Na dzień 31 stycznia 2020 r. zobowiązania Spółki z tytułu udzielonych pożyczek przez Akcjonariuszy wraz z odsetkami wynosiły 3.002.073,56 zł. Kwota ta została spłacona w dniu 11 lutego 2020 r. Ponadto, zgodnie z zawartym aneksem uzgodniono otwartą linię kredytową, według której PlayWay S.A. bezwarunkowo zobowiązał się użyczyć środki finansowe do łącznej kwoty 2 mln zł (na warunkach WIBOR 3M, począwszy od dnia otrzymania środków na konto pożyczkobiorcy do dnia zwrotu pożyczki) każdorazowo na żądanie Spółki. Powyższe zobowiązanie jest ważne do daty 31 grudnia 2022 r.

W dniu 24 marca 2020 r. Emitent zawarł umowę ze spółką z branży gier. Przedmiotem umowy jest przeniesienie na kontrahenta majątkowych praw autorskich do gier komputerowych *Hard West* i *Hard West: Scars of Freedom*, udzielenie zezwolenia na wykonywanie autorskich praw zależnych oraz przeniesienie praw do assetów związanych z grami. Jednocześnie Spółce udzielono licencji niewyłącznej, na czas nieoznaczony, do korzystania z gier już wydanych (tj. wersji na PC, Nintendo Switch), a także do wersji mobilnych i konsolowych, o ile ich wydanie nastąpi do dnia 31 stycznia 2021 r. Przychody ze sprzedaży gier wydanych na wspomnianych platformach we wskazanym terminie przysługują wyłącznie Emitentowi. W ramach realizacji umowy Emitent otrzyma wynagrodzenie w wysokości 0,65 mln zł.

W dniu 3 kwietnia 2020 r. zawarto umowę ze spółką Ultimate Games S.A. Przedmiotem zawartej umowy jest wykonanie przez Ultimate Games S.A. portów gier *Aircraft Carrier Survival* i *House Flipper City* na konsole Nintendo Switch i Xbox One. Emitent udzielił, na okres pięciu lat, wyłącznej, nieograniczonej terytorialnie licencji do korzystania z praw zależnych do gier, umożliwiającej dystrybucję oraz wprowadzenie gier do sprzedaży. Właścicielem praw autorskich do pozostaje Emitent. Z tytułu zawartej umowy Spółce przysługuje wynagrodzenie prowizyjne określone jako procent z przychodów ze sprzedaży.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Strategia rozwoju Emitenta przyjęta na lata 2019-2021 zakłada dalszy rozwój działalności oparty na trzech filarach:

I. Działalność produkcyjna.

Tworzenie wielu preprodukcji gier taktycznych, strategicznych oraz o różnej tematyce w celu sprawdzenia ich potencjału produkcyjnego.

Przyjęcie bardziej zrównoważonej polityki budżetowej, co w efekcie pozwoli na produkcję dużo większej liczby tytułów przy bardzo ograniczonych kosztach działalności. Współpraca z Grupą Kapitałową PlayWay S.A. przy sprawdzaniu potencjału sprzedażowego, testowaniu gier przez PlayWay Testing Center oraz wsparcie w zakresie marketingu, wydawnictwa, sprzedaży i kontaktów międzynarodowych.

II. Działalność wydawnicza.

Wydawnictwo gier z GK PlayWay S.A. o tematyce gier taktycznych i strategicznych, a także pozyskiwanie tytułów do wydania spoza GK PlayWay. Spółka zakłada możliwość częściowego finansowania takich produkcji.

III. Maksymalne wykorzystanie aktywów Spółki.

Główne aktywa Spółki to między innymi Hard West oraz aktywa dotyczące preprodukowanych gier. Spółka maksymalizując zyski z wydanych produkcji będzie tworzyła w oparciu o wymienione IP kolejne wersje na inne platformy, w tym: Nintendo Switch, szeroko rozumiany Mobile, gry planszowe, konsole itd. Spółka może dążyć także do odsprzedania niektórych aktywów, jeżeli będzie to opłacalne ekonomicznie.

Wpływ koronawirusa COVID-19 na działalność Spółki

W związku z rozprzestrzenianiem się koronawirusa COVID-19 Zarząd Spółki informuje, że obecna sytuacja nie ma negatywnego wpływu na bieżącą działalność i sytuację finansową Emitenta. Osoby zatrudnione i współpracujące z Emitentem wykonują swoje zadania w trybie pracy zdalnej, dzięki czemu realizacja założonego harmonogramu premier gier nie jest zagrożona. Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ pandemii na gospodarkę i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić jej negatywne skutki.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nim Spółki w 2019 r. obrotowym wyniosły **1.605.000,64 zł**, co w porównaniu z 2018 r., gdy ich wartość wyniosła 3.722.258,45 zł, oznacza spadek o 56,88% r/r. Znaczący wpływ na tę wartość miała ujemna zmiana stanu produktów. Porównując jedynie przychody ze sprzedaży produktów Spółka w 2019 r. osiągnęła wynik równy **3.284.543,51 zł**, czyli o 24,74% więcej niż w roku poprzednim, gdy pozycja ta wyniosła 2.633.028,22 zł. Na poziomie zysku ze sprzedaży Spółka poniosła stratę równą **115.001,31 zł**. W tym samym okresie 2018 r. strata ze sprzedaży Spółki wyniosła 500.012,54 zł. Strata netto Emitenta za 2019 rok obrotowy wyniosła **161.962,64 zł**, w porównywalnym okresie 2018 r. strata netto Emitenta wyniosła 872.850,78 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2019 r. wynosi **10.202.654,45 zł** i jest niższa o 29,90% r/r od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2018 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 14.554.956,94 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2019 r. wyniosły **7.169.980,86 zł**, tym samym były niższe o 2,21% r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2018 r., wówczas była to kwota 7.331.943,5 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2019 r. posiadała środki pieniężne w wysokości **3.392.519,66 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 działalność produkcyjna i wydawnicza. Zarząd Spółki dąży do wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta

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 utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. W większości współpracuje jednak z osobami na umowy cywilnoprawne oraz na działalności gospodarcze, a łącznie nad produktami Emitenta pracuje obecnie około 50 osób. 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 związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

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

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

zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

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.

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, prowadzoną przez Valve Corporation, będącym jednym z największych dystrybutorów gier i aplikacji na świecie. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

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 pogorszenia się wizerunku Spółki

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

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

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

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

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

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

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

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych 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 zaintrygować 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 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 Covid-19

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

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

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

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

6. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

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

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

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

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2019 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Piotr Karbowski
Prezes Zarządu
CreativeForge Games S.A.