

MARZEC 2022

# SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

ZA OKRES OD 01.01.2021 – 31.12.2021

## Spis treści

|  |    |
|--|----|
| Informacje ogólne .....                        | 1  |
| Opis działalności gospodarczej .....           | 4  |
| Istotne wydarzenia w działalności Spółki ..... | 9  |
| Aktualna sytuacja finansowa Spółki .....       | 11 |
| Perspektywa rozwoju Spółki .....               | 18 |
| Informacje o kontakcie .....                   | 36 |

## Informacje ogólne

### Dane Spółki

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

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

### Struktura Akcjonariatu

Informacje o strukturze akcjonariatu Spółka sporządza w oparciu o informacje jakie są przekazywane Spółce na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR. Na dzień 31 grudnia 2021 struktura akcjonariatu prezentowała się następująco:

| <b>AKJONARIUSZ</b> | <b>L.AKCIJ</b>   | <b>% AKCJI</b> | <b>L.GŁOSÓW</b>  | <b>% GŁOSÓW</b> |
|--------------------|------------------|----------------|------------------|-----------------|
| Robert Wesołowski  | 2 705 811        | 34,38%         | 2 705 811        | 34,38%          |
| Michał Gembicki    | 2 671 691        | 33,95%         | 2 671 691        | 33,95%          |
| Pozostali          | 2 492 498        | 31,67%         | 2 492 498        | 31,67%          |
| <b>Razem</b>       | <b>7 870 000</b> | <b>100,00%</b> | <b>7 870 000</b> | <b>100,00%</b>  |

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 787.000,00 PLN (siedemset osiemdziesiąt siedem tysięcy złotych) i dzieli się na 7.870.000 (sześć milionów osiemset siedemdziesiąt tysięcy) akcji serii A, B, C oraz E. Akcje te nie są uprzywilejowane ani nie są przedmiotem zabezpieczeń. Zbywalność Akcji nie jest ograniczona, z zastrzeżeniem zawartych przez Członków Zarządu umów lock-up, a z akcjami i prawami do akcji nie są związane żadne świadczenia dodatkowe.

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

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



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

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

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

**Akcje serii E** powstały na mocy uchwały nr 1 Zarządu Spółki z dnia 23 sierpnia 2021 r. repertorium A 9172/2021.

W dniu 31 stycznia 2022 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. na mocy Uchwały Zarządu KDPW S.A. z dnia 5 listopada 2021 roku zarejestrował w depozycie 1.000.000 akcji Klabater S.A.

Spółka nigdy nie nabywała i nie posiada akcji własnych.

## Zarząd

Członkowie Zarządu Spółki są powoływani przez Radę Nadzorczą, która określa liczbę członków na daną kadencję. Członek Zarządu może zostać odwołany wyłącznie z ważnych powodów, o których mowa w art. 370 Kodeksu spółek handlowych. W skład Zarządu Spółki na dzień 31 grudnia 2021 roku wchodził:

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

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

Mandaty członków Zarządu wygasają z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji członków Zarządu, tj. w dniu zatwierdzenia sprawozdania finansowego za 2021 r.

W roku 2021 i do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Klabater S.A.

## Rada Nadzorcza

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

Zgodnie z § 8 ust. 2 Statutu Spółki, Rada Nadzorcza składa się z 5 (pięciorga) członków. Członków Rady Nadzorczej powołuje się na okres wspólnej kadencji wynoszącej 4 (cztery) lata.

Skład Rady Nadzorczej w ciągu 2021 roku uległ zmianie i w dniu 18 czerwca 2021 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta odwołało ze składu Rady Nadzorczej Emitenta Pana Krzysztofa Józefa Kowalskiego. Jednocześnie w dniu 18 czerwca 2021 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta powołało w skład Rady Nadzorczej Pana Marcina Wardaszko. Na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w jej skład wchodzili:

|                                |                          |
|--------------------------------|--------------------------|
| Przewodnicząca Rady Nadzorczej | <b>Aneta Siedlecka</b>   |
| Członek Rady Nadzorczej        | <b>Paweł Wesółowski</b>  |
| Członek Rady Nadzorczej        | <b>Marcin Wardaszko</b>  |
| Członek Rady Nadzorczej        | <b>Piotr Milewski</b>    |
| Członek Rady Nadzorczej        | <b>Marek Trojanowicz</b> |

## Opis działalności gospodarczej

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

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

**Segment produkcyjny** Spółka prowadzi pod marką własnego studia developerskiego. Działalność ta została zapoczątkowana w 2018, a pierwszym projektem zrealizowanym jest gra w gatunku *narrative tycoon* - symulator fantasy tawerny Crossroads Inn. Obecnie spółka rozwija kolejne produkcje własne m.in.: The Amazing American Circus, Moonshine Inc., Crossroads Inn 2, Heliborn 2 i Animal Planet.

**Segment portingowy** to działalność związana z adaptacją gier wyprodukowanych i wydanych na komputery osobiste do wymogów platform konsolowych. Dedykowany zespół składający się z wyspecjalizowanych programistów oraz testerów pracujący w tym obszarze świadczy usługi klientom zewnętrznym. Zespół portingowy wspiera również wewnętrzne studio spółki w opracowaniu adaptacji konsolowych gier własnych. Spółka łączy model usługowy portingu i wydawniczy, w zamian za wyprodukowanie adaptacji gier na platformy konsolowe partycypuje w przychodach pochodzących z ich sprzedaży.

Wskazane linie biznesowe stanowią razem stabilny i zdywersyfikowany model biznesowy.

### Działalność wydawnicza

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

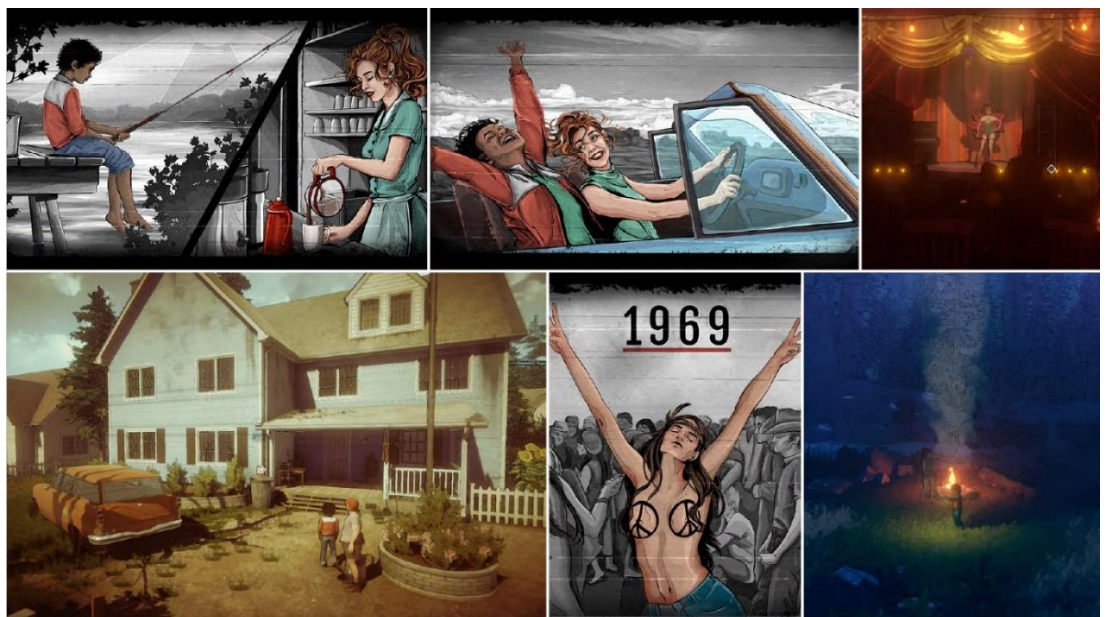
Podstawową formą określającą współpracę między Spółką, a studiami deweloperskimi tworzącymi gry wideo są umowy licencyjne na podstawie których Spółka pozyskuje prawa (licencje) do wydania gier zobowiązując się jednocześnie do realizacji określonych umową usług wydawniczych. Spółka zobowiązana jest do uiszczenia na rzecz licencjodawców

określonych umowami opłat licencyjnych (tantiem) stanowiących najczęściej określony procent wartości przychodów netto uzyskiwanych przez Spółkę z tytułu prowadzonej dystrybucji gier wideo.

Klabater współpracuje z twórcami z całego świata i oferuje pełny pakiet usług dla deweloperów gier, od marketingu i PR, poprzez cyfrową dystrybucję, porting, doradztwo i lokalizację aż po usługi pozyskania finansowania w drodze crowdfundingu.



Klabater koncentruje się na pozyskiwaniu gier gatunkowych, o znacznym potencjale komercyjnym pozwalających na ich wydanie na wielu platformach. Największy potencjał Spółka dostrzega w wydawaniu tytułów Premium na platformy PC i konsolowe oraz gier, które mają potencjał do dalszego rozwoju poprzez produkcję i sprzedaż treści dodatkowych (DLC) jak również gier, które dobrze współgrają z produktami już znajdującymi się w portfolio Spółki.



W ramach portfolio wydawniczego wyróżnia się tzw. front catalog (premiery) oraz back catalog. Front catalog to oferowane przez wydawcę nowe tytuły gier. Back catalog składa się natomiast ze starszych gier, które przechodzą do niego około roku po premierze. Docelowo, Spółka zakłada budowę portfolio wydawniczego umożliwiającego wprowadzanie do sprzedaży w ramach front catalogu od trzech do czterech gier klasy A/A+ w cyklu rocznym, a z tytułów już wydanych tworzyć tak zwany back catalog zapewniający długoterminową sprzedaż. Spółka chce, aby połowa przychodów osiągniętych w ciągu roku pochodziła z tytułów premierowych, a druga połowa z aktywnej sprzedaży gier pozostających w back catalogu. Swoje gry spółka kieruje do odbiorców zlokalizowanych na



rynku Ameryki Północnej oraz kluczowych rynków europejskich ze szczególną koncentracją na rynkach francuskim i niemieckim.

### Działalność produkcyjna

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

Spółka zajmuje się produkcją gier z gatunków tycoon. Gry ekonomiczne (tycoons) zaliczają się do najbardziej popularnego gatunku na świecie, a gry ekonomiczne pozwalają na dotarcie do nisko nasyconej części tego lukratywnego rynku. Produkcja gier opartych o własne pomysły i zrealizowanych wewnętrznym zespołem deweloperskim, pozwala uzyskać wyższe marże niż w działalności wydawniczej i pozytywnie wpływa na wartość spółki budując jej know-how oraz majątek pod postacią wartości intelektualnych. Międzynarodowy zespół studia, w skład którego wchodzi zarówno weterani wcześniej związani z dużymi studiami takimi jak: CD Projekt, City Interactive, Frogware, czy Techland, jak i młodzi ambitni deweloperzy kieruje się szeregiem wartości, wśród których szczególnie istotne są: unikatowość realizowanego pomysłu, oryginalna szata graficzna, istotność poruszanych przez grę kwestii oraz bogactwo i szczegółowość zastosowanych mechanik. Studio w perspektywie najbliższych lat chce zająć czołową pozycję w segmencie gier ekonomicznych oraz tworzyć produkcje, która odniosą sukces komercyjny i artystyczny.



Pierwszym samodzielnie wyprodukowanym i wydanym przez Spółkę tytułem jest gra *Crossroads Inn*, produkcja, która w unikatowy sposób połączyła cechy gatunków tycoon, rpg i narrative. Tytuł miał swoją premierę w październiku 2019 r. i jest dostępny na komputerach osobistych oraz konsoli Xbox. Rok po premierze, w październiku 2020 r. Emitent wydał edycję rocznicową gry pod nazwą *Crossroads Inn Anniversary Edition*, a w maju 2021 roku



została wydana adaptacja na konsolę Xbox. Obecnie trwają prace nad opracowaniem adaptacji gry na platformę Nintendo Switch, a studio rozpoczęło również produkcję kontynuacji gry pod tytułem **Crossroads Inn 2**.

Prowadzone są również prace nad grą - „The Moonshine Inc.”, której premiera zaplanowana jest na trzeci kwartał 2022. W trakcie **Steam Next Fest: February 2022 Edition** demo gry zostało udostępnione graczom na całym świecie, a Spółka rozpoczęła w ten sposób okres kampanii przedpremierowej.



Na początku 2020 r. Emitent zawarł umowę nabycia marki i praw do gry Heliborne. Gra pod tytułem Heliborne Enhanced Edition została wydana na PC w sierpniu 2020 r. Heliborne to symulator, w którym gracz ma możliwość zasiąść za sterami helikopterów wojskowych, od klasycznych maszyn z lat 50. po nowoczesne śmigłowce XXI wieku i brać udział w fikcyjnych konfliktach zbrojnych inspirowanych tymi znanymi z kart historii. W roku 2021 gra została wprowadzona do sprzedaży na platformę PlayStation oraz Xbox X. W kolejnych latach Spółka planuje produkcję następnego części gry pod roboczym tytułem Heliborn 2.



### Porting

Częścią modelu biznesowego Spółki są również usługi portingowe. W tym celu rozbudowany dział zajmujący się przenoszeniem gier z platform PC na platformy konsolowe. W pierwszej

kolejności zespół portingowy koncentruje się na świadczeniu usług wewnątrz organizacji, przy grach pozyskanych do wydawnictwa oraz przy produkcjach własnych. Spółka świadczy również usługi portingowe firmom zewnętrznym w modelu wydawniczym, posiada sprzęt umożliwiający portowanie – devkity i testkity firm Sony, Microsoft, Nintendo oraz Steam, w tym do najnowszych platform PlayStation 5, Xbox XS oraz Steam Deck.



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

## Istotne wydarzenia w działalności Spółki

- **9 lutego 2021 roku**  
Zawarcie umowy wydawniczej z amerykańskim deweloperem - Big Heart, LLC. na wydanie oraz przygotowanie adaptacji na platformy konsolowe gry Castle on The Coast.
- **9 lutego 2021 roku**  
Rozpoczęcie kampanii crowdfundingowej na platformie Kickstarter dla gry The Amazing American Circus
- **19 lutego 2021 roku**  
Wydanie gry Effie na platformach Xbox One i Xbox Series X|S
- **22 marca 2021 roku**  
Zawarcie aneksu do umowy wydawniczej dotyczącej gry From Shadows na wydanie i wykonanie adaptacji gry na platformy konsolowe.
- **24 marca 2021 roku**  
Wydanie gry From Shadows na platformie Nintendo Switch
- **16 kwietnia 2021 roku**  
Wydanie gry From Shadows na platformie Xbox One i Xbox Series X|S
- **22 kwietnia 2021 roku**  
Wydanie gry Effie na platformie Nintendo Switch
- **27 kwietnia 2021 roku**  
Zawarcie umowy wydawniczej ze spółką Studio V5 Corp. D.O.O. na wydanie oraz przygotowanie adaptacji na platformy konsolowe gry May's Mysteries: the Secret of Dragonville.
- **12 maja 2021 roku**  
Zawarcie umowy wydawniczej ze spółką Devolver Digital inc. na wydanie oraz przygotowanie adaptacji na platformy konsolowe gry Weedcraft Inc.
- **19 maja 2021 roku**  
Wydanie gry Crossroadss Inn na platformie Xbox One i Xbox Series X|S
- **26 maja 2021 roku**  
Wydanie gry From Shadows na platformie Sony Playstation
- **16 czerwca 2021 roku**  
Wydanie gry Heliborn na platformie Xbox One i Xbox Series X|S
- **23 czerwca 2021 roku**  
Zawarcie aneksu do umowy licencyjnej z Discovery Licensing, Inc. wyłączającego spod zakresu licencji prawa do marki the "Moonshiners" oraz marki "Investigation Discovery oraz skracającego czas obowiązywania Umowy do 31 grudnia 2023 r.
- **30 lipca 2021 roku**  
Zawarcie umowy wydawniczej ze spółką LAB132 GmbH na wydanie gry Orbit.Industries na platformę PC oraz platformy konsolowe Xbox, Playstation i Nintendo Switch.
- **5 sierpnia 2021 roku**  
Wydanie gier Strategic Mind: Blitzkrieg oraz Strategic Mind: The Pacific na platformie Sony Playstation
- **16 sierpnia 2021 roku**  
Zawarcie umowy wydawniczej ze spółką Warszawska Szkoła Filmowa Projekt sp. z o.o. na wykonanie adaptacji gry Best Month Ever i wydanie jej na PC oraz platformy konsolowe: Xbox, Nintendo Switch oraz Sony PlayStation.



- **23 sierpnia 2021 roku**  
Zawarcie umowy wydawniczej ze spółką Positech Computing Ltd. na wydanie i przygotowanie adaptacji gry Production Line: Car factory simulation na platformy konsolowe: PlayStation, Xbox i Nintendo Switch.
- **26 sierpnia 2021 roku**  
Wydanie gry May's Mysteries: The Secret of Dragonville na konsole Nintendo Switch
- **16 września 2021 roku**  
Wydanie gry The Amazing American Circus jednocześnie na wszystkich platformach sprzętowych oraz we wszystkich głównych cyfrowych kanałach sprzedażowych.
- **23 września 2021 roku**  
Wydanie gry May's Mysteries: The Secret of Dragonville na konsole PlayStation oraz Xbox.
- **29 września 2021 roku**  
Zawarcie umowy wydawniczej ze spółką Foolish Mortals Games Inc. na wydanie i przygotowanie adaptacji gry Kaiju Wars na platformy konsolowe: PlayStation, Xbox i Nintendo Switch.
- **07 października 2021 roku**  
The Amazing American Circus oraz nadchodzący Najlepszy Miesiąc Życia, zostały zaprezentowane podczas gamingowych targów EGX w Londynie
- **4 listopada 2021 roku**  
Wydanie gry Heliborn na platformie Playstation
- **2 grudnia 2021 roku**  
Wydanie gry Castle on the Coast na PC oraz Nintendo Switch
- **3 grudnia 2021 roku**  
Wydanie gry Castle on the Coast na platformie Xbox
- **15 grudnia 2021 roku**  
Wydanie gry Castle on the Coast na platformie Playstation
- **Istotne zdarzenia po 31 grudnia 2021 roku**  
Po dacie sporządzenia niniejszego Sprawozdania nie wystąpiły istotne zdarzenia wpływające na działalność jednostki.



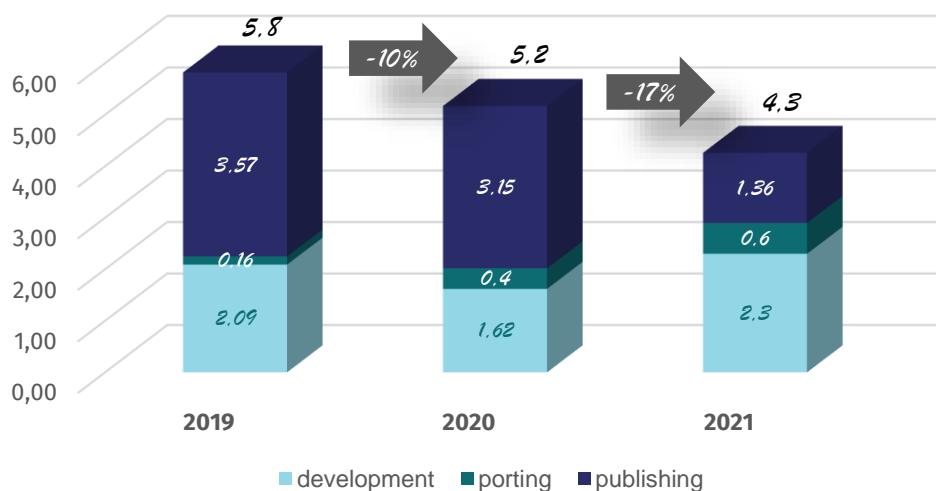
## Sytuacja finansowa Spółki

### Rachunek zysków i strat

| wartości w zł                                    | 01.01.2021-31.12.2021 | 01.01.2020-31.12.2020 |
|--|-----------------------|-----------------------|
| <b>Przychody ze sprzedaży</b>                    | <b>4 259 096,96</b>   | <b>5 164 435,68</b>   |
| <i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>          | 4 259 096,96          | 5 164 435,68          |
| <b>Koszty sprzedanych produktów</b>              | <b>1 812 010,47</b>   | <b>2 259 089,22</b>   |
| <i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów</i>  | 1 812 010,47          | 2 259 089,22          |
| <b>Zysk (strata) brutto na sprzedaży</b>         | <b>2 447 086,49</b>   | <b>2 905 346,46</b>   |
| <i>Pozostałe przychody operacyjne</i>            | 386 757,16            | 51 623,04             |
| <i>Koszty sprzedaży</i>                          | 1 431 062,20          | 1 375 478,91          |
| <i>Koszty ogólnego zarządu</i>                   | 1 456 158,06          | 1 137 039,26          |
| <i>Pozostałe koszty operacyjne</i>               | 265 172,82            | 5 344,10              |
| <b>Zysk (strata) na działalności operacyjnej</b> | <b>(318 549,43)</b>   | <b>303 340,87</b>     |
| <i>Przychody finansowe</i>                       | 73 947,45             | 46 397,33             |
| <i>Koszty finansowe</i>                          | 39,81                 | 13,54                 |
| <b>Zysk (strata) przed opodatkowaniem</b>        | <b>(244 641,79)</b>   | <b>349 724,66</b>     |
| <i>Podatek dochodowy</i>                         | (39 671,00)           | (14 425,00)           |
| <b>Zysk (strata) netto</b>                       | <b>(204 970,79)</b>   | <b>364 149,66</b>     |

W 2021 roku spółka odnotowała spadek przychodów netto, którego przyczyną był znaczący spadek obrotów w segmencie wydawniczym. Wzrosty przychodów ze sprzedaży na działalności portingowej i deweloperskiej nie pozwoliły na pokrycie powstałego deficytu.

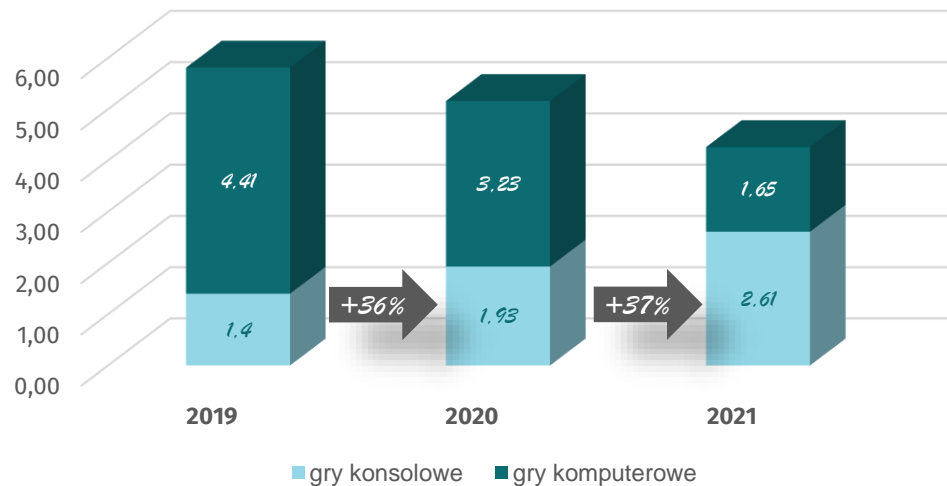
Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2019-2021  
[mln PLN]



Spadki przychodów w segmencie wydawniczym spowodowane były niższym niż oczekiwany potencjałem komercyjnym premier gier zrealizowanych w roku 2021. Wzrost przychodów w

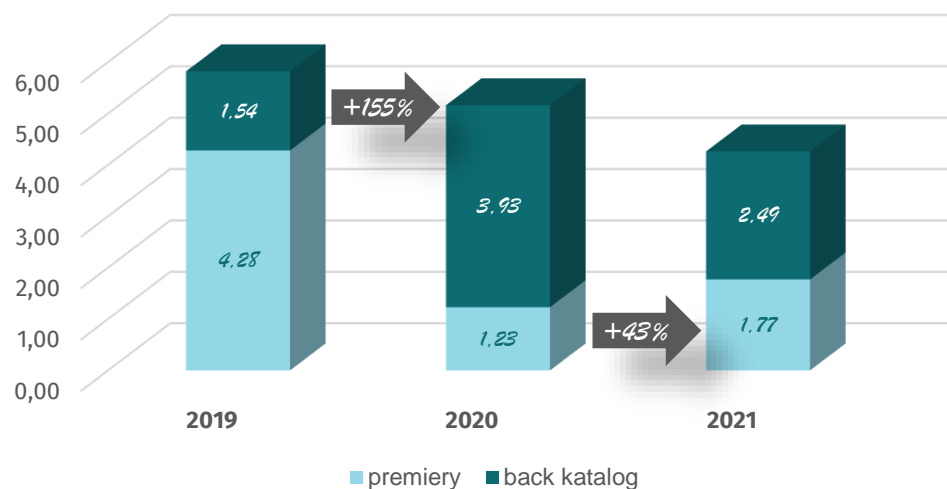
pozostałych dwóch segmentach działalności operacyjnej nie pozwolił pokryć spadków przychodów segmentu wydawniczego.

Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2019-2021  
[mln PLN]



Kolejny rok z rzędu udało się Spółce zwiększać wpływy z tytułu sprzedaży na platformach konsolowych, dzięki czemu rośnie dywersyfikacja przychodów Spółki. Wzrost w roku 2021 został osiągnięty dzięki premierą gier Crossrods Inn na platforme Xbox oraz Heliborn na platformach Playstation oraz Xbox. **Przychód realizowany na back katalogu Spółki**, pomimo jego starzenia się, pozostawał znaczącym elementem struktury ogółu obrotów Klabatera – **58% wartości przychodów w 2021 roku. Przychody zrealizowane na premierach gier w roku 2021 były wyższe o 43%** w porównaniu wartości z roku poprzedniego.

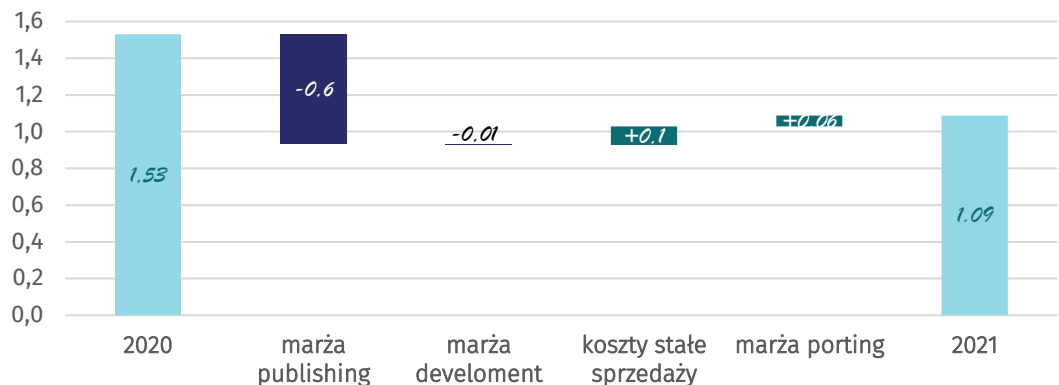
Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2019-2021  
[mln PLN]



Marża na sprzedaży, obliczona jako różnica przychodów ze sprzedaży i sumy kosztów sprzedaży oraz kosztów wytworzenia sprzedanych produktów była w 2021 roku niższa o 28,9% w stosunku do roku 2020.

## Marża na sprzedaży Klabater S.A. 2021

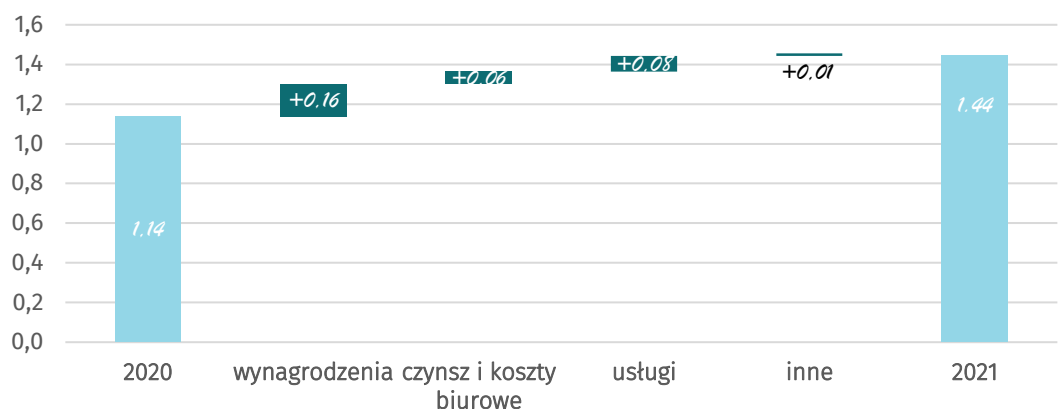
[mln PLN]



Spadek marży ze sprzedaży spowodował, że Spółka w 2021 roku wykazała stratę na działalności operacyjnej. Negatywny wpływ na wyniki Spółki w roku 2021 miał również wzrost kosztów ogólnego zarządu spowodowany głównie wzrostem wynagrodzeń ujętych w tej kategorii kosztów.

## Koszty ogólnego zarządu Klabater S.A. 2021

[mln PLN]



## Bilans

| w zł                                       | 31.12.2021           | 31.12.2020          |
|--|----------------------|---------------------|
| <b>AKTYWA TRWAŁE</b>                       | <b>627 430,58</b>    | <b>715 878,87</b>   |
| Rzeczowe aktywa trwałe                     | 91 630,75            | 112 686,24          |
| Wartości niematerialne                     | 520 913,83           | 580 422,63          |
| Inwestycje długoterminowe                  | 0,00                 | 0,00                |
| Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe  | 14 886,00            | 22 770,00           |
| <b>AKTYWA OBROTOWE</b>                     | <b>10 301 492,24</b> | <b>6 841 487,00</b> |
| Zapasy                                     | 3 050 001,37         | 2 771 163,51        |
| Należności krótkoterminowe                 | 875 688,00           | 893 099,74          |
| Inwestycje krótkoterminowe                 | 4 179 143,23         | 2 536 265,53        |
| Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe | 2 196 659,64         | 640 958,22          |
| <b>AKTYWA RAZEM</b>                        | <b>10 928 922,82</b> | <b>7 557 365,87</b> |

Suma aktywów na koniec roku 2021 wyniosła 10,95 mln zł i jej wartość w 37% stanowiły środki pieniężne w kasie i na rachunkach. Znaczącą wartość w strukturze aktywów stanowią również zapasy związane z wydatkami na produkcję gier własnych Klabater S.A.

| w zł  | 31.12.2021           | 31.12.2020          |
|---|----------------------|---------------------|
| <b>KAPITAŁ WŁASNY</b>                         | <b>8 069 913,40</b>  | <b>5 696 356,84</b> |
| <i>Kapitał podstawowy</i>                     | 787 000,00           | 687 000,00          |
| <i>Kapitał zapasowy</i>                       | 7 661 756,83         | 4 645 207,18        |
| <i>Zysk (strata) z lat ubiegłych</i>          | (173 872,64)         | 0,00                |
| <i>Zysk (strata) netto</i>                    | (204 970,79)         | 364 149,66          |
| <b>ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA</b> | <b>2 859 009,42</b>  | <b>1 861 009,03</b> |
| <i>Rezerwy na zobowiązania</i>                | 223 869,28           | 383 832,48          |
| <i>Zobowiązania krótkoterminowe</i>           | 717 040,86           | 674 245,08          |
| <i>Rozliczenia międzyokresowe</i>             | 1 918 099,28         | 802 931,47          |
| <b>PASYWA RAZEM</b>                           | <b>10 928 922,82</b> | <b>7 557 365,87</b> |

Po stronie pasywów bilansu Spółki na dzień 31 grudnia 2021 r. największą pozycją jest kapitał własny stanowiący 74% wartości pasywów. Zobowiązania krótkoterminowe stanowią 26% wartości pasywów Spółki.

Wartości wskaźników bieżącej płynności finansowej na koniec 2021 roku wyniosły odpowiednio:

$$\text{wskaźnik płynności bieżącej} = \frac{\text{aktywa obrotowe}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 3,61$$

$$\text{wskaźnik płynności natychmiastowej} = \frac{\text{środki pieniężne}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 1,46$$

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

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

$$\text{wskaźnik płynności natychmiastowej} = \frac{\text{środki pieniężne}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 1,36$$

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

Wartości wskaźników rentowności jakie Spółka osiągnęła w roku 2021 przedstawiają się następująco:

$$ROA = \frac{\text{zysk netto}}{\text{aktywa razem}} = -1,87\%$$

$$ROE = \frac{\text{zysk netto}}{\text{kapitał własny}} = -2,53\%$$



## Rachunek z przepływów pieniężnych

| w zł   | 01.01.2021<br>31.12.2021 | 01.01.2020<br>31.12.2020 |
|--|--------------------------|--------------------------|
| <b>DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA</b>                                    |                          |                          |
| <b>Zysk (Strata) netto</b>                                       | <b>(204 970,79)</b>      | <b>364 149,66</b>        |
| <b>Korekty razem:</b>  | <b>(880 184,31)</b>      | <b>(232 523,02)</b>      |
| Amortyzacja  | 96 602,55                | 38 256,70                |
| Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych                         | (1 961,97)               | (16 537,61)              |
| Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)                          | 0,00                     | (4 628,22)               |
| Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej                       | 0,00                     | 0,00                     |
| Zmiana stanu rezerw  | (159 963,20)             | 283 931,62               |
| Zmiana stanu zapasów   | (259 203,82)             | (1 685 646,45)           |
| Zmiana stanu należności  | 17 411,74                | 578 392,39               |
| Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych                        | 33 452,64                | 398 877,87               |
| Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych                          | (432 649,61)             | 174 830,68               |
| Inne korekty   | (173 872,64)             | 0,00                     |
| <b>A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej</b>   | <b>(1 085 155,10)</b>    | <b>131 626,64</b>        |
| <b>DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA</b>                                  |                          |                          |
| <b>Wpływy</b>  | <b>0,00</b>              | <b>4 996,30</b>          |
| <b>Wydatki</b>   | <b>35 672,30</b>         | <b>668 007,83</b>        |
| <b>B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej</b> | <b>(35 672,30)</b>       | <b>(663 011,53)</b>      |
| <b>DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA</b>                                     |                          |                          |
| <b>Wpływy</b>  | <b>2 761 743,13</b>      | <b>8 648,49</b>          |
| Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji)                   | 2 752 399,99             | 0,00                     |
| Kredyty i pożyczki   | 9 343,14                 | 8 648,49                 |
| <b>Wydatki</b>   | <b>0,00</b>              | <b>0,00</b>              |
| <b>C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej</b>    | <b>2 761 743,13</b>      | <b>8 648,49</b>          |
| <b>D. Przepływy pieniężne netto razem</b>                        | <b>1 640 915,73</b>      | <b>(522 736,40)</b>      |
| Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych       | 1 961,97                 | 16 537,61                |
| <b>E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:</b>     | <b>1 642 877,70</b>      | <b>(506 198,79)</b>      |
| F. Środki pieniężne na początek okresu                           | 2 536 265,53             | 3 042 464,32             |
| <b>G. Środki pieniężne na koniec okresu</b>                      | <b>4 177 181,26</b>      | <b>2 519 727,92</b>      |

Wartość środków pieniężnych na koniec roku 2021 wyniosła 4,2 mln zł i wzrosła w porównaniu do 31 grudnia roku 2020 o 1,657 tys. zł. Wzrost wartości środków pieniężnych na rachunkach firmy na dzień 31 grudnia 2021 związany jest zakończoną sukcesem emisją akcji.

## Czynniki ryzyka o charakterze finansowym

## Ryzyko związane z relatywnie gorszymi wynikami finansowymi

Spółka prowadzi działalność zarówno w segmencie wydawniczym jak i w segmencie produkcyjnym. Segment wydawniczy charakteryzuje relatywnie niższy koszt wprowadzenia gry do sprzedaży niż w przypadku wyprodukowania jej od podstaw. Rentowność danej gry i związana z tym możliwość pokrycia wydatków związanych z jej wydaniem lub w ramach procesu jej produkcji jest związana z sukcesem rynkowym danej gry. Sukces ten mierzony jest liczbą sprzedanych sztuk i uzyskiwanymi z tego tytułu przychodami ze sprzedaży.

Spółka, bazując na wiedzy o aktualnych trendach rynkowych oraz doświadczeniu Zarządu i pracowników Spółki, dokonuje oceny gustów konsumentów w celu odpowiedniego dopasowania katalogu wydawniczego, a także produkcji gier charakteryzującymi się wysokim potencjałem rynkowym.

Z uwagi na fakt, że poziom przychodów i zysków Spółki jest uzależniony od odbioru rynkowego kolejnych gier należy wziąć pod uwagę możliwość braku wystąpienia poprawy wyników finansowych lub nawet pogarszania się wyników finansowych Spółki w przyszłych okresach sprawozdawczych. Jest to ryzyko typowe dla spółek na podobnym etapie rozwoju co Klabater oraz dla spółek zajmujących się produkcją i dystrybucją gier, których wynik jest mocno uzależniony od odbioru przez konsumentów kolejnych produktów.

### **Ryzyko utraty płynności**

Spółka generuje przychody ze sprzedaży produktów zarówno w segmencie wydawniczym, segmencie produkcyjnym jak i segmencie portingowym. Według stanu na dzień 31 grudnia 2021 r. Spółka posiadała środki pieniężne w wysokości 4.179.143,23 zł, które zaspokajają bieżące potrzeby gotówkowe Spółki.

Spółka monitoruje realizację planów rocznych w tym planów dotyczących bieżącej płynności w cyklach miesięcznych z rozbiem na okresy tygodniowe. W ramach działalności operacyjnej w celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności nabywców prowadzony jest ciągły monitoring spływu należności. Spółka dysponuje rezerwowymi zasobami finansowymi w formie gotówki na koncie bankowym.

Niemniej należy podkreślić, iż z uwagi na charakter prowadzonej działalności, związanej z nią sezonowość osiąganych przychodów, opóźnienie realizacji zaplanowanych premier skutkuje przesunięciem wpływów ze sprzedaży oraz jednocześnie wymaga ponoszenia dodatkowych często nieprzewidzianych kosztów, które mogą spowodować utratę płynności finansowej przez Spółkę.

### **Ryzyko walutowe**

Działalność Spółki ma i będzie miała charakter eksportowy. Emitent w dominującym stopniu ponosi koszty działalności w walucie PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów osiąganych ze sprzedaży gier jest i będzie realizowana w walutach obcych, stąd kurs walut ma znaczący wpływ na poziom osiąganych przychodów przez Emitenta. Uwaga ta dotyczy szczególnie kursu wymiany PLN w stosunku do USD i EUR, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów Spółki. Aprecjacja PLN w stosunku do USD i EUR może negatywnie wpłynąć na generowane przychody ze sprzedaży, co przy kosztach prowadzenia działalności, ponoszonych w większości w PLN, może również negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Klabater. Z tego powodu wyniki Spółki będą wystawione na wahania kursowe.

W ramach prowadzonej działalności wydawniczej, Spółka zobowiązana jest do uiszczania na rzecz licencjodawców określonych umowami opłat licencyjnych (tantiem) stanowiących najczęściej określony procent przychodów netto uzyskiwanych przez Spółkę z tytułu

prowadzonej dystrybucji gier wideo. Umowy licencyjne mogą zawierać również zapisy określające tzw. minimalną gwarancję, czyli minimalną wartość sumy opłat licencyjnych, jakie Spółka zobowiązana jest zapłacić licencjodawcy. Powyższe opłaty regulowane są w walutach obcych, w szczególności w USD i EUR, zatem w ich przypadku Spółka stosuje tzw. hedging naturalny, ponieważ zarówno przychody, jak i odpowiadające im koszty, ponoszone są w analogicznych walutach obcych.

Walutą bazową oraz sprawozdawczą pozostanie polski złoty. Spółka zamierza zredukować ryzyko kursowe poprzez stosowanie hedgingu naturalnego dostosowanego do planu przepływów finansowych. Ponadto, Spółka częściowo korzysta z instrumentów pochodnych (kontrakty terminowe i opcje walutowe), w celu zabezpieczenia krótkoterminowych wahań kursowych. W razie potrzeby Emitent rozważy także stosowanie kontraktów terminowych do zabezpieczenia wartości odroczonej płatności znaczących kwot. Cały czas jednak będzie wystawiony na ryzyko długotrwałej erozji kursu wymiany ww. głównych walut do złotego.

### **Zatrudnienie w okresie 01.01.2021 do 31.12.2021**

W okresie 01 stycznia 2021 – 31 grudnia 2021 roku przeciętne zatrudnienie w Spółce Klabater S.A. wyniosło 7,6 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty.

## Działalność operacyjna Spółki

### Działalność produkcyjna

Rok 2021 to kolejny ważny rok z perspektywy rozwoju kompetencji studia i marek własnych Klabatera: **Crossroads Inn, Heliborn, The Amazing American Circus i Moonshine Inc.**

Crossroads Inn w 2021 został wprowadzony do sprzedaży na platformie Xbox. Trwają wciąż prace nad przygotowaniem gry w wersji na platformę Nintendo Switch.

Heliborn w 2020 roku został przeniesiony na aktualną wersję platformy Unity, co umożliwiło wydanie gry na platformy konsolowe Xbox oraz Playstation.

The Amazing American Circus zadebiutował we wrześniu 2021 na wszystkich platformach sprzętowych jednocześnie.

Wewnętrzne studio Klabatera zakończyło rok przygotowaniem do wydania dema Moonshine Inc, które zostało upublicznione podczas **Steam Next Fest: February 2022 Edition**.

#### Crossroads Inn

Crossroads Inn to wiodący produkt i marka własna Klabatera. **Na dzień 31 grudnia 2021 roku łączny zysk na sprzedaży produktów z tej linii (gra, przepustka sezonowa oraz dodatki) przekroczył 3 mln zł, a sama gra trafiła do blisko 100 tys. nabywców na platformie PC i Xbox.**

|   | 2019             | 2020             | 2021           | SUMA             |
|---|------------------|------------------|----------------|------------------|
| <i>Crossroads Inn: Xbox [szt]</i>                       | 0                | 0                | 4.433          | 4.433            |
| <i>Crossroads Inn: PC [szt]</i>                         | 38.895           | 33.334           | 22.202         | 94.521           |
| <i>Crossroads Inn - Season Pass: PC [szt]</i>           | 7.836            | 8.217            | 5.299          | 21.352           |
| <i>Crossroads Inn - Add On's: PC [szt]</i>              | 3.781            | 13.827           | 0              | 17.608           |
| <i>Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]</i> | 124.512          | 121.176          | 105.105        | -                |
| Przychody ze sprzedaży                                  | 2.085.649        | 1.539.000        | 917.904        | 4.542.553        |
| Koszty sprzedaży  | 135.578          | 67.019           | 74.270         | 276.867          |
| Koszt wytw. sprzedanych prod.                           | 655.895          | 328.673          | 231.401        | 1.215.969        |
| <b>ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY</b>                         | <b>1.294.176</b> | <b>1.143.308</b> | <b>612.233</b> | <b>3.049.716</b> |
| Rentowność sprzedaży                                    | 62%              | 74%              | 67%            | 67%              |
| Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach               | 368.749          | 143.796          | -130.744       | 381.770          |

W 2021 gra Crossroads Inn była stale aktualizowana poprzez regularne wydawanie łatek oraz fixów. W ramach drugiego sezonu (Season Pass 2) udostępniono graczom 2 dodatki inspirowane innymi grami z portfolio Spółki, DLC – The Circus oraz DLC- Booze & Liqueur. Zespół deweloperski zdiagnozował też istotne problemy techniczne występujące w aplikacji i dokonał daleko idących modyfikacji kodu gry w celu poprawy stabilności oraz redukcji pojawiających się zgłaszanych przez społeczność błędów. Równolegle do prac nad bazową aplikacją PC, trwają prace nad adaptacją gry na platformę Nintendo Switch. Na dzień sporządzenia tego raportu zaawansowanie prac określić można na 75%. Spółka przyjęła też



przedstawioną poniżej mapę drogową dla wydawania nowych treści do gry aktualną na rok 2022.

Linia produktów Crossroads Inn jest dalej intensywnie rozwijana przez Spółkę, trwają prace nad uruchomieniem kampanii crowdfundingowa gry Crossroads Inn w wersji planszowej na platformie Kickstarter. W Q4 2021 roku rozpoczęły się również prace nad kolejną odsłoną gry wideo pod tytułem Crossroads Inn 2.



### Heliborn

Gra Heliborn miała swoją premierę na platformie PC w 2017 roku oraz na platformach PlayStation i Xbox w 2021. Do dnia publikacji sprawozdania **Klabater** (najpierw jako wydawca później jako właściciel IP) **sprzedał ponad 132 tys. sztuk tej gry.**

W roku 2021 Spółka zakończyła proces dostosowania gry do nowej wersji silnika Unity i przygotowała jej port na platformy PlayStation oraz Xbox tworząc z marki Heliborne, drugi obok marki Crossroads Inn filar spółki.



Rok 2021 dla marki Heliborn stał pod znakiem koncentracji na promocji nowych wersji konsolowych i wsparciu już wprowadzonych na rynek produktów na platformie PC.

Rentowność sprzedaży w latach 2020-2021 wzrosła o 25%, a **zysk ze sprzedaży w roku 2021 jest wyższy o 257% od osiągniętego w roku 2020.** Spółka zrealizowała wyżej wskazany wzrost dzięki premierze gry w wersjach na konsole PlayStation oraz Xbox. Uruchomienie sprzedaży gry na platformach konsolowych znacznie przyspieszyło tempo zwrotu z inwestycji w zakup IP gry.

Aktualnie Zarząd Spółki pracuje nad planami produkcji kolejnej części gry i prowadzi analizę możliwych wariantów przebiegu projektu pozwalających na jak najszybsze przystąpienie do prac deweloperskich.

|  | 2019           | 2020           | 2021           | SUMA             |
|--|----------------|----------------|----------------|------------------|
| Heliborne: PC [szt]                              | 13.617         | 11.577         | 7.943          | 33.137           |
| Heliborne: Xbox [szt]                            | 0              | 0              | 9.115          | 9.115            |
| Heliborne: Playstation [szt]                     | 0              | 0              | 2.745          | 2.745            |
| 'Heliborne - Add On's PC [szt]                   | 23.815         | 10.609         | 0              | 34.424           |
| Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt] | 99.191         | 94.596         | 86.531         | -                |
| Przychody ze sprzedaży                           | 514.680        | 356.893        | 1.175.573      | 2.047.147        |
| Koszty sprzedaży                                 | 374            | 64.107         | 140.930        | 205.410          |
| Koszt wytw. sprzedanych prod.                    | 328.956        | 91.785         | 316.962        | 737.432          |
| <b>ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY</b>                  | <b>185.351</b> | <b>201.001</b> | <b>717.952</b> | <b>1.104.304</b> |
| Rentowność sprzedaży                             | 36%            | 56%            | 61%            | 54%              |
| Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach        | 17.532         | 258.051        | -140.510       | 135.073          |
| Koszt zakupu IP ujęty w aktywach trwałych        | -              | 579.885        | -58.971        | 520.914          |

### The Amazing American Circus

The Amazing American Circus to wspólna produkcja Spółki i studia Juggler Games której premiera miała miejsce jednocześnie na wszystkich platformach sprzętowych 16 września 2021 roku.

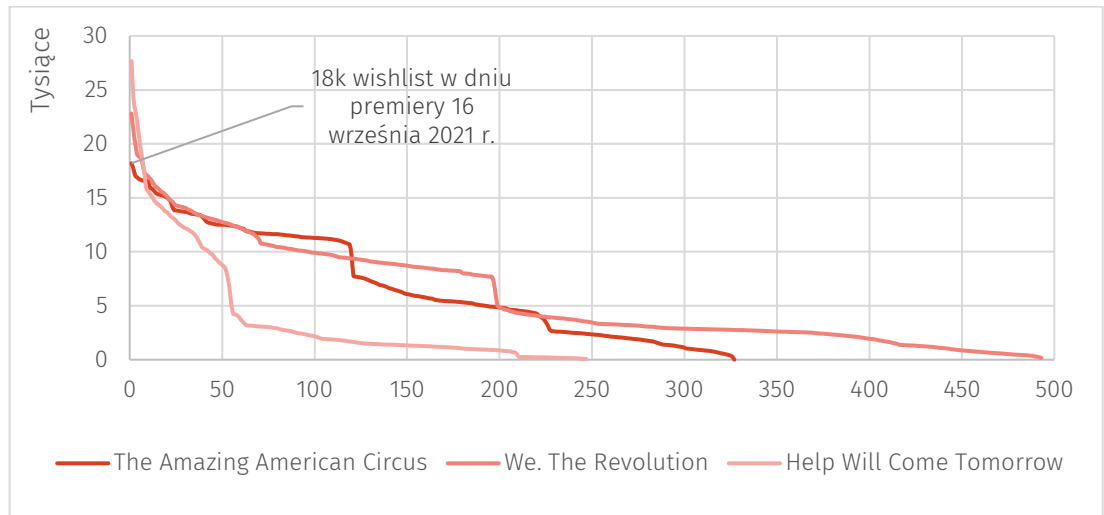
Na dzień 31 grudnia 2021 roku Spółka zrealizowała na tym tytule następujące wyniki:

|  | 2021            |
|--|-----------------|
| TAAC PC [szt]                                    | 14.915          |
| TAAC: Xbox [szt]                                 | 508             |
| TAAC: PlayStation [szt]                          | 504             |
| TAAC: Nintendo Switch [szt]                      | 781             |
| Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt] | 19.055          |
| Przychody ze sprzedaży                           | 274.796         |
| Koszty sprzedaży                                 | 301.101         |
| Koszt wytw. sprzedanych prod.                    | 192.295         |
| <b>ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY</b>                  | <b>-218.600</b> |
| Rentowność sprzedaży                             | -80%            |
| Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach        | 1.259.967       |

Prace nad grą trwały 2 lata, a gra została zapowiedziana publicznie w 2020 roku. W lutym zostało udostępnione demo gry, w kwietniu 2021 gra została udostępniona w wersji beta zamkniętej grupie testerów, w maju 2021 Spółka rozpoczęła otwarte Beta testy z wykorzystaniem technologii PlayTest na platformie STEAM.

The Amazing American Circus w wersji PC został wydany w sześciu wersjach językowych (języki; polski, angielski, rosyjski, niemiecki, chiński i francuski) oraz w jednej pełnej wersji dubbingowanej (angielski).

Kampania marketingowa trwała 12 miesięcy i w całości była realizowana przez wewnętrzny zespół wydawniczy Spółki. Działania zainicjowało uruchomienie strony gry w serwisie STEAM oraz opublikowanie pierwszego zwiastuna premierowego. W okresie od października 2020 do dnia premiery 16 września 2021, w wyniku prowadzonych działań promocyjnych i informacyjnych gra zgromadziła na moment premiery około 18 000 wishlist w serwisie STEAM.



Przez większość okresu kampanii tempo przyrostu wishlist przebiegało zgodnie z oczekiwaniami Spółki i było porównywalne do historycznych wyników innych gier z portfolio Klabater jakie stanowiły punkt odniesienia dla tej kampanii.

Niemniej w ostatnich dniach przed premierą tempo przyrostu wishlist, pomimo szczytu kampanii marketingowej, zaczęło w znaczący sposób odbiegać od historycznych wyników i nie osiągnęło charakterystycznej dla tej fazy dynamiki.

Gra spotkała się z mieszanym odbiorem wśród recenzentów z mediów wzbudzając skrajne emocje. Tematyka dziewiętnastowiecznego wędrownego Cyrku przedstawiona na tle amerykańskiej historii, pomimo swojej barwności i różnorodności, okazała się być trudną i wzbudzającą kontrowersje społeczne. Dramatyczne wydarzenia polityczne w USA w okresie 2020 roku i 2021 roku obejmujące takie wydarzenia jak wybory prezydenckie, Black Lives Matters, czy kryzys związany pandemią dodatkowo utrudniły Spółce prowadzenie promocji i kampanii informacyjnej gry. Wydarzenia te uwypukliły wiele kontekstów kulturowych, których Spółka nie wzięta pod uwagę podczas produkcji, lub nie była świadoma ich znaczącego negatywnego wpływu na odbiór tytułu. Tematy rdzennej ludności amerykańskiej, roli cyrku i przedsiębiorców cyrkowych w procesie wykorzystywania ludzi niepełnosprawnych, czy tematyka związana z traktowaniem zwierząt cyrkowych, choć nie obecne w grze obciążały jej wizerunek i przełożyły się na utrudnione kontakty z mediami i influencerami w czasie premiery gry.

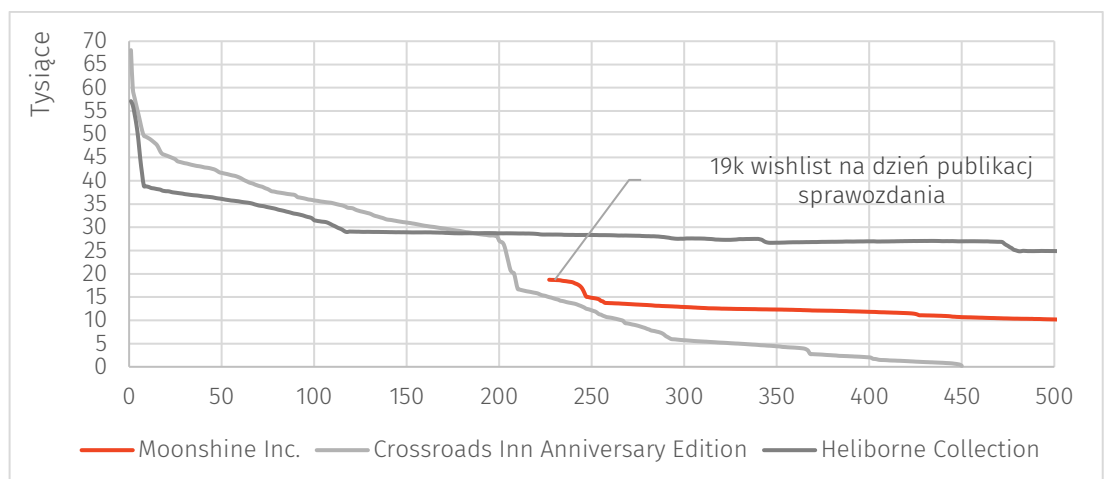
W celu minimalizacji strat i maksymalizacji zwrotu z zainwestowanych środków finansowych Spółka prowadzi dalsze działania promocyjne wokół tytułu oraz aktywnie poszukuje partnera do wykonania adaptacji gry na platformy mobilne.

**Moonshine Inc.**

Rok 2021 to rok intensywnych prac deweloperskich związanych z grą Moonshine Inc., której premiera została zapowiedziana przez Spółkę na trzeci kwartał 2022 roku. Na dzień publikacji sprawozdania plan marketingowy Spółki dla tego tytułu zakłada m.in. następujące działania w roku 2022:

- Prezentację dema gry oraz materiałów promocyjnych podczas STEAM February DEMO Festival.
- Prezentację gry w wersji BETA podczas imprezy targowej PAX EAST w Bostonie w USA w kwietniu 2022.
- Press Tour przy okazji udziału w targach PAX EAST z amerykańskimi mediami
- Uruchomienie OPEN BETA w Maju 2022
- Udział w targach Gamescom 2022
- Udział w targach PAX WEST w Seattle w 2022
- Nawiązanie współpracy z partnerami promocyjnymi (ambasodarmami marki) na kluczowych terytoriach USA, Chiny, Niemcy.
- Rozpoczęcie kampanii pre-order w kluczowych serwisach PC i konsolowych.

Dobrymi punktami odniesienia dla kampanii marketingowej Moonshine Inc. prowadzonej przez zespół Klabatera są gry Crossroads Inn oraz Heliborn oraz doświadczenia zdobyte podczas kampanii dla The Amazing American Circus a na dzień publikacji niniejszego raportu gra zebrała w serwisie STEAM ok. 19 000 wishlist.

**Działalność wydawnicza i porting**

W 2021 Spółka wprowadziła do sprzedaży 5 nowych tytułów premierowych w modelu wydawniczym lub portingowym. Poniżej lista tytułów wraz z prezentacją wyników.

|                        | EFFIE   | PACIFIC <sup>1</sup> | BLITZKRIEG <sup>2</sup> | MAY'S <sup>3</sup> | COTC <sup>4</sup> |
|------------------------|---------|----------------------|-------------------------|--------------------|-------------------|
| PC [szt]               | -       | -                    | -                       | -                  | 101               |
| Xbox [szt]             | 745     | -                    | -                       | 268                | 104               |
| Playstation [szt]      | -       | 1.083                | 1.635                   | 292                | 142               |
| Nintendo Switch [szt]  | 1.111   | -                    | -                       | 1.067              | 308               |
| Przychody ze sprzedaży | 109.794 | 106.483              | 128.734                 | 107.828            | 28.547            |
| Koszty sprzedaży       | 21.061  | 1.750                | 1.750                   | 0                  | 17.881            |



|                                 |               |               |               |               |               |
|---------------------------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| Koszt wytw. sprzedanych prod.   | 55.383        | 82.491        | 81.955        | 56.527        | 15.860        |
| <b>ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY</b> | <b>33.350</b> | <b>22.243</b> | <b>45.029</b> | <b>51.302</b> | <b>-5.194</b> |
| Rentowność sprzedaży            | 30%           | 21%           | 35%           | 48%           | -18%          |
| Koszty wyt. w zapasach          | 13.011        | -             | 11.841        | 51.302        | 8.275         |

<sup>1</sup> Strategic Mind Pacific  
<sup>2</sup> Strategic Mind Blitzkrieg  
<sup>3</sup> May's Mysteries: The Secret of Dragonville  
<sup>4</sup> Castle on The Coast



19 lutego 2021 roku premierę miała gra gry Effie na konsole Xbox One i Xbox Series X|S. Effie to czarująca gra przygodowa inspirowana klasycznymi tytułami takimi jak Rayman 3, MediEvil, Crash Bandicoot, Ratchet & Clank czy saga Jak & Daxter.

Gra została stworzona przez zespół deweloperów z Inverge Studio z Hiszpanii, w ramach lokalnego programu wspierania twórców gier PlayStation Talents Games Camp. Tytuł wydano po raz pierwszy 4 czerwca 2019 jako oferta ekskluzywna na platformie PlayStation 4, pół roku później doczekała się wersji PC dostępnej w serwisie Steam. W ramach współpracy wydawniczej, Klabater podjął się przygotowania adaptacji na konsole Xbox oraz Nintendo Switch.



5 sierpnia 2021 do sprzedaży na platformie PlayStation trafiły adaptacje gier autorstwa Starni Games z Ukrainy- Strategic Mind: Blitzkrieg oraz Strategic Mind: The Pacific. Seria Strategic Mind to złożona turowa gra strategiczna, o jakie trudno na platformach Sony. Klabater dołożył starań, by edycja konsolowa wiernie odwzorowywała pecetowy oryginał. Szczególnie skupiliśmy się na opracowaniu atrakcyjnego i odpowiadającego przyzwyczajeniom konsolowych graczy sterowania.

Premiera obydwu gier to nie lada gratka dla fanów strategii wojennych. Strategic Mind: Blitzkrieg to strategia turowa z okresu II WŚ. Wprowadza nowości do starego, dobrego gatunku gier wojennych oraz oferuje wielką skalę działania, na wielu frontach z użyciem setek jednostek. W Blitzkrieg gracz będzie przewodzić niemiecką armię ku ostatecznemu zwycięstwu, pokonując niewyobrażalne przeszkody i odnosząc końcowe, słodko-gorzkie zwycięstwo w Europie. Blitzkrieg to dynamiczna kampania, wojska pancerne wykorzystane na dużą skalę i zmagania na rozległych frontach zachodniej i południowej Europy. Strategic Mind: The Pacific przedstawia wojnę pomiędzy USA i Cesarstwem Japonii, toczoną na Oceanie Spokojnym w latach 1941-45, z historyczną dokładnością i dbałością o szczegóły odwzorowano starcia flot i armii lotniczych na tym wymagającym teatrze wojny. Klabater planuje rozwijać współpracę ze studiem Starni, w opracowaniu są porty gier Blitzkrieg oraz Pacific na platformę Xbox, a obie firmy planują już kolejne wspólne przedsięwzięcia.



W dniu 26 sierpnia 2021 r. trafiła do sprzedaży adaptacja gry *May's Mysteries: The Secret of Dragonville* na konsole Nintendo Switch. **May's Mysteries: The Secret of Dragonville** to chwalona przez recenzentów gra inspirowana kultową serią Professor Layton. Tytuł oferuje graczom niezapomnianą przygodę zawierającą cztery pięknie narysowane krainy, 80 zróżnicowanych lokacji, 50 postaci i ponad 270 zagadek do rozwiązania!



**May's Mysteries: The Secret of Dragonville** ma już na swoim koncie bardzo udany debiut na konsoli Nintendo DS (2011) oraz komputerach PC, a teraz czas na Nintendo Switch. W grze wcielimy się w postać May, inteligentnej i charyzmatycznej dziewczynki, która wyrusza na poszukiwanie swojego zaginionego brata. Przemierzając fantastyczne lokacje, gracze stawiają



czoła zagadkom logicznym, pomysłowym wyzwaniom rytmicznym oraz elementom rozgrywki znanym z gier przygodowych oraz produkcji typu hidden object.

Blisko miesiąc później, 23 września 2021 r. trafiła do sprzedaży adaptacja gry **May's Mysteries: The Secret of Dragonville** na konsolach PlayStation oraz Xbox.



W dniu 2 grudnia 2021 roku trafiła do sprzedaży gra Castle on the Coast, to gra z gatunku collect-a-thon oparta na mechanice zbierania przedmiotów, której główny bohater – sympatyczna żyrafa o imieniu George, eksploruje magiczny Zamek na Wybrzeżu próbując zażegnać konflikt pomiędzy dwoma potężnymi czarodziejami. W zwiedzaniu świata pomaga niesamowita zwinność bohatera oraz umiejętność parkouru. W trybie kooperacji można także skorzystać z pomocy latającej wiewiórki o imieniu Swirlz (w tę rolę wcielić się mogą z powodzeniem rodzice!). George nie jest zwykłą żyrafą. Jest oficjalną maskotką jednego z największych dziecięcych szpitali w USA (kalifornijskiego Valley Children's Hospital), na co dzień pomaga dzieciom szybciej wrócić do zdrowia. Uprzednio, wizerunek George'a został wykorzystany w serii ilustrowanych książek. Teraz, dzięki współpracy Valley Children's z deweloperem Big Heart Production George debiutuje także w grze video.

W 2021 nie udało się zrealizować części założeń dla działalności wydawniczej i portingowej. Wśród czynników mających wpływ na niższe niż zakładane przychody zarząd Spółki wskazuje:

- a. Ze względów technicznych Spółka musiała zrezygnować z wydania gier Starni Games: Blitzkrieg i The Pacific na platformie Nintendo Switch. Obie gry zostały wyprodukowane z użyciem silnika Unreal, a ich port na platformę Nintendo okazał się na etapie studium wykonalności nieopłacalny.
- b. Ze względów na wysoki poziom skomplikowania procesu adaptacji Spółce nie udało się w założonym terminie wydać gier Starni na platformie Xbox i w 2021 roku obie gry zostały wydane na platformie PlayStation, a wydanie na platformie Xbox planowane jest na rok 2022.
- c. Ciągłe zaangażowanie części zespołu wydawniczego oraz portingowego w pracę naprawczą nad tytułami Crossroads Inn oraz Heliborn uniemożliwiło osiągnięcie zakładanej liczby gier do wydania w roku 2021, a to skutkowało obniżoną wartością przychodów z działalności wydawniczej.
- d. W związku z dużym i ciągle rosnącym ryzykiem w ocenie i prognozowaniu potencjału komercyjnego wydawanych gier Zarząd wdrożył nowe kryteria i założenia

ewaluacyjne, których celem jest dokładniejsze badanie pozyskiwanych do wydania i portingu gier, jednym z nowych kluczowych założeń jest koncentracja na współpracy ze sprawdzonymi i rzetelnymi partnerami.

### **Czynniki ryzyka w działalności operacyjnej Spółki**

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

Spółka jest narażona na ryzyka charakterystyczne dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce, a także inne, specyficzne ryzyka dla branży w której działa.

#### **Ryzyko związane z realizacją strategii rozwoju**

Strategia Rozwoju Klabater SA zakłada osiągnięcie i utrzymanie pozycji niezależnego wydawcy w regionie Europy Środkowo-Wschodniej. Spółka za cel strategiczny postawiła sobie wyszukiwanie mocnych narracyjnie gier niezależnych z gatunku gier fabularnych oraz symulacji i ekonomii oraz ich wydawanie na rynku globalnym z wykorzystaniem platform cyfrowej dystrybucji oraz na produkcję gier własnych. W celu realizacji strategii przewidywana jest m.in. aktywna akwizycja projektów, rozszerzenie katalogu wydawniczego oraz wzmocnienie współpracy ze strategicznymi partnerami. Zakładany jest również rozwój działalności w zakresie produkcji gier komputerowych w oparciu o własne oraz zakupione IP (prawa autorskie). Wynik realizacji strategii jest uzależniony m.in. od odpowiedniego doboru tytułów do portfolio wydawniczego i produkcyjnego, umiejętności rozpoznawania trendów rynkowych oraz gustów i upodobań graczy, prowadzenia efektywnych kampanii marketingowych i dystrybucyjnych, a tym samym od doświadczenia i pracy zespołu Emitenta.

Spółka działa na rynku, który jest w dużym stopniu obciążony ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności. Z uwagi jednak na zdarzenia niezależne od Spółki, szczególnie natury prawnej, ekonomicznej czy społecznej, Spółka może mieć trudności ze zrealizowaniem celów i wypełnianiem swojej strategii rozwoju, bądź w ogóle jej nie zrealizować. Nie można wykluczyć, że na skutek zmian w otoczeniu zewnętrznym Spółka będzie musiała dostosować lub zmienić swoje cele i swoją strategię rozwoju.

#### **Ryzyko związane z konkurencją w branży gier**

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier zwykle unikają bezpośredniego konkurowania, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe, jednakże Spółka rozpoznaje ryzyko szybkiej punktowej koncentracji polegającej na hipotetycznym przejęciu jednego lub kilku studiów deweloperskich przez znaczącego producenta i szybkim uruchomieniu produkcji gry podobnej do planowanej przez Spółkę w celu wydania jej wcześniej, przy znacznie większym budżecie. Potencjalnie mogłoby to ograniczyć popyt na produkt Spółki.



Klabater prowadzi działalność w otoczeniu silnie konkurencyjnym i podlega presji ze strony:

- dostawców, którymi są utalentowani twórcy gier: programiści, graficy, designerzy itd., otrzymujący regularnie ciekawe oferty pracy od konkurencyjnych studiów w kraju i za granicą,
- odbiorców, rozumianych jako klienci końcowi, którzy poza okresem premierowym mają tendencję do kupowania gier głównie podczas wyprzedaży,
- nowych podmiotów, jako że cały czas pojawiają się nowi producenci gier, wspierani zarówno przez fundusze VC jak i korzystające z rozmaitych dotacji,
- substytutów, którymi w pierwszym kręgu są inne gry, gry na inne platformy, a w kolejnych kręgach produkty z innych gałęzi rozrywki.

Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, 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 oceną potencjału komercyjnego i nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Zarówno działalność wydawnicza jak i produkcyjna Klabatera związana jest niepewnością co do jakości oraz potencjalnego zainteresowania ze strony graczy. Istnieje ryzyko, że wydawane i produkowane gry ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniesie sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub osiągnięcie ponadprzeciętnych zysków z jej sprzedaży.

Pomimo posiadanego przez Spółkę doświadczenia i umiejętności w przeprowadzonych już projektach istnieje ryzyko nieosiągnięcia sukcesu przez poszczególne tytuły, co może mieć negatywny wpływ na realizację strategii i wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Emitenta.

#### **Ryzyko związane z uzależnieniem dystrybucji produktów własnych oraz wydawanych przez Klabatera od kilku zamkniętych platform**

Przyjęty model biznesowy zakłada, że gry wydawane i produkowane przez Klabatera będą dystrybuowane głównie w formie cyfrowej. Zaangażowanie wydawcy oraz cyfrowa sprzedaż gier umożliwi uzyskanie szybszego zwrotu poniesionych nakładów na produkcję.

Dystrybucja wydawanych i produkowanych przez Spółkę gier będzie opierała się w głównej mierze na zamkniętych platformach gier. Niemniej wysoka koncentracja wśród zamkniętych

platform dystrybucyjnych może skutkować pogorszeniem warunków handlowych wobec aktualnie obserwowanych, co oznaczałoby zwiększenie kosztów dystrybucji jako wydawca, jak również w przypadku wydawanych gier własnych przełożyłoby się na niższy poziom przychodów ze sprzedaży gry należnych Emitentowi.

Klabater, w ramach prowadzonej działalności, rozszerza grupę docelową dla produkowanych gier poprzez portowanie tytułów na konsole Sony PlayStation, Microsoft Xbox oraz Nintendo Switch w dedykowanych kanałach dystrybucji cyfrowych - PlayStation Store, Microsoft Live i eShop. Należy podkreślić, że każda z powyżej opisanych platform sprzedażowych ma teoretycznie prawo odmówić dystrybucji dowolnie wskazanych gier bez uzasadnienia. Zaistnienie takiej okoliczności w wypadku dystrybucji produktów Emitenta, może znacząco zmniejszyć wysokość sprzedaży produktów, a przez to obniżyć wyniki finansowe Spółki.

W praktyce najczęstszymi powodami odmowy dystrybucji bywa łamanie praw autorskich, kontrowersyjna zawartość, czy też rażąco niska jakość produktu. W opinii Zarządu ryzyko wystąpienia dowolnego z tych czynników jest znikome, niemniej Zarząd wyraża przekonanie, że dostarczy produkty o bardzo wysokiej jakości, a niezależnie będzie dbać o zgodność treści i formy gry z przepisami, zwyczajami i regulaminem każdej platformy.

#### **Ryzyko związane ze zmianą modelu dystrybuowania i sprzedaży gier**

Spółka kieruje ofertę gier komputerowych do odbiorców na całym świecie. Gry komputerowe sprzedawane są coraz częściej za pośrednictwem elektronicznych kanałów dystrybucji, równocześnie wielu klientów nadal preferuje wizytę w sklepie i posiadanie pudełkowej kopii gry. W pierwszym przypadku producenci konsol do gry narzucają sprzedaż za pośrednictwem konkretnego autoryzowanego cyfrowego dystrybutora (np. PlayStation Network dla gier dedykowanych na PlayStation czy Xbox Live dla gier na konsole firmy Microsoft). Z kolei w drugiej opcji niezbędne są dodatkowe nakłady na wydanie i magazynowanie fizycznych nośników gry.

Trudno przewidzieć jaką dokładnie formę przyjmą nowe modele sprzedaży, kiedy zdobędą istotny udział w rynku i jaką rolę będą odgrywały wobec obecnie znanych modeli i kanałów sprzedaży, oraz z jakimi warunkami dla producentów gier będą się wiązały i jakich dodatkowych nakładów finansowych będą wymagać aby dostosować produkty do takich modeli w momencie wydania gry Spółki. Nie można wykluczyć ryzyka, iż kanał dystrybucji, wybrany przez wydawcę dla danej gry Spółkę, okaże się mniej skuteczny niż planowano, lub też jego użytkowanie będzie się wiązało z wyższymi kosztami lub wyższymi nakładami na promocję, niż początkowo zakładane.

W każdym z opisanych wariantów jest ryzyko, że zmniejszy się strumień gotówki kierowanej do Klabatera jako wydawcy tytułów w ramach umów wydawniczych jak i produkcji własnych. Z biegiem czasu mogą się też pojawić kolejne potencjalnie niekorzystne trendy. Spółka nie jest w stanie oszacować ani prawdopodobieństwa ich wystąpienia, ani ewentualnego przełożenia na wyniki.

#### **Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier i nieukończonymi projektami**

Specyfiką tworzenia gier jest iteracyjny proces produkcji, w ramach którego plany produkcyjne obejmujące okres do wydania gry są aktualizowane po zakończeniu każdego z kilkumiesięcznych etapów. Korekty planów mają na celu maksymalizację jakości produktu, oraz jak najlepsze dopasowanie do oczekiwań wybranych grup docelowych, które biorą udział w badaniach fokusowych równoległe z produkcją. Istnieje ryzyko, że zmiany które Spółka uzna za niezbędne do osiągnięcia celów, będą przekraczać budżet poza zaplanowane rezerwy oraz przekraczać czas założonej produkcji. Ewentualne niedotrzymanie założonego harmonogramu przez Spółkę na danym etapie produkcji może skutkować opóźnieniem w ukończeniu całej gry, a w konsekwencji jej premiery co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

W ocenie Spółki przytoczone ryzyko nie jest wysokie, ponieważ kadra zarządzająca odpowiedzialna za proces produkcji pierwszej gry Spółki posiada doświadczenie przy planowaniu produkcji gier. Wiedza i zdobyte umiejętności znacząco obniżają ryzyko wystąpienia drastycznych opóźnień.

#### **Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników**

Sukces Spółki jest w bardzo dużym stopniu zależny od wiedzy, doświadczenia i stopnia zmotywowania posiadanego zespołu. Spółka pozyskała do współpracy grupę twórców gier z wieloletnim doświadczeniem i sporymi osiągnięciami. Ich umiejętności i wiedza pokrywają kluczowe obszary niezbędne do realizacji planów Spółki: wiedza technologiczna, umiejętności w projektowaniu mechanik, opracowanie warstwy fabularnej, reżyserowanie scen i animacji postaci, tworzenie modeli trójwymiarowych otoczenia i obiektów, projektowanie wizualne, zarządzanie produkcją. Spółka nie wyklucza możliwości dobrowolnego odejścia obecnych współpracowników, bądź w uzasadnionych przypadkach zakończenia współpracy z inicjatywy Spółki. Ze względu na specyfikę branży gier, którą charakteryzuje niedobór wysokiej jakości specjalistów, znalezienie innych współpracowników może być czasochłonne. Utrata któregośkolwiek z kluczowych pracowników może wiązać się z opóźnieniami w produkcji, pogorszeniem się jakości gry lub zwiększeniem kosztów produkcyjnych oraz w konsekwencji może mieć wpływ na przesunięcie planowanej premiery gry.

#### **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 związane z konfliktem wojennym**

W dniu 24 lutego 2022 roku wybuchła wojna w Ukrainie, która została zaatakowana przez Rosję. Spółka posiada aktywne kontrakty wydawczynie z partnerami zarówno z Rosji (gra Skyhill 1 oraz Skyhill 2) jak i Ukrainy (gry Strategic Mind Blitzkrieg oraz Strategic Mind Pacific). Gry Skyhill 1, Strategic Mind Blitzkrieg oraz Strategic Mind Pacific zostały już wydane lub proces ich adaptacji na platformy konsolowe (Strategic Mind Blitzkrieg oraz Strategic Mind Pacific) w całości odbywa się bez zaangażowania dostawców licencji. Niemniej gra SkyHill 2 do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie została przekazana przez dewelopera w wersji umożliwiającej jej wydanie na platformach konsolowych. Zaistniała sytuacja geopolityczna w ocenie Zarządu Spółki powoduje niepewność dotyczącą zakończenia projektu SkyHill 2 sukcesem i niewywiązania się przez dewelopera ze swoich zobowiązań umownych. Kwoty dotyczące SkyHill 2 na koniec okresu sprawozdawczego to: 60 493,88 zł (produkcja w toku) i 126 749,51 zł (rozliczenia międzyokresowe kosztów).

**Kluczowe niefinansowe wskaźniki efektywności związane z działalnością jednostki oraz informacje dotyczące zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego**

Zdaniem Zarządu brak jest istotnych niefinansowych wskaźników efektywności związanych z działalnością jednostki oraz informacji dotyczących zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego.

Wszystkie istotne ryzyka zarówno finansowe jak i niefinansowe zostały opisane w Sprawozdaniu z działalności Zarządu.

**Ważniejsze osiągnięcia Spółki w dziedzinie badań i rozwoju**

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

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

W 2021 w październiku Klabater SA dołączył do organizowanego przez Krakowski Park Technologiczny wspólnie z PARP Inkubatora technologicznego Digital Dragons Poland Prize.

Akcelerator KPT to program wsparcia dla zagranicznych startupów, które chcą rozwinąć działalność w Polsce. Program zapewnia finansowanie założenia spółki w Polsce oraz rozwoju produktu, a także pomaga w nawiązaniu współpracy z polskimi partnerami.

Jako jeden z zaangażowanych w inkubację podmiotów Klabater będzie pełnił rolę jurora opiniującego zgłaszane do inkubatora projekty game dzieląc się z twórcami gier niezależnych z całego świata wiedzą i doświadczeniem. Efektem współpracy ze studiami w ramach inkubacji mogą być nowe potencjalne projekty wydawnicze i marketingowe oraz budowa rozpoznawalności Spółki jako eksperta w produkcji i wydawaniu gier niezależnych.

Więcej informacji o projekcie można znaleźć pod adresem: <https://www.kpt.krakow.pl/startupy/poland-prize-powered-by-kpt/>



## Perspektywa rozwoju Spółki

### Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Spółka w czwartym kwartale roku 2021 zakończyła z sukcesem publiczną emisję akcji i pozyskała kapitał zapewniający finansowanie działalności i realizację strategii w najbliższych latach.

Spółka znajduje się w dobrej sytuacji finansowej, a przyszła jej sytuacja uzależniona jest od powodzenia nowych projektów wydawniczych i deweloperskich, nad którymi Spółka pracuje.

Na koniec roku 2021 Spółka dysponowała środkami płynnymi o wartości przekraczającej 4,1 mln zł, oraz oczekiwała spłaty należności krótkoterminowych.

W ocenie Zarządu obecny poziom środków pieniężnych oraz zaangażowania kapitałów własnych w finansowanie działalności pozwala na stabilne funkcjonowanie oraz realizację celów strategicznych.

Zarząd Spółki nie przewiduje istotnych zmian w sytuacji finansowej w najbliższej perspektywie.

### Misja i cele Klabater S.A.

Spółka dzięki ciągłemu rozwijaniu swoich kompetencji, pozyskiwaniu nowych gier oraz wydawaniu gier na wiele platform jednocześnie, jak również dzięki kreatywnemu i nieszablonowemu podejściu do promocji wydawanych tytułów, stale rozwija swoje portfolio wspierających się produkcji i tworzy silny katalog wydawniczy. Na koniec 2021 katalog Spółki liczył sobie już 18 gier multiplatformowych, a na rok 2022 zapowiedziano kolejne 6 nowych produkcji, wśród nich tak uznane tytuły jak Weedcraft produkcji studia Ville Monarch i Devolver Digital, Production Line od Positech, Kaiju Wars oraz nowości wydawnicze Best Month Ever! i Orbit.Industries.

Spółka produkuje również gry, oparte o autorskie pomysły oraz o pozyskiwane licencje rozwijając swoją silną pozycję w segmencie symulacyjnych gier ekonomicznych (tycoons). W obszarze produkcji gier Spółka prowadzi również działalność badawczo-rozwojową, której celem jest opracowanie i wdrożenie innowacji procesowej w obszarze produkcji gier.

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

- **Model wydawniczy (wydawnictwo)**, zapewnia stałe przychody przy względnie niskim zaangażowaniu kapitałowym oraz gwarantuje stabilność przychodów zarówno poprzez wydawanie premier jak i rozwijanie własnego back-catalogu.

- **Model produkcyjny (studio)** pozwala Spółce na budowę własnego portfolio gier i marek własnych oraz generowanie na ich sprzedaży wysokich marż jak również rozwijania kompetencji w obszarze B+R i budowanie przewagi technologicznej.
- **Porting** jako usługa komplementarna do modelu wydawniczego i produkcyjnego stanowi dodatkowe źródło przychodów i buduje przewagę technologiczną i konkurencyjną Spółki nad innymi wydawcami na rynku przy zachowaniu na bardzo niskim poziomie ryzyka finansowego. Współpraca w modelu portingowym z dużymi studiami developerskimi i uznanymi wydawcami jest ważnym źródłem pozyskiwania know-how i podnoszenie kompetencji technicznych zespołu.

### Plan wydawniczy Klabater S.A.

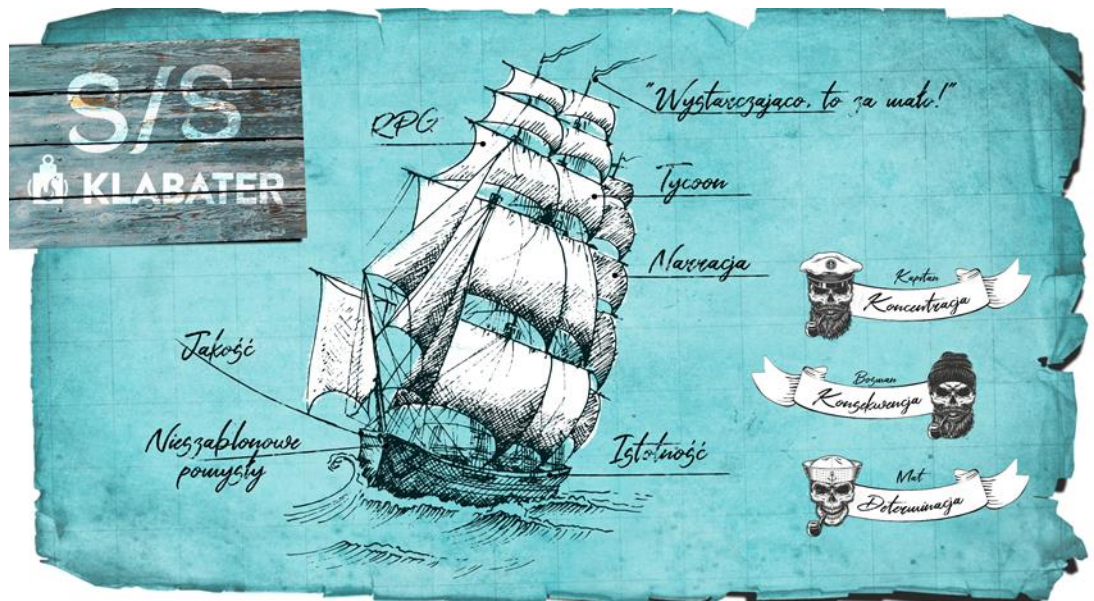
Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka ma w planach wydanie w latach 2022-2023 następujących tytułów:

| Lp. | Tytuł                              | Platforma      | Orientacyjna data wydania |
|-----|------------------------------------|----------------|---------------------------|
| 1.  | Crossroads Inn: Inkeepers' Creed   | Gra planszowa  | II kw 2022                |
| 2.  | Crossroads Inn Anniversary Edition | NS             | II kw 2022                |
| 3.  | Orbit Industries                   | PC, NS, PS, XO | II kw 2022                |
| 4.  | Strategic Mind: Blitzkrieg         | XO             | II kw. 2022               |
| 5.  | Strategic Mind: The Pacific        | XO             | II kw. 2022               |
| 6.  | Best Month Ever                    | PC, NS, PS, XO | II kw. 2022               |
| 7.  | Weedcraft Inc                      | NS, PS, XO     | III kw 2022               |
| 8.  | Kaiju Wars                         | NS, PS, XO     | III kw 2022               |
| 9.  | Moonshine Inc.                     | PC, NS, PS, XO | III kw. 2022              |
| 10. | Production Line                    | NS, PS, XO     | IV kw 2022                |
| 11. | Projekt „Animal Planet”            | PC, NS, PS, XO | III kw 2023               |
| 12. | Crossroadss Inn 2                  | PC, NS, PS, XO | 2023                      |
| 13. | Heliborn 2                         | PC, NS, PS, XO | 2024                      |

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

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

## Perspektywy rozwoju Klabater S.A.



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

### Model wydawniczy

Strategia Spółki w zakresie działalności wydawniczej zakłada:

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

### Model produkcyjny

Misją studia jest tworzenie gier łączących najlepsze cechy gatunków: Role Playing, Narrative driven oraz Tycoon. W najbliższych latach chcemy rozwijać swoją markę własną gier bazując na Crossroads Inn, markę gier wojennych na bazie Heliborne oraz tworzyć kolejne gry i

marki łączące elementy RPG, narracji i zarządzania (narrative driven RPG tycoon) – takie jak The Amazing American Circus, czy The Moonshiners.

Strategia Spółki w obszarze produkcji gier obejmuje:

- rozwój własnego studia deweloperskiego działającego w segmencie gier *tycoon* i stworzenie referencyjnej linii gier z tego gatunku pozwalającej na realizację od 1 do 2 premier gier własnych w ciągu roku obrotowego;
- produkcję nowej gry w oparciu o markę własną *Moonshine Inc.*,
- rozwój autorskiego IP – *Crossroads Inn*, poprzez zrealizowanie założonego cyklu produkcyjno-wydawniczego oraz produkcję kolejnych edycji gry,
- rozwój gry i marki własnej *Heliborne* poprzez zrealizowanie założonego cyklu produkcyjno-wydawniczego oraz produkcję kolejnych edycji gry,
- rozwój kompetencji R&D.

#### Usługi portingowe

Strategia Klabater w obszarze portingu obejmuje:

- rozbudowę działu zajmującego się przenoszeniem gier z PC na platformy konsolowe, w tym rozwój kompetencji zespołu,
- pozyskanie kolejnych partnerów zewnętrznych w modelu portingowo-wydawniczym.

Warszawa, dnia 17 marca 2022 roku

Robert Wesołowski

Michał Gembicki

Członek Zarządu

Członek Zarządu

## Informacje o kontakcie

---



**Robert Wesółowski**  
joint CEO  
robert.wesolowski@klabater.com



**Michał Gembicki**  
joint CEO  
michal.gembicki@klabater.com

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