

MARZEC 2023

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

ZA OKRES OD 01.01.2022 – 31.12.2022

Spis treści

Informacje ogólne	1
Opis działalności gospodarczej	4
Istotne wydarzenia w działalności Spółki	6
Sytuacja finansowa Spółki	8
Działalność operacyjna Spółki	15
Perspektywa rozwoju Spółki	29

Informacje ogólne

Dane Spółki

Firma	Klabater Spółka Akcyjna
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Żurawia 6/12 lok. 525, Warszawa 00-503
NIP	113-295-74-45
REGON	368935731
Kraj rejestracji	Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000708072
Oddziały (zakłady)	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 2022 struktura akcjonariatu prezentowała się następująco:

AKJONARIUSZ	L.AKCIJ	% AKCJI	L.GŁOSÓW	% GŁOSÓW
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%
Razem	7 870 000	100,00%	7 870 000	100,00%

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, 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 2022 roku wchodził:

Robert Wesotowski powołany do Zarządu Spółki na podstawie uchwały nr 1 Rady Nadzorczej Spółki z dnia 7 czerwca 2022 r. Kadencja Członka Zarządu upływa w dniu 31 grudnia 2026 roku, a mandat Członka Zarządu wygasa najpóźniej z dniem odbycia walnego zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za 2026 r.

Mandat Członka Zarządu wygasa z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji członków Zarządu, tj. w dniu zatwierdzenia sprawozdania finansowego za 2026 r.

W roku 2022 nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Klabater S.A.

Michał Gembicki w dniu 7 listopada 2022 r. złożył rezygnację z pełnienia funkcji Członka Zarządu Spółki ze skutkiem na chwilę złożenia rezygnacji. Jako powód rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Zarządu wskazał powody osobiste i zdrowotne.

Rada Nadzorcza

Z zastrzeżeniem postanowień §8 ust. 3a-3d Statutu Spółki (tj. uprawnień osobistych akcjonariuszy Spółki), 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.

W dniu 27 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta zgodnie z § 8 ust. 3 Statutu Spółki postanowiło powołać w Skład Rady Nadzorczej na nową kadencję następujące osoby:

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Aneta Siedlecka
Członek Rady Nadzorczej	Marcin Wardaszko
Członek Rady Nadzorczej	Marek Trojanowicz

Akcjonariusz Robert Wesołowski, działając na podstawie postanowienia § 8 ust. 3a – 3d Statutu Spółki powołał w Skład Rady Nadzorczej na nową kadencję

Członek Rady Nadzorczej	Paweł Wesołowski
-------------------------	-------------------------

Akcjonariusz Michał Gembicki, działając na podstawie postanowienia § 8 ust. 3a – 3d Statutu Spółki powołał w Skład Rady Nadzorczej na nową kadencję

Członek Rady Nadzorczej	Piotr Milewski
-------------------------	-----------------------

W dniu 7 listopada 2022 r. Michał Gembicki jako akcjonariusz Emitenta posiadający osobiste uprawnienie do powołania i odwołania jednego członka Rady Nadzorczej Emitenta, o którym mowa w § 8 ust. 3a-3d Statutu Spółki, w drodze złożonego Zarządowi Spółki pisemnego oświadczenia odwołał w dniu 7 listopada 2022 roku dotychczasowego Członka Rady Nadzorczej – Pana Piotra Milewskiego ze skutkiem na chwilę złożenia oświadczenia o odwołaniu i powołał w skład Rady Nadzorczej swoją osobę. Na dzień 31 grudnia 2022 roku oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w jej skład wchodzili:

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Aneta Siedlecka
Członek Rady Nadzorczej	Paweł Wesołowski
Członek Rady Nadzorczej	Marcin Wardaszko
Członek Rady Nadzorczej	Michał Gembicki
Członek Rady Nadzorczej	Marek Trojanowicz

Opis działalności gospodarczej

Spółka jest producentem i wydawcą gier wideo na komputery osobiste i konsole. Działa w dwóch segmentach operacyjnych: produkcyjnym i wydawniczo-portingowym.

Głównym celem Spółki jest produkcja i wydawanie odnoszących sukcesy komercyjne gier wideo, w tym tych tworzonych przez studia zewnętrzne. Specjalizuje się w tworzeniu oryginalnych ekonomicznych gier symulacyjnych (tycoons), a także adaptacji odnoszących sukcesy komercyjne gier na platformy konsolowe. Dzięki tym strategicznym liniom biznesowym Spółka osiągnęła zdywersyfikowany model biznesowy, który jest kluczowy dla jej dalszego rozwoju.

Od momentu powstania w 2018 roku segment produkcji był odpowiedzialny za rozwój i wydawanie własnych gier Spółki, w tym Crossroads Inn i Heliborne, które odniosły duże sukcesy, a także The Amazing American Circus i Moonshine Inc. Spółka pracuje nad kontynuacją swojej flagowej produkcji - Crossroads Inn 2.

Segment wydawniczo-portingowy działa na podstawie umów licencyjnych, w ramach których Spółka współpracuje z zewnętrznymi studiami deweloperskimi w celu wprowadzania na rynek i wydawania ich gier. W zamian Spółka partycypuje w przychodach generowanych ze sprzedaży tych gier.

Działalność wydawniczo-portingowa

Działalność wydawniczo-portingowa polega na selekcji, ewaluacji oraz pozyskaniu w drodze licencyjnej gier od zewnętrznych studiów deweloperskich do dystrybucji na różne platformy, takie jak komputery PC, konsole PlayStation, Xbox i Nintendo. Gry są sprzedawane na całym świecie za pośrednictwem cyfrowych platform dystrybucji i w niektórych przypadkach w modelu fizycznym poprzez sieć dystrybutorów. Wersje cyfrowe gier PC są udostępniane na dedykowanych platformach, takich jak Steam, GOG, GreenManGaming czy Humble Store, podczas gdy gry na konsole są wydawane na platformach odpowiednich producentów sprzętu, w tym Sony PlayStation Network, Microsoft Xbox One Live i Nintendo Switch eShop.

Klabater nabywa prawa do wydania gier od studiów je tworzących na podstawie umów licencyjnych, zobowiązując się do świadczenia określonych w umowie usług wydawniczych oraz uiszczania na rzecz licencjodawców opłat licencyjnych opartych o wartość przychodów netto uzyskanych z dystrybucji gier wideo. Firma oferuje pełny pakiet usług dla twórców gier, w tym marketing, PR, dystrybucję cyfrową, porting, doradztwo i lokalizację. Spółka koncentruje się na pozyskiwaniu gier o znacznym potencjale komercyjnym, nadających się do wydania na wiele platform, a największy potencjał widzi w wydawaniu tytułów Premium na platformy PC i konsole.

Klabater w ramach portfolio wydawniczego wyróżnia 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. Spółka stale rozwija portfolio wydawnicze, umożliwiające wprowadzanie do sprzedaży w ramach front catalogu tytułów premierowych, a z tytułów już wydanych tworzy tak zwany back catalog zapewniający długoterminowe wpływy ze sprzedaży. Spółka kieruje swoje gry do odbiorców na rynku północnoamerykańskim oraz kluczowych rynkach europejskich, w szczególności na rynku francuskim i niemieckim. Spółka dąży do tego, aby połowa generowanych w ciągu roku przychodów pochodziła z tytułów premierowych, a druga połowa z aktywnej sprzedaży gier pozostających w back catalogu.

Działalność produkcyjna

Produkcja gier jest kluczowym segmentem działalności Spółki. W ramach prowadzonego studia deweloperskiego, Spółka rozwija kompetencje i technologie inwestując środki w produkcję gier opartych o autorskie pomysły.

Klabater specjalizuje się w tworzeniu gier Tycoon, czyli jednego z najpopularniejszych gatunków gier na świecie. Tworząc gry oparte o autorskie pomysły i zrealizowane wewnętrznym zespołem deweloperskim, Spółka jest w stanie generować wyższe marże niż w przypadku działalności wydawniczej, co 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 jak i młodzi ambitni deweloperzy, kieruje się szeregiem wartości, wśród których szczególnie istotne są: unikatowość realizowanego pomysłu, oryginalna szata graficzna 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 konsoli Xbox oraz Nintendo Switch. Rok po premierze, w październiku 2020 r. Emitent wydał edycję rocznicową gry pod nazwą *Crossroads Inn Anniversary Edition*, w maju 2021 roku została wydana adaptacja na konsolę Xbox, a we wrześniu 2022 roku na konsolę Nintendo Switch. Spółka pracuje aktualnie nad kontynuacją gry pod tytułem **Crossroads Inn 2**.

Spółka działa w modelu biznesowym opartym na dwóch filarach - wydawnictwie oraz produkcji. Model wydawniczy pozwala na ciągłość przychodów poprzez wydawanie premier i rozwijanie back-catalogu. Przy tym Spółka unika ryzyka finansowania produkcji gier, a jej nakłady finansowe w postaci zaliczek są zwracane w pierwszej kolejności po wydaniu gry. Model produkcyjny umożliwia budowę własnego portfolio gier, co przyczynia się do uzyskiwania wysokomarżowych przychodów i wzrostu wartości Spółki.

Istotne wydarzenia w działalności Spółki

- **5 kwietnia 2022 roku**
Zawarcie ze spółką Goblinz Studio SAS umów wydawniczych dotyczących trzech gier: As Far As The Eye, Legend of Keepers: Career of a Dungeon Manager oraz Spellcaster University na wykonanie i wydanie adaptacji gier na platformy konsolowe
- **15 kwietnia 2022 roku**
Zawarcie ze spółką Starni Games dwóch umów wydawniczych dotyczących gier: Strategic Mind: Spectre of Communism oraz Strategic Mind: Fight for Freedom na wykonanie i wydanie adaptacji gier na platformy konsolowe
- **21 kwietnia 2022 roku**
Wydanie gry Orbit. Industries jednocześnie na platformie PC oraz na platformach konsolowych: PlayStation (PlayStation 4, PlayStation 5), Xbox (Xbox One i Xbox Series X|S) oraz Nintendo Switch
- **22 kwietnia 2022 roku**
Zawarcie umowy promocyjno-dystrybucyjnej z właścicielem platformy Prime Gaming/Amazon Prime
- **5 maja 2022 roku**
Wydanie gry Best Month Ever! jednocześnie na platformie PC oraz na platformach konsolowych: Xbox (Xbox One) oraz Nintendo Switch
- **12 maja 2022 roku**
Wydanie gry Best Month Ever! na platformie PlayStation
- **23 czerwca 2022 roku**
Wydanie gry Strategic Minds: The Pacific na platformę Xbox
- **14 lipca 2022 roku**
Zawarcie aneksu do umowy wydawniczej dotyczącej gry gry May's Mysteries: the Secret of Dragonville na wykonanie i wydanie adaptacji Gry na platformę PC.
- **18 lipca 2022 roku**
Zawarcie ze spółką Tin Can Studio umowy wydawniczej dotyczącej gry Tin Can na wykonanie i wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe
- **20 sierpnia 2022 roku**
Wydanie gry May's Mysteries: The Secret of Dragonville Remastered na platformie PC
- **22 września 2022 roku**
Wydanie gry Strategic Mind: Fight For Freedom na platformach konsolowych: Xbox (Xbox One) oraz PlayStation (PlayStation 4)
- **29 września 2022 roku**
Wydanie gry Crossroads Inn: A Fantasy Tavern Sim na platformie Nintendo Switch
- **29 września 2022 roku**
Wydanie gry Weedcraft Inc jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation (PlayStation 4), Xbox (Xbox One)
- **11 października 2022 roku**
Zawarcie ze spółką Goblinz Studio SAS umów wydawniczych dotyczących dwóch gier Defend The Rook i Iris and the Giant na wykonanie i wydanie adaptacji gier na platformy konsolowe
- **03 listopada 2022 roku**
Wydanie gry Weedcraft Inc na platformie Nintendo Switch

- **07 listopada 2022 roku**
Rezygnacja Michała Gembickiego z funkcji członka zarządu i objęcie przez niego funkcji członka rady nadzorczej
- **10 listopada 2022 roku**
Wydanie gry Kaiju Wars jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation (PlayStation 4), Xbox (Xbox One)
- **10 listopada 2022 roku**
Wydanie gry Legend of Keepers: Career of a Dungeon Manager na platformach konsolowych: PlayStation (PlayStation 4), Xbox (Xbox One)
- **17 listopada 2022 roku**
Wydanie gry As Far As The Eye na platformach konsolowych: PlayStation (PlayStation 4), Xbox (Xbox One)
- **23 listopada 2022 roku**
Zawarcie ze spółką Goblinz Studio SAS umowy wydawniczej dotyczącej gry Snowtopia: Ski Resort Builder na wykonanie i wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe
- **1 grudnia 2022 roku**
Wydanie gry Moonshine Inc na platformie PC
- **20/22 grudnia 2022 roku**
Wydanie gry Kaiju Wars na platformie Nintendo Switch
- **19 maja 2021 roku**
Wydanie gry Crossroadss Inn na platformie Xbox One i Xbox Series X|S

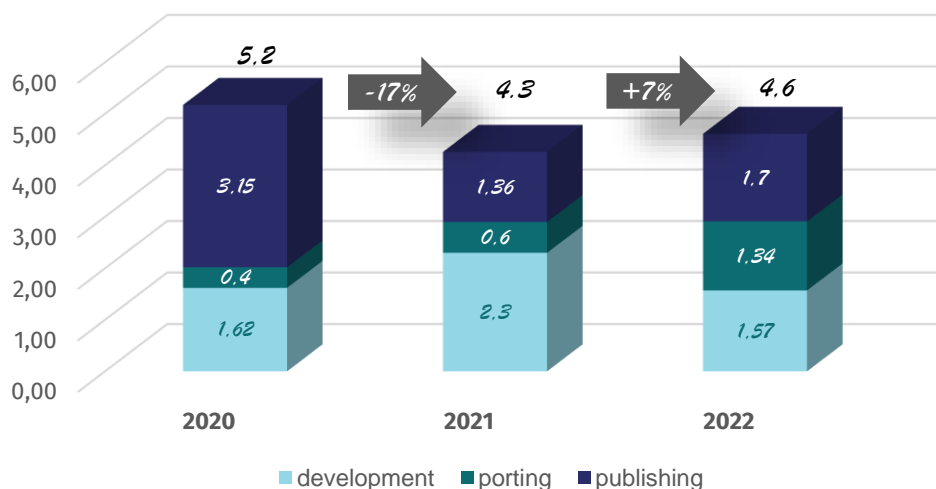
Sytuacja finansowa Spółki

Rachunek zysków i strat

wartości w zł	01.01.2022-31.12.2022	01.01.2021-31.12.2021
Przychody ze sprzedaży	4.603.083,56	4 259 096,96
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	4 603 083,56	4 259 096,96
Koszty sprzedanych produktów	2 381 230,84	1 812 010,47
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów</i>	2 381 230,84	1 812 010,47
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	2.221.852,72	2 447 086,49
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	244.597,62	386 757,16
<i>Koszty sprzedaży</i>	1 409 845,23	1 431 062,20
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	1.763.273,48	1 456 158,06
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	2 102 067,80	265 172,82
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	(2 808 736,17)	(318 549,43)
<i>Przychody finansowe</i>	98 148,75	73 947,45
<i>Koszty finansowe</i>	5 127,92	39,81
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(2 715 715,34)	(244 641,79)
<i>Podatek dochodowy</i>	46 954,00	(39 671,00)
Zysk (strata) netto	(2 762 669,34)	(204 970,79)

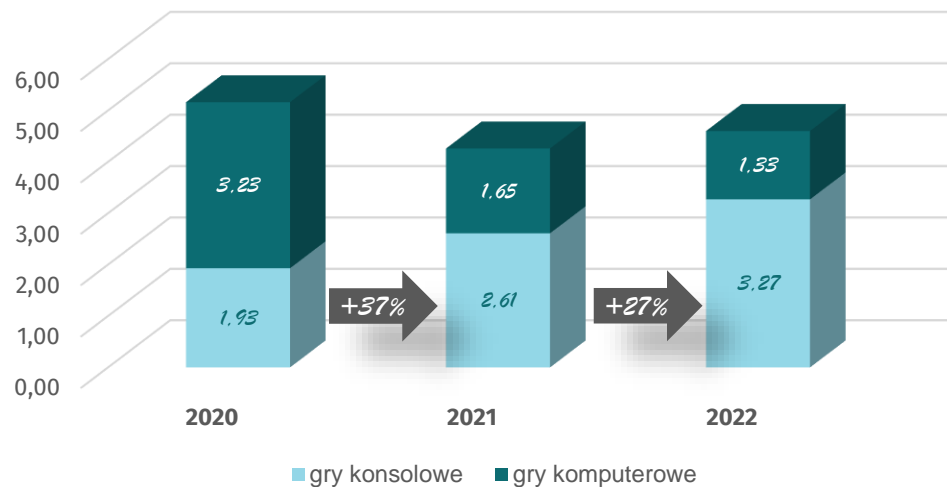
W 2022 roku spółka odnotowała wzrost przychodów netto dzięki wzrostowi obrotów w segmencie wydawniczo-portingowym. Jednocześnie Spółka zarejestrowała spadek przychodów z działalności produkcyjnej ze względu niską sprzedaż swojej nowej gry Moonshine Inc.

Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2020-2022
[mln PLN]



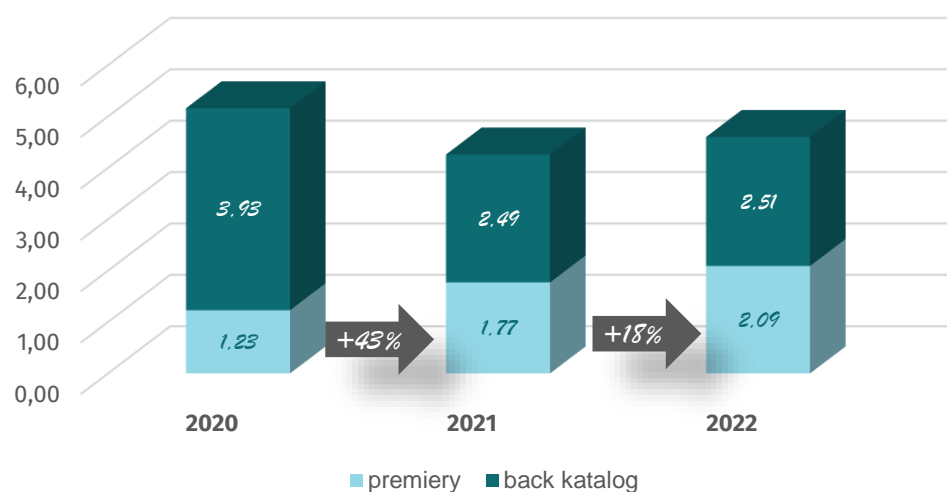
Wzrosty przychodów w segmencie wydawniczym zostały osiągnięte dzięki wysokiej liczbie nowych premier i poprawie wyników sprzedaży zrealizowanych na nowo wprowadzanych tytułach.

Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2020-2022
[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 2022 został osiągnięty dzięki licznym premierą wersji konsolowych gier wśród, których należy wyróżnić premierę gry Weedcraft Inc. oraz Best Month Ever!. Przychód realizowany na back katalogu Spółki, pomimo jego starzenia się, pozostawał znaczącym elementem struktury ogółu obrotów Klabatera – 55% wartości przychodów w 2022 roku. Przychody zrealizowane na premierach gier w roku 2022 były wyższe o 18% w porównaniu wartości z roku poprzedniego.

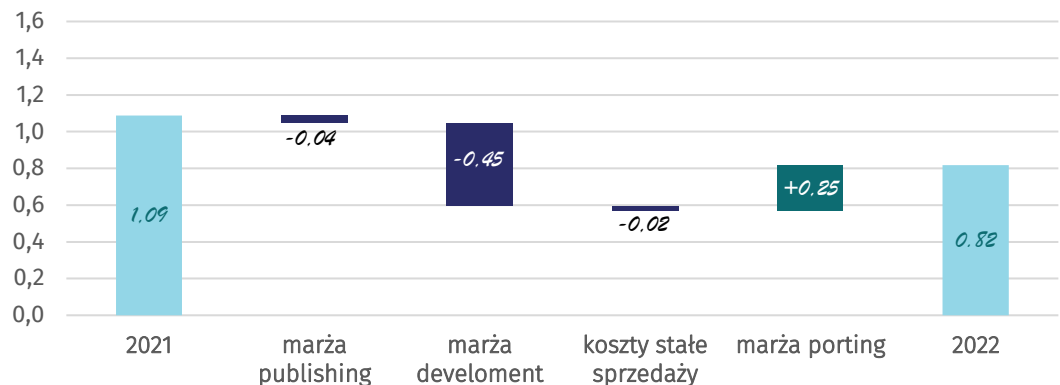
Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2020-2022
[mln PLN]



Marża na sprzedaży, obliczona jako różnica przychodów ze sprzedaży i sumy kosztów sprzedaży oraz kosztów wytworzenia sprzedanych produktów była w 2022 roku niższa o 24,9% w stosunku do roku 2021.

Marża na sprzedaży Klabater S.A. 2022

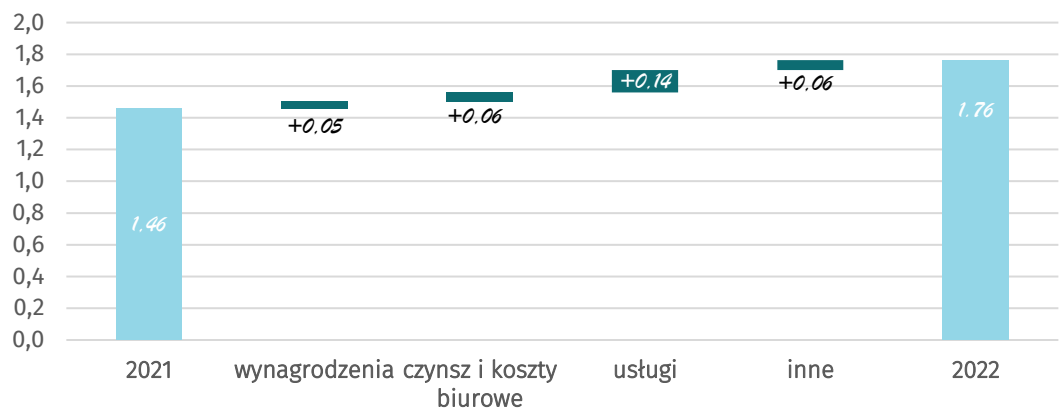
[mln PLN]



Spadek marży ze sprzedaży spowodował, że Spółka w 2022 roku wykazała stratę na działalności operacyjnej. Negatywny wpływ na wyniki Spółki w roku 2022 miał również wzrost kosztów ogólnego zarządu spowodowany głównie wzrostem kosztów usług ujętych w tej kategorii kosztów oraz odpisy kosztów produkcji własnych m.in The Amazing Amrican Circus przekraczający 1 mln zł.

Koszty ogólnego zarządu Klabater S.A. 2022

[mln PLN]



Bilans

w zł	31.12.2022	31.12.2021
AKTYWA TRWAŁE	3 478 300,02	627 430,58
Rzeczowe aktywa trwałe	120 860,89	91 630,75
Wartości niematerialne	3 332 471,13	520 913,83
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	24 968,00	14 886,00
AKTYWA OBROTOWE	5 236 043,67	10 301 492,24
Zapasy	2 389 198,25	3 050 001,37
Należności krótkoterminowe	888 859,99	875 688,00
Inwestycje krótkoterminowe	1 594 461,66	4 179 143,23
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	363 523,77	2 196 659,64
AKTYWA RAZEM	8 714 343,69	10 928 922,82

Suma aktywów na koniec roku 2022 wyniosła 8,71 mln zł i jej wartość w 18,3% 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	31.12.2022	31.12.2021
KAPITAŁ WŁASNY	5 307 244,06	8 069 913,40
<i>Kapitał podstawowy</i>	787 000,00	787 000,00
<i>Kapitał zapasowy</i>	7 282 913,40	7 661 756,83
<i>Zysk (strata) z lat ubiegłych</i>	0,00	(173 872,64)
<i>Zysk (strata) netto</i>	(2 762 669,34)	(204 970,79)
ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	3 407 099,63	2 859 009,42
<i>Rezerwy na zobowiązania</i>	545 218,65	223 869,28
<i>Zobowiązania długoterminowe</i>	31 953,61	0,00
<i>Zobowiązania krótkoterminowe</i>	1 027 327,07	717 040,86
<i>Rozliczenia międzyokresowe</i>	1 802 600,30	1 918 099,28
PASYWA RAZEM	8 714 343,69	10 928 922,82

Po stronie pasywów bilansu Spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. największą pozycją jest kapitał własny stanowiący 61% wartości pasywów. Zobowiązania krótkoterminowe stanowią 12% wartości pasywów Spółki.

Wartości wskaźników bieżącej płynności finansowej na koniec 2022 roku wyniosły odpowiednio:

$$\text{wskaźnik płynności bieżącej} = \frac{\text{aktywa obrotowe}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 1,54$$

$$\text{wskaźnik płynności natychmiastowej} = \frac{\text{środki pieniężne}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 0,47$$

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

$$\text{wskaźnik płynności bieżącej} = \frac{\text{aktywa obrotowe}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 3,60$$

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

Spółka utrzymuje zdolność do bieżącej regulacji swoich zobowiązań, a jej wskaźniki płynności znajdują się w zalecanych przedziałach. Niemniej jednak, ze względu na znaczące pogorszenie się sytuacji w porównaniu do lat ubiegłych, Zarząd podjął działania mające na celu zabezpieczenie długoterminowych planów rozwojowych Spółki poprzez opracowanie scenariuszy mających na celu poprawę jej sytuacji płynnościowej.

Wartości wskaźników rentowności jakie Spółka osiągnęła w roku 2022 przedstawiają się następująco:

$$ROA = \frac{\text{zysk netto}}{\text{aktywa razem}} = -31,7\%$$

$$ROE = \frac{\text{zysk netto}}{\text{kapitał własny}} = -52,1\%$$

Rachunek z przepływów pieniężnych

w zł	01.01.2022 31.12.2022	01.01.2021 31.12.2021
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (Strata) netto	(2 762 669,34)	(204 970,79)
Korekty razem:	236 836,75	(880 184,31)
Amortyzacja	134 623,73	96 602,55
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	472,85	(1 961,97)
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	412 331,40	(159 963,20)
Zmiana stanu zapasów	672 339,45	(259 203,82)
Zmiana stanu należności	(13 171,99)	17 411,74
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	284 197,11	33 452,64
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(1 253 955,80)	(432 649,61)
Inne korekty	0,00	(173 872,64)
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(2 525 832,59)	(1 085 155,10)
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	0,00	0,00
Wydatki	37 588,34	35 672,30
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(37 588,34)	(35 672,30)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	0,00	2 761 743,13
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji)	0,00	2 752 399,99
Kredyty i pożyczki	0,00	9 343,14
Wydatki	20 787,79	0,00
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	(20 787,79)	2 761 743,13
D. Przepływy pieniężne netto razem	(2 584 208,72)	1 640 915,73
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	(472,85)	1 961,97
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	(2 584 681,57)	1 642 877,70
F. Środki pieniężne na początek okresu	4 179 143,23	2 536 265,53
G. Środki pieniężne na koniec okresu	1 594 934,51	4 177 181,26

Wartość środków pieniężnych na koniec roku 2022 wyniosła 1,6 mln zł i spadła w porównaniu do 31 grudnia roku 2021 o 2,6 mln zł. Spadek wartości środków pieniężnych na rachunkach firmy na dzień 31 grudnia 2022 związany jest z ujemnymi przepływami finansowymi z działalności operacyjnej.

Czynniki ryzyka o charakterze finansowym

Ryzyko związane z relatywnie gorszymi wynikami finansowymi

Spółka Klabater funkcjonuje w dwóch segmentach biznesowych: wydawnictwie oraz produkcji gier. W segmencie wydawniczym koszty wprowadzenia gry na rynek są niższe w porównaniu do produkcji gier od podstaw. Jednakże sukces danej gry oraz związana z nim rentowność zależą od jej sprzedaży, która jest mierzona liczbą sprzedanych sztuk i uzyskanymi przychodami ze sprzedaży. Spółka korzysta z aktualnych trendów rynkowych oraz wiedzy Zarządu i pracowników, aby ocenić preferencje konsumentów i dostosować katalog wydawniczy oraz gatunki produkowanych gier.

Jednocześnie należy zaznaczyć, że ostateczny wynik finansowy Spółki zależy od odbioru rynkowego jej gier, co jest typowe dla firm z branży gier w fazie rozwoju. W związku z tym Spółka dostrzega nieodłączne ryzyko związane z produkcją i dystrybucją gier oraz konieczność uwzględnienia możliwości uzyskania słabych wyników finansowych w kolejnych okresach sprawozdawczych.

W przypadku Spółki Klabater, model biznesowy oparty na segmencie wydawniczym gwarantuje jej ciągłość przychodów i pozwala na utrzymanie ich poziomu zarówno poprzez wydawanie premier, jak i rozwijanie back-catalogu. W segmencie produkcji gier Spółka ma możliwość budowy portfolio gier własnych oraz uzyskiwania na ich sprzedaży wysokomarżowych przychodów, co przekłada się na wzrost wartości spółki. Jednakże, ze względu na charakter branży gier, przyszłe wyniki finansowe Spółki mogą ulec pogorszeniu, a nawet nie spełnić oczekiwań inwestorów.

Ryzyko utraty płynności

Spółka przywiązuje dużą wagę do zapewnienia stabilnego poziomu dostępności środków pieniężnych w celu terminowego regulowania zobowiązań płatniczych. Działalność Spółki jest finansowana z dwóch podstawowych źródeł: przychodów uzyskiwanych ze sprzedaży produktów zarówno segmentu wydawniczego, jak i produkcyjnego oraz rezerwowych środków finansowych utrzymywanych w postaci środków pieniężnych na rachunku bankowym, których wartość na dzień 31 grudnia 2022 roku wynosiła 1.594.461,66 zł.

Spółka na bieżąco monitoruje realizację planów rocznych, w tym bieżących planów płynnościowych, w okresach miesięcznych, które dodatkowo są podzielone na okresy tygodniowe. W celu ograniczenia ryzyka niewypłacalności Spółka ściśle monitoruje spływ należności oraz ponoszone koszty. Zarząd okresowo przeprowadza analizy scenariuszowe i opracowuje awaryjne plany finansowania w celu zapewnienia możliwości uzupełnienia powstałych niedoborów środków pieniężnych.

Warto zauważyć, że ze względu na charakter działalności, ryzyko nieosiągnięcia rynkowego sukcesu gry, opóźnienia w realizacji planowanych premier i związana z tym sezonowość przychodów może skutkować przesunięciem lub utratą wpływów ze sprzedaży i wymagać poniesienia dodatkowych, często nieprzewidzianych kosztów, co łącznie może doprowadzić do utraty przez Spółkę płynności finansowej.

Pomimo powyższych czynników, stałe zarządzanie ryzykiem przez Spółkę oraz działania podejmowane w 2021 i 2022 roku pozwalają stwierdzić, że ryzyko utraty płynności finansowej pozostawało przez znaczną część 2022 roku nieistotne. Jednak brak komercyjnego sukcesu gry Moonshine Inc. przyczynił się do znacznego wzrostu omawianego ryzyka.

W celu minimalizacji ryzyka utraty płynności w 2023 roku oraz aby zachować możliwość dalszego finansowania rozwoju Spółki, Zarząd prowadzi różnorodne działania mające na celu zwiększenie przepływów i zasobów pieniężnych dostępnych dla Spółki. Należą do nich kontynuacja i intensyfikacja działań na rzecz pozyskania nowych kontraktów wydawniczych i portingowych, rozmowy z potencjalnymi wydawcami na temat dofinansowania produkcji

Crossroads Inn 2 oraz rozmowy z byłymi i potencjalnie nowymi inwestorami zainteresowanymi dokapitalizowaniem Spółki.

Zdaniem Zarządu synchroniczne działania we wszystkich wyżej wymienionych obszarach zapewnią Spółce wystarczające środki pieniężne na finansowanie jej działalności, nawet w przypadku niepowodzenia któregokolwiek z projektów znajdujących się w fazie produkcji lub planowanych do uruchomienia. Na dzień publikacji niniejszego raportu stan środków pieniężnych pozostających do dyspozycji Spółki wynosi około 1,4 mln zł. . Przy uwzględnieniu średniego miesięcznego zapotrzebowania na gotówkę i przy założeniu braku podjęcia przez Zarząd Spółki dodatkowych działań zmierzających do zmniejszenia zapotrzebowania na kapitał lub zwiększenie dostępnego kapitału obrotowego, kwota ta wystarczy na sfinansowanie kolejnych 6-7 miesięcy działalności Spółki. W przypadku niepowodzenia któregokolwiek z działań zmierzających do poprawy sytuacji gotówkowej Spółki, Spółka przeprowadzi restrukturyzację kosztową w celu zbilansowania wpływów z wydatkami oraz zaprzestania zużywania rezerw gotówkowych.

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. Cały czas jednak będzie wystawiony na ryzyko długotrwałej erozji kursu wymiany ww. głównych walut do złotego.

Zatrudnienie w okresie 01.01.2022 do 31.12.2022

W okresie 01 stycznia 2022 – 31 grudnia 2022 roku przeciętne zatrudnienie w Spółce Klabater S.A. wyniosło 17 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty i 11 współpracowników.

Działalność operacyjna Spółki

Działalność produkcyjna

W 2022 roku Klabater skupił się na dalszym rozwijaniu swoich kompetencji jako studia deweloperskiego. Wiodący produkt Spółki, Crossroads Inn, otrzymał liczne aktualizacje oraz nową zawartość. Drugi filar firmy w segmencie produkcji własnej, Heliborne, odnotował znaczący wzrost sprzedaży, natomiast Moonshine Inc. został wydany na platformę PC.

Crossroads Inn

Crossroads Inn jest flagowym produktem oraz marką własną Klabatera. Według danych na dzień 31 grudnia 2022 roku, łączne przychody ze sprzedaży produktów z tej linii, w tym gry, przepustki sezonowej i dodatków, przekroczyły 5 milionów złotych. Liczba nabywców samej gry przekroczyła 118.000 i jest ona dostępna na platformach PC, Xbox oraz Nintendo. Zysk ze sprzedaży Crossroads Inn osiągnął poziom 3.3 miliona złotych.

	2019-2021	2022	SUMA
<i>Crossroads Inn: Nintendo Switch [szt]</i>	0	1.791	1.791
<i>Crossroads Inn: Xbox [szt]</i>	4.433	1.872	6.305
<i>Crossroads Inn: PC [szt]</i>	94.521	15.811	110.332
<i>Crossroads Inn - Season Pass: PC [szt]</i>	21.352	3.925	25.277
<i>Crossroads Inn - Add On's: PC [szt]</i>	17.608	0	17.608
<i>Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]</i>	105.105	89.224	-
Przychody ze sprzedaży	4.542.553	508.152	5.050.704
Koszty sprzedaży	261.177	45.105	306.282
Koszt wytw. sprzedanych prod.	1.215.969	222.415	1.438.384
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	3.065.407	240.632	3.306.039
Rentowność sprzedaży	67%	47%	65%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	397.612	-138.684	258.928

Przez cały 2022 rok Crossroads Inn otrzymywał regularne aktualizacje w postaci łatek i poprawek. W ramach drugiego sezonu (Season Pass 2) udostępniono graczom dwa DLC – Double Wedding oraz DLC – Decoration Pack. Zespół programistów pracował niestrudzenie, aby zidentyfikować istotne problemy techniczne w aplikacji i zmodyfikować kod gry w celu poprawy stabilności poprzez wyeliminowanie błędów.

Klabater kontynuuje intensywny rozwój linii produktowej Crossroads Inn, trwają prace nad kolejną odsłoną gry Crossroads Inn 2. Start kampanii marketingowej produktu planowany jest na 2023 rok.

Heliborne

W 2017 roku Heliborne miał swoją premierę na platformie PC, a następnie w 2021 roku na platformach PlayStation i Xbox. Obok marki Crossroads Inn, Heliborne jest drugim filarem segmentu produkcyjnego firmy, który firma postrzega jako klucz do przyszłego sukcesu.

W 2022 roku wszystkie wersje produktu Heliborne były intensywnie promowane, co zaowocowało sprzedażą ponad 16.000 egzemplarzy gry tylko w tym roku. Ponadto rentowność sprzedaży nadal rośnie, osiągając w 2022 roku poziom 73%, a zysk ze sprzedaży za lata 2019-2022 przekroczył 1,6 mln zł. Uruchomienie sprzedaży gry na platformach konsolowych znacznie przyspieszyło stopę zwrotu z inwestycji dokonanej w zakup IP gry.

	2019-2021	2022	SUMA
<i>Heliborne: PC [szt]</i>	33.137	7.037	40.174
<i>Heliborne: Xbox [szt]</i>	9.115	4.449	13.564
<i>Heliborne: Playstation [szt]</i>	2.745	4.930	7.675
<i>'Heliborne - Add On's PC [szt]</i>	34.424	-	34.424
<i>Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]</i>	86.531	80.185	-
Przychody ze sprzedaży	2.047.147	758.484	2.805.631
Koszty sprzedaży	205.410	151.549	356.959
Koszt wytw. sprzedanych prod.	737.432	52.979	790.412
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	1.104.304	553.956	1.658.259
Rentowność sprzedaży	54%	73%	59%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	135.073	-49.718	85.354
Koszt zakupu IP ujęty w aktywach trwałych	520.914	-58.971	461.942

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. Zarząd przeprowadził szczegółową analizę wyników sprzedażowych osiągniętych od premiery do końca 2022 roku. Na podstawie tej analizy i weryfikacji możliwości rozwoju sprzedaży w przyszłości została podjęta decyzja o dokonaniu odpisu większości kosztów produkcji gry prezentowanych w sprawozdaniu finansowym Spółki w pozycji zapasów, co skutkuje powstaniem straty na tytule niemożliwej do odzyskania.

Zarząd uznaje, że jest to istotne niepowodzenie w wysiłkach zmierzających do optymalizacji wyników finansowych. Mimo to Spółka będzie kontynuować promocję tytułu w nadchodzącym roku, dążąc do poprawy wyników finansowych na tym tytule. Na dzień 31 grudnia 2022 r. wyniki finansowe wygenerowane przez The Amazing American Circus przedstawiały się następująco:

	2021	2022	SUMA
<i>TAAC PC [szt]</i>	14.915	2.368	17.246
<i>TAAC: Xbox [szt]</i>	508	780	1.288
<i>TAAC: PlayStation [szt]</i>	557	1.215	1.772
<i>TAAC: Nintendo Switch [szt]</i>	781	552	1.333
<i>Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]</i>	19.055	15.301	
Przychody ze sprzedaży	274.796	142.621	417.417
Koszty sprzedaży	301.101	16.774	317.875
Koszt wytw. sprzedanych prod.	192.295	1.225.744	1.418.039
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	-218.600	-1.099.897	-1.318.497
Rentowność sprzedaży	-80%	-771%	-316%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	1.259.967	-1.225.744	34.223



Moonshine Inc.

W 2022 roku Spółka skupiła się na rozwoju swojego autorskiego projektu Moonshine Inc., którego premiera odbyła się 1 grudnia 2022 roku. Przez cały rok zrealizowaliśmy szereg działań marketingowych przygotowujących grę do premiery, w tym:

- w lutym udostępniliśmy darmowe demo gry podczas Steam Next Fest. Demo zostało pobrane 11.000 razy, z czego 29% pobrań pochodziło z Europy Zachodniej, 27% z Ameryki Północnej i 23% z Azji



- zaprezentowaliśmy wersję beta gry na targach PAX EAST w Bostonie w USA w kwietniu 2022 roku.



- uczestniczyliśmy w Gamescom 2022 i prezentowaliśmy grę podczas Future Games Show, który miał miejsce w trakcie trwania tych targów.



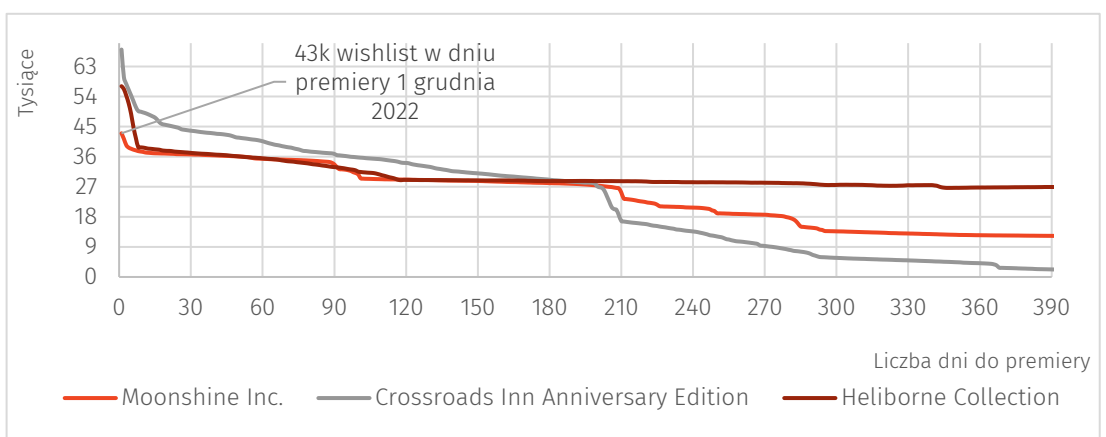
- uczestniczyliśmy również w targach PAX WEST w Seattle w 2022 roku oraz targach PGA 2022 w Poznaniu.



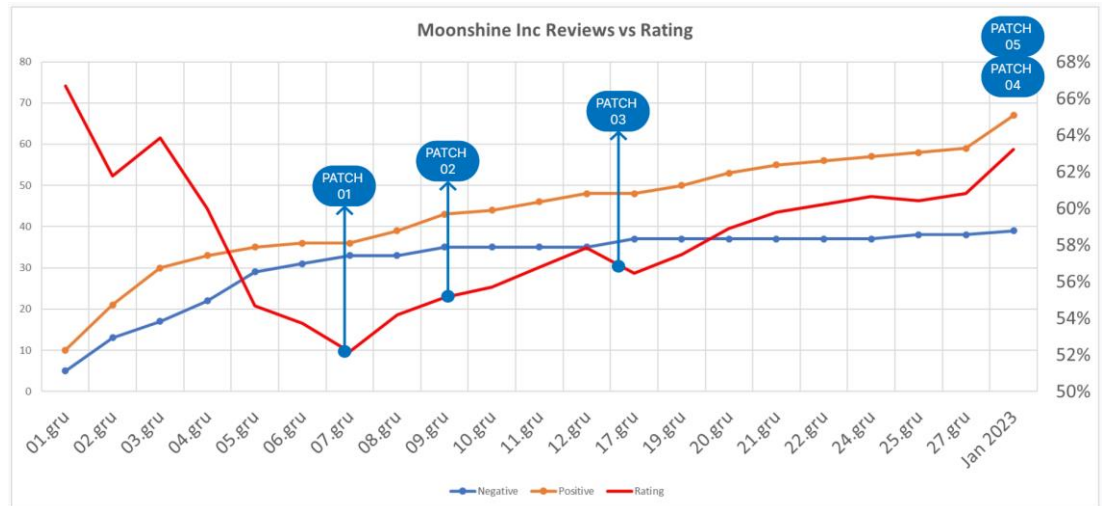
- nawiązaliśmy współpracę z ambasadorami marki w USA w celu promocji gry.



Kampania marketingowa dla Moonshine Inc. czerpała inspirację z udanych kampanii przeprowadzonych dla Crossroadss Inn, Heliborne i The Amazing American Circus. W dniu premiery gra miała 43.000 wishlist na Steamie i była to trzecia najlepsza gra w historii Klabatera pod względem ilości wishlist zebranych przed premierą.



Gra uzyskała ocenę Mixed na platformie Steam, z obecną oceną 64%. Ta ocena może ulec zmianie na podstawie opinii użytkowników i aktualizacji wprowadzonych do gry. Dokładamy wszelkich starań, aby stale ulepszać grę i rozwiązywać wszelkie problemy zgłaszane przez naszych graczy.



Mimo starań Spółki gra nie spełniła oczekiwań i nie osiągnęła sukcesu komercyjnego. Firma planuje jednak dalszą promocję gry i poprawę wyników finansowych w 2023 roku, w tym wprowadzenie gry do sprzedaży na konsole PlayStation i Xbox.

Zarząd przeprowadził szczegółową analizę wyników sprzedaży gry od momentu jej premiery do dnia sporządzenia niniejszego raportu. Na podstawie tej analizy oraz po ocenie potencjału przyszłej sprzedaży podjęto decyzję o odpisaniu części kosztów związanych z grą, które prezentowane są w sprawozdaniu finansowym spółki w pozycji zapasy. W efekcie gra poniosła stratę na dzień 31 grudnia 2022 roku. Szczegółowe zestawienie wyników finansowych dla tego produktu przedstawia poniższa tabela:

	2022
<i>Moonshine Inc.: PC [szt]</i>	3.352
<i>Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]</i>	43.099
Przychody ze sprzedaży	160.249
Koszty sprzedaży	124.897
Koszt wytw. sprzedanych prod.	554.296
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	-518.945
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	1.483.291

Według przeprowadzonej przez Zarząd analizy opinii graczy i rozmów z aktywnymi członkami społeczności gry, kluczowym czynnikiem wpływającym na niską sprzedaż i niski współczynnik konwersji z wishlist Steam (5% w porównaniu do średniej 19% dla gier w pierwszych trzech miesiącach po wydaniu) jest wysoki poziom złożoności rozgrywki, co utrudnia graczom łatwe wejście do gry. Pomimo wyzwań związanych ze złożonością gry, gracze znający tematykę chwalili implementację mechanik rozgrywki, która w ciekawy i wiarygodny sposób odzwierciedla produkcję alkoholi rzemieślniczych.

Łączne zyski ze sprzedaży produktów w segmencie produkcyjnym w latach 2019-2022 do dnia 31 grudnia 2022 roku wyniosły 3.1 mln zł. Uwzględniając jednak koszty produkcji oraz

nabycia marki Heliborne, które zostały ujęte jako aktywa podlegające amortyzacji i umorzeniu, zysk netto wyniósł 787 tys. zł.

Działalność wydawnicza i porting

W roku 2022 Spółka z powodzeniem wprowadziła na rynek aż 7 nowych tytułów premierowych. Poniżej przedstawiamy szczegółową listę tytułów, wraz z wynikami sprzedaży:

	BME ¹	ORBIT ²	LOTK ³	WEED ⁴	FREEDOM ⁵
PC [szt]	3.391	3.230			
Xbox [szt]	2.141	1.394	1.628	3.079	723
Playstation [szt]	3.132	1.818	1.522	2.655	944
Nintendo Switch [szt]	2.406	1.191		864	
Przychody ze sprzedaży	548.161	378.902	190.596	457.494	125.806
Koszty sprzedaży	95.275	61.744	17.099	22.298	
Koszt wytw. sprzedanych prod.	305.528	277.031	123.888	281.114	75.359
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	147.357	40.126	49.610	154.081	50.447
Rentowność sprzedaży	27%	11%	26%	34%	40%
Koszty wyt. w zapasach	15.178	1.378	18.727	123.203	22.468

¹ Best Month Ever!

² Orbit.industries

³ Legend Of The Keepers

⁴ Weedcraft Inc.

⁵ Strategic Mind: Fight For Freedom

	KAIJU ⁶	AFATE ⁷
PC [szt]		
Xbox [szt]	224	270
Playstation [szt]	179	187
Nintendo Switch [szt]	374	
Przychody ze sprzedaży	42.020	26.393
Koszty sprzedaży	6.015	
Koszt wytw. sprzedanych prod.	48.322	27.712
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	-12.318	-1.320
Rentowność sprzedaży	-29%	-5%
Koszty wyt. w zapasach	64.953	69.972

⁶ Kaiju Wars

⁷ As Far As The Eye



W dniu 21 kwietnia 2022 r. do sprzedaży w wersjach na PC, Xbox One, Xbox Series X i Xbox Series XS oraz PlayStation 4 i PlayStation 5 trafiła gra **orbit.industries**. orbit.industries jest cennym dodatkiem do naszego portfolio, przeznaczonym dla fanów gier ekonomicznych i strategicznych. Celem gry jest budowa jak najbardziej opłacalnej i wydajnej orbitalnej stacji

kosmicznej. Aby osiągnąć ten cel, gracze mogą wybierać spośród trzech trybów – kampanii, sandbox'a oraz trybu kreatywnego.

Orbit.industries został opracowany przez LAB132, niezależne studio z Niemiec. Ta współpraca jest istotna dla Klabatera, ponieważ pomogła nam ugruntować naszą pozycję jako wydawcy na rosnącym rynku gier niezależnych w Niemczech. Co więcej, ta współpraca pozwoliła nam pozyskać wartościowego partnera outsourcingowego z doświadczeniem w produkcji i portowaniu gier z wykorzystaniem technologii Unreal 4 i 5. Nasza współpraca z LAB132 zaowocowała już rozpoczęciem prac nad projektami portowania gier z serii Strategic Minds. W przyszłości planujemy rozszerzyć współpracę z LAB132 o nowe produkcje.



5 maja 2022 r. Klabater wydał grę przygodową **Best Month Ever!** na platformach PC, Xbox i Nintendo Switch, a wkrótce potem, 12 maja 2022 r., miała premierę wersja na PlayStation 4. Opracowana przez utalentowany zespół deweloperów i młodych filmowców związanych z Warszawską Szkołą Filmową gra opowiada historię Mitcha i Louise z dwóch różnych perspektyw – lat 60 i wspomnień Mitcha z czasów dorosłości. Gracze mogą kształtować charakter Louise i brać odpowiedzialność za rozwój Mitcha, co gwarantuje angażującą i wciągającą rozgrywkę.

Tytuł został zaprezentowany na PAX East'22 i spotkał się z dużym zainteresowaniem influencerów i graczy, a posty w mediach społecznościowych na platformach takich jak YouTube i TikTok dotarły do milionów widzów. Klabater połączył premierę gry z promocyjną wyprzedazą na platformie Steam na inne tytuły Klabatera (Publisher Sale), co pomogło zwiększyć zasięg gry i umożliwiło graczom skorzystanie z premierowej zniżki. Wydanie Best Month Ever! pokazuje zaangażowanie Klabatera w dostarczanie unikalnych i fascynujących gier graczom na różnych platformach.



22 września 2022 r. Klabater wprowadził do sprzedaży **Strategic Mind: Fight for Freedom** na platformach PlayStation i Xbox. To już trzecia odsłona serii turowych gier strategicznych Starni Games. Gra oferowana była w dwóch edycjach: standardowej oraz wzbogaconej o ścieżkę dźwiękową w cenie 29,99 USD na platformach PlayStation i Xbox. Strategic Mind to

popularna kolekcja fabularnych niezależnych gier strategicznych osadzonych w realiach II wojny światowej, która zebrała wysokie oceny fanów na platformie STEAM.

Akcja Fight for Freedom toczy się na froncie europejskim, afrykańskim i azjatyckim i obejmuje dwie rozbudowane kampanie. Gracz może wybrać grę jako brytyjskie lub amerykańskie siły zbrojne, działające w Europie od czasu lądowania w Normandii. Gra pozwala graczom dowodzić jednostkami na słynnych polach bitew, takich jak ewakuacja Dunkierki czy obrona Tobruku. Dodatkowo dostępny jest alternatywny scenariusz historyczny, w którym II wojna światowa nie kończy się w 1945 roku, ale trwa, a alianci i Związek Radziecki wchodzą w konflikt.

Spectre of Communism, czwarta odsłona cyklu Strategic Mind na komputery PC, jest już dostępna, a Klabater planuje w przyszłości wydać ją także na konsole. Cała seria stanowi mocne uzupełnienie katalogu wydawniczego firmy, a współpraca z ukraińskim deweloperem Starni Games przebiega pomyślnie i zapowiada dalszy rozwój. Klienci mogą kupować pakiety wszystkich dotychczas wydanych części serii Strategic Mind.



Weedcraft Inc., gra stworzona przez studio Ville Monarchs, ukazała się 29 września 2022 roku na konsole PlayStation 4 i 5 oraz platformę Xbox. Gra, pierwotnie wydana w 2018 roku przez znanego amerykańskiego wydawcę Devolver Digital, pozwala graczom zanurzyć się w świecie produkcji, uprawy i sprzedaży marihuany. Spółka uważa tą premierę za szczególnie ważną ze względu na współpracę z Devolver Digital, wiodącym niezależnym wydawcą rynku gier wideo.

W tej grze gracze muszą zarządzać produkcją i dystrybucją swoich produktów, hodować nowe odmiany marihuany, zatrudniać pracowników i stawiać czoła konkurencji ze strony innych graczy. Muszą także radzić sobie z zagrożeniami związanymi ze zwiększaniem swoich wpływów, pamiętając jednocześnie o motywach policji i polityków. Wewnętrzny zespół firmy opracował najbardziej złożony port dla tego projektu adaptacji gry, który otrzymał pozytywne oceny i recenzje w serwisach konsolowych.



10 listopada 2022 r. premierę miała gra **Kaiju Wars** - turowa strategia 2D stworzona przez Foolish Mortals, w której gracz wciela się w rolę dowódcy zdeklasowanego wojska, próbującego za wszelką cenę odeprzeć niszczycielskie ataki nadciągających potworów. Gracz ma za zadanie bronić swojego miasta za pomocą czołgów pełnych armatniego mięsa, odrzutowców i innych bojowych maszyn, a także ma możliwość tworzenia budynków, które jedynie na chwilę powstrzymają nadchodzące kaiju.



10 listopada 2022 roku swoją premierę miała gra strategiczna **Legend of Keepers: Career of a Dungeon Manager**, będąca połączeniem turowego RPG i elementów roguelike. Ta gra o zarządzaniu lochami została opracowana i opublikowana w 2021 roku przez Goblinz Studio. Gracze wcielają się w pracownika firmy zarządzającej lochami i muszą rekrutować potwory i rozstawiać pułapki. W taktycznej walce turowej gracze kontrolują potwory i stawiają czoła poszukiwaczom przygód.

Premiera Legend Of Keepers zapoczątkowała serię wydań gier z portfolio Goblinz Publishing za których porting na platformy konsolowe odpowiada Klabater. Aktualnie Spółka posiada prawa do wydania 5 gier z portfrlio Goblinz Publishing.



17 listopada premierę miała gra **As Far as the Eye** - to turowa gra strategiczna, w której celem zabawy jest doprowadzenie plemienia do centrum mapy, zanim nadejdzie powódź. Charakteryzują się wyrafinowaną artystyczną oprawą graficzną, złożonymi mechanikami oraz rozbudowaną narracją.

Ponadto w 2022 roku do sprzedaży zostały wprowadzone gry **May's Mysteries: The Secret of Dragonville Remastered** na platformie PC oraz **Strategic Minds: The Pacific** na platformie Xbox.

W 2022 nie udało się zrealizować części założeń dla działalności operacyjnej Spółki. Wśród czynników mających wpływ na niższe niż zakładane przychody zarząd Spółki wskazuje:

- a. nieosiągnięcie oczekiwanego poziomu sprzedaży i niską konwersję wishlist Steam dla gry własnej Moonshine Inc.,
- b. niskie wyniki sprzedaży produktu As Far As The Eye w stosunku do zakładanych wartości estymowanych na podstawie popularności tytułu na platformie PC,
- c. niskie wyniki sprzedaży produktu Legend of Keepers: Career of a Dungeon Manager w stosunku do zakładanych wartości estymowanych na podstawie popularności tytułu na platformie PC,
- d. niskie wyniki sprzedaży produktu Kaiju Wars w stosunku do zakładanych wartości estymowanych na podstawie popularności tytułu na platformie PC

Czynniki ryzyka w działalności operacyjnej Spółki

Klabater S.A. stale monitoruje i ocenia ryzyka związane z prowadzoną działalnością, podejmując jednocześnie odpowiednie działania w celu minimalizacji ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Spółki. Spółka jest narażona na ryzyka typowe dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz ryzyka specyficzne dla branży, w której działa.

Ryzyko związane z realizacją strategii rozwoju

Według Strategii Rozwoju Klabater SA, Spółka dąży do osiągnięcia i utrzymania wiodącej pozycji w regionie Europy Środkowo-Wschodniej jako producent gier symulacyjnych, łączących elementy strategii, narracji oraz RPG. Celem strategicznym Spółki jest produkcja i wydawanie niezależnych gier z rozbudowaną fabułą, symulacji ekonomicznych i strategicznych. W celu realizacji strategii, Spółka stale poszerza swoje portfolio produktów wydawniczych oraz rozwija swoją działalność w zakresie produkcji gier komputerowych, opierając się na własnych prawach autorskich (IP). 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 Spółki.

Spółka działa na rynku, który charakteryzuje się dużą zmiennością i nieprzewidywalnością. Zdarzenia niezależne od Spółki, takie jak zmiany w regulacjach prawnych, sytuacja na rynkach finansowych lub zmiany społeczno-ekonomiczne, mogą stanowić wyzwanie dla realizacji celów i strategii rozwoju Spółki. Istnieje ryzyko, że Spółka nie będzie w stanie zrealizować swoich celów lub strategii w całości. Niemniej jednak, Spółka jest gotowa dostosować swoją strategię rozwoju w razie potrzeby w odpowiedzi na zmieniające się otoczenie rynkowe.

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 przejściu 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, co stanowi wyzwanie dla działalności wydawniczej i produkcyjnej Klabater SA. Istnieje ryzyko, że gry produkowane i wydawane przez Spółkę ze względu na czynniki, których nie da się przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, co może skutkować brakiem zwrotu poniesionych kosztów produkcji lub niskimi zyskami ze sprzedaży. Mimo że Spółka posiada doświadczenie i umiejętności w realizacji projektów, istnieje ryzyko niepowodzenia poszczególnych tytułów, co może wpłynąć negatywnie na realizację strategii i wyniki finansowe Spółki. Należy podkreślić, że ryzyko to jest inherentne w bieżącej działalności Spółki.

W celu mitygacji ryzyka błędnej oceny potencjału komercyjnego, Klabater SA stosuje kilka działań. Przede wszystkim, Spółka dokładnie analizuje trendy rynkowe i preferencje graczy, aby wybierać odpowiednie tytuły do produkcji i wydania. Ponadto, Klabater SA regularnie przeprowadza kampanie marketingowe i promocyjne, aby zwiększyć świadomość swoich produktów i zainteresowanie nimi wśród graczy. Wreszcie, Klabater SA zawsze skupia się na

jakości i innowacyjności swoich produktów, aby wyróżnić się na rynku i zwiększyć szanse na sukces komercyjny.

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 umożliwią 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 wideo do odbiorców na całym świecie. Gry wideo 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.

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 któregokolwiek 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.

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 Gamelnn, konkurs 4/1.2/2019. Projekt miał 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 projektu została zawarta z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju w dniu 15 września 2020 r. i w tym samym czasie rozpoczęły się prace na przedmiotowym projektem badawczym.

Z dniem 30 września 2022 Spółka zakończyła realizację projektu i złożyła wniosek o rozliczenie projektu do Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. W dniu 16 lutego 2023 roku otrzymała od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju pismo potwierdzające, że projekt został zrealizowany pod względem merytorycznym i finansowym.

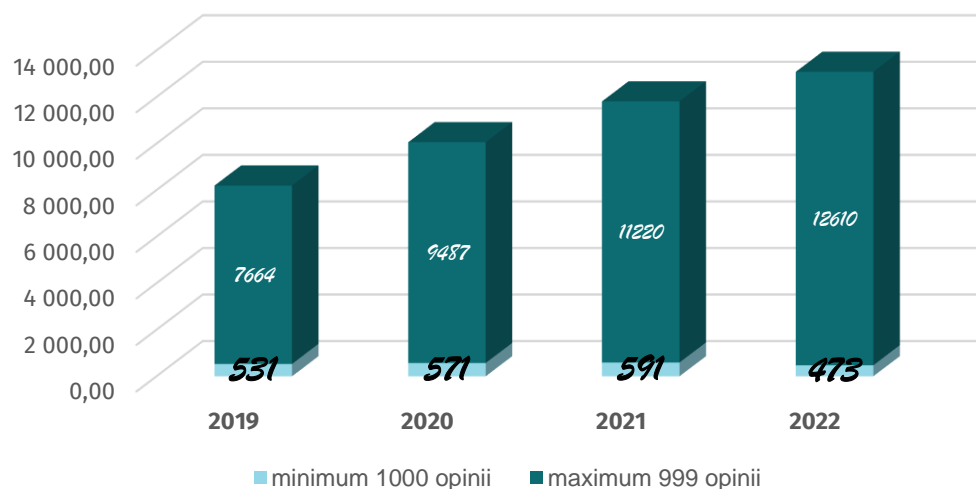
Perspektywa rozwoju Spółki

Pozycja Spółki na globalnym rynku

Spółka jako wewnętrzne kryterium oceny jakości i potencjału komercyjnego każdej z jej gier oraz monitoringu rynku oraz wyników realizowanych przez konkurencyjne tytuły na platformie Steam przyjmuje wskaźnik efektywności (KPI), który jest zdefiniowany jako ilość opinii otrzymanych przez daną grę na platformie Steam w ciągu 12 miesięcy od daty jej premiery, wynoszącą co najmniej 1.000 opinii. Wskaźnik ten jest uzupełniany dodatkowymi kryteriami oceny sukcesu gry, takimi jak liczba graczy jednocześnie grających i wartość oceny Steam.

Liczba gier wydawanych na platformie Steam rośnie z każdym rokiem, jednakże liczba gier odnoszących sukces pozostaje stała i wynosi około 500. Dystrybucja cyfrowa przyczyniła się do demokratyzacji dostępu do rynku dla deweloperów, co z kolei doprowadziło do wzrostu liczby nowych tytułów. Niemniej jednak, konkurencyjność na rynku jest uwarunkowana przez top 500 gier, które dzięki zaspokajaniu oczekiwań graczy, mają szansę na komercyjny sukces.

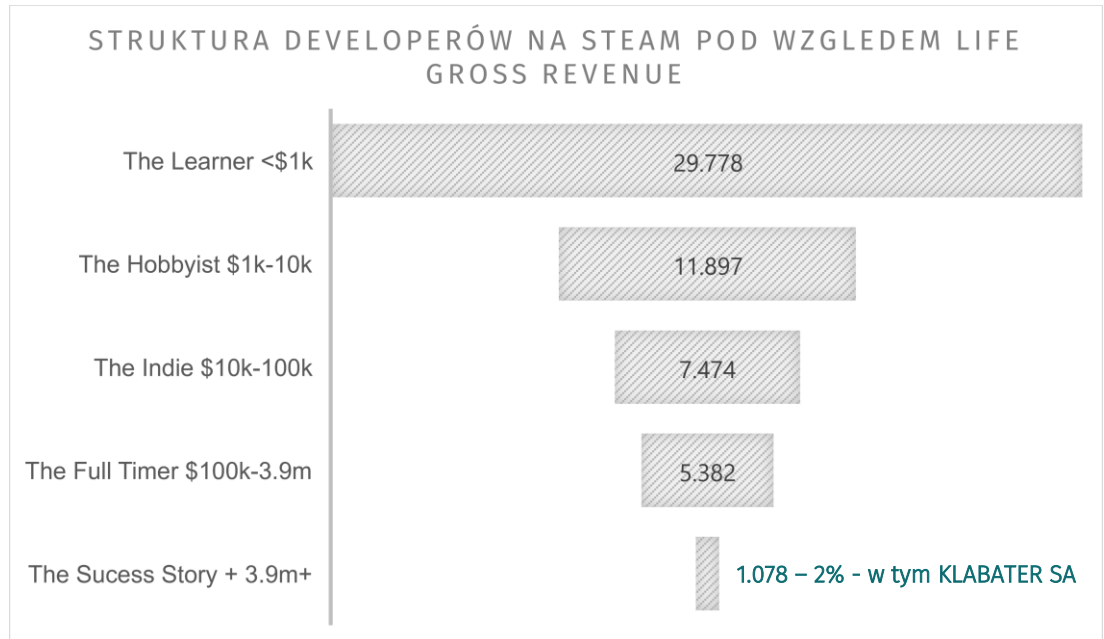
Liczba gier wydanych na Steam 2019-2022
[szt]



Klabater z sukcesem wprowadził do tak zdefiniowanej grupy tytułów dwa produkty własne **Crossroadss Inn** oraz **Heliborne** i jeden, którego jest wydawcą **We. The Revolution**.

Na podstawie danych z serwisu vginsights.com szacowana liczba deweloperów obecnych na platformie Steam na dzień 5 marca 2023 r. wynosi 55.609, a ich struktura pod względem Lifetime Gross Revenue¹ przedstawia się następująco:

¹ Definiowany jako suma wszystkich przychodów brutto ze sprzedaży wszystkich produktów dewelopera na platformie Steam za wszystkie okresy.



Średnia liczba wydanych gier przez deweloperów sklasyfikowanych jako "The Success Story+" wynosi 5,4. Około 50% z tych gier to tytuły z gatunku symulacji i strategii. Deweloperzy, którzy osiągają sukces, specjalizują się w wybranych gatunkach, koncentrując się na tych najpopularniejszych i najbardziej oczekiwanych przez społeczność na platformie Steam.

Na podstawie danych z serwisu vginsights.com szacowana liczba wydawców obecnych na platformie Steam na dzień 5 marca 2023 r. wynosi 46.399. Natomiast wydawców, którzy wydali minimum 16 gier i osiągnęli Lifetime Gross Revenue większy niż 5.2 mln \$ jest tylko 145 (0.3% ogółu wydawców), w tym Klabater.

Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Na dzień publikacji niniejszego raportu, Spółka posiada około 1,4 mln zł środków pieniężnych do dyspozycji. Przy uwzględnieniu średniego miesięcznego zapotrzebowania na gotówkę i zakładając brak działań zmierzających do poprawy sytuacji, kwota ta wystarczy na sfinansowanie kolejnych 6-7 miesięcy działalności Spółki.

W celu minimalizacji ryzyka utraty płynności w 2023 roku oraz zapewnienia finansowania dalszego rozwoju Spółki, Zarząd prowadzi różnorodne działania mające na celu zwiększenie przepływów i zasobów pieniężnych. Wśród tych działań są kontynuacja i intensyfikacja wysiłków na rzecz pozyskania nowych kontraktów wydawniczych i portingowych, rozmowy z potencjalnymi wydawcami na temat dofinansowania produkcji Crossroads Inn 2 oraz rozmowy z byłymi i potencjalnie nowymi inwestorami zainteresowanymi dokapitalizowaniem Spółki.

Zarząd jest przekonany, że synchroniczne działania we wszystkich tych obszarach zapewnią Spółce wystarczające środki pieniężne na finansowanie jej działalności, nawet w przypadku niepowodzenia któregoś z projektów znajdujących się w fazie produkcji lub planowanych do wydania. W przypadku niepowodzenia któregoś z działań mających na celu poprawę sytuacji gotówkowej Spółki, Zarząd przeprowadzi restrukturyzację kosztową w

celu zbilansowania wpływów z wydatkami oraz zaprzestania zużywania rezerw gotówkowych.

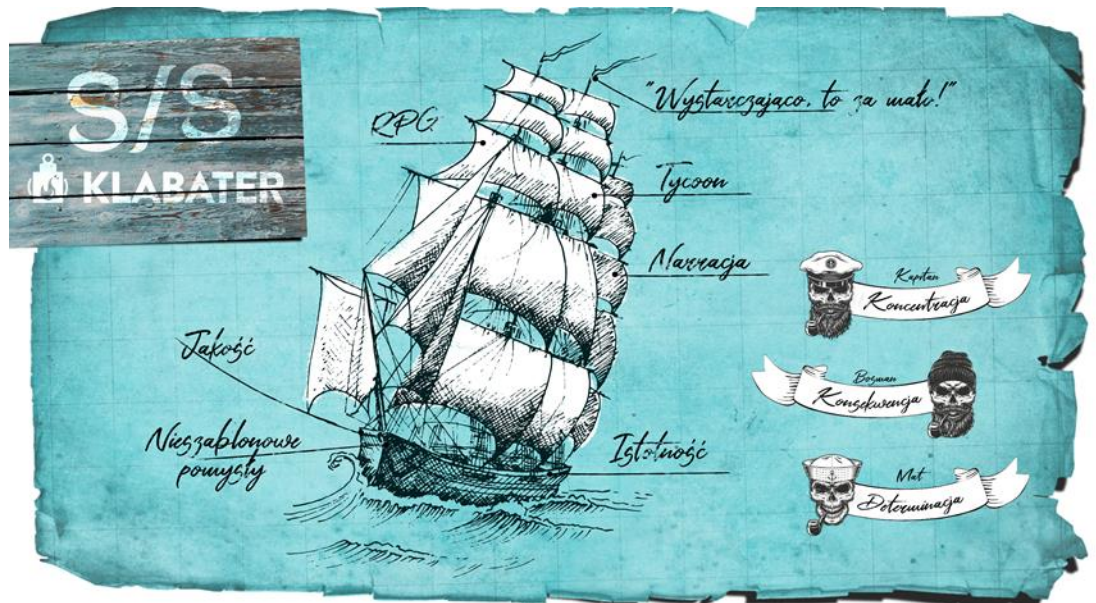
Sprawozdanie finansowe Spółki zostało sporządzone z zachowaniem zasady kontynuacji działalności, jednak należy zaznaczyć, że ze względu na ograniczone zasoby środków pieniężnych posiadanych przez Spółkę istnieje istotna niepewność co do założenia kontynuacji działalności ze względu na wzrost ryzyka utraty płynności. Zarząd przeprowadził analizę i ocenę kontynuacji działalności uwzględniając wszystkie kluczowe ryzyka we wszystkich obszarach prowadzonej działalności i zidentyfikował następujące istotne czynniki powodujące niepewność co do możliwości kontynuacji działalności przez Spółkę:

- ujemne przepływy finansowe z prowadzonej działalności operacyjnej,
- znaczące straty operacyjne w segmencie działalności produkcyjnej,
- wzrost kosztów wynagrodzeń związany z presją inflacyjną oraz wzrost kosztów i czasu niezbędnego na pozyskanie nowych pracowników,
- wzrost poziomu kosztów stałych związany z indeksacją cen o rosnący wskaźnik inflacji,
- istotne ograniczenie przychodów w segmencie działalności produkcyjnej związane z brakiem realizacji zakładanych przychodów na projektach The Amazing American Circus oraz Moonshine Inc.,
- ograniczenia w pozyskaniu projektów wydawniczych o dużym potencjale komercyjnym związane z ograniczonymi zasobami finansowymi i rosnącą konkurencją na rynku wydawniczym ze strony podmiotów o dużym potencjale kapitałowym,
- niedostępność kluczowego personelu oraz ograniczone możliwości szybkiego pozyskania nowego personelu.

Powyższa Analiza i ocena przeprowadzona przez Zarząd w dniu 20 lutego 2023 r. została przedstawiona Radzie Nadzorczej Spółki i wskazuje, że założenie kontynuacji działalności jest zasadne.

Misja Klabater S.A.

Naszą misją jest tworzenie i wydawanie innowacyjnych gier, łączących elementy strategii, zarządzania i symulacji, które wciągają i angażują graczy.



Chcemy być deweloperem tworzącym gry symulacyjne, które łączą elementy strategii, narracji i RPG znanym ze swoich unikalnych produktów. Pragniemy wyznaczać trendy w branży gier dzięki naszym innowacyjnym produkcjom odnoszącym sukcesy komercyjne.

Cele:

- budowa portfolio gier własnych, które wykorzystują najnowsze technologie i trendy w branży osiągając wyniki klasyfikujące je w top 500 gier Steam,
- rozwój kultury innowacji i kreatywności zachęcającej członków naszego zespołu do eksperymentowania z nowymi pomysłami i ich implementacji w naszych grach,
- nieustanny rozwój i poprawa jakości naszych gier, dzięki uwzględnieniu informacji zwrotnych od naszych graczy, regularne testy i analizy oparte o dane,
- powiększanie zasięgu rynkowego dzięki współpracy z wydawcami i dystrybutorami, aby nasze gry trafiły do jak najszerszego grona odbiorców,
- budowa silnej marki Klabater, poprzez utrzymanie wysokiego standardu jakości gier i budowę pozytywnych relacji z graczami i partnerami.

Plan wydawniczy Klabater S.A.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka ma w planach wydanie w latach 2023-2025 następujących tytułów:

Lp.	Tytuł	Platforma	Orientacyjna data wydania
1.	Tin Can	PS4, XO, NS	II kw 2023
2.	Terraformers	PS4, XO, NS	II kw 2023
3.	Moonshine Inc.	PS4, XO	II kw 2023
4.	Snowtopia: Ski Resort Builder	PS4, XO	III kw 2023
5.	Tin Can	NS	III kw 2023
6.	Production Line	PS4, XO, NS	IV kw 2023
7.	Crossroadss Inn 2	PC, NS, PS, XO	2024
8.	Heliborne 2	PC, NS, PS, XO	2025

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 zakłada m.in. osiągnięcie zaprezentowanych poniżej celów określonych dla poszczególnych obszarów biznesu.

Model produkcyjny

W ciągu najbliższych lat Klabater będzie rozwijać portfolio gier własnych opartych na dwóch kluczowych i najbardziej rentownych markach: Crossroads Inn oraz Heliborne. Nasza strategia produkcji gier obejmuje:

- rozwój silnego i zdywersyfikowanego zespołu deweloperskiego, działającego w segmencie gier typu tycoon, który pasjonuje się tworzeniem wysokiej jakości gier. Dzięki temu będziemy w stanie stworzyć referencyjną linię gier opartych na marce Crossroads Inn, które przekroczą oczekiwania naszych graczy,
- stworzenie drugiego silnego i zdywersyfikowanego zespołu deweloperskiego, którego zadaniem będzie rozwijanie marki własnej Heliborne poprzez produkcję kolejnych edycji gry,
- rozwój kompetencji R&D aby pozostać na bieżąco z najnowszymi technologiami i trendami w branży gier.

Model wydawniczo-portingowy

Strategia Spółki w zakresie działalności wydawniczej zakłada:

- koncentrację na projektach portingowych o wysokim potencjale sprzedażowym,
- stałą dynamiczną rozbudowę katalogu wydawniczego oraz konwersję wydanych dotychczas tytułów na inne platformy sprzętowe,
- wzmocnienie partnerstwa z Nintendo, Sony i Microsoft poprzez rozwój kompetencji wykorzystania narzędzi sprzedażowych dostępnych w ramach poszczególnych platform cyfrowej dystrybucji i budowę coraz silniejszego portfolio tytułów dostępnych na każdej z platform,
- oferowanie pakietu usług dla deweloperów gier PC, od adaptacji ich gier na platformy konsolowe, marketingu i PR, zarządzanie cyklem życia produktów i sprzedażą, doradztwo i lokalizację.

Warszawa, dnia 20 marca 2023 roku

Robert Wesołowski

Członek Zarządu