

MARZEC 2024

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU

ZA OKRES OD 01.01.2023 – 31.12.2023

Spis treści

Informacje ogólne	1
Opis działalności gospodarczej	4
Istotne wydarzenia w działalności Spółki	6
Sytuacja finansowa Spółki	8
Działalność operacyjna Spółki	17
Perspektywa rozwoju Spółki	26

Informacje ogólne

Dane Spółki

Firma	Klabater Spółka Akcyjna
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Krucza 16/22, Warszawa 00-526
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 2023 struktura akcjonariatu prezentowała się następująco:

AKJONARIUSZ	L.AKCIJ	% AKCJI	L.GŁOSÓW	% GŁOSÓW
Robert Wesołowski	2 705 811	30,40%	2 705 811	30,40%
Michał Gembicki	2 602 600	29,24%	2 602 600	29,24%
Pozostali	3 591 589	40,36%	3 591 589	40,36%
Razem	8 900 000	100,00%	8 900 000	100,00%

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 890.000,00 PLN (osiemset dziewięćdziesiąt tysięcy złotych) i dzieli się na 8.900.000 (osiem milionów dziewięćset tysięcy) akcji serii A, B, C, E oraz F. 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.

Akcje serii F powstały na mocy uchwały nr 1 Zarządu Spółki z dnia 16 czerwca 2023 r. repertorium A 3674/2023.

W dniu 1 sierpnia 2023 r. Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. na mocy Uchwały Zarządu KDPW S.A. z dnia 26 lipca 2023 roku zarejestrował w depozycie 1.030.000 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 2023 roku wchodził:

Robert Wesółowski 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 2023 nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Klabater S.A.

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.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w jej skład wchodzi:

Przewodnicząca Rady Nadzorczej

Członek Rady Nadzorczej

Członek Rady Nadzorczej

Członek Rady Nadzorczej

Członek Rady Nadzorczej

Aneta Siedlecka

Paweł Wesółowski

Marcin Wardaszko

Michał Gembicki

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

- **2 lutego 2023 roku**
Zawarcie aneksu do umowy wydawniczej z Goblinz Studio SAS w zakresie zmiany tytułu będącego przedmiotem adaptacji na platformy konsolowe PlayStation i Xbox z gry Spellcaster University na tytuł Terraformers
- **2 marca 2023 roku**
Wydanie gry Iris and the Giant jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation, Xbox
- **9 marca 2023 roku**
Wydanie gry Strategic Mind: Spectre of Communism jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation, Xbox
- **16 marca 2023 roku**
Wydanie gry Defend the Rook jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation, Xbox
- **21 marca 2023 roku**
Zawarcie ze spółką Maccima Games LLC umowy wydawniczej dotyczącej gry Ruinarch na wykonanie i wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe
- **21 marca 2023 roku**
Zawarcie ze spółką Starni Games umowy wydawniczej dotyczącej gry Strategic Mind: Spirit of Liberty na wykonanie i wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe
- **27 kwietnia 2023 roku**
Wydanie gry Tin Can jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation, Xbox
- **16 czerwca 2023 roku**
Zawarcie umowy inwestycyjnej z Pure Alpha Investments spółka z ograniczoną odpowiedzialnością ASI z siedzibą w Warszawie.
- **27 czerwca 2023 roku**
Wydanie gry Moonshine Inc. jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation i Xbox
- **7 lipca 2023 roku**
Zawarcie ze spółką Space Fox Games S.A. umowy wydawniczej dotyczącej gry RIN: The Last Child na wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe
- **17 sierpnia 2023 roku**
Zawarcie ze spółką Arcen Games, LLC umowy wydawniczej dotyczącej gry Starward Rogue na wykonanie i wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe
- **12 września 2023 roku**
Zawarcie ze spółką Big Robot Limited umowy wydawniczej dotyczącej gry The Signal From Tölva na wykonanie i wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe
- **26 września 2023 roku**
Wydanie gry Terraformers jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation i Xbox
- **25 września 2023 roku**
Zawarcie z osobą fizyczną właścicielem studia MindThunk umowy wydawniczej dotyczącej gry Ctrl Alt Ego na wykonanie i wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe
- **28 września 2023 roku**
Zawarcie ze spółką DryGin Studios Inc umowy wydawniczej dotyczącej gry Bio Inc.

Redemption na wykonanie i wydanie adaptacji gry na platformy konsolowe

- **26 października 2023 roku**

Wydanie gry Strategic Mind: Spirit of Liberty jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation i Xbox

- **7 grudnia 2023 roku**

Wydanie gry Ruinarch jednocześnie na platformach konsolowych: PlayStation i Xbox

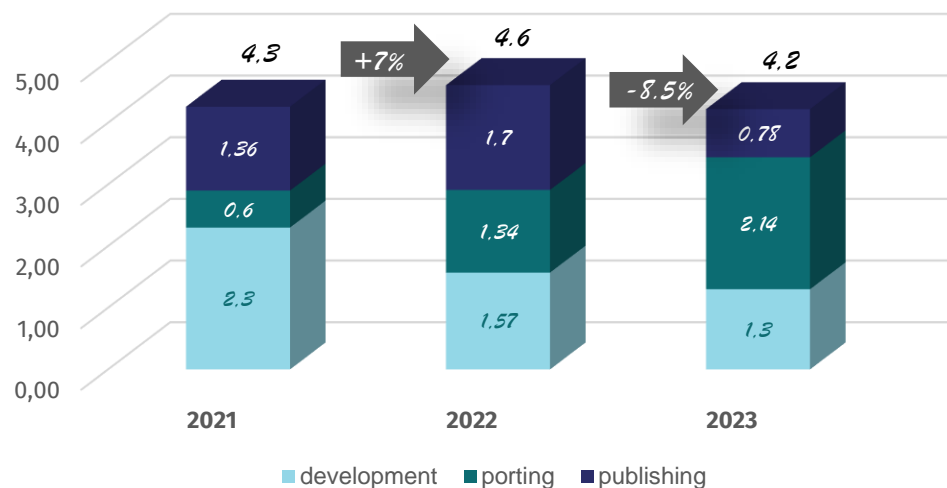
Sytuacja finansowa Spółki

Rachunek zysków i strat

wartości w zł	01.01.2023-31.12.2023	01.01.2022-31.12.2022
Przychody ze sprzedaży	4.206.364,02	4.603.083,56
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>	4.206.364,02	4 603 083,56
Koszty sprzedanych produktów	2.672.500,39	2 381 230,84
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów</i>	2.672.500,39	2 381 230,84
Zysk (strata) brutto na sprzedaży	1.533.863,63	2.221.852,72
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>	430.197,11	244.597,62
<i>Koszty sprzedaży</i>	1.019.143,69	1 409 845,23
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>	1.570.738,87	1.763.273,48
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>	1.631.519,95	2 102 067,80
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	(2.260.638,28)	(2 808 736,17)
<i>Przychody finansowe</i>	0,00	98 148,75
<i>Koszty finansowe</i>	54.069,10	5 127,92
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(2.314.707,38)	(2 715 715,34)
<i>Podatek dochodowy</i>	71.751,00	46 954,00
Zysk (strata) netto	(2.386.458,38)	(2 762 669,34)

Całkowite przychody firmy utrzymały się na stosunkowo stabilnym poziomie, z niewielkim spadkiem z 4.6 mln PLN w 2022 roku do 4.21 mln PLN w 2023 roku, co stanowi około 8.5% spadek rok do roku. Stabilność ta świadczy o zdolności firmy do adaptacji i kompensowania spadków w segmentach publishingu i developmentu poprzez wzrosty w segmencie portingowym.

Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2021-2023
[mln PLN]



Segment Development: Obserwujemy spadający trend przychodów w latach 2021-2023, zaczynając od 2.3 mln PLN w 2021 roku, przez 1.57 mln PLN w 2022, osiągając poziom 1.3 mln

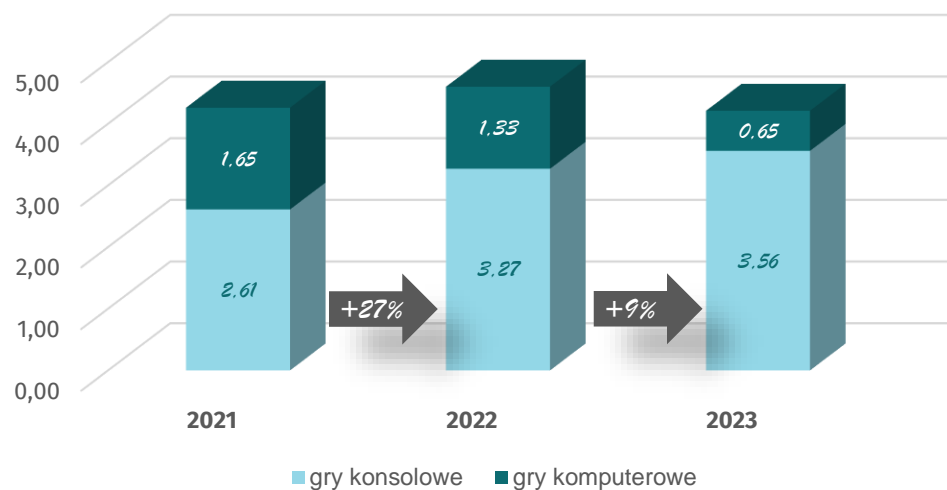
PLN w 2023 roku. To wskazuje na 43% spadek przychodów w ciągu dwóch lat, co jest wynikiem niskiej sprzedaży, w porównaniu do pierwotnych założeń, gier własnych The Amazing American Circus oraz Moonshine Inc..

Segment Porting: W tym segmencie notujemy znaczący wzrost przychodów, z 0.6 mln PLN w 2021 roku do 2.14 mln PLN w 2023 roku. Wzrost o ponad 250% świadczy o skutecznym rozwijaniu tej linii biznesowej i efektywnym rozwoju portfolio produktów za których adaptację na platformy konsolowe odpowiada Klabater.

Segment Publishing: Widać tutaj spadek przychodów z 1.36 mln PLN w 2021 roku do 0.78 mln PLN w 2023 roku, co stanowi około 43% spadek. Spowodowane zmianą w strategii wydawniczej firmy i stopniowym wycofywaniem się z wydawania gier i współfinansowania produkcji produktów obcych.

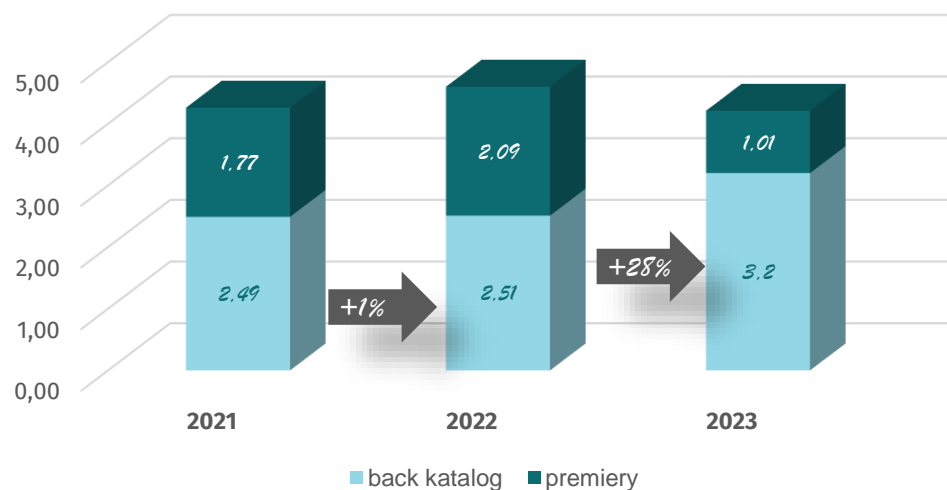
Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2021-2023

[mln PLN]



Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2021-2023

[mln PLN]



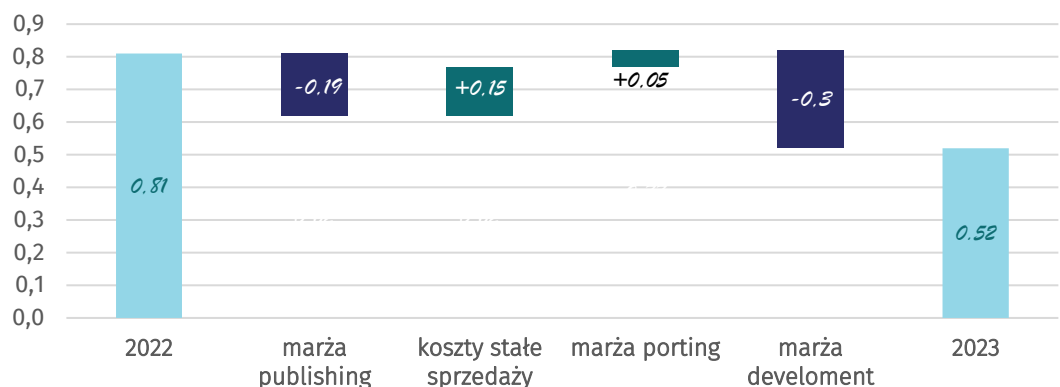
Strategia firmy na przyszłość skupia się na tworzeniu gier z gatunku zarządzania i symulacji, łączących mechanikę tycoon z angażującymi elementami narracji RPG. Naszym celem jest umieszczenie naszych przyszłych tytułów wśród TOP 500 gier na platformie STEAM. Priorytetem jest rozwój marek własnych Crossroads Inn i Heliborne jako kluczowych produktów własnych w naszym portfolio. Te marki stanowią fundament naszej przyszłości i reprezentują najbardziej zyskowne przedsięwzięcia.

Ważnym elementem naszej strategii jest rozszerzanie naszego portfolio o adaptacje i wydania na konsole. Rozwój segmentu portingu jest strategią mającą na celu zabezpieczenie i stabilizację przepływów finansowych w trakcie fazy wzrostu, a także rozwój umiejętności naszego zespołu.

Marża na sprzedaży, obliczona jako różnica przychodów ze sprzedaży i sumy kosztów sprzedaży oraz kosztów wytworzenia sprzedanych produktów była w 2023 roku niższa o 0.29 mln PLN niż w roku 2022.

Marża na sprzedaży Klabater S.A. 2023

[mln PLN]

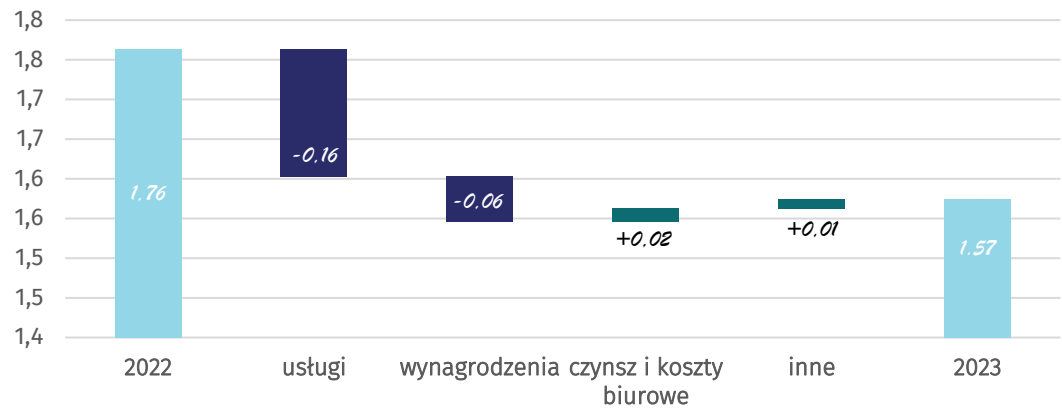


Spadek marży na sprzedaży w 2023 roku odzwierciedla bezpośredni wpływ zmniejszenia przychodów w segmentach publishing i development, które nie zostały w pełni zrekomensowane przez wzrost w segmencie porting. Poprawa w zarządzaniu kosztami stałymi jest pozytywnym krokiem, ale kluczowe będzie dalsze zwiększanie efektywności i skupienie na segmentach z potencjałem wzrostu przychodów portingu i developmentu tytułów własnych.

W roku 2023 całkowite koszty ogólnego zarządu spadły o 188.606,11 PLN w porównaniu do roku poprzedniego. Spadek kosztów zarządu w 2023 roku jest pozytywnym sygnałem zarządzania kosztami, a optymalizacja wydatków we wszystkich kategoriach będzie kontynuowana i monitorowana, aby utrzymać wysokość kosztów i nie dopuszczać do ich wzrostu. Zarząd w 4 kwartale 2023 dokonał analizy wszystkich a kategorii kosztów ogólnego zarządu i zostały podjęte działania zmierzające do redukcji kosztów związanych z wynajmem biura oraz obsługą księgową i kadrową - łącznie obie kategorie kosztów stanowią około 40% kosztów ogólnego zarządu poniesionych w roku 2023. Dzięki podjętym działaniom spółka od 1 marca 2024 roku zmieniła siedzibę na znacznie lepiej dopasowaną do jej potrzeb, a od 1 stycznia 2024 roku został zmieniony zakres usług księgowych

prowadzący do zmniejszenia kosztów takiej obsługi poprzez zwiększenie efektywności wykorzystania zasobów wewnętrznych.

Koszty ogólnego zarządu Klabater S.A. 2023 [mln PLN]



Bilans

w zł	31.12.2023	31.12.2022
AKTYWA TRWAŁE	2.764.942,06	3 478 300,02
Rzeczowe aktywa trwałe	46.408,97	120 860,89
Wartości niematerialne	2.699.394,09	3 332 471,13
Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	19.139,00	24 968,00
AKTYWA OBROTOWE	3.567.470,86	5 236 043,67
Zapasy	2.335.460,91	2 389 198,25
Należności krótkoterminowe	504.32178,	888 859,99
Inwestycje krótkoterminowe	385.780,96	1 594 461,66
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	341.850,78	363 523,77
AKTYWA RAZEM	6.332.412,92	8 714 343,69

Suma aktywów na koniec roku 2023 wyniosła 6,33 mln zł i jej wartość w 36,9% stanowiły zapasy związane z wydatkami na produkcję gier własnych i adaptowanych przez Klabater S.A.

w zł	31.12.2023	31.12.2021
KAPITAŁ WŁASNY	3.444.385,68	5 307 244,06
Kapitał podstawowy	890.000,00	787 000,00
Kapitał zapasowy	7.023.916,75	7 282 913,40
Zysk (strata) z lat ubiegłych	(2.083.072,69)	0,00
Zysk (strata) netto	(2.386.458,38)	(2 762 669,34)
ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA	2.888.027,24	3 407 099,63
Rezerwy na zobowiązania	385.723,14	545 218,65
Zobowiązania długoterminowe	0,00	31 953,61
Zobowiązania krótkoterminowe	1.050.112,23	1 027 327,07
Rozliczenia międzyokresowe	1.452.191,87	1 802 600,30
PASYWA RAZEM	6.332.412,92	8 714 343,69

Po stronie pasywów bilansu Spółki na dzień 31 grudnia 2023 r. największą pozycją jest kapitał własny stanowiący 54,6% wartości pasywów. Zobowiązania krótkoterminowe stanowią 16,4% wartości pasywów Spółki.

Wartości wskaźników bieżącej płynności finansowej na koniec 2023 roku wyniosły odpowiednio:

$$\text{wskaźnik płynności bieżącej} = \frac{\text{aktywa obrotowe}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 1,24$$

$$\text{wskaźnik płynności natychmiastowej} = \frac{\text{środki pieniężne}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 0,13$$

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

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

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

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 2023 przedstawiają się następująco:

$$ROA = \frac{\text{zysk netto}}{\text{aktywa razem}} = -37,4\%$$

$$ROE = \frac{\text{zysk netto}}{\text{kapitał własny}} = -68,4\%$$

Rachunek z przepływów pieniężnych

w zł	01.01.2023 31.12.2023	01.01.2022 31.12.2022
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA		
Zysk (Strata) netto	(2.386.458,30)	(2 762 669,34)
Korekty razem:	692,609,32	236 836,75
Amortyzacja	714.006,99	134 623,73
Zyski (straty) z tytułu różnic kursowych	0,00	472,85
Odsetki i udziały w zyskach (dywidendy)	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00
Zmiana stanu rezerw	(159.495,51)	412 331,40
Zmiana stanu zapasów	53.737,34	672 339,45
Zmiana stanu należności	384.481,78	(13 171,99)
Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych	22.785,16	284 197,11
Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych	(322.906,44)	(1 253 955,80)
Inne korekty	0,00	0,00
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1.693.849,06)	(2 525 832,59)
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA		
Wpływy	0,00	0,00
Wydatki	6.478,03	37 588,34
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(6.478,03)	(37 588,34)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA		
Wpływy	566.500,00	0,00
Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji)	566.500,00	0,00
Kredyty i pożyczki	0,00	0,00
Wydatki	74.853,61	20 787,79
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	491.646,39	(20 787,79)
D. Przepływy pieniężne netto razem	(1.208.680,70)	(2 584 208,72)
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych	0,00	(472,85)
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:	(1.208.680,70)	(2 584 681,57)
F. Środki pieniężne na początek okresu	1.594.461,66	4 179 143,23
G. Środki pieniężne na koniec okresu	385.780,96	1 594 934,51

Wartość środków pieniężnych na koniec roku 2023 wyniosła 0,4 mln zł i spadła w porównaniu do 31 grudnia roku 2022 o 1,2 mln zł. Spadek wartości środków pieniężnych na rachunkach firmy na dzień 31 grudnia 2023 związany jest z ujemnymi przepływami finansowymi z działalności operacyjnej i inwestycją w produkcję gry Crossroads Inn 2.

Czynniki ryzyka o charakterze finansowym

Ryzyko związane z relatywnie gorszymi wynikami finansowymi

Spółka Klabater funkcjonuje w dwóch segmentach biznesowych: portingowo-wydawniczym 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 2023 roku wynosiła 385 790,96 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 2022 i 2023 roku pozwalają stwierdzić, że ryzyko utraty płynności finansowej pozostawało przez znaczną część 2023 roku nieistotne. Jednak przedłużające się rozmowy z potencjalnymi wydawcami gry Crossroads Inn 2 przyczynił się do znacznego wzrostu omawianego ryzyka.

W celu minimalizacji ryzyka utraty płynności w 2024 roku oraz aby zachować możliwość dalszego finansowania działalności Spółki, Zarząd przeprowadził w okresie od listopada 2023 do stycznia 2024 dokładną analizę scenariuszową sytuacji płynnościowej Spółki. Na jej podstawie został wdrożony plan ograniczenia kosztów w Spółce, aby dostosować wydatki do oczekiwanych przychodów.

Zdaniem Zarządu podjęte działania zapewnią Spółce wystarczające środki pieniężne na finansowanie bieżącej działalności ale uniemożliwią dalsze prowadzenie intensywnej produkcji gry Crossroads Inn 2. Na dzień publikacji niniejszego raportu stan środków pieniężnych pozostających do dyspozycji Spółki wynosi około 0,3 mln zł. Przy uwzględnieniu średniego miesięcznego zapotrzebowania na gotówkę i przy założeniu braku podjęcia przez Zarząd Spółki dodatkowych działań zmierzających do zwiększenia dostępnego kapitału obrotowego, produkcja własnych gier będzie ograniczona do bardzo małego zespołu, co znacząco spowolni zarówno procesy produkcji, jak i portingu, uniemożliwiając utrzymanie tempa pracy potrzebnego do zrealizowania gry w pierwotnie zakładanym terminie.

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 redukować 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 01.01.2023 do 31.12.2023

W okresie 01 stycznia 2023 – 31 grudnia 2023 roku przeciętne zatrudnienie w Spółce Klabater S.A. wyniosło 18 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty i 9 współpracowników.

Działalność operacyjna Spółki

Działalność produkcyjna

W roku 2023, nasz zespół deweloperski skupiał swoje wysiłki głównie na rozwoju i produkcji naszego flagowego projektu - gry "Crossroads Inn 2". Na dzień publikacji tego sprawozdania, postęp prac nad grą można oszacować na około 50%. Przewidujemy, że do zakończenia produkcji potrzebujemy co najmniej kolejnych 12 miesięcy intensywnych prac zespołu.

Crossroads Inn 2

Crossroads Inn 2 jest złożonym projektem, składającym się z trzech głównych komponentów, które mają za zadanie dostarczyć graczom kompleksowej i wciągającej rozgrywki:

1. **mechaniki budowania** - mechaniki umożliwiające budowanie i meblowanie karczmy przez graczy są niemal kompletne, pozostały głównie prace związane z testami w celu wykluczenia błędów technicznych i eliminacji ewentualny mankamentów w użyteczności interfejsów i płynności rozgrywki. Istotnym elementem są również prace nad rozszerzeniem biblioteki dostępnych elementów 3D, umożliwiających graczom realizację ich wizji idealnej karczmy.
2. **mechaniki symulacji i zarządzania** - postęp prac w tym obszarze można oszacować na poziomie 60%. Większość mechanik, takich jak AI odpowiedzialne za zachowania NPC gości i pracowników została zaprojektowana i ich implementacja właśnie się kończy, zarządzanie karczmą, mechaniki handlu, zarządzanie pracownikami i rozwój technologii, ma już swoje projekty i funkcjonują w grze minimum w wersji prototypowej.
3. **mechaniki narracji, wydarzeń i zadań głównych oraz pobocznych:** Jest to obszar o najmniejszym zaawansowaniu, nadal będący w fazie projektowania, który będzie później podlegał implementacji.

Najbliższe 12 miesięcy i zakres prac zależne są od wyniku negocjacji z potencjalnym wydawcą gry lub inwestorami, którzy zdecydują się sfinansować dalszy rozwój projektu. W przypadku pomyślnego zakończenia tych rozmów do końca kwietnia, dalsze prace będą skoncentrowane na finalizacji gry, przygotowaniu do prezentacji na targach w Kolonii oraz udziale w Steam Next Fest jesienią 2024. Kolejnym krokiem będą intensywne testy i balansowanie rozgrywki, produkcja treści 3D oraz implementacja jednej z kluczowych warstw rozgrywki - mechaniki narracji, wydarzeń i zadań głównych oraz pobocznych.

Aktualna sytuacja w branży (spadające zainteresowanie inwestorów, ograniczone budżety wydawnicze) sprawiła, że pozyskanie wydawcy dla gry do końca ubiegłego roku nie powiodło się, mimo otrzymania dwóch potwierdzonych ofert od europejskich wydawców. Jeden z procesów został wstrzymany z powodu restrukturyzacji Embracer Group, a drugi z powodu wewnętrznych problemów wydawcy. Prowadzimy dalsze intensywne poszukiwania i rozmowy z wybranymi wydawcami, ale te procesy, ze względu na swoją naturę i obecną

sytuację rynkową, nie są procesami szybkimi, co znacząco zwiększa ryzyko braku możliwości zakończenia produkcji projektu w przeciągu najbliższych 12 miesięcy. Podejmujemy równoległe działania w zakresie poszukiwania wydawców i inwestorów zainteresowanych podjęciem współpracy.

Crossroads Inn

Crossroads Inn jest flagowym produktem oraz marką własną Klabatera. Według danych na dzień 31 grudnia 2023 roku, łączne przychody ze sprzedaży produktów z tej linii, w tym gry, przepustki sezonowej i dodatków, wyniosły 5.3 miliona złotych. Liczba nabywców samej gry osiągnęła poziom 130 tyś szt i jest ona dostępna na platformach PC, Xbox oraz Nintendo.

	2019-2022	2023	SUMA
<i>Crossroads Inn: Nintendo Switch [szt]</i>	1.791	1.389	3.180
<i>Crossroads Inn: Xbox [szt]</i>	6.305	1.763	8.068
<i>Crossroads Inn: PC [szt]</i>	110.332	8.319	118.651
<i>Crossroads Inn - Season Pass: PC [szt]</i>	25.277	0	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>	89.224	77.185	-
Przychody ze sprzedaży	5.050.704	244.212	5.294.916
Koszty sprzedaży	306.282	52.575	358.856
Koszt wytw. sprzedanych prod.	1.438.384	153.033	1.591.417
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	3.306.039	38.604	3.344.643
Rentowność sprzedaży	65%	16%	63%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	258.928	-148.808	110.121

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 sprzedały się w ilości ponad 14.000 egzemplarzy gry. Rentowność sprzedaży utrzymała się w 2023 roku poziomie 65%, a zysk ze sprzedaży za lata 2019-2023 osiągnął poziom 2 mln zł.

	2019-2022	2023	SUMA
<i>Heliborne: PC [szt]</i>	40.174	5.329	17.492
<i>Heliborne: Xbox [szt]</i>	13.564	3.928	12.743
<i>Heliborne: Playstation [szt]</i>	7.675	5.068	45.503
<i>'Heliborne - Add On's PC [szt]</i>	34.424	0	34.424
<i>Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]</i>	80.185	74.133	-
Przychody ze sprzedaży	2.805.631	515.251	3.320.881
Koszty sprzedaży	356.959	118.446	475.406
Koszt wytw. sprzedanych prod.	790.412	59.728	850.140
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	1.658.259	337.076	1.995.336
Rentowność sprzedaży	59%	65%	60%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	85.354	-59.728	25.626
Koszt zakupu IP ujęty w aktywach trwałych	461.942	-58.971	402.971

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 2023 r. wyniki finansowe wygenerowane przez The Amazing American Circus przedstawiały się następująco:

	2021-2022	2023	SUMA
TAAC PC [szt]	17.246	992	18.238
TAAC: Xbox [szt]	1.288	1.570	2.858
TAAC: PlayStation [szt]	1.772	449	2.221
TAAC: Nintendo Switch [szt]	1.333	488	1.821
Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]	15.301	12.948	-
Przychody ze sprzedaży	417.417	57.648	475.065
Koszty sprzedaży	317.875	667	317.875
Koszt wytw. sprzedanych prod.	1.418.039	34.323	1.418.039
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	-1.318.497	22.657	-1.260.849
Rentowność sprzedaży	-316%	39%	-265%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	34.223	-34.223	0

Moonshine Inc.

Moonshine Inc. to autorski projekt Spółki, którego premiera odbyła się 1 grudnia 2022 roku. 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. Szczegółowe zestawienie wyników finansowych dla tego produktu przedstawia poniższa tabela:

	2022	2023	SUMA
Moonshine Inc.: PC [szt]	3.352	3.604	6.956
Moonshine Inc.: Xbox [szt]	-	2.884	2.884
Moonshine Inc.: PlayStation [szt]	-	3.695	3.695
Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]	43.099	35.908	-
Przychody ze sprzedaży	160.249	478.521	638.770
Koszty sprzedaży	124.897	41.472	166.370
Koszt wytw. sprzedanych prod.	554.296	1.297.166	1.851.462
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	-518.945	-860.117	-1.379.061
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	1.483.291	-1.037.451	445.840

Działalność produkcyjna podsumowanie

Pomimo strat na premierach gier Moonshine Inc. oraz The Amazing American Circus łączne zyski ze sprzedaży produktów w segmencie produkcyjnym w latach 2019-2023 do dnia 31 grudnia 2023 roku wyniosły 2.7 mln zł. Uwzględniając koszty produkcji oraz nabycia marki Heliborne, które zostały ujęte jako aktywa podlegające amortyzacji i umorzeniu, FCFF wyniósł 1.715 mln zł. Rentowność sprzedaży segmentu sumarycznie na koniec 2023 roku to 28%.

	2019-2023
Nintendo Switch [szt]	5.001
Xbox [szt]	31.302
PlayStation [szt]	18.659
PC [szt]	189.348
Season Pass: PC [szt]	25.277
Add On's: PC [szt]	52.032
Outstanding Wishes on STEAM as of 31st Dec [szt]	200.174
Przychody ze sprzedaży	9.729.633
Koszty sprzedaży	1.318.506
Koszt wytw. sprzedanych prod.	5.711.058
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	2.700.068
Rentowność sprzedaży	28%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	581.587
Koszt zakupu IP ujęty w aktywach trwałych	402.971
FCFF	1.715.510

Działalność wydawnicza i porting

W roku 2023 Spółka z powodzeniem wprowadziła na rynek 7 nowych tytułów premierowych. Poniżej przedstawiamy szczegółową listę tytułów, wraz z wynikami sprzedaży:

	DTR ¹	ITG ²	RNH ³	TNC ⁴	SM:SC ⁵
PC [szt]					
Xbox [szt]	1.222	526	598	2.163	592
Playstation [szt]	1.026	530	284	1.293	655
Nintendo Switch [szt]					
Przychody ze sprzedaży	82.307	31.981	57.694	165.384	85.676
Koszty sprzedaży	1.350	225	0		
Koszt wytw. sprzedanych prod.	82.173	37.728	41.966	121.043	51.696
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	-1.216	-5.972	15.728	44.341	33.979
Rentowność sprzedaży	-1%	-19%	27%	27%	40%
Koszty wyt. w zapasach	13.135	7.660	135.648	28.247	23.277

¹ Defend The Rook

² Iris And The Giant

³ Ruinarch

⁴ Tin Can

⁵ Strategic Mind: Spectre of Communism

	SM:SL ⁶	TRF ⁷
PC [szt]		
Xbox [szt]	202	1.022
Playstation [szt]	330	2.371
Nintendo Switch [szt]		
Przychody ze sprzedaży	37.459	206.972
Koszty sprzedaży		65.252
Koszt wytw. sprzedanych prod.	30.881	128.492
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	6.578	13.228
Rentowność sprzedaży	18%	6%
Koszty wyt. w zapasach	29.836	32.878

⁶ Strategic Mind: Spirit of Liberty

⁷ Terraformers

Plan wydawniczy Klabater S.A.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka ma w planach wydanie w latach 2024-2025 następujących tytułów:

Lp.	Tytuł	Platforma	Orientacyjna data wydania
1.	Bio Inc. Redemption	NS	14.03.2024
2.	Ctrl Alt Ego	PS, XO, NS	2024
3.	The Signal From Tölva	PS, XO, NS	2024
4.	RIN: The Last Child	PS, XO, NS	TBC
5.	Snowtopia: Ski Resort Builder	PS, XO, NS	TBC
6.	Production Line	PS, XO, NS	TBC
7.	Crossroadss Inn 2	PC, NS, PS, XO	2024/2025
8.	Heliborne 2	PC, NS, PS, XO	TBC

Źródło: Emitent; Wyjaśnienie skrótów: PS - PlayStation, XO - Xbox, 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.

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 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, 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 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 wideo do odbiorców na całym świecie. Gry wideo sprzedawane są za pośrednictwem elektronicznych kanałów dystrybucji. 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).

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 GameInn, 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.

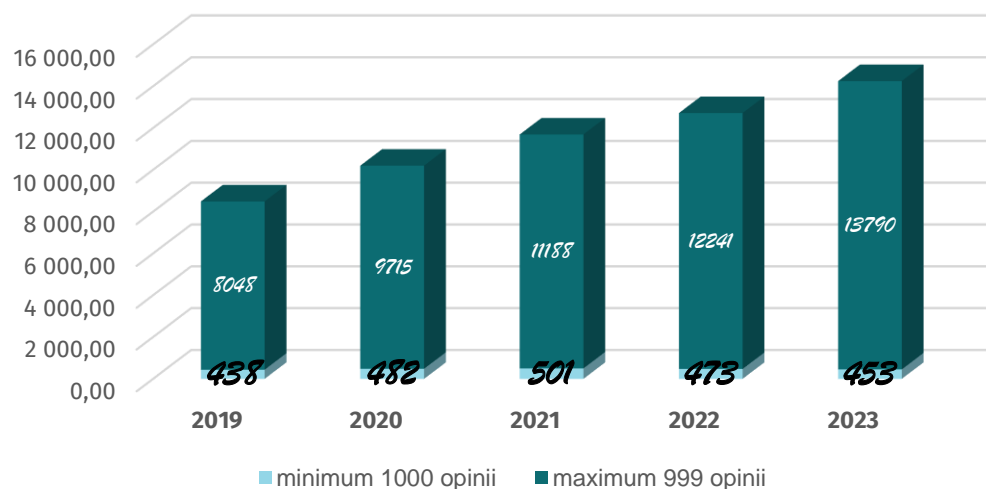
Perspektywa rozwoju Spółki

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.

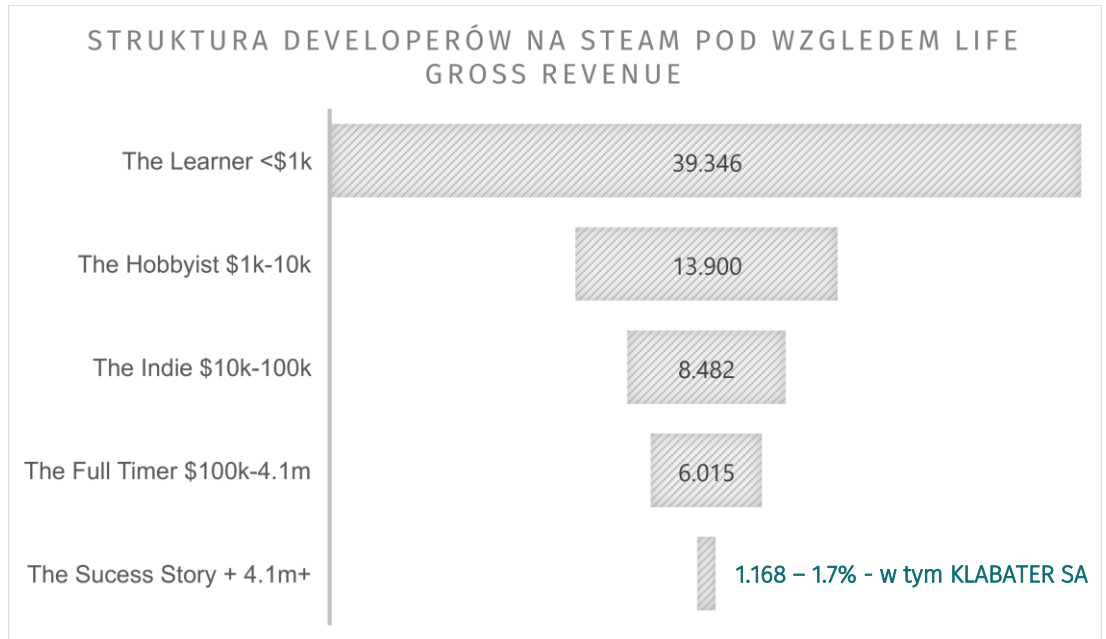
Liczba gier wydanych na Steam 2019-2023
[szt]



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 24 lutego 2024 r. wynosi 68.911, 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 osiągnęli 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 24 lutego 2023 r. wynosi 58.240. Natomiast wydawców, którzy wydali minimum 16 gier i osiągnęli Lifetime Gross Revenue większy niż 5.6 mln \$ jest tylko 164 (0.3% ogółu wydawców), w tym Klabater.

Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Na dzień publikacji niniejszego raportu, Spółka dysponuje środkami pieniężnymi w wysokości około 0,3 mln zł. Biorąc pod uwagę średnie miesięczne zapotrzebowanie na gotówkę i zakładając, że Spółka nie pozyska wydawcy dla gry Crossroads Inn 2 ani dodatkowego inwestora, kontynuacja intensywnej produkcji gry w oparciu o aktualny zespół deweloperski nie będzie możliwa, a dalsza produkcja będzie odbywać się w oparciu znacznie ograniczone zasoby. Poniższa tabela przedstawia przepływy finansowe z działalności operacyjnej oraz wydatki na produkcję zarówno adaptacji, jak i gier własnych w ciągu ostatnich dwóch lat:

wartości w zł	01.01.2023-31.12.2023	01.01.2022-31.12.2022
Przepływy pieniężne z operacji	356.497,48	(798.040,91)
<i>Przychody netto ze sprzedaży i zmiana stanu należności</i>	4.590.845,80	4.587.782,88
<i>Koszt opłat licencyjnych i zmiana stanu zobowiązania i rezerwy z tyt. opłat licencyjnych</i>	(1.649.627,49)	(1.383.844,00)
<i>Koszty operacyjne</i>	(2.503.312,33)	(3.760.576,93)
<i>Pozostałe koszty i przychody operacyjne</i>	(81.408,50)	(241.402,86)
Koszty Produkcji Adaptacji Gier	(522.281,00)	(639.461,11)

Koszty Produkcji Gier Własnych	(1.440.677,08)	(1.193.246,38)
FCFF	(1.606.460,60)	(2.630.748,40)

Przepływy pieniężne z operacji za rok 2023 są dodatnie, co jest wynikiem działań podjętych przez Zarząd. Spodziewamy się, że ten trend zostanie utrzymany w 2024 roku dzięki dalszym działaniom redukcyjnym, minimalizującym koszty stałe związane z wydatkami na wynajem biura i obsługę księgową.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Spółka nie zakończyła negocjacji z potencjalnymi wydawcami i inwestorami na temat współfinansowania produkcji gier własnych i rozwoju działalności portingowej. W odpowiedzi na to, Zarząd, bazując na przeprowadzonych analizach scenariuszowych, dokonał redukcji zatrudnienia, dostosowując wielkość zespołu deweloperskiego i wydawniczego do aktualnych możliwości finansowych, mając na celu zrównoważenie przepływów finansowych oraz kontynuacji prac nad projektem CrossroadINN 2. Dzięki temu, przy założeniu, że przychody ze sprzedaży utrzymają się na przyjętym przez Zarząd poziomie, Spółka będzie w stanie pokryć swoje zobowiązania z wpływów z działalności operacyjnej. Zwiększenie dostępnego kapitału obrotowego jest kluczowe nie tylko dla rozwoju własnych produktów, ale również dla utrzymania dynamiki rozwoju produktów adaptowanych. Bez dodatkowych środków, produkcja własnych gier będzie ograniczona do bardzo małego zespołu, co znacząco spowolni zarówno procesy produkcji, jak i portingu, uniemożliwiając utrzymanie tempa pracy potrzebnego do zrealizowania gry w pierwotnie zakładanym terminie.

Działania te zostały podjęte w obliczu trudnej sytuacji rynkowej w branży oraz znaczącego spadku zainteresowania ze strony inwestorów i wydawców, co utrudnia przewidywanie pomyślnego zakończenia negocjacji.

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 produkcyjnej,
- niska rentowność projektów wydawniczo-portingowych,
- 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.

Podjęte przez Zarząd działania oraz wnioski wynikające z powyższej analizy wskazuje, że założenie kontynuacji działalności jest zasadne. Zakładając, że przychody ze sprzedaży utrzymają się na przyjętym przez Zarząd poziomie, Spółka będzie w stanie pokryć swoje zobowiązania z wpływów z działalności operacyjnej w przeciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego.

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 znanymi 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.

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 15 marca 2024 roku

Robert Wesołowski

Członek Zarządu