



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
PYRAMID GAMES S.A.
ZA OKRES 01.01.2020 - 31.12.2020**

Lublin, 19 marca 2021 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe.....	3
1.1.1.	Dane jednostki.....	3
1.1.2.	Przedmiot działalności.....	3
1.1.3.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu.....	4
1.1.4.	Program Motywacyjny	6
1.1.5.	Zarząd Spółki.....	6
1.1.6.	Rada Nadzorcza Spółki	7
1.2.	Zakres działalności Spółki	7
1.2.1.	Profil działalności Spółki	7
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży, Outstanding Wishlist i ilość pobrań gry na Steam	8
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	9
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	10
4.	Przewidywany rozwój Spółki	12
5.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	13
6.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	14
7.	Pozostałe informacje	23

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki Pyramid Games sp. z o.o. w spółkę Pyramid Games S.A., które dokonane zostało na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki Pyramid Games sp. z o.o. z dnia 17 kwietnia 2019 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A nr 1696/2019).

Rejestracja przekształcenia spółki Pyramid Games S.A. miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. LU.VI NS-REJ.KRS/007976/19/087 wydanego w dniu 24 maja 2019 r. przez Sąd Rejonowy Lublin-Wchód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000787951.

Czas trwania Emitenta jest nieograniczony, zgodnie z treścią § 3 Statutu Spółki.

Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (t.j. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Pyramid Games S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Lublin
Adres:	Al. Kraśnicka 35, 20-718 Lublin
Telefon:	+48 81 307 00 10
Adres poczty elektronicznej:	contact@pyramid.games
Adres strony internetowej:	http://pyramid.games
NIP:	7123329787
REGON:	366481817
KRS:	0000787951
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin-Wchód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Źródło: Emitent

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki wg klasyfikacji PKD obejmuje:

- 1) PKD 58.21.Z – Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 2) PKD 62.01.Z – Działalność związana z oprogramowaniem,
- 3) PKD 58.29.Z – Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 4) PKD 32.40.Z – Produkcja gier i zabawek,

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

- 5) PKD 47.89.Z – Sprzedaż detaliczna pozostałych wyrobów prowadzona na straganach i targowiskach,
- 6) PKD 18.20.Z – Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 7) PKD 46.51.Z – Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 8) PKD 47.41.Z – Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 9) PKD 47.65.Z – Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 10) PKD 47.91.Z – Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub internet,
- 11) PKD 47.63.Z – Sprzedaż detaliczna nagrań dźwiękowych i audiowizualnych prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 12) PKD 82.92.Z – Działalność związana z pakowaniem,
- 13) PKD 77.40.Z – Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 14) PKD 47.99.Z – Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 15) PKD 70.22.Z – Pozostałe doradztwo w zakresie prowadzenia działalności gospodarczej i zarządzania.

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

W dniu 13 marca 2020 r. Zarząd Emitenta podjął uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego Spółki o kwotę 5.000,00 zł tj. do kwoty 113.100,00 zł poprzez emisję nie mniej niż 25.000 i nie więcej niż 50.000 akcji serii D, dematerializacji akcji serii D i ubiegania się o ich wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu oraz zmiany Statutu Spółki.

W dniu 24 kwietnia 2020 r. nastąpiło dojście do skutku emisji akcji serii D i podjęcie przez Zarząd Spółki uchwały w sprawie dookreślenia wysokości kapitału zakładowego Spółki na kwotę 113.100,00 zł.

W dniu 24 kwietnia 2020 r. Zarząd Emitenta podjął uchwałę w przedmiocie podwyższenia kapitału zakładowego w granicach kapitału docelowego Spółki o kwotę 10.000,00 zł tj. do kwoty 123.100,00 zł poprzez emisję nie mniej niż 50.000 i nie więcej niż 100.000 akcji serii E dematerializacji akcji serii E i ubiegania się o ich wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie obrotu oraz zmiany Statutu Spółki.

W dniu 14 maja 2020 r. nastąpiło dojście do skutku emisji akcji serii E i podjęcie przez Zarząd Spółki uchwały w sprawie dookreślenia wysokości kapitału zakładowego Spółki na kwotę 123.100,00 zł.

Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki w wyniku emisji akcji serii D i E oraz związane z tym zmiany w Statucie Spółki zostały zarejestrowane w KRS.

Na dzień 31 grudnia 2020 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Kapitał zakładowy Emitenta wynosi 123.100,00 zł i dzieli się na 1.231.000 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect. Debiut Spółki odbył się w dniu 13 sierpnia 2020 r.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

Kapitał zakładowy Emitenta

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	551 000	44,76%	551 000	44,76%
B	449 000	36,47%	449 000	36,47%
C	81 000	6,58%	81 000	6,58%
D	50 000	4,06%	50 000	4,06%
E	100 000	8,12%	100 000	8,12%
Suma	1 231 000	100,00%	1 231 000	100,00%

Źródło: Emitent

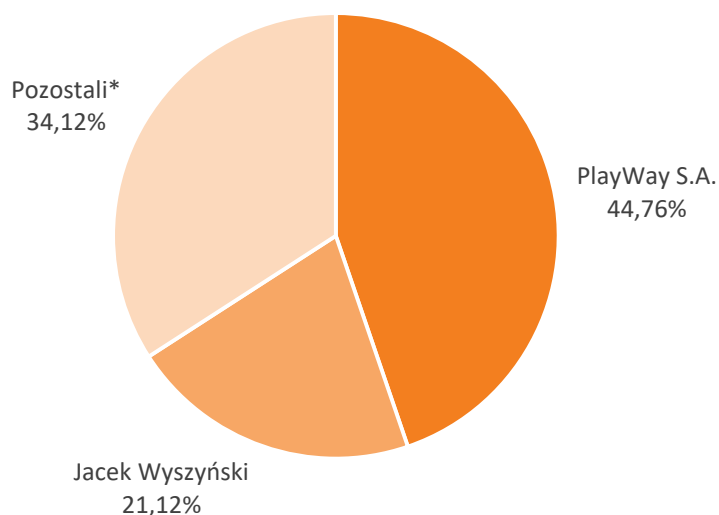
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	551 000	44,76%	551 000	44,76%
Jacek Wyszyński	260 000	21,12%	260 000	21,12%
Pozostali*	420 000	34,12%	420 000	34,12%
Suma	1 231 000	100,00%	1 231 000	100,00%

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

Źródło: Emitent

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



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

Źródło: Emitent

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

1.1.4. Program Motywacyjny

Zarząd Spółki mocą uchwał nr 01/08/2020 z dnia 21 sierpnia 2020 r. oraz 02/08/2020 z dnia 23 sierpnia 2020 r., które zostały zatwierdzone przez Radę Nadzorczą Spółki, działając w ramach upoważnienia zawartego na mocy Uchwały nr 15 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 10 sierpnia 2020 r. przyjął Regulamin Programu Motywacyjnego Spółki realizowanego w latach 2020-2023.

Program Motywacyjny skierowany jest do członków Zarządu Emitenta oraz członków kluczowego personelu Spółki.

Celem realizacji Programu Motywacyjnego jest stworzenie mechanizmów motywujących członków Zarządu oraz kluczowego personelu Spółki do działań, których efektem będzie wzrost przychodów i zysków Spółki oraz utrzymanie dalszego, dynamicznego rozwoju Spółki, a także utrzymanie stabilizacji składu osobowego personelu Spółki.

W celu realizacji Programu Motywacyjnego Spółka wyemituje nie więcej niż 73.860 akcji. Emisja akcji w ramach Programu realizowana będzie na podstawie uchwały Zarządu na podstawie i w granicach kapitału docelowego, który został uchwalony mocą Uchwały nr 16 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 10 sierpnia 2020 r.

Cele Programu Motywacyjnego na lata 2020-2023 są następujące:

- 1) ukończenie przez Spółkę produkcji nad co najmniej 6 grami komputerowymi lub grami na inne platformy w okresie od dnia 01 stycznia 2020 do dnia 31 grudnia 2021 roku,
- 2) osiągnięcie przez Spółkę zysku netto w kwocie nie niższej niż 3.000.000,00 zł za okres od dnia 01 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku,
- 3) osiągnięcie przez Spółkę zysku netto w kwocie nie niższej niż 10.000.000,00 zł za okres od dnia 01 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku.

Szczegóły dotyczące przyjętego Programu Motywacyjnego zostały opisane w raporcie bieżącym ESPI nr 32/2020 z dnia 23 sierpnia 2020 r.

W dniu 15 stycznia 2021 r. zawarto umowy uczestnictwa w Programie z osobami pełniącymi obowiązki zarządcze w Spółce tj. z Panem Jackiem Wyszyńskim - Prezesem Zarządu Emitenta (CEO) oraz z Panią Julią Kurasz - Dyrektorem Operacyjnym (COO). Na podstawie zawartych umów ww. osoby, a także kilkanaście innych członków zespołu Pyramid Games uzyska prawo do objęcia akcji, które zostaną wyemitowane po spełnieniu warunków Programu, na zasadach określonych w jego regulaminie oraz umowie uczestnictwa.

1.1.5. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2020 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Jacek Wyszyński – Prezes Zarządu.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Jacek Wyszyński – Prezes Zarządu.

1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2020 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Przemysław Kurasz - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Paula Żurakowska-Wyszyńska - Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej,
- Elżbieta Milanowska - Członek Rady Nadzorczej,
- Henryk Wyszyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Robert Żurkowski - Członek Rady Nadzorczej.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Rady Nadzorczej Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższymi zmianami skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Przemysław Kurasz - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Paula Żurakowska-Wyszyńska - Wiceprzewodnicząca Rady Nadzorczej,
- Elżbieta Milanowska - Członek Rady Nadzorczej,
- Henryk Wyszyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Robert Żurkowski - Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania działalność gospodarcza Emitenta realizowana jest w następujących obszarach:

I. Produkcja gier własnych

Pyramid Games S.A. zajmuje się produkcją gier własnych, pełniąc rolę twórcy oraz właściciela praw majątkowych do gry. Gry własne Spółki są autorskimi pomysłami Emitenta i od początku są realizowane przez studio Pyramid Games. Na realizację autorskich dzieł Spółka pozyskuje finansowanie, które przeznaczone jest na produkcję gry, w zamian za określony udział inwestora w przychodach ze sprzedaży danego produktu.

II. Produkcja gier na zlecenie

Spółka realizuje produkcje gier na zlecenie innych podmiotów. W takim przypadku Emitent pełni rolę twórcy gry i po jej ukończeniu przekazuje prawa majątkowe na rzecz zamawiającego podmiotu. W ramach tej działalności Spółce przysługuje:

- (i) wynagrodzenie jednorazowe, płatne w transzach, za każdy oddany w terminie i zaakceptowany etap oraz jednocześnie:
- (ii) wynagrodzenie zmienne stanowiące określony udział w przychodach ze sprzedaży gry.

Ponadto na zlecenie innych podmiotów Pyramid Games S.A. świadczy usługi: tworzenia grafiki i animacji, tworzenia assetów do gier, a także usługi programistyczne.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży, Outstanding Wishlist i ilość pobrań gry na Steam

W okresie od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) łącznie 4 gry. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Data premiery	Platforma
Motorcycle Mechanic Simulator	27.01.2020	Nintendo Switch
Rover Mechanic Simulator	06.02.2020 (wczesny dostęp)	PC
RMX Real Motocross	10.04.2020	Nintendo Switch
Rover Mechanic Simulator	12.11.2020	PC
Rover Mechanic Simulator: Perseverance DLC	18.02.2021 (pełna wersja)	PC
SpyHack	04.12.2020	PC

Źródło: Emitent

Outstanding Wishlist

Gra	Liczba graczy oczekujących na zakup gry*
Occupy Mars: The Game	172 900
Dinosaur Fossil Hunter	73 900
Urban Explorer	32 000
Rover Mechanic Simulator	28 700
Pozostałe	75 300
Łącznie na koncie Steam Emitenta**	382 900

Źródło: Steam

**dane „Outstanding Wishes” na dzień publikacji niniejszego sprawozdania*

*** liczba nie zawiera gier realizowanych na zlecenie*

Ilości pobrań gier na Steam

Gra	Ilość pobrań*	Od dnia
Occupy Mars: Prologue	240 400	20.08.2020
Occupy Mars Demo	75 300	09.06.2020***
Dinosaur Fossil Hunter: Prologue	167 100	06.08.2020
Dinosaur Fossil Hunter Demo	28 000	16.06.2020***

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

RMS: Perseverance DLC	1200	18.02.2021
Rover Mechanic Simulator (Steam)	19 700	06.02.2020
Rover Mechanic Simulator (total**)	217 000	

Źródło: Steam

*dane na dzień publikacji niniejszego sprawozdania

** aktywowanych kluczy wyłącznie z promocjami abonamentowymi typu Humble Choice

*** demo dostępne czasowo podczas Festiwalu Gier Steam, następnie ukryte

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą planowany terminy zakończenia prac nad grami, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry znajdują się w niniejszym planie.

Planowane terminy ukończenia gier

Gra	Rodzaj gry	Planowany termin ukończenia	Platforma
Occupy Mars: The Game	Gra własna	Q2/Q3 2021 (tryb wczesnego dostępu)	PC
Dinosaur Fossil Hunter	Gra własna	Q2/Q3 2021 (tryb wczesnego dostępu)	PC
Farming Life	Gra na zlecenie	Q2/Q3 2021	PC
ZooKeeper	Gra na zlecenie	Q2/Q3 2021	PC
Castle Flipper	Gra na zlecenie	H1 2021	PC
Soviet Space Engineers	Gra własna	2022	PC
Kingslayer Tactics	Gra własna	2022	PC
Occupy Mars: Colony Builder Mobile	Gra własna	2021 (soft-launch)	Android/iOS
CMS Auctions Mobile	Gra na zlecenie	2021 (soft-launch)	Android/iOS
Car Mechanic Manager	Gra na zlecenie	2022	PC
Urban Explorer	Gra własna	2022	PC
Occupy Mars: The Game	Gra własna	TBA	Xbox
RV Renovation	Gra własna	TBA	PC
CEO Slayer	Gra własna	TBA	PC

Źródło: Emitent

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

W dniu 6 lutego 2020 r. odbyła się premiera gry pt. Rover Mechanic Simulator na PC na platformie sprzedażowej Steam, dla której Emitent pełni rolę twórcy gry, będącym właścicielem praw majątkowych. Wydawcą gry jest PlayWay S.A. oraz Spółka.

W dniu 1 marca 2020 r. zawarta została umowa z NVIDIA Corporation z siedzibą w Santa Clara, USA w przedmiocie udostępnienia i promowania gier Spółki na platformie cloud-based nVidia GeForce NOW. Umowa dotyczy współpracy pomiędzy Spółką a NVIDIA Corporation przy udostępnianiu i promowaniu takich gier jak: Rover Machanic Simulator, Occupy Mars: The Game oraz Dinosaur Fossil Hunter. Niniejsza umowa nie zawiera warunków finansowych, ale jest istotna i stanowi rozszerzenie kanału dystrybucji gier. Ponadto może mieć istotne znaczenie dla wizerunku Spółki wśród graczy oraz istotnie podnieść zainteresowanie grami Emitenta. Jest to związane z faktem, iż ww. podmiot ma istotne znaczenie na globalnym rynku gier komputerowych, dlatego można zasadnie oczekiwać, że opisywana współpraca w sposób istotny wpłynie na zwiększenie wolumenu sprzedanych gier, co będzie miało istotny wpływ na sytuację finansową Spółki.

W dniu 9 marca 2020 r. zawarta została umowa inwestycyjna pomiędzy Emitentem a podmiotem inwestującym w branży gamingowej, której przedmiotem jest ustanowienie trwałej formuły współpracy, mającej na celu zapewnienie rozwoju Spółki oraz wzrost jej wartości dla akcjonariuszy, a także określenie przyszłych warunków współpracy przy współfinansowaniu wybranych projektów związanych z projektowaniem, produkcją oraz komercjalizacją gier komputerowych.

W dniu 31 marca 2020 r. zostały zawarte dwie umowy dotyczące uporządkowania zasad współpracy w zakresie wydania gry "SpyHack: Episode 1" na platformie dystrybucyjnej Steam (dalej jako: "Gra") w związku ze zmianą wydawcy Gry. Z tytułu umowy z Art Games Studio S.A. Emitentowi przysługuje wynagrodzenie zmienne stanowiące (i) 50% zysku ze sprzedaży gry do czasu odzyskania kosztów poniesionych przez Spółkę w wysokości 20 tys. zł, a następnie (ii) 10% zysku ze sprzedaży gry po odzyskaniu kosztów poniesionych przez Spółkę.

W dniu 28 kwietnia 2020 r. zawarta została umowa z ASUSTeK Computer Inc. z siedzibą w Taipei, Tajwan. Przedmiotem umowy jest współpraca m.in. w zakresie integracji sterowników urządzeń ASUS ROG z grami Spółki oraz współpraca przy promocji gry pt. Occupy Mars: The Game wśród użytkowników profili społecznościowych urządzeń ASUS ROG „Republic of Gamers”. Podobnie jak w przypadku umowy z NVIDIA Corporation, umowa nie zawiera istotnych warunków finansowych, ale ma istotne znaczenie dla wizerunku Spółki.

W kwietniu oraz w maju 2020 r. doszły do skutku dwie emisje akcji. W ramach emisji 50.000 akcji serii D pozyskano 1,0 mln zł, natomiast w ramach emisji 100.000 akcji serii E pozyskano kwotę 2,0 mln zł. Środki z emisji zostaną przeznaczone na rozwój Spółki. Łącznie kapitał zakładowy w wyniku emisji obu serii akcji został zwiększony o 15 tys. zł, tj. do kwoty 123,1 tys. zł.

W dniu 26 maja 2020 r. zawarto z PlayWay S.A. umowę na wykonanie przez Spółkę gry pt. Car Mechanic Simulator Auctions Mobile na platformy Android oraz IOS. W zamian za wykonanie oraz przeniesienie na PlayWay S.A. praw autorskich do gry, Spółce przysługuje wynagrodzenie jednorazowe na poziomie 212 tys. zł, a także wynagrodzenie zmienne na poziomie 10% ze sprzedaży gry, tj. po odliczeniu kosztów wytworzenia.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

W dniu 29 maja 2020 r. rozpoczęła się kampania gry pt. Dinosaur Fossil Hunter w serwisie Kickstarter. Cel kampanii został określony na 10 tys. dolarów kanadyjskich. W przeciągu miesiąca Spółka pozyskała łącznie ponad 36 tys. dolarów kanadyjskich, a więc 360% zakładanej kwoty.

W dniu 16 czerwca 2020 r. zawarto aneks do umowy z Microsoft Corporation na rozszerzenie współpracy o możliwość wydawania gier na konsolę Xbox Series X, a także na wszelkie pozostałe generacje konsol Xbox, w tym na możliwość korzystania z usług Streamingu i technologii xCloud.

W dniu 3 lipca 2020 r. zawarto z Ultimate Games S.A. umowę na wykonanie portów i wydanie gry Rover Mechanic Simulator na platformy Nintendo Switch, Xbox One i PlayStation 4. Emitent jako właściciel praw autorskich do gry w wersji na PC, udzielił licencji niezbędnej do wykonania portu oraz wydania gry na wspomniane powyżej konsole. Z tytułu umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie stanowiące 50% przychodów ze sprzedaży gry, pomniejszone o prowizje i koszty transakcyjne.

W dniu 12 sierpnia 2020 r. została podpisana umowa z Panem Marcinem Sergiuszem Przybyłkiem, autorem uniwersum pn. *CEO Slayer* opisanego w książce pt.: *CEO Slayer. Pogromca Prezesów* oraz opowiadania pt. *CEO Slayer. Pierwszy raz*. Na podstawie wspomnianych utworów Emitent stworzy grę komputerową o nazwie *CEO Slayer* oraz jej dodatki, porty, modyfikację i rozszerzenia na dowolną platformę, w tym w szczególności: PC, PlayStation, XBOX, iPad, iPhone, Android, MAC i Nintendo Switch. W celu realizacji umowy Twórca udzielił Spółce wyłącznej licencji, nieograniczonej terytorialnie i nieodwołalnej, na okres pięciu lat od dnia zawarcia umowy. Z tytułu realizacji umowy Emitentowi przysługiwać będzie przychód z tytułu sprzedaży gry, pomniejszony o wynagrodzenie prowizyjne wypłacane Twórcy.

W dniu 13 sierpnia 2020 r. miał miejsce debiut Spółki w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect. Do obrotu zostało wprowadzonych 1.231.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A-E, o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

W dniu 28 września 2020 r. zawarto umowę ze spółką Manager Games S.A. z siedzibą w Poznaniu na produkcję, wydanie oraz przekazanie autorskich praw majątkowych do gry Car Mechanic Manager 2022. Emitent zobowiązany jest do stworzenia gry w wersji na PC, natomiast kontrahent do jej dystrybucji. Możliwe jest wydanie gry na inne platformy, w szczególności na konsole Sony, Microsoft oraz Nintendo. Właścicielem autorskich praw majątkowych do gry jest Emitent, przy czym z chwilą zapłaty wynagrodzenia za wykonanie umowy lub w przypadku jej rozwiązania, wygaśnięcia lub przedwczesnego zakończenia prac nad grą, Spółka przenosi na te prawa na Manager Games S.A. Emitentowi przysługiwać będzie wynagrodzenie pokrywające koszty produkcji gry oraz prowizja uzależniona od poziomu pozytywnych opinii na Steam bądź Metacritic.com i stanowiące określony procent zysku netto ze sprzedaży gry (max. do 35%). Premiera gry planowana jest na 2022 rok.

W dniu 19 sierpnia 2020 r. została podpisana umowa ze spółką SteelSeries z siedzibą w Frederiksberg na współpracę przy udostępnianiu i promowaniu gry Occupy Mars: The Games. Spółka zobowiązana jest do zintegrowania gry ze sprzętem komputerowym produkowanym przez SteelSeries. Natomiast SteelSeries będzie promował Grę na swoich profilach społecznościowych. SteelSeries jest duńskim producentem peryferii komputerowych, używanych m.in. przez profesjonalnych graczy komputerowych. Podobną umowę Emitent zawarł już wcześniej również z producentem urządzeń ASUS ROG.

W dniu 15 października 2020 r. została podpisana umowa z Humble Bundle Inc., na podstawie której gra Rover Mechanic Simulator w okresie od 6 listopada do 4 grudnia 2020 r. wzięła udział w abonamencie Humble Choice

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

organizowanym przez HB. Za udostępnienie gry Spółka otrzymała jednorazowe, określone w umowie wynagrodzenie, płatne w ciągu 30 dni od zakończenia okresu jej dostępności w ww. abonamencie.

W dniu 20 października 2020 r. zawarto umowę ze spółką Woodland Games S.A. z siedzibą we Włocławku na produkcję, wydanie oraz przekazanie autorskich praw majątkowych do gry Urban Explorer. Emitent przejął pełnię autorskich praw majątkowych do dotychczas wypracowanego kodu źródłowego i assetów gry oraz do strony gry w serwisie Steam. Spółka będzie kontynuować rozwój projektu na PC oraz inne platformy przy współpracy z Woodland Games. Emitent będzie również wydawcą projektu. Z tytułu udzielenia licencji oraz przekazania autorskich praw majątkowych Woodland Games S.A. będzie otrzymywał określone w umowie wynagrodzenie prowizyjne uzależnione od osiągniętego zysku netto z tytułu sprzedaży gry po jej wydaniu na dowolną platformę.

3. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Narodowe Centrum Badań i Rozwoju przyznało Spółce dofinansowanie na realizację projektu pn.: Opracowanie innowacyjnego systemu OpenCoOp do tworzenia i dodawania trybu kooperacyjnego online do symulatorowych gier singleplayer w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój Konkurs 4/1.2/2019 - GameINN-IV finansowanego w ramach Działania 1.2 Sektorowe programy B+R. Całkowita kwota kosztów kwalifikowalnych projektu wynosi 868.313,00 zł, natomiast wartość przyznanego dofinansowania to 615.609,75 zł, tj. 70,9% całkowitych kosztów kwalifikowalnych. Okres kwalifikowalności kosztów dla projektu rozpoczął się w dniu 1 października 2020 r. i zakończy się w dniu 30 września 2022 r. Celem projektu jest opracowanie złożonego systemu pozwalającego na portowanie gier symulacyjnych single-player do trybu kooperacji online. Pełna realizacja projektu pozwoli docelowo na wdrożenie trybu kooperacji online do gier spółki, a także na świadczenie usług portowania gier symulacyjnych do trybu multiplayer dla innych firm z branży gamedev.

W opisywanym okresie Spółka zwiększyła o 50% powierzchnię biurową. Na nowo otwartej przestrzeni utworzone i wyposażone zostało m.in. Studio Motion Capture, które pozwoli na poprawę jakości animacji przyszłych produkcji studia i optymalizację procesu produkcji gier i czasu pracy grafików.

4. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju Emitent zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych oraz gier na zlecenie innych podmiotów. Począwszy od 2020 r. celem Spółki jest przeznaczanie do sprzedaży kilku gier rocznie.

I. Zdobyć istotnej pozycji w segmencie gier wideo

Pierwszym krokiem do realizacji tego celu będzie zdobycie pozycji największego studia w branży gier komputerowych na terenie Lublina i województwa lubelskiego. Następnie, za sprawą produkcji i dystrybucji kolejnych gier, Spółka zamierza znaleźć się w gronie najlepszych światowych producentów gier.

II. Dywersyfikacja portfolio gier

Spółka tworzy mniejsze produkcje tak, aby zdywersyfikować ryzyko i potencjalne źródła przychodów, zbadać rynek oraz zbudować społeczności graczy. Skupia się przy tym przede wszystkim na grach na platformę PC, które początkowo planuje wydać w trybie wczesnego dostępu (early access), a następnie

wspólnie ze społecznością ustalać dalszy kierunek rozwoju gier. Około roku od premiery w trybie wczesnego dostępu planowana jest premiera pełnej wersji gry, połączona z premierami na innych platformach np. Nintendo Switch, Xbox oraz PlayStation. Spółka nie wyklucza, że w przyszłości niektóre z jej produkcji pojawią się również w wersjach mobilnych. Pyramid Games S.A. współpracuje z innymi podmiotami w celu portowania oraz certyfikacji gier na inne platformy. Docelowo Spółka zamierza sama portować na inne platformy produkowane przez siebie gry. Celem Spółki jest tworzenie coraz większych i ambitniejszych gier. Po wydaniu kilku zaplanowanych symulatorów i zdobyciu doświadczenia produkcyjnego Spółka zamierza połączyć kilka zespołów deweloperskich i stworzyć grę opartą o fabułę książki science-fiction.

III. Dalszy rozwój zespołów deweloperskich

Spółka planuje konsekwentnie nawiązywać współpracę z nowymi oraz rozbudowywać obecne zespoły deweloperskie. W realizacji tego celu pomoże realizowanie zleconych projektów gier, a także produkcja zasobów do tworzenia gier na zlecenie innych podmiotów. Dodatkowo Spółka realizuje projekt *Pyramid Games Academy* w ramach którego szkoli młodych twórców gier, a dodatkowo dąży do tworzenia nowych zespołów deweloperskich z wyróżnionymi osobami.

IV. Zawarcie umów z platformami dystrybucyjnymi na konsole

Spółka zawarła umowę dotyczącą dystrybucji gier na konsolę Xbox oraz umowę dystrybucyjną na platformę Steam. Dzięki temu Emitent może pełnić rolę wydawcy. W kolejnych planach jest zawarcie podobnych umów ze spółkami zarządzającymi platformami sprzedaży gier w wersji PlayStation oraz Nintendo Switch.

Wpływ pandemii Covid na działalność Emitenta

Jednym z istotnych elementów, mających wpływ na działalność Spółki w przyszłości, będzie miała pandemia wirusa Covid-19, a w konsekwencji ogłoszony w Polsce na początku marca 2020 r. stan epidemii. W opinii Zarządu czynnik ten nie będzie miał negatywnego wpływu na jej działalność.

Prace nad jej produkcjami odbywają się w trybie zdalnym dzięki czemu ewentualne zachorowania mogą dotyczyć pojedynczych osób i zmniejszone jest prawdopodobieństwo zachorowania całego zespołu jednocześnie. Jednakże w przypadku wystąpienia choroby u kluczowych osób może spowodować nieznaczne opóźnienia w realizacji projektów. Nie można też wykluczyć, że przedłużająca się izolacja może negatywnie wpłynąć na kondycję psychofizyczną członków zespołu.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania wystąpiły niewielkie opóźnienia spowodowane pandemią wirusa Covid-19 wynikające z przejścia na zdalny tryb pracy i związanym z tym wydłużonym czasem komunikacji zespołów.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2020 r. wyniosła 2.233.014,97 zł, co w porównaniu z 2019 r., gdy ich wartość wyniosła 1.085.200,91 zł, oznacza ponad dwukrotny wzrost r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka wypracowała wynik równy 1.331.170,32 zł, czyli ponad czterokrotnie wyższy niż w 2019 r., który wówczas wyniósł 330.367,31 zł. Strata ze sprzedaży Spółki w 2020 r. wyniosła 202.899,57 zł, w 2019 r. strata ze sprzedaży Emitenta wynosiła 13.342,66 zł. Strata netto Emitenta za 2020 rok wyniosła 209.732,09 zł, wobec straty netto w wysokości 16.996,27 zł w 2019 r.

Wyższa niż przed rokiem strata netto wynika z wyższych niż przed rokiem kosztów działalności Emitenta, związanych m. in. z procesem upubliczniania Spółki czy wzrostem cen sprzętu komputerowego

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

spowodowanego trwającą pandemią. Spółka poniosła również koszty związane ze stworzeniem studia Motion Capture, a także z otwarciem projektu szkoleniowego Pyramid Games Academy.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2020 r. wynosiła 4.539.872,84 zł i jest niemal trzykrotnie wyższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2019 r. r/r, które wówczas ukształtowały się na poziomie 1.571.209,16 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2020 r. wyniosły 3.647.810,63 zł, tym samym były czterokrotnie wyższe r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2019 r., wówczas było to 904.629,12 zł.

Należy zauważyć, że oprócz przychodów ze sprzedaży oraz Emisji akcji Spółka pozyskuje środki na bieżącą działalność z Umów na współfinansowanie produkcji poszczególnych gier komputerowych zawartych z tzw. „Inwestorami Projektowymi”. Przychody z tego tytułu nie są widoczne w RZiS, ponieważ są księgowane zgodnie z UoR i polityką grupy kapitałowej, jako przychody przyszłych okresów, które zostaną rozliczone po zakończeniu produkcji danej gry. W momencie premiery danej gry przychody te pokrywają koszty wytworzenia tej gry.

Spółka na dzień 31 grudnia 2020 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 2.046.607,17 zł. W opinii Zarządu, Spółka posiada odpowiednia środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od poziomu sprzedaży nadchodzących premier gier oraz jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju. Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

6. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

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

Ryzyko związane z celami strategicznymi

Pyramid Games S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych oraz gier na zlecenie innych podmiotów. Począwszy od 2020 r. celem Spółki jest przeznaczanie do sprzedaży kilku gier rocznie. Zarząd Pyramid Games S.A. zakłada realizację strategii rozwoju poprzez: (i) zdobycie istotnej pozycji w segmencie gier wideo, (ii) dywersyfikację portfolio gier, (iii) dalszy rozwój zespołów deweloperskich, (iv) zawarcie umów z platformami dystrybucyjnymi na konsole oraz (v) realizację projektu *Pyramid Games Academy*. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się niefortunne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Pyramid Games S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z produkcją gier zbliżonych do konkurencji

Funkcjonalność niektórych gier Emitenta może wykazywać pewne podobieństwa w stosunku do gier podmiotów konkurencyjnych. Taka sytuacja może prowadzić do zarzutów ze strony konkurencji dotyczących naruszenia praw własności przemysłowej, naruszenia praw autorskich lub dopuszczenia się czynu nieuczciwej

konkurencji i wszczęcia postępowań w tym zakresie. Z drugiej strony, istnieje ryzyko wytwarzania przez konkurencję gier podobnych do produktów Emitenta. Na rynku krajowym obowiązują przepisy Ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 nr 24 poz. 83). Przedmiotem prawa autorskiego na gruncie tej ustawy jest utwór, rozumiany jako każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia. Definicja utworu jest więc spełniona w odniesieniu do gier tworzonych przez Emitenta, w konsekwencji czego Emitent jest podmiotem posiadającym prawa autorskiego do tych gier. Na gruncie prawa polskiego przysługiwać mu więc będą środki prawne przewidziane do ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Istnieje jednak ryzyko, iż analogiczna ochrona nie jest zapewniona twórcom gier w ustawodawstwach innych krajów, w których oferowane są produkty Emitenta. W szczególności, twórcy gier mogą nie być uważani w niektórych zagranicznych systemach prawa za podmioty praw autorskich. W związku z powyższym, możliwe jest długotrwałe utrzymywanie się stanu naruszeń praw autorskich Emitenta, wpływające na jego działalność operacyjną i wyniki finansowe. Emitent wskazuje, że jest w posiadaniu pełni praw autorskich do produkowanych przez siebie tytułów, a na dzień sporządzenia sprawozdania nie jest stroną żadnego sporu w zakresie praw autorskich. Emitent ogranicza to ryzyko poprzez szeroko zakrojone badania rynku na etapie koncepcyjnym, mające na celu jednoznaczne zidentyfikowanie elementów gry świadczących o jej oryginalności.

Ryzyko związane z umowami dotyczącymi finansowania produkcji gier

Emitent zawarł umowę inwestycyjną z podmiotem inwestującym w branży gamingowej, na mocy której (i) Inwestor objął akcje w Spółce oraz (ii) strony ustaliły zasady współfinansowania procesu produkcji gier. Ponadto, strony umowy uzgodniły, że w przeciągu trzech lat od jej podpisania będą współpracowały przy 9 nowych preprodukcjach. Szczegółowe zasady współpracy, w tym ustalenie kwoty finansowania oraz należny Inwestorowi procent ze sprzedaży gier, określane są odrębnymi umowami.

Realizacja powyższych umów powoduje, że Spółka może być zobowiązana do wypłaty części zysku realizowanego z tytułu dystrybucji i udostępnienia gier, jeśli projekt współfinansowany przez inwestora zostanie doprowadzony do produktu końcowego, co może mieć negatywny wpływ na przyszłe wyniki finansowe Spółki. Emitent zamierza finansować coraz więcej projektów ze środków własnych i ograniczać liczbę projektów współfinansowanych przez podmioty trzecie. Ponadto, w każdym przypadku po stronie Spółki pozostaje decyzja co do projektów, które zostaną zaprezentowane inwestorowi oraz, wspólnie z inwestorem, decyzja o przystąpieniu do etapu produkcji gry, po zakończeniu procesu preprodukcji.

Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności

W opinii Zarządu, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent posiada wystarczające środki finansowe niezbędne do sfinansowania planowanych nakładów na planowane gry. Istnieje jednak ryzyko, że w przyszłości Emitent będzie potrzebował dodatkowych środków finansowych na niezakłócone prowadzenie działalności, w szczególności w przypadku braku realizacji zakładanych przychodów z wprowadzanych na rynek gier i konieczności finansowania kolejnych. Może to oznaczać spowolnienie rozwoju Emitenta i pogorszenie jego pozycji konkurencyjnej, a w skrajnie negatywnym scenariuszu nawet konieczność zaprzestania prowadzenia działalności.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Emitenta, w tym m.in. Pan Jacek Wyszyński, będący Prezesem Zarządu Spółki, są jednocześnie akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój Pyramid Games S.A., a także złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji. Ponadto Spółka nie wyklucza zaproponowanie kolejnym kluczowym członkom zespołu Emitenta objęcia pakietu akcji w ramach programu motywacyjnego.

Ryzyko związane z istotnym poziomem dodatniej zmiany stanu produktów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania istotny udział w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi stanowi dodatnia zmiana stanu produktów. W 2019 r. dodatnia zmiana stanu produktów odpowiadała za 69,56% tych przychodów, w 2020 r. dodatnia zmiana stanu produktów stanowiła 40,39% przychodów netto i zrównanych z nimi. Należy wskazać, iż zmiana stanu produktów występuje jako pozycja przychodów, natomiast w rzeczywistości służy korekcie kosztów i stanowi ona różnicę pomiędzy stanem końcowym, a stanem początkowym pozycji: półprodukty, produkcja w toku i produkty gotowe. W związku z tym w rachunku zysków i strat w wariantcie porównawczym pozycja zmiana stanu produktów umożliwia skorygowanie wartości o stan wyrobów gotowych, które Spółka wyprodukowała w danym okresie, ponosząc koszty związane z ich produkcją, które nie zostały sprzedane w tym samym okresie (tj. Spółka poniosła koszty, natomiast nie osiągnęła z tego tytułu przychodu).

Minimalizacja przedmiotowego czynnika ryzyka będzie następować wraz z osiąganiem coraz wyższych przychodów ze sprzedaży gier, przez co udział zmiany stanów produktów będzie coraz mniejszy. Ponadto należy wskazać, iż istotny poziom dodatniej zmiany stanu produktów w przychodach ze sprzedaży i zrównanych z nimi to sytuacja typowa dla spółek gamingowych, gdzie odbywa się proces produkcyjny gier, a nie ma jeszcze ich sprzedaży lub jest ona na początkowym etapie.

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa COVID-19

Uznanie przez Światową Organizację Zdrowia epidemii koronawirusa COVID-19 za pandemię, a także wprowadzenie przez polski rząd stanu epidemii oraz szeregu ograniczeń i zakazów mających na celu spowolnienie rozprzestrzeniania się choroby, w ocenie Zarządu Emitenta, nie zagrażają działalności operacyjnej Spółki, niemniej nie można w sposób jednoznaczny ocenić wpływu pandemii na działalność Spółki w przyszłości. Sprzedaż gier Spółki odbywa się przede wszystkim za pośrednictwem dystrybucji cyfrowej, dzięki czemu potencjalni klienci mają zapewniony stały dostęp do portfolio Spółki. Ponadto, warto zaznaczyć, iż gry sprzedawane są częściowo w walutach obcych (euro i dolar amerykański), a utrzymujący się korzystny dla eksporterów kurs walutowy może przyczynić się do wyższych przychodów ze sprzedaży.

Wprowadzone przez rząd nakazy dotyczące przede wszystkim ograniczenia czasu spędzanego poza domem przyczyniły się do wzrostu zainteresowania grami oferowanymi przez Spółkę, a tym samym pozytywnie wpłynęły na wyniki sprzedaży. Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku ewentualnego przedłużania się epidemii i związanych z nią ograniczeń może dojść do pogorszenia się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę.

Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmuje wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić negatywne skutki dla jednostki. Jednym z podjętych działań mających na celu zapewnienie ciągłości produkcji była decyzja o przejściu całego zespołu na tryb pracy zdalnej.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

spowodować opóźnienie premiery gry, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami premier gier

Zgodnie z wiedzą Zarządu Spółki na sukces sprzedażowy danej gry istotnie wpływa odpowiedni termin jej premiery, dlatego Zarząd Emitenta bierze pod uwagę wszystkie znane mu czynniki warunkujące optymalną datę startu sprzedaży. W związku z tym nie można wykluczyć, że pomimo zakończenia fazy produkcji gry, Spółka celowo dokona opóźnienia premiery gry, co pozwoli na: lepsze dopracowanie gry, przeprowadzenie efektywniejszej kampanii marketingowej czy też zbudowanie większej liczby graczy oczekujących na jej premierę. W takim wypadku, opóźnienie premiery gry powinno wpłynąć na większą sprzedaż co będzie miało wpływ na sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

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

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 36 miesięcy (terminy wynikające z dotychczasowych doświadczeń Emitenta, w przyszłości mogą one ulec zmianie). Spółka dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Począwszy od 2020 r. celem Spółki jest przeznaczanie do sprzedaży kilku gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka, począwszy od 2020 r., zakłada przeznaczanie do sprzedaży kilku gier rocznie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta. Ponadto celem Spółki będzie rozwijanie pozyskanych wcześniej społeczności graczy poprzez tworzenie kontynuacji i dodatków do wcześniej wydanych gier.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Dystrybucja gier odbywa się za pośrednictwem platform dystrybucyjnych: Google Play i App Store dla gier mobilnych oraz dedykowanej platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie. Sprzedaż gry pt. Rover Mechanic Simulator na PC odbywa się również poprzez platformę Humble Bundle Store. Prowadzona jest również sprzedaż gier konsolowych na Nintendo Switch na platformie Nintendo eShop. Spółka zawarła także umowę dotyczącą dystrybucji gier na konsolę Xbox. W kolejnych planach jest zawarcie podobnych umów ze spółkami zarządzającymi platformami sprzedaży gier w wersji PlayStation oraz Nintendo Switch.

Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Steam, prowadzona przez Valve Corporation.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Spółka prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

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

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Z uwagi na zawieranie przez Spółkę umów zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

Ryzyko czynnika ludzkiego

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

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

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych

kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Emitenta, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu

Kluczowym zasobem Emitenta jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

W celu minimalizacji tego czynnika ryzyka Spółka będzie realizować projekt *Pyramid Games Academy*. Projekt zakłada poszukiwanie, a następnie szkolenie utalentowanych twórców oraz zespołów deweloperskich tworzących gry na terenie woj. lubelskiego. Spółka współpracuje również z niektórymi z lubelskich uczelni wyższych przy realizacji praktyk i programów stażowych.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Emitenta i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI PYRAMID GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

ryнку ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko współpracy z podmiotami powiązanymi prowadzącymi działalność na rynku gier wideo

Emitent współpracuje z podmiotami powiązanymi, w tym z: PlayWay S.A. oraz Ultimate Games S.A. i SimFabric S.A., prowadzącymi działalność na rynku gier wideo. PlayWay S.A. jest największym akcjonariuszem Spółki, pierwszym inwestorem Emitenta oraz wydawcą gier Emitenta. Ultimate Games S.A. jest kooperantem Emitenta oraz wydawcą gier produkowanych przez Emitenta pt., ZooKeeper, Farming Life i Castle Flipper, a SimFabric S.A. nabył od Emitenta prawa do preprodukcji (prototypu) gry pt. Hero:Flood Rescue. Ponadto wskazać należy, iż Ultimate Games S.A., SimFabric S.A. oraz Pyramid Games S.A. należą do Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., która dostępnymi kanałami dystrybucji promuje gry spółek będących w Grupie Kapitałowej PlayWay S.A. Pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, współpraca Emitenta z ww. podmiotami układa się bardzo dobrze. Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurencji w obszarze gier wideo, współpraca z ww. podmiotami ulegnie pogorszeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Spółki m.in. z tyt. działalności produkcji gier na zlecenie. W długim terminie brak współpracy z ww. podmiotami powiązanymi zostanie zastąpiona współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo. Ponadto należy wskazać, iż Emitent zawarł z Valve Corporation bezpośrednią umowę na dystrybucję gier na platformie Steam oraz z Microsoft Corporation umowę na dystrybucję gier na platformie Xbox, dlatego może być również wydawcą produkowanych przez siebie gier.

Ryzyko związane z tworzeniem przez PlayWay S.A. konkurencyjnych jednostek podporządkowanych

Pyramid Games S.A. wchodzi w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której obecnie jest kilkadziesiąt konkurujących jednostek podporządkowanych. Tworzone przez PlayWay S.A. jednostki podporządkowane, konkurują: (i) pomiędzy sobą oraz (ii) z PlayWay S.A. Związane jest to z prowadzeniem działalności całej Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na jednym rynku gier wideo, dlatego konkurencji pomiędzy jednostkami podporządkowanymi nie można uniknąć i jest ono wpisane w specyfikę podmiotów. Z kolei ryzyko konkurencji tworzonych jednostek podporządkowanych z PlayWay S.A., ze względu na powiązania kapitałowe (jednostka podporządkowana jest spółką zależną lub spółką stowarzyszoną) jest większe. PlayWay S.A. ze względu na fakt posiadania istotnego udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu może podejmować działania, które negatywnie wpłyną na sytuację gospodarczą, majątkową i finansową jednostki podporządkowanej. Z drugiej strony na przykładzie Emitenta należy wskazać, iż pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, z niektórymi podmiotami podporządkowanymi z Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. oraz samym PlayWay S.A. prowadzona jest współpraca, która do dnia sporządzania sprawozdania układa się bardzo dobrze i ma pozytywny wpływ na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe. Spółka stara się jednak tworzyć tytuły łączące rozrywkę z nauką, tak aby gracz, który spędza czas grając w gry Spółki korzystał również z ich aspektu edukacyjnego.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast część przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Emitenta podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Emitenta interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Emitenta usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

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

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

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

7. Pozostałe informacje

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

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

W roku obrotowym 2020 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

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

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

W okresie od 01.01.2020 r. do 31 grudnia 2020 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

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

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

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

Art. 49 ust. 2a)

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2020 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

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

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


Jacek Wyszynski
Prezes Zarządu