



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU
Z DZIAŁALNOŚCI
ASMODEV SA
ZA OKRES 01.01.2021 - 31.12.2021**

Warszawa, 18 marca 2022 r.

Spis treści

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

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. Zarząd Spółki	6
1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki	6
1.2. Zakres działalności Spółki	7
1.2.1. Profil działalności Spółki	7
1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży	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
3. Przewidywany rozwój Spółki	10
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	11
5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	11
6. Pozostałe informacje	20

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

Emitent został utworzony na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 27 lutego 2018 r. (Repertorium A nr 584/2018). Rejestracja Spółki w KRS miała miejsce na mocy postanowienia nr sygn. WA.XII NS-REJ.KRS/16695/18/958 wydanego w dniu 21 marca 2018 r. przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000724362.

Emitent powstał na podstawie Ustawy Kodeks spółek handlowych z dnia 15 września 2000 r. (tj. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.) i działa zgodnie z jej zapisami.

Spółka została założona w lutym 2018 r. w Warszawie, gdzie Emitent został zarejestrowany, z kolei faktycznie wykonywana działalność realizowana przez Spółkę (działalność deweloperska) prowadzona jest w Krakowie.

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	Asmodev S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	Plac Bankowy 2, 00-095 Warszawa
Telefon:	+48 (33) 432 25 23
Adres poczty elektronicznej:	contact@asmodev.com
Adres strony internetowej:	www.asmodev.com
NIP:	7010811790
REGON:	369760647
KRS:	0000724362
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII 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 58.13.Z Wydawanie gazet,

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

- 4) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 5) PKD 18.11.Z Drukowanie gazet,
- 6) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 7) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 8) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 9) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 10) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 11) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 12) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 13) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 14) PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 15) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 16) PKD 73.12.B Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych,
- 17) PKD 73.12.C Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet),
- 18) PKD 73.12.D Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach,
- 19) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 20) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 21) PKD 59.12.Z Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi,
- 22) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych.

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

Na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Emitenta wynosi 440.000,00 zł i dzieli się na 4.400.000 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 6 grudnia 2021 r.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Kapitał zakładowy Emitenta

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	1.000.000	22,73%	1.000.000	22,73%
B	2.000.000	45,45%	2.000.000	45,45%
C	450.000	10,23%	450.000	10,23%
D	550.000	12,50%	550.000	12,50%
E	400.000	9,09%	400.000	9,09%
Suma	4.400.000	100,00%	4.400.000	100,00%

Źródło: Emitent

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

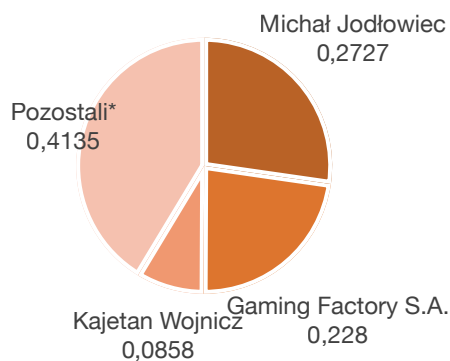
Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Michał Jodłowiec	1 200 000	27,27%	1 200 000	27,27%
Gaming Factory S.A.	1 003 089	22,80%	1 003 089	22,80%
Kajetan Wojnicz	377 500	8,58%	377 500	8,58%
Pozostali*	1 819 411	41,35%	1 819 411	41,35%
Suma	4 400 000	100,00%	4 400 000	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)

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**



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

Źródło: Emitent

1.1.4. Zarząd Spółki

Na dzień 1 stycznia 2021 r. w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

- Michał Jodłowiec – Prezes Zarządu,
- Łukasz Bajno – Członek Zarządu.

W dniu 24 lutego 2021 r. Pan Łukasz Bajno złożył rezygnację z funkcji Członka Zarządu Spółki.

W związku z powyższym skład Zarządu Emitenta na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Michał Jodłowiec – Prezes Zarządu.

1.1.5. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 1 stycznia 2021 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Pan Mateusz Pastewka – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Pan Marcin Kostrzewa – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Kajetan Wojnicz – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Mirosław Franelak – Członek Rady Nadzorczej,
- Pan Karol Marcinkowski – Członek Rady Nadzorczej.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

W dniu 30 września 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie zdecydowało o odwołaniu Pana Mateusza Pastewki oraz Pana Karola Marcinkowskiego ze składu Rady Nadzorczej Emitenta. Jednocześnie powołując na te stanowiska Pana Mateusza Adamkiewicza oraz Pana Marcina Przymusa.

W związku z powyższym skład Rady Nadzorczej Emitenta na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania był następujący:

- Mateusz Adamkiewicz - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Marcin Kostrzewa - Członek Rady Nadzorczej,
- Kajetan Wojnicz - Członek Rady Nadzorczej,
- Mirosław Franelak - Członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Przymus - Członek Rady Nadzorczej.

1.2.Zakres działalności Spółki

1.2.1.Profil działalności Spółki

Spółka prowadzi działalność na rynku gier wideo jako producent gier własnych oraz na zlecenie innych podmiotów. Model działania Emitenta opiera się głównie na bezpośredniej współpracy z pojedynczymi osobami oraz zespołem deweloperskim Emitenta, który jest kierowany przez Prezesa Zarządu Spółki. Dla Asmodev S.A. tworzą graficy, animatorzy, a także programiści i designerzy. Bazując głównie na własnych współpracownikach, Emitent unika dodatkowych kosztów, w tym udziałów w przychodach zewnętrznych zespołów.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Asmodev S.A. zajmuje się produkcją gier klasy indie premium o szokującej i kontrowersyjnej fabule, w wersji na PC Steam oraz na konsole. Należy wskazać, iż wszystkie gry Emitenta osadzone są w jednym i tym samym świecie (uniwersum), w którym dominują przemoc, patologia i satanizm

W latach 2022-2023 Emitent planuje kolejne premiery 6 gier na platformy PC Steam. Flagowym produktem Spółki będzie gra pt. Priest Simulator. Na dzień sporządzenia sprawozdania gra znajduje się w ostatniej fazie produkcji tzw. „polishing”, podczas której Spółka poprawia wszelkie błędy i niedociągnięcia zgłaszane przez testerów i graczy, tak aby finalny produkt był jak najwyższej jakości.

Spółka posiada również dużą bazę assetów do gier na silniku Unreal Engine 4 oraz Unity, które sprzedaje, udzielając na nie niewyłącznej licencji. Przedmiotowe assety są wynikiem prac programistycznych nad grafiką i kodem przez Prezesa Zarządu Asmodev S.A. oraz zespołu deweloperskiego Spółki. Ponadto Emitent na zlecenie innych podmiotów wykonuje: (i) utwory literackie w postaci scenariusza oraz koncepcji gameplay do gier, które stanowią podstawę do stworzenia gier, a także (ii) utwory literackie w postaci scenariusza trailera gier, które stanowią podstawę do stworzenia trailera gier.

Na dzień sporządzenia sprawozdania działalność gospodarcza Emitenta realizowana jest w obszarze produkcji gier własnych i na zlecenie innych podmiotów. Spółka pełni rolę twórcy i wykonawcy gier, które są realizowane jako własne projekty lub zamawiane przez zewnętrzne podmioty. Emitent ponosi stosunkowo niewielkie koszty produkcji, z kolei koszty promocji i marketingu ponoszone są przez zamawiającego lub wydawcę gry. W przypadku gier własnych Emitent otrzyma wynagrodzenie od wydawcy lub z platformy sprzedażowej Steam. W przypadku gier na zlecenie z tytułu zawartych umów Emitentowi przysługuje wynagrodzenie jednorazowe i/lub zmienne stanowiące określony udział w przychodach ze sprzedaży gier na platformie Steam, począwszy od dnia jej wydania.

Produkty Emitenta będą sprzedawane na całym świecie, co oznacza, że z dowolnego miejsca za pośrednictwem sieci Internet gracze będą mieli możliwość kupna produktów Spółki. Jest to cecha charakterystyczna gier, które są sprzedawane w modelu dystrybucji cyfrowej, głównie za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych takich jak Steam.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) łącznie dwie gry. Pierwszą była gra Ultimate Summer - produkcja własna Emitenta w wersji PC na platformę Steam. Właścicielem praw majątkowych do gry jest Spółka, a wydawcą gry jest Ultimate Games S.A. Premiera gry w wersji wczesnego dostępu odbyła 15.01.2021 r. Wcześniej odbyła się premiera gry w wersji demo w dniu 7.10.2020 r.

Druga gra - Infernal Radiation to gra własna Emitenta w wersji PC na platformę Steam oraz na Nintendo Switch. Premiera gry w trybie wczesnego dostępu odbyła się w dniu 10.08.2020 r. W dniu 28.12.2020 r. odbyła się premiera pełnej wersji gry, a dodatkowo w dniu 5.05.2021 r. miała miejsce premiera gry na konsolę Nintendo Switch. Właścicielem praw majątkowych do gry jest Spółka., a wydawcą gry jest Ultimate Games S.A. i Art Games Studio S.A.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Gra	Data premiery i platforma	Cena jednostkowa	Zakres prac	Budżet	Wynagrodzenie Emitenta
Ultimate Summer	15.01.2021 (PC Steam)*	14,49 zł	Produkcja własna	234 382,31 zł	pro wizja ze sprzedaży gry od wydawcy
Infernal Radiation	05.05.2021 Nintendo Switch	8,99 dol.	Produkcja własna	127 150,83 zł	pro wizja ze sprzedaży gry od wydawcy

* premiera gry w trybie wczesnego dostępu

Źródło: Emitent

Ponadto, w dniu 1 października 2021 r. miała miejsce premiera gry pt. Priest Simulator w wersji demo na PC na platformie Steam podczas festiwalu Steam Next Fest. W tym samym czasie miały miejsce premiery gier: Booze Master oraz Mercyful Flames.

W dniu 18 października 2021 r. miała miejsce premiera gry pt. Priest Simulator: Heavy Duty, tj. unikalnego epizodu w wersji demo na PC na platformie Steam, nawiązującego do gry Priest Simulator.

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.

Produkty planowane do sprzedaży na lata 2022-2023

Gra	Planowany termin wydania*	Stan wishlisty	Planowany budżet*	Właściciel praw majątkowych	Zakres prac Emitenta	Wynagrodzenie Emitenta
Priest Simulator	Q2 2022	53 tys.	530.000,00 zł	Emitent	Produkcja własna	
Booze Master	Q2 2022	10,5 tys.	102.000,00 zł	Gaming Factory S.A.	Produkcja na zlecenie	pro wizja ze sprzedaży gry od wydawcy
Mercyful Flames	Q3 2022	19 tys.	73.000,00 zł	Gaming Factory S.A.		
Human Farm	Q4 2022	30 tys.	300.000,00 zł	Gaming Factory S.A.		wynagrodzenie
I am Your Principal	Q1 2023	5,5 tys.	200.000,00 zł	Glob Games Studio S.A.	Produkcja na zlecenie	jednorazowe i pro wizja ze

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Pope Simulator	Q1 2023	13 tys.	200.000,00 zł	Golden Eggs Studio sp. z o.o.	sprzedaży gry od wydawcy
----------------	---------	---------	---------------	-------------------------------	--------------------------

** budżet może ulec zmianie*

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 15 lutego 2021 r. Emitent zawarł z Glob Games Studio sp. z o.o. umowę z przekazaniem autorskich praw majątkowych do gry pt. I am Your Principal. Emitent jako twórca wykona pełną wersję gry na PC, a Glob Games Studio sp. z o.o. jako wydawca dokona komercjalizacji gry na PC, co rozumiane jest jako wprowadzenie gry do obrotu poprzez sprzedaż i inne formy odpłatnej dystrybucji gry. Z tytułu wykonania gry i przeniesienia do niej autorskich praw majątkowych, Emitentowi przysługuje wynagrodzenie jednorazowe w kwocie 200.000,00 zł netto oraz wynagrodzenie prowizyjne w wysokości 20% ze sprzedaży gry. Dopuszcza się możliwość wydania gry na inne platformy.

W dniu 15 lutego 2021 r. Emitent zawarł z Golden Eggs Studio sp. z o.o. umowę z przekazaniem autorskich praw majątkowych gry pt. Pope Simulator. Emitent jako twórca wykona pełną wersję gry na PC, a Golden Eggs Studio sp. z o.o. jako wydawca dokona komercjalizacji gry na PC, co rozumiane jest jako wprowadzenie gry do obrotu poprzez sprzedaż i inne formy odpłatnej dystrybucji gry. Z tytułu wykonania gry i przeniesienia do niej autorskich praw majątkowych, Emitentowi przysługuje wynagrodzenie jednorazowe w kwocie 200.000,00 zł netto oraz wynagrodzenie prowizyjne w wysokości 20% ze sprzedaży gry. Dopuszcza się możliwość wydania gry na inne platformy.

W dniu 6 grudnia 2021 r. Spółka zadebiutowała w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Do obrotu trafiło 1 mln akcji serii A, 2 mln akcji serii B, 450 tys. akcji serii C, 550 tys. akcji serii D i 400 tys. akcji serii E.

Na początku 2022 r. podpisany został aneks do umowy z Gaming Factory S.A. z siedzibą w Warszawie zawartej w dniu 23 grudnia 2020 r. Niniejsza umowa dotyczyła produkcji i wydanie gry z przekazaniem autorskich praw majątkowych pt. Human Farm, zgodnie z którą Emitent jako twórca wykona pełną wersję gry na PC, a Gaming Factory S.A. jako wydawca dokona dystrybucji gry na PC. Zgodnie z ww. aneksem jednorazowe wynagrodzenie Emitenta za wykonanie pełnej wersji Gry na PC i przeniesienia do niej autorskich praw majątkowych zwiększyło się o 135 tys. zł, tj. do kwoty 435 tys. zł. Oprócz tego Spółce przysługuje wynagrodzenie prowizyjne w wysokości 20% przychodów ze sprzedaży Gry.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W przyjętej strategii rozwoju Emitent zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych i na zlecenie innych podmiotów. Emitent jako wykonawca i twórca zakłada produkcję 2-5 gier rocznie klasy indie premium o szokującej i kontrowersyjnej fabule, w wersji na PC oraz na konsole. Ponadto Spółka zakłada także budowanie silnego konta wydawniczego i zaplecza marketingowego poprzez:

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

pozyskiwanie kontaktów z branży gamingowej, wydawanie gier w wersji demo i aktywne budowanie wishlisty na przyszłe tytuły. Cel ten jest również realizowany dzięki współpracy z dużymi wydawcami gier.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi Spółki w 2021 r. wyniosła 510.988,26 zł, co w porównaniu z 2020 r., gdy ich wartość wyniosła 281.890,60 zł, oznacza wzrost o 81,27% r/r. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka wypracowała wynik równy 233.661,11 zł, czyli ponad czterokrotnie wyższy niż w 2020 r., który wówczas wyniósł 51.891,81 zł. Strata ze sprzedaży Spółki w 2021 r. wyniosła 221.783,37 zł, w 2020 r. strata ta wynosiła 103.835,00 zł. Strata netto Emitenta za 2021 rok wyniosła 226.673,46 zł, wobec straty netto w wysokości 107.850,35 zł w 2020 r.

Na przychody za sprzedaży Spółki wpływ miały przede wszystkim wpływy ze sprzedaży gier Ultimate Summer oraz Infernal Radiation. Największy udział w kosztach działalności operacyjnej Emitenta mają usługi obce (254.345,50 zł) oraz wynagrodzenia (449.194,70 zł). Pozycje te w porównaniu z rokiem 2020 wzrosły odpowiednio o 201,20% oraz 55,95%. Spowodowane jest powiększeniem zespołów deweloperskich i rosnącymi w związku z tym nakładami.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2021 r. wynosiła 1.750.054,11 zł i jest o 9,24% niższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2020 r. r/r, które wówczas ukształtowały się na poziomie 1.928.317,81 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2021 r. wyniosły 1.697.811,96 zł, tym samym były o 11,78% niższe r/r od wartości kapitałów własnych, jakie Spółka wykazała na koniec 2020 r., wówczas było to 1.924.485,42 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2021 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 247.840,34 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.

5. 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

Asmodev S.A. w swojej strategii zakłada dalszy rozwój poprzez prowadzenie działalności w obszarze produkcji gier własnych i na zlecenie innych podmiotów. Emitent jako wykonawca i twórca zakłada produkcję 2-5 gier rocznie klasy indie premium o szokującej i kontrowersyjnej fabule, w wersji na PC oraz na konsole. Ponadto

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Spółka zakłada także budowanie silnego konta wydawniczego i zaplecza marketingowego poprzez: pozyskiwanie kontaktów z branży gamingowej, wydawanie gier w wersji demo i aktywne budowanie wishlisty na przyszłe tytuły. Cel ten jest również realizowany dzięki współpracy z dużymi wydawcami gier. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Emitenta, które okażą się nietrafne 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 Asmodev S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Emitenta duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Zespołem Emitenta znanym jako Delirma kieruje Pan Michał Jodłowiec, Prezes Zarządu Spółki. W zespole znajdują się graficy, animatorzy, a także programiści i designerzy. Emitent działa według modelu, który zakłada współpracę z pojedynczymi osobami, a niecałymi zespołami deweloperskimi skupionymi w jednej lokalizacji, unikając w ten sposób dodatkowych kosztów dla całego zespołu. 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.

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowy członek zespołu Emitenta, Pan Michał Jodłowiec, będący Prezesem Zarządu Spółki, jest jednocześnie akcjonariuszem Spółki i deklaruje chęć dalszego zaangażowania w rozwój Asmodev S.A., a także złożył zobowiązanie ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

Ryzyko związane z brakiem przychodów ze sprzedaży nowych gier

Zdolność Emitenta do generowania przychodów ze sprzedaży zależy od powodzenia sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier własnych oraz od produkcji na zlecenie zewnętrznych podmiotów. Charakterystyka branży gamingowej oraz prowadzonej przez Emitenta działalności wymaga nakładów kapitałowych w całym okresie produkcji gier, który może trwać od 12 do 36 miesięcy. Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent ponosi nakłady na produkcje trzech projektów jednocześnie tj.: Priest Simulator, Merciful Flames i Booze Master.

Nieosiągnięcie przez Emitenta przychodów ze sprzedaży nowych gier lub osiągnięcie znacząco niższych przychodów niż pierwotnie zakładano może mieć m.in. negatywny wpływ na sytuację Emitenta oraz wycenę jego akcji, a inwestorzy, którzy objęli lub nabyli akcje Emitenta mogą ponieść straty i nie odzyskać zainwestowanych środków. Jednocześnie, ewentualne niepowodzenie przy próbie pozyskania przez Spółkę kapitału, w tym akcyjnego może uniemożliwić kontynuowanie prowadzonej działalności. Należy jednocześnie podkreślić, iż obecnie Spółka realizuje trzy gry na zlecenie trzech podmiotów zewnętrznych tj. pt.: Human Farm, I am Your Principal oraz Pope Simulator, dla których nie ponosi kosztów produkcji z własnych środków, a finansowane są przez wydawców.

Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

Charakterystyczną cechą rynku gier jest sezonowość ich sprzedaży. Największe przychody ze sprzedaży odnotowywane są w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowej gry oraz po wprowadzeniu gry na kolejną platformę dystrybucyjną, natomiast w okresach pomiędzy premierami kolejnych

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

gier obroty są znacznie niższe. Skutkiem sezonowości są znaczne różnice w wartościach przychodów oraz dysproporcje w osiąganych wynikach finansowych w poszczególnych okresach sprawozdawczych. Emitent minimalizuje efekt sezonowości poprzez produkcję gier na zlecenie dla zewnętrznych podmiotów przez co przychody z tego tytułu działalności nie są uzależnione od rynkowego popytu na dany produkt, a co za tym idzie ewentualnego sukcesu lub porażki danej gry.

Ryzyko związane z pełnieniem przez Członków Rady Nadzorczej działalności konkurencyjnej

Na dzień sporządzenia sprawozdania wszyscy Członkowie Rady Nadzorczej Emitenta prowadzą działalność, która jest konkurencyjna w stosunku do działalności Spółki, są współnikami konkurencyjnej spółki cywilnej lub osobowej albo członkami organu spółki kapitałowej lub członkami organu jakiegokolwiek konkurencyjnej osoby prawnej. W ocenie Zarządu Emitenta obecność w organie nadzorczym Spółki ww. Członków Rady Nadzorczej pomimo prowadzonych przez nich działalności konkurencyjnych lub ich obecności w organach nadzorczych lub zarządczych innych podmiotów operujących w tej samej branży, nie stanowi realnego ryzyka dla Spółki z punktu widzenia prowadzonej działalności obejmującej produkcję tytułów własnych oraz produkcję gier na zlecenie podmiotów zewnętrznych. Zgodnie z opinią Zarządu w Spółce brak było sytuacji konfliktu interesów. W związku z tym w Asmodev S.A. nie wdrożono polityki zarządzania konfliktem interesów, przy czym Zarząd Emitenta nie wyklucza wdrożenia takiej polityki w przyszłości. Jednocześnie należy wskazać, iż Zarząd Spółki unika zawierania umów sprzecznych z interesem Emitenta, a działalność Spółki prowadzona jest w taki sposób aby ograniczyć konflikty interesów oraz ich ewentualne negatywne skutki. Dopuszcza się zawieranie transakcji z podmiotami powiązanymi, jeśli są to transakcje typowe ze względu na specyfikę biznesu oraz zawierane są na warunkach rynkowych. Ponadto Emitent dostrzega pozytywne efekty synergii wynikające z kooperacji pomiędzy podmiotami, w których ww. Członkowie Rady Nadzorczej pełnią funkcje nadzorcze lub zarządcze w postaci dopływu projektów realizowanych na zlecenie oraz w postaci szeroko pojętego know-how jakie wnoszą do Spółki w tym m.in. relacje biznesowe, doświadczenie sprzedażowe oraz marketingowe.

Ryzyko związane z relatywnie gorszymi wynikami finansowymi

Poziom przychodów i zysków Emitenta uzależniony jest przede wszystkim od podaży projektów na zlecenie podmiotów zewnętrznych oraz od odbioru rynkowego produktów własnych Emitenta. W związku z tym należy wziąć pod uwagę możliwość braku wystąpienia poprawy wyników finansowych lub nawet pogarszania się wyników finansowych Spółki w przyszłych okresach sprawozdawczych. Jest to ryzyko typowe dla spółek na tym samym etapie rozwoju co Emitent oraz dla spółek zajmujących się produkcją gier komputerowych, których wynik jest mocno uzależniony od odbioru przez konsumentów kolejnych produktów tj. gier komputerowych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Emitent zakłada dalszy rozwój segmentu produkcji gier na zlecenie dla podmiotów zewnętrznych, która w ocenie Zarządu Spółki stanowi stabilne źródło przychodów.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

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

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

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

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 12 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

Celem Spółki jest przeznaczanie do sprzedaży 2-5 gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada przeznaczanie do sprzedaży 2-5 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.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

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

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia sprawozdania dystrybucja gier odbywać się będzie za pośrednictwem platformy dystrybucyjnej Steam, która jest największym dystrybutorem gier PC na świecie.

Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

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

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Na dzień sporządzenia sprawozdania 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 dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

Ryzyko czynnika ludzkiego

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

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

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

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

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką a jej

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

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.

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

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

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

Ryzyko współpracy z podmiotami powiązаныmi prowadzącymi działalność na rynku gier wideo

Emitent współpracuje z podmiotami powiązаныmi, w tym z: Gaming Factory S.A. oraz Glob Games Studio S.A., prowadzącymi działalność na rynku gier wideo.

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 powiązаныmi zostanie zastąpiona współpracą z innymi, niepowiązаныmi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo.

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.

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 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.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

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 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.

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

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

i związanych z nią ograniczeń może dojść do pogorszenia się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę.

Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić 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 działaniami wojennymi prowadzonymi na terytorium Ukrainy

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem rosyjskiej agresji przeciwko Ukrainie. Użytkownicy z Rosji nie stanowią głównych odbiorców gier produkowanych przez Spółkę, ich udział w ogólnej liczbie użytkowników wynosi ok. 5-10%. Z uwagi na utrudnienia w dokonywaniu transakcji płatniczych oraz ograniczenie działalności właścicieli platform dystrybucji cyfrowej w Rosji można spodziewać się spadku liczby tych odbiorców.

Emitent rozlicza transakcje z platformami sprzedażowymi w euro lub dolarach amerykańskich, stąd spadek wartości rosyjskiego rubla bądź osłabienie się polskiego złotego nie ma negatywnego wpływu na wyniki finansowe Spółki.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, tj. m.in. wprowadzenia kolejnych sankcji w stosunku do Rosji i Białorusi, negatywne oddziaływanie wojny na gospodarkę Rosji, masową migrację uchodźców z terytorium Ukrainy do Polski, wpływ agresji rosyjskiej na światową gospodarkę oraz sytuację makroekonomiczną w Polsce, nie można w sposób jednoznaczny określić wpływu powyższych czynników na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

6. 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. 3)

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2021 Spółka nie prowadziła żadnych badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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

W roku obrotowym 2021 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI ASMODEV S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

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 01.01.2021 r. do 31 grudnia 2021 r. 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 2021 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.



Michał Jodłowiec
Prezes Zarządu