

KLABATER SA

**SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU**

ZA OKRES 01.01.2024 – 31.12.2024

1.

INFORMACJE OGÓLNE

Dane Spółki

Firma	Klabater Spółka Akcyjna
Siedziba	Warszawa
Adres siedziby	ul. Krucza 16/22, Warszawa 00-526
NIP	113-295-74-45
REGON	368935731
Kraj rejestracji	Polska
Sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS	0000708072
Oddziały (zakłady)	spółka nie posiada oddziałów (zakładów)



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

Struktura Akcjonariatu

Informacje o strukturze akcjonariatu Spółka sporządza w oparciu o informacje, jakie są przekazywane Spółce na podstawie ustawy o ofercie i rozporządzenia MAR. Na dzień 31 grudnia 2024 r. struktura akcjonariatu prezentowała się następująco:

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

Kapitał zakładowy Spółki wynosi 890.000,00 PLN (osiemset dziewięćdziesiąt tysięcy złotych) i dzieli się na 8.900.000 (osiem milionów dziewięćset tysięcy) akcji serii A, B, C, E oraz F. Akcje te nie są uprzywilejowane ani nie są przedmiotem zabezpieczeń. Zbywalność Akcji nie jest ograniczona, a z akcjami i prawami do akcji nie są związane żadne świadczenia dodatkowe.

Wszystkie akcje serii A, B, C, E oraz F. Spółki są notowane w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Zarząd

Członkowie Zarządu Spółki są powoływani przez Radę Nadzorczą, która określa liczbę członków na daną kadencję. Członek Zarządu może zostać odwołany wyłącznie z ważnych powodów, o których mowa w art. 370 Kodeksu spółek handlowych. W skład Zarządu Spółki na dzień 31 grudnia 2024 roku wchodził:

Robert Wesołowski powołany do Zarządu Spółki na podstawie uchwały nr 1 Rady Nadzorczej Spółki z dnia 7 czerwca 2022 r. Kadencja Członka Zarządu upływa w dniu 31 grudnia 2026 roku. Mandat Członka Zarządu wygasa z dniem odbycia Walnego Zgromadzenia zatwierdzającego sprawozdanie finansowe za ostatni pełny rok obrotowy pełnienia funkcji członków Zarządu, tj. w dniu zatwierdzenia sprawozdania finansowego za 2026 r.

W roku 2024 nie nastąpiły zmiany w składzie Zarządu Klabater S.A.

Rada Nadzorcza

Z zastrzeżeniem postanowień §8 ust. 3a-3d Statutu Spółki (tj. uprawnień osobistych akcjonariuszy Spółki), Członków Rady Nadzorczej powołuje i odwołuje Walne Zgromadzenie większości 55% kapitału zakładowego Spółki, jednocześnie określając liczbę członków Rady Nadzorczej na daną kadencję.

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

Na dzień 31 grudnia 2024 roku oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w jej skład wchodził:

Przewodnicząca Rady Nadzorczej	Aneta Siedlecka
Członek Rady Nadzorczej	Paweł Wesołowski
Członek Rady Nadzorczej	Marcin Wardaszko
Członek Rady Nadzorczej	Michał Gembicki
Członek Rady Nadzorczej	Kamila Szwarz-Skudlarska

W dniu 15 października 2024 roku rezygnację z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej złożył Pan Marek Trojanowicz.

W dniu 17 grudnia 2024 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Klabater S.A. podjęło uchwałę w sprawie powołania w skład Rady Nadzorczej Spółki na wspólną kadencję, Pani Kamili Szwarz-Skudlarskiej.

2.

PROFIL DZIAŁALNOŚCI

Klabater jest producentem i wydawcą gier wideo na komputery osobiste i konsole. Spółka działa w dwóch segmentach operacyjnych: produkcyjnym i wydawniczo-portingowym. Głównym celem firmy jest produkcja i wydawanie odnoszących sukcesy komercyjne gier wideo, w tym tych tworzonych przez studia zewnętrzne.

Spółka specjalizuje się w tworzeniu oryginalnych ekonomicznych gier symulacyjnych (tycoons), a także adaptacji gier na platformy konsolowe. Dzięki zdywersyfikowanemu modelowi biznesowemu zapewniona jest stabilność i perspektywy dalszego rozwoju firmy. Model wydawniczy zapewnia ciągłość przychodów poprzez regularne wprowadzanie premier i rozwijanie back-catalogu, przy jednoczesnym unikaniu ryzyka finansowania produkcji gier zewnętrznych. Z kolei model produkcyjny umożliwia budowę własnego portfolio gier, co przyczynia się do uzyskiwania wysokomarżowych przychodów i wzrostu wartości spółki.



Działalność produkcyjna

Produkcja gier stanowi kluczowy segment działalności spółki. W ramach studia deweloperskiego Klabater rozwija kompetencje i technologie, inwestując środki w tworzenie gier opartych o autorskie pomysły.

Spółka specjalizuje się w tworzeniu gier z gatunku tycoon - symulatorów ekonomicznych. Realizacja projektów opartych o własne koncepcje pozwala firmie generować wyższe marże niż w przypadku działalności wydawniczej, budując jednocześnie wartość przedsiębiorstwa poprzez rozwój know-how oraz praw własności intelektualnej.

Aktualnie firma posiada cztery własne marki: Crossroads Inn (ekonomiczna gra symulacyjna z elementami RPG dostępna na PC i konsolach), Heliborne (symulator helikopterów), The Amazing American Circus (strategiczna gra karciana) oraz Moonshine Inc. (symulator gorzelnii). Spółka pracuje obecnie nad kontynuacją swojej flagowej produkcji - Crossroads Inn 2.

ENHANCED EDITION
HELIBORNE

MoonShine
INC.

CROSSROADS
INN

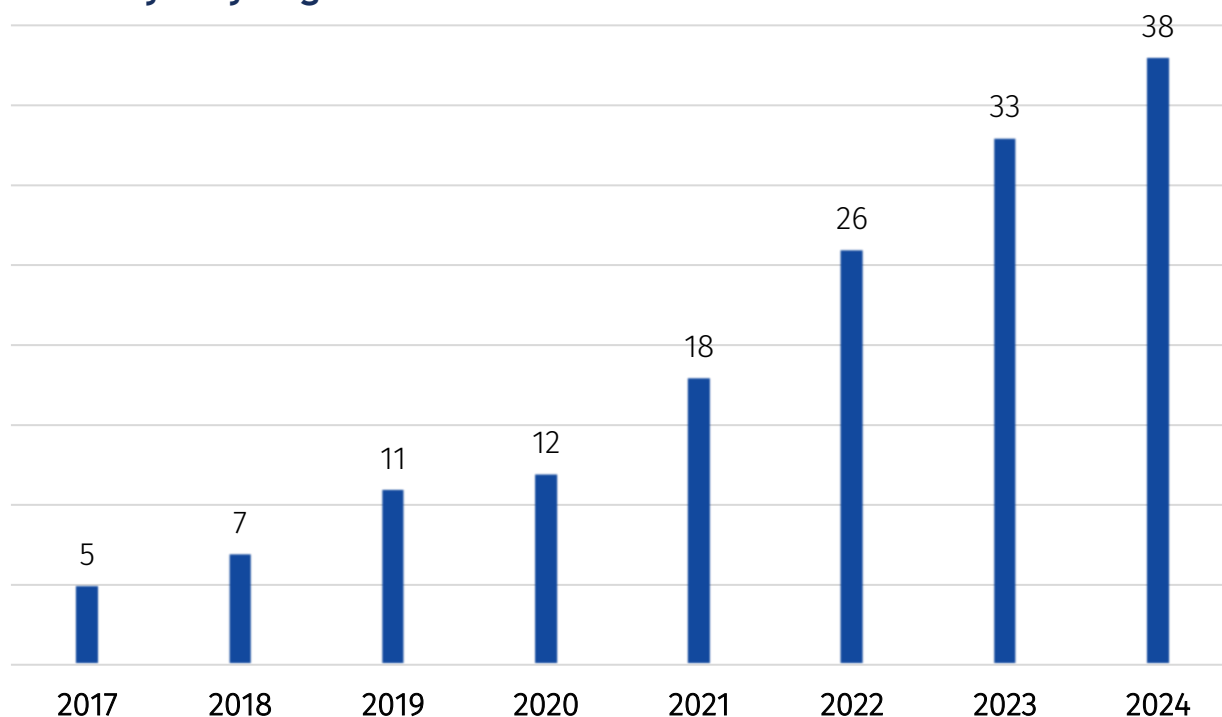
THE
AMAZING
AMERICAN
CIRCUS

Działalność wydawniczo-portingowa

Działalność wydawniczo-portingowa obejmuje selekcję, ewaluację oraz pozyskiwanie w drodze licencyjnej gier od zewnętrznych studiów, a następnie ich wydawanie na różne platformy, ze szczególnym naciskiem na adaptację gier wydanych na PC na konsole. Spółka podpisuje umowy licencyjne, zobowiązując się do świadczenia usług wydawniczych (porting, marketing, dystrybucja, lokalizacja) i uiszczania opłat licencyjnych w zależności od wartości przychodów netto ze sprzedaży. W zamian partycypuje w przychodach uzyskiwanych ze sprzedaży wydawanych tytułów.

W ramach portfolio wyróżnia się front catalog (nowo wydawane tytuły) oraz back catalog (starsze gry, trafiające tam około roku po premierze). Spółka dąży do utrzymania równowagi przychodów między nowymi premierami, a aktywną sprzedażą pozycji z back catalogu. Gry sprzedawane są na całym świecie wyłącznie w formie cyfrowej za pośrednictwem takich platform jak Steam, GOG oraz sklepów konsolowych. Spółka koncentruje się na wydawaniu wieloplatformowych tytułów premium o znacznym potencjale komercyjnym.

Liczba wydanych gier



3.

ISTOTNE WYDARZENIA

- » **25 stycznia 2025 roku**
Wydanie gry Starward Rogue jednocześnie na platformach konsolowych: Sony PlayStation 4/5, Microsoft Xbox One/X|S oraz Nintendo Switch.
- » **27 lutego 2024 roku**
Wydanie gry Bio Inc. Redemption jednocześnie na platformach konsolowych: Sony PlayStation 4/5, Microsoft Xbox One/X|S
- » **1 marca 2024 roku**
Zmiana adresu siedziby na nowy adres: ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa
- » **4 marca 2024 roku**
Rozpoczęcie procesu przeglądu opcji strategicznych, w celu rozpoznania możliwych kierunków rozwoju działalności Emitenta oraz wyboru najkorzystniejszej ścieżki rozwoju, generującej długoterminową pozytywną wartość dla akcjonariuszy.
- » **14 marca 2024 roku**
Wydanie gry Bio Inc. Redemption na platformie Nintendo Switch.
- » **14 maja 2024 roku**
Zawarcie ze spółką Midwest Games listu intencyjnego rozpoczynającego proces negocjacji umowy wydawniczej dla gry Crossroads Inn 2.
- » **27 maja 2024 roku**
Zawarcie ze spółką Weather Factory Limited umowy na stworzenie i wydanie adaptacji gry Cultist Simulator na platformy konsolowe: Sony PlayStation 4/5 oraz Microsoft Xbox One/X|S.
- » **11 lipca 2024 roku**
Wydanie gry Moonshine Inc. na platformie Nintendo Switch.
- » **8 sierpnia 2024 roku**
Wydanie gry Cultist Simulator jednocześnie na platformach konsolowych: Sony PlayStation 4/5, Microsoft Xbox One/X|S.
- » **9 września 2024 roku**
Zakończenie negocjacji z Midwest Games z uwagi na brak możliwości wypracowania wspólnego stanowiska w zakresie ustalenia warunków współpracy w oczekiwanym terminie.
- » **24 września 2024 roku**
Wydanie gry Ctrl Alt Ego jednocześnie na platformach konsolowych: Sony PlayStation 5, Microsoft Xbox X|S.
- » **24 września 2024 roku**
Zawarcie ze spółką KM Projects LLC. umowy na stworzenie i wydanie adaptacji gry Fly Corp na platformy konsolowe: Sony PlayStation 4/5 oraz Microsoft Xbox One/X|S.
- » **15 października 2024 roku**
Rezygnacja Pana Marka Waldemara Trojanowicza z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej.
- » **29 listopada 2024 roku**
Wydanie gry Fly Corp jednocześnie na platformach konsolowych: Sony PlayStation 5, Microsoft Xbox X|S.
- » **17 grudnia 2024 roku**
Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Klabater S.A. podjęło uchwałę w sprawie powołania w skład Rady Nadzorczej Spółki na wspólną kadencję, Pani Kamili Szwarz-Skudlarskiej.

4.

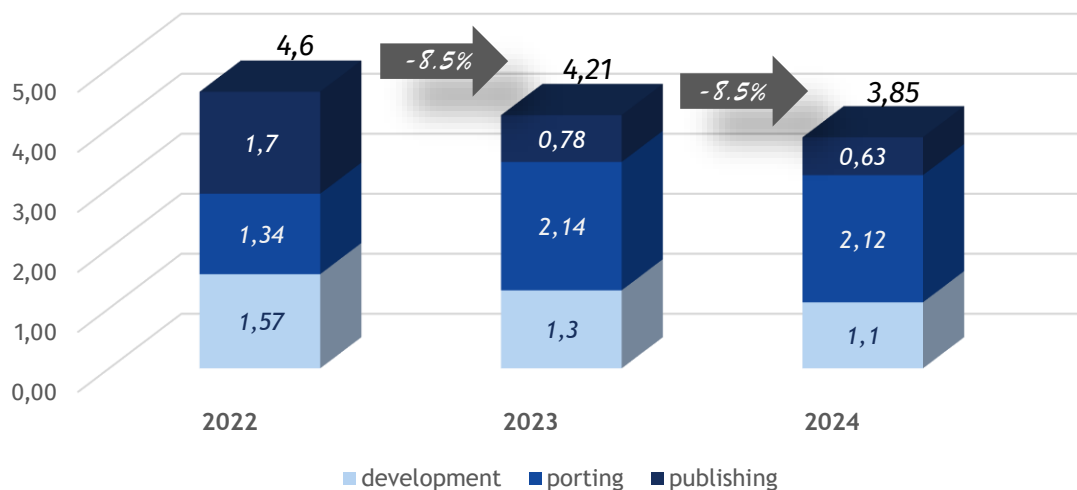
SYTUACJA FINANSOWA

Rachunek zysków i strat

	wartości w zł		01.01.2024	31.12.2024	01.01.2023	31.12.2023
Przychody ze sprzedaży			3.849.014		4.206.364	
<i>Przychody ze sprzedaży produktów</i>			3.849.014		4.206.364	
Koszty sprzedanych produktów			1.841.899		2.672.500	
<i>Koszty wytworzenia sprzedanych produktów</i>			1.841.899		2.672.500	
Zysk (strata) brutto na sprzedaży			2.007.115		1.533.864	
<i>Pozostałe przychody operacyjne</i>			655.116		430.197	
<i>Koszty sprzedaży</i>			587.786		1.019.144	
<i>Koszty ogólnego zarządu</i>			1.186.236		1.570.739	
<i>Pozostałe koszty operacyjne</i>			796.762		1.631.520	
Zysk (strata) na działalności operacyjnej			91.445		(2.260.638)	
<i>Przychody finansowe</i>			61.331		0,00	
<i>Koszty finansowe</i>			56.752		54.069	
Zysk (strata) przed opodatkowaniem			96.024		(2.314.707)	
<i>Podatek dochodowy</i>			10.991		71.751	
Zysk (strata) netto			85.033		(2.386.458)	

W 2024 roku pomimo nieznacznego spadku przychodów, wyraźnie ograniczyliśmy koszty, co przełożyło się na wzrost marży brutto i zysku operacyjnego w porównaniu z rokiem poprzednim. Zakończyliśmy rok z dodatnim wynikiem netto w wysokości 85 tys. zł, co potwierdza skuteczność podjętych działań.

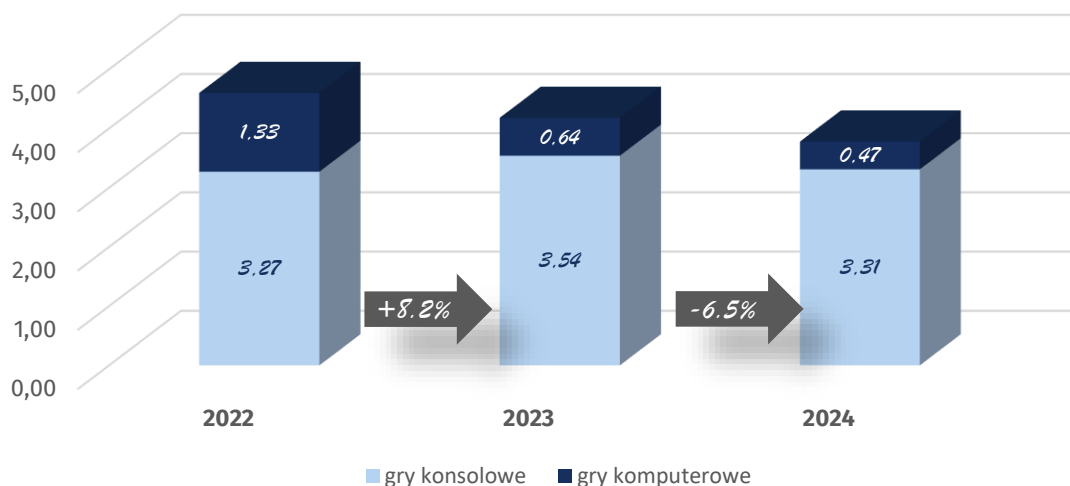
Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2022-2024 [mln PLN]



Przychody w 2024 roku były o 8,5% niższe niż w 2023 roku. Spadek dotyczy przede wszystkim gier wydawanych w modelu stricte publishingowym (współfinansowanie produkcji i marketingu tytułów zewnętrznych deweloperów). Z uwagi na odejście od tego modelu oraz starzejące się portfolio, przychody z tego obszaru systematycznie maleją. Naszą obecną aktywność koncentrujemy na portowaniu gier z PC na konsolę, co pozwoliło utrzymać w segmencie porting wzrost w latach 2022-2024, a pomiędzy 2023 a 2024 rokiem - stabilizację wyników. W ciągu lat 2023-2024 wprowadziliśmy na rynek łącznie 12 nowych tytułów, w tym 5 w samym 2024 roku. W segmencie development (produkcje własne) wyzwaniem pozostaje brak nowych premier - starsze gry generują coraz niższe przychody, co skutkuje dalszym spadkiem w tym obszarze.

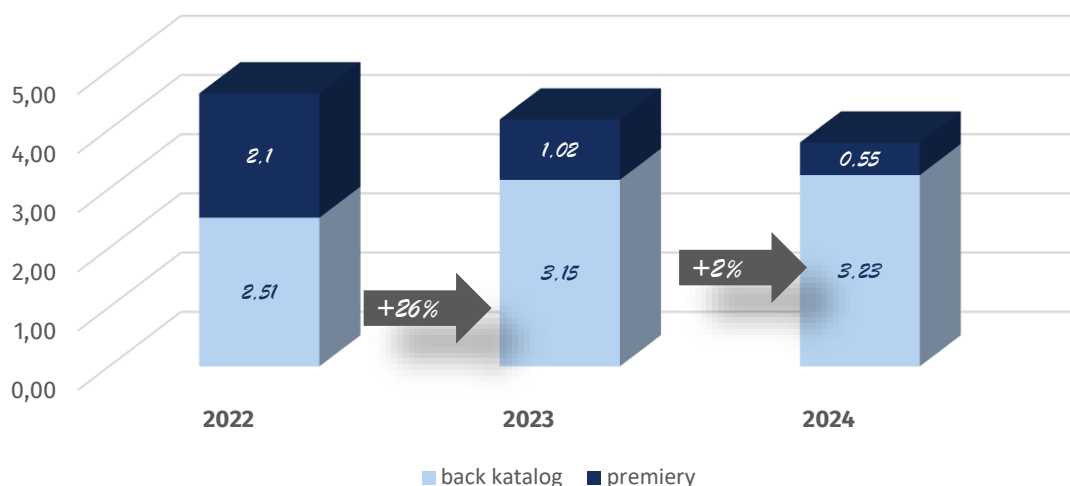
Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2022-2024

[mln PLN]



Przychody ze sprzedaży Klabater S.A. 2022-2024

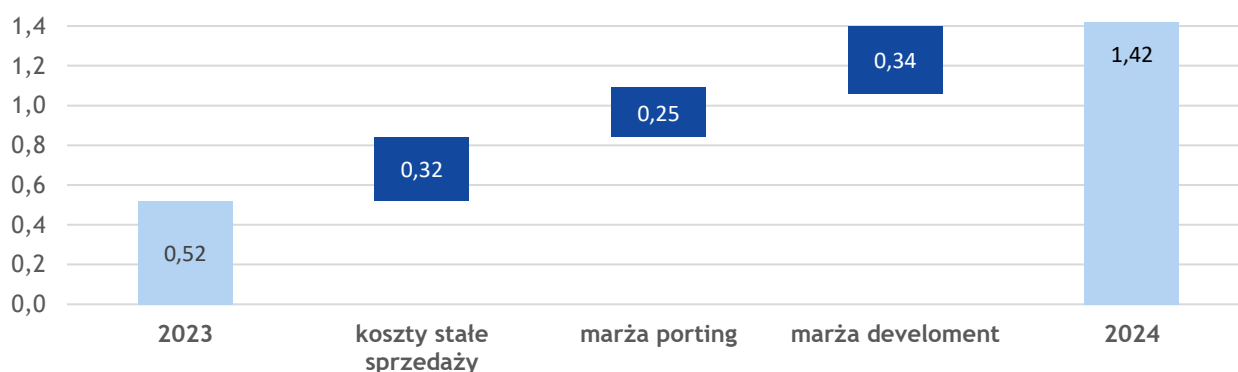
[mln PLN]



Pozycja Spółki pozostaje jednak stabilna dzięki rosnącemu i coraz silniejszemu segmentowi porting. Mimo malejących wpływów w development i publishing (wynikających ze starzejącego się katalogu oraz ograniczonej liczby nowych premier), konsekwentne poszerzanie oferty portów na konsole pozwala zachować atrakcyjność rynkową obecnego katalogu. Dodatkowo, ważną rolę odgrywa tzw. back katalog, generujący powtarzalne przychody. W obliczu zmieniających się warunków rynkowych Klabater dostosowuje strategię, a planowane premiery, w tym Crossroads Inn 2, stanowią istotną szansę na poprawę wyników w dłuższej perspektywie.

Marża na sprzedaży Klabater S.A. 2024

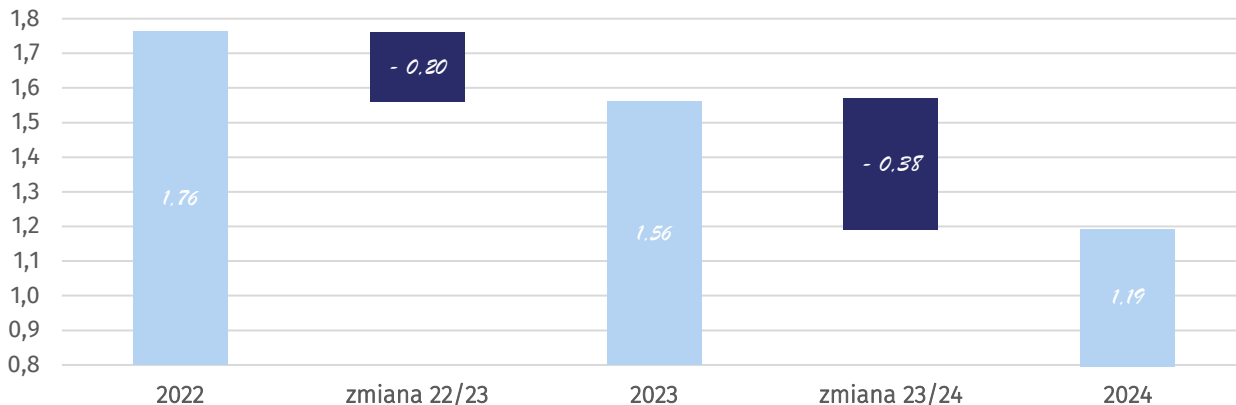
[mln PLN]



W 2024 roku wypracowaliśmy znaczący wzrost marży na sprzedaży - z poziomu 0,52 mln zł w 2023 roku do 1,42 mln zł. Na ten wynik złożyła się przede wszystkim redukcja kosztów stałych sprzedaży oraz wyższa marża w segmencie porting, gdzie skutecznie optymalizujemy procesy i poszerzamy portfolio tytułów. Dodatkowo, w segmencie development poprawiliśmy rentowność produkcji własnych, co również przełożyło się na wzrost całkowitej marży. W efekcie tych działań Spółka zbudowała solidniejsze podstawy do dalszego rozwoju.

Koszty ogólnego zarządu Klabater S.A. 2022-2024

[mln PLN]



Koszty ogólnego zarządu w latach 2022-2024 spadły z 1,76 mln zł do 1,19 mln zł w 2024 r. (-0,58 mln zł). Największy wpływ na ten trend miała systematyczna redukcja wydatków na wynajem biura (czynsz i opłaty za wynajem), usługi zewnętrzne (m.in. księgowe, kadrowo-płacowe, doradcze) oraz wybrane obszary administracyjne (np. energia, materiały biurowe). Ponadto wdrożyliśmy zmiany w organizacji pracy, co pozwoliło efektywniej wykorzystać zasoby wewnętrzne i ograniczyć koszty związane z wynagrodzeniami oraz utrzymaniem infrastruktury. Przeprowadzka do nowego biura od marca 2024 r. i zmiana zakresu obsługi księgowej od początku 2024 r. dodatkowo wzmocniły efekty optymalizacji. Dzięki temu procesowi utrzymujemy koszty ogólnego zarządu na coraz niższym poziomie, co przekłada się na poprawę rentowności i stabilność finansową Spółki.

Skuteczna realizacja strategii, szczególnie w obszarze ograniczania kosztów i rozwoju segmentu porting, pozwoliła ustabilizować wyniki finansowe pomimo malejących przychodów z publishing'u i produkcji własnych. Zaangażowanie w optymalizację wydatków, zdywersyfikowanie źródeł przychodów oraz konsekwentne wprowadzanie nowych tytułów świadczą o elastycznym i długoterminowo zorientowanym podejściu, które umacnia pozycję Spółki na rynku.

Bilans

	wartości w zł	31.12.2024	31.12.2023
AKTYWA TRWAŁE		2.091.370	2.764.942
Rzeczowe aktywa trwałe		14.475	46.409
Wartości niematerialne		2.066.317	2.699.394
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe		10.578	19.139
AKTYWA OBROTOWE		3.521.906	3.567.471
Zapasy		2.730.118	2.335.461
Należności krótkoterminowe		465.810	504.378
Inwestycje krótkoterminowe		42.785	385.781
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe		283.193	341.851
AKTYWA RAZEM		5.613.276	6.332.413

	wartości w zł	31.12.2024	31.12.2023
KAPITAŁ WŁASNY		3.529.419	3.444.386
Kapitał podstawowy		890.000	890.000
Kapitał zapasowy		7.023.917	7.023.917
Zysk (strata) z lat ubiegłych		(4.469.531)	(2.083.073)
Zysk (strata) netto		85.033	(2.386.458)
ZOBOWIĄZANIA I REZERWY NA ZOBOWIĄZANIA		2.083.857	2.888.027
Rezerwy na zobowiązania		347.676	385.723
Zobowiązania krótkoterminowe		647.037	1.050.112
Rozliczenia międzyokresowe		1.089.144	1.452.192
PASYWA RAZEM		5.613.276	6.332.413

W 2024 roku wartość aktywów ogółem spadła z 6,33 mln zł do 5,61 mln zł, głównie za sprawą redukcji wartości niematerialnych oraz inwestycji krótkoterminowych. Jednocześnie odnotowano wzrost zapasów, co wzmocniło strukturę aktywów obrotowych. Po stronie pasywów widoczny jest spadek zobowiązań z 2,89 mln zł do 2,08 mln zł, przy jednoczesnym wzroście kapitału własnego z 3,44 mln zł do 3,53 mln zł - efekt wypracowanego zysku netto. Zmiany te wskazują na dalsze umacnianie struktury bilansu i poprawę stabilności finansowej Spółki.

Wartości wskaźników bieżącej płynności finansowej na koniec 2024 roku wyniosły odpowiednio:

$$\text{wskaźnik płynności bieżącej} = \frac{\text{aktywa obrotowe}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 1,69$$

$$\text{wskaźnik płynności natychmiastowej} = \frac{\text{środki pieniężne}}{\text{zobowiązania i rezerwy na zobowiązania}} = 0,02$$

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

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

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

Wskaźnik bieżącej płynności finansowej wzrósł z 1,24 do 1,69, co potwierdza rosnącą zdolność do terminowego regulowania zobowiązań krótkoterminowych. Jednocześnie wskaźnik płynności natychmiastowej spadł do 0,02, co wskazuje na mniejszą ilość dostępnych środków pieniężnych. Mimo to bieżąca kondycja płynności pozostaje na stabilnym poziomie, co potwierdza sprawne zarządzanie zobowiązaniami i aktywami obrotowymi.

Wartości wskaźników rentowności jakie Spółka osiągnęła w roku 2024 przedstawiają się następująco:

$$ROA = \frac{\text{zysk netto}}{\text{aktywa razem}} = 1,5\%$$

$$ROE = \frac{\text{zysk netto}}{\text{kapitał własny}} = 2,4\%$$

Rachunek z przepływów pieniężnych

	wartości w zł	01.01.2024 31.12.2024	01.01.2023 31.12.2023
DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA			
Zysk (Strata) netto		85.033	(2.386.458)
Korekty razem:		(429.245)	692.609
<i>Amortyzacja</i>		663.795	714.007
<i>Zmiana stanu rezerw</i>		(38.047)	(159.496)
<i>Zmiana stanu zapasów</i>		(394.657)	53.737
<i>Zmiana stanu należności</i>		38.568	384.482
<i>Zmiana stanu zobowiązań krótkoterminowych</i>		(403.075)	22.785
<i>Zmiana stanu rozliczeń międzyokresowych</i>		(295.829)	(322.906)
A. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej		(344 212)	(1.693.849,06)
DZIAŁALNOŚĆ INWESTYCYJNA			
Wpływy		6.702	0
Wydatki		0	6.478
B. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej		6.702	(6.478)
DZIAŁALNOŚĆ FINANSOWA			
Wpływy		0	566.500
<i>Wpływy netto z wydania udziałów (emisji akcji)</i>		0	566.500
<i>Kredyty i pożyczki</i>		0	0
Wydatki		5.486	74.854
C. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej		(5.486)	491.646
D. Przepływy pieniężne netto razem		(342.996)	(1.208.681)
Zmiana stanu środków pieniężnych z tytułu różnic kursowych			0,00
E. Bilansowa zmiana stanu środków pieniężnych, w tym:		(342.996)	(1.208.681)
F. Środki pieniężne na początek okresu		385.781	1.594.462
G. Środki pieniężne na koniec okresu		42.785	385.781

Wartość środków pieniężnych na koniec roku 2024 wyniosła 0,04 mln zł i spadła w porównaniu do 31 grudnia roku 2023 o 0,34 mln zł. Spadek wartości środków pieniężnych na rachunkach firmy na dzień 31 grudnia 2024 związany jest z ujemnymi przepływami finansowymi z działalności operacyjnej i inwestycją w produkcję gry Crossroads Inn 2.

Czynniki ryzyka o charakterze finansowym

Ryzyko związane z relatywnie gorszymi wynikami finansowymi

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

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

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

Ryzyko utraty płynności

Spółka przywiązuje dużą wagę do zapewnienia stabilnego poziomu dostępności środków pieniężnych w celu terminowego regulowania zobowiązań płatniczych. Działalność Spółki jest finansowana z dwóch podstawowych źródeł: przychodów uzyskiwanych ze sprzedaży produktów zarówno segmentu wydawniczego, jak i produkcyjnego oraz rezerwowych środków finansowych utrzymywanych w postaci środków pieniężnych na rachunku bankowym, których wartość na dzień 31 grudnia 2024 roku wynosiła 42.784,85 zł.

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

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

Pomimo powyższych czynników, stałe zarządzanie ryzykiem przez Spółkę oraz działania podejmowane w 2023 i 2024 roku pozwalają stwierdzić, że ryzyko utraty płynności finansowej pozostawało przez znaczną część 2024 roku nieistotne.

Zdaniem Zarządu podjęte działania zapewnią Spółce wystarczające środki pieniężne na finansowanie bieżącej działalności ale uniemożliwią dalsze prowadzenie intensywnej produkcji gier własnych i adaptacji gier wydawanych. Na dzień publikacji niniejszego raportu stan środków pieniężnych pozostających do dyspozycji Spółki wynosi około 0,15 mln zł. Przy uwzględnieniu średniego miesięcznego zapotrzebowania na gotówkę i przy założeniu braku podjęcia przez Zarząd Spółki dodatkowych działań zmierzających do zwiększenia dostępnego kapitału obrotowego, produkcja własnych gier i adaptacji pozostanie ograniczona do kilkuosobowego zespołu.

Ryzyko walutowe

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

W ramach prowadzonej działalności wydawniczej, Spółka zobowiązana jest do uiszczania na rzecz licencjodawców określonych umowami opłat licencyjnych (tantiem) stanowiących najczęściej określony procent przychodów netto uzyskiwanych przez Spółkę z tytułu prowadzonej dystrybucji gier wideo. Umowy licencyjne mogą zawierać również zapisy określające tzw. minimalną gwarancję, czyli minimalną wartość sumy opłat licencyjnych, jakie Spółka zobowiązana jest zapłacić licencjodawcy. Powyższe opłaty regulowane są w walutach obcych, w szczególności w USD i EUR, zatem w ich przypadku Spółka stosuje tzw. hedging naturalny, ponieważ zarówno przychody, jak i odpowiadające im koszty, ponoszone są w analogicznych walutach obcych.

Walutą bazową oraz sprawozdawczą pozostanie polski złoty. Spółka zamierza zredukować ryzyko kursowe poprzez stosowanie hedgingu naturalnego dostosowanego do planu przepływów finansowych. Cały czas jednak będzie wystawiony na ryzyko długotrwałej erozji kursu wymiany ww. głównych walut do złotego.

Zatrudnienie w okresie 01.01.2024 do 31.12.2024

W okresie 01 stycznia 2024 - 31 grudnia 2024 roku przeciętne zatrudnienie w Spółce Klabater S.A. wyniosło 8 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty i 2 współpracowników.

5.

DZIAŁALNOŚĆ OPERACYJNA

Działalność produkcyjna

W roku 2024 nasz zespół deweloperski kontynuował prace nad produkcją "Crossroads Inn 2", koncentrując się na dopracowaniu kluczowych mechanik oraz ich kompleksowym redesignie. Od października 2024, na podstawie feedbacku z testów wewnętrznych oraz rozmów z potencjalnymi wydawcami, przeprowadziliśmy istotne zmiany w systemach zarządzania, ekonomii i interakcji NPC. Obecnie finalizujemy pierwszą wersję gry obejmującą większość przeprojektowanych systemów, przygotowując ją do testów i kolejnej rundy rozmów z potencjalnymi wydawcami.



W 2024 roku kluczowe zmiany dotyczyły następujących aspektów:

1. Mechaniki budowania i meblowania - System budowy został znacznie usprawniony, a system zarządzania przestrzenią wzbogacony o nowe reguły dotyczące prestiżu i jakości pomieszczeń karczmy. Zmieniliśmy sposób interakcji z obiektami,

wprowadzając dynamiczne aktualizacje parametrów widoczne dla graczy w czasie rzeczywistym. System został w dużej części przebudowany, a jego interfejs przeszedł również zmiany aktualizacyjne.

2. Mechaniki symulacji i zarządzania - Po październikowych testach przeprowadziliśmy gruntowną modyfikację projektów systemów AI, w tym sposobu generowania zachowań NPC. Goście i pracownicy otrzymali nowe atrybuty, precyzyjniej działające preferencje oraz bardziej zaawansowane ścieżki decyzyjne. Zmieniono także sposoby generowania i zarządzania popytem na usługi karczmy, a projekt systemu zatrudniania i rozwoju pracowników został rozbudowany.
3. Elementy narracyjne i wydarzenia - W porównaniu do 2023 roku warstwa narracyjna została przeorganizowana, aby lepiej komponować się z nową strukturą gry. Priorytetem stała się integracja zdarzeń fabularnych z rozgrywką symulacyjną, co wymaga dalszego projektowania i testów.

W kolejnych miesiącach planujemy implementację zaktualizowanych mechanik i przeprowadzenie testów wewnętrznych gry. Do czerwca 2025 roku priorytetem będzie finalizacja implementacji wszystkich mechanik, oprócz warstwy fabularnej i aspektów grafiki 3D. Tak zaktualizowana wersja posłuży do intensyfikacji działań związanych z poszukiwaniem wydawcy dla projektu.

Podsumowując, rok 2024 był ważnym okresem dla rozwoju Crossroads Inn 2. Dzięki przeprojektowaniu mechanik i znaczącym ulepszeniom w zakresie AI, ekonomii i interakcji NPC, gra osiągnęła kolejny etap w procesie produkcji.

Crossroads Inn

Crossroads Inn jest flagowym produktem oraz marką własną Klabatera. Według danych na dzień 31 grudnia 2024 roku, łączne przychody ze sprzedaży produktów z tej linii, w tym gry, przepustki sezonowej i dodatków, wyniosły 5.5 miliona złotych. Liczba nabywców samej gry osiągnęła poziom 140 tys. szt. i jest ona dostępna na platformach PC, Xbox oraz Nintendo.

	2019-2023	2024	SUMA
<i>Crossroads Inn [szt]</i>	129.899	9.388	139.287
<i>Crossroads Inn - Season Pass: PC [szt]</i>	25.277	-	25.277
<i>Crossroads Inn - Add On's: PC [szt]</i>	17.608	-	17.608
Przychody ze sprzedaży	5.294.916	187.076	5.481.992
Koszty sprzedaży	356.217	4.124	360.342
Koszt wytw. sprzedanych prod.	1.591.417	42.469	1.633.887
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	3.344.643	140.482	3.487.764
Rentowność sprzedaży	63%	75%	64%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach	110.121	-48.869	61.252

Heliborne

W 2017 roku Heliborne miał swoją premierę na platformie PC, a następnie w 2021 roku na platformach PlayStation i Xbox. Obok marki Crossroads Inn, Heliborne jest drugim filarem segmentu produkcyjnego firmy, który firma postrzega jako klucz do przyszłego sukcesu. W 2024 roku wszystkie wersje produktu Heliborne sprzedały się w ilości ponad 18.000 egzemplarzy gry. Zysk ze sprzedaży za lata 2019-2024 osiągnął poziom 2.6 mln zł.

	2019-2023	2024	SUMA
<i>Heliborne [szt]</i>	75.738	18.117	93.855
<i>'Heliborne - Add On's PC [szt]</i>	34.424	-	34.424
Przychody ze sprzedaży	3.320.881	554.133	3.875.014
Inne przychody	0	192.863	192.863
Koszty sprzedaży	480.216	154.994	635.210
Koszt wytw. sprzedanych prod.	845.826	9.020	854.846
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	1.994.838	582.983	2.577.821
Rentowność sprzedaży	60%	105%	67%
Koszty wytworzenia prod. ujęte w zapasach			16.606
Koszt zakupu IP ujęte w aktywach trwałych			344.000

Pozostałe IP

The Amazing American Circus, zrealizowana we współpracy ze studiem Juggler Games, miała swoją premierę 16 września 2021 roku, jednocześnie na wszystkich głównych platformach. Z kolei Moonshine Inc. to autorski projekt Spółki, wydany 1 grudnia 2022 roku. Na dzień 31 grudnia 2024 r. The Amazing American Circus od dnia premiery wygenerował stratę w wysokości 1.251.059 zł, natomiast Moonshine Inc. w tym samym okresie odnotował stratę na poziomie 1.295.497 zł.

Działalność produkcyjna podsumowanie

Pomimo strat na premierach gier Moonshine Inc. oraz The Amazing American Circus łączne zyski ze sprzedaży produktów w segmencie produkcyjnym w latach 2019-2024 do dnia 31 grudnia 2024 roku wyniosły 3.5 mln zł. Uwzględniając koszty produkcji oraz nabycia marki Heliborne, które zostały ujęte jako aktywa podlegające amortyzacji i umorzeniu, FCFE wyniósł 2.8 mln zł. Rentowność sprzedaży segmentu sumarycznie na koniec 2024 roku to 32%.

	2024
Przychody ze sprzedaży	1.104.807
Koszty sprzedaży	197.756
Koszt wytworzenia sprzedanych produktów	29.669
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	877.383
Rentowność sprzedaży	79%
Koszty wytworzenia produktów ujęte w zapasach	352.856
Koszt zakupu IP ujęty w aktywach trwałych	344.000

Działalność wydawniczo-portingowa

W roku 2024 Spółka z powodzeniem wprowadziła na rynek 5 nowych tytułów premierowych. Poniżej przedstawiamy szczegółową listę tytułów, wraz z wynikami sprzedaży:

	BIO¹	CTR²	CUT³	FCO⁴	STR⁵
Xbox [szt]	3.094	150	814	505	667
Playstation [szt]	3.761	295	1.690	743	429
Nintendo Switch [szt]	1.309	-	-	-	363
Przychody ze sprzedaży	266.934	28.387	138.665	39.117	46.388
Koszty sprzedaży	0	1.700	2.250	4.000	0
Koszt wytv. sprzedanych prod.	169.498	21459	71.867	25.074	45.494
ZYSK/STRATA ZE SPRZEDAŻY	97.436	5.229	64.548	10.043	893
Rentowność sprzedaży	37%	18%	47%	6%	2%
Koszty wyt. w zapasach	44.571	30.080	8.415	54.894	26.244

¹Bio Inc. Redemption

²Ctrl Alt Ego

³Cultist Simulator

⁴Fly Corp

⁵Starward Rogue

Plan wydawniczy Klabater S.A.

Na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania Spółka ma w planach wydanie następujących tytułów:

Lp.	Tytuł	Platforma	Orientacyjna data wydania
1.	Labyrinthine	PS, XO	2025
2.	Crossroads Inn 2	PC, NS, PS, XO	2026
3.	The Signal From Tölva	PS, XO, NS	TBC
4.	RIN: The Last Child	PS, XO, NS	TBC
5.	Snowtopia: Ski Resort Builder	PS, XO, NS	TBC
6.	Production Line	PS, XO, NS	TBC
7.	Heliborne 2	PC, NS, PS, XO	TBC

Źródło: Emitent; Wyjaśnienie skrótów: PS - PlayStation, XO - Xbox, NS - Nintendo Switch

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

Czynniki ryzyka w działalności operacyjnej Spółki

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

Ryzyko związane z realizacją strategii rozwoju

Według Strategii Rozwoju Klabater SA, Spółka dąży do osiągnięcia i utrzymania wiodącej pozycji w regionie Europy Środkowo-Wschodniej jako producent gier symulacyjnych, łączących elementy strategii, narracji oraz RPG. Celem strategicznym Spółki jest produkcja i wydawanie niezależnych gier z rozbudowaną fabułą, symulacji ekonomicznych i strategicznych. W celu realizacji strategii, Spółka stale poszerza swoje portfolio produktów wydawniczych oraz rozwija swoją działalność w zakresie produkcji gier komputerowych, opierając się na własnych prawach autorskich (IP). Wynik realizacji strategii jest uzależniony m.in. od odpowiedniego doboru tytułów do portfolio wydawniczego i produkcyjnego, umiejętności rozpoznawania trendów rynkowych oraz gustów i upodobań graczy, prowadzenia efektywnych kampanii marketingowych i dystrybucyjnych, a tym samym od doświadczenia i pracy zespołu Spółki. Spółka działa na rynku, który charakteryzuje się dużą zmiennością i nieprzewidywalnością. Zdarzenia niezależne od Spółki, takie jak zmiany w regulacjach prawnych, sytuacja na rynkach finansowych lub zmiany społeczno-ekonomiczne, mogą stanowić wyzwanie dla realizacji celów i strategii rozwoju Spółki. Istnieje ryzyko, że Spółka nie będzie w stanie zrealizować swoich celów lub strategii w całości. Niemniej jednak, Spółka jest gotowa dostosować swoją strategię rozwoju w razie potrzeby w odpowiedzi na zmieniające się otoczenie rynkowe.

Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

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

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

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

Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Spółkę. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Spółka. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Spółka. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

Ryzyko związane z oceną potencjału komercyjnego i nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

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

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

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

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

Dystrybucja wydawanych i produkowanych przez Spółkę gier będzie opierała się w głównej mierze na zamkniętych platformach gier. Niemniej wysoka koncentracja wśród zamkniętych platform dystrybucyjnych może skutkować pogorszeniem warunków handlowych wobec aktualnie obserwowanych, co oznaczałoby zwiększenie kosztów dystrybucji jako wydawca, jak również w przypadku wydawanych gier własnych przetożyłoby się na niższy poziom przychodów ze sprzedaży gry należnych Emitentowi.

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

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

Ryzyko związane ze zmianą modelu dystrybuowania i sprzedaży gier

Spółka kieruje ofertę gier wideo do odbiorców na całym świecie. Gry wideo sprzedawane są za pośrednictwem elektronicznych kanałów dystrybucji. Producenci konsol do gry narzucają sprzedaż za pośrednictwem konkretnego autoryzowanego cyfrowego dystrybutora (np. PlayStation Network dla gier dedykowanych na PlayStation czy Xbox Live dla gier na konsole firmy Microsoft).

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

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

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier i nieukończonymi projektami

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

Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej oraz kluczowych współpracowników

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

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

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

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

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

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

Ważniejsze osiągnięcia Spółki w dziedzinie badań i rozwoju

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

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

6.

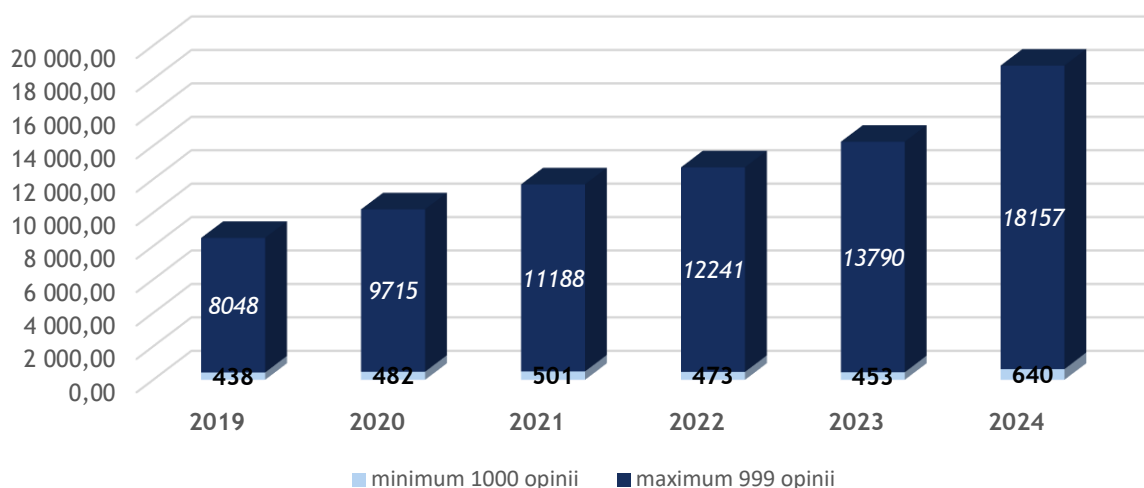
PERSPEKTYWY ROZWOJU

Pozycja Spółki na globalnym rynku

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

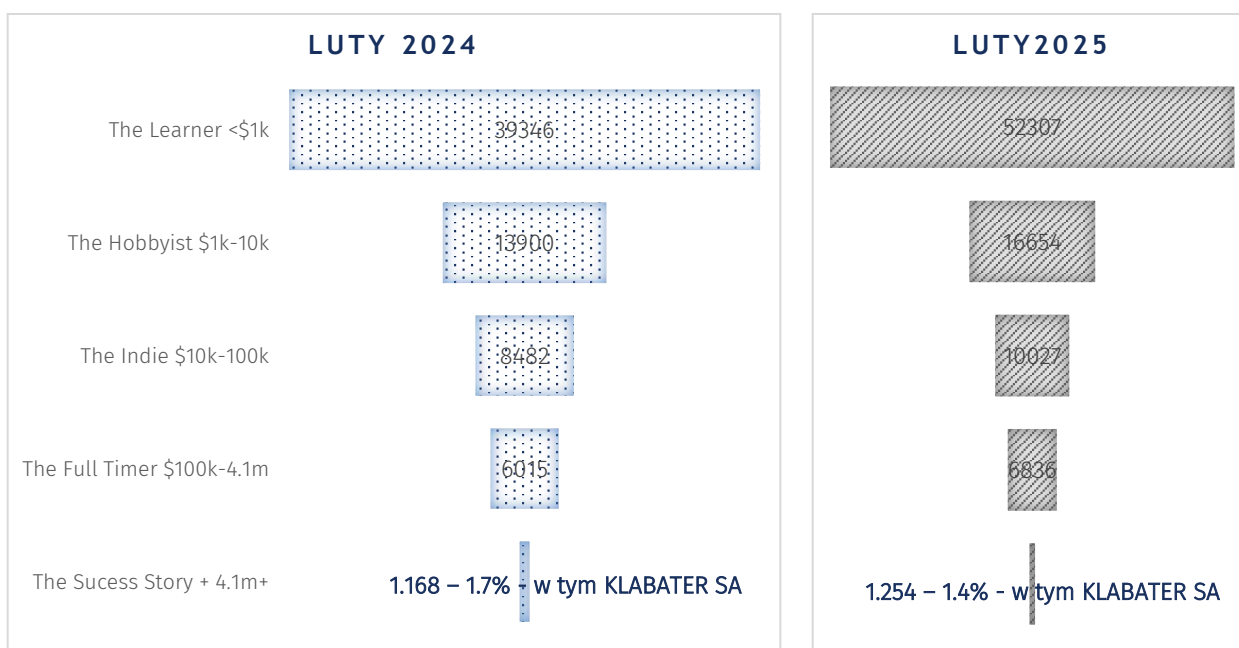
Liczba gier wydawanych na platformie Steam rośnie z każdym rokiem, jednakże liczba gier odnoszących sukces pozostaje stała i wynosi około 500. Dystrybucja cyfrowa przyczyniła się do demokratyzacji dostępu do rynku dla deweloperów, co z kolei doprowadziło do wzrostu liczby nowych tytułów. Niemniej jednak,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

Liczba gier wydanych na Steam 2019-2024 [szt]



Na podstawie danych z serwisu vginsights.com szacowana liczba deweloperów obecnych na platformie Steam na dzień 24 lutego 2025 r. wynosi 87.078, a ich struktura pod względem Lifetime Gross Revenue¹ przedstawia się następująco:

STRUKTURA DEVELOPERÓW NA STEAM POD WZGLEDZEM LIFE GROSS REVENUE



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

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

Przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Na dzień publikacji niniejszego raportu, Spółka dysponuje środkami pieniężnymi w wysokości około 0,15 mln zł. Biorąc pod uwagę średnie miesięczne zapotrzebowanie na gotówkę i zakładając, że Spółka nie pozyska wydawcy dla gry Crossroads Inn 2 ani dodatkowego inwestora, produkcja gry w oparciu o aktualny zespół deweloperski będzie możliwa ale będzie nadal odbywać się w oparciu o znacznie ograniczone zasoby. Poniższa tabela przedstawia przepływy finansowe z działalności operacyjnej oraz wydatki na produkcję zarówno adaptacji, jak i gier własnych w ciągu ostatnich dwóch lat:

wartości w zł	01.01.2024-31.12.2024	01.01.2023-31.12.2023
Przepływy pieniężne z operacji	527 550,60	356.497,48
<i>Przychody netto ze sprzedaży i zmiana stanu należności</i>	3.887.581,38	4.590.845,80
<i>Koszt opłat licencyjnych i zmiana stanu zobowiązania i rezerwy z tyt. opłat licencyjnych</i>	(1.344.664,27)	(1.649.627,49)
<i>Koszty operacyjne</i>	(2.088.714,31)	(2.503.312,33)
<i>Pozostałe koszty i przychody operacyjne</i>	73.347,80	(81.408,50)
Koszty Produkcji Adaptacji Gier	(171.283,36)	(522.281,00)
Koszty Produkcji Gier Własnych	(692.859,16)	(1.440.677,08)
FCFF	(336.591,92)	(1.606.460,60)

Przepływy pieniężne z operacji za rok 2024 są dodatnie, co jest wynikiem działań podjętych przez Zarząd. Całość generowanych wpływów jest reinwestowana zarówno w adaptacje gier, jak i w rozwój produktu własnego Crossroads Inn 2. Spodziewamy się, że ten trend zostanie utrzymany w 2025 roku. Należy jednak podkreślić iż brak zapasów gotówkowych narzuca Spółkę na ryzyko nagłej utraty płynności w przypadku spadków wpływów z tyt. sprzedaży, co może mieć negatywny wpływ na działalność produkcyjną.

W związku z niezakończeniem procesu prowadzenia rozmów z potencjalnymi wydawcami i inwestorami na temat współfinansowania produkcji gier własnych i rozwoju działalności portingowej Zarząd, bazując na przeprowadzonych analizach scenariuszowych, dokonał w 2024 roku znaczącej redukcji zatrudnienia, dostosowując wielkość zespołu deweloperskiego i wydawniczego do aktualnych możliwości finansowych, mając na celu zrównoważenie przepływów finansowych oraz kontynuację prac nad projektem Crossroads Inn 2. Dzięki temu, Spółka mogła pokryć swoje zobowiązania z wpływów z działalności operacyjnej, kontynuować wszystkie rozpoczęte projekty oraz wprowadzić do sprzedaży nowe. Zwiększenie dostępnego kapitału obrotowego jest jednak kluczowe nie tylko dla rozwoju własnych produktów, ale również dla utrzymania dynamiki rozwoju produktów adaptowanych.

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

Zarząd Spółki, po przeprowadzonej analizie, uznaje założenie kontynuacji działalności za zasadne, jednak dostrzega istotne niepewności mogące wpłynąć na przyszłość Spółki. Kluczowe ryzyka obejmują przede wszystkim możliwość nagłego spadku przychodów poniżej poziomu pokrycia kosztów stałych oraz ryzyko niepowodzenia komercyjnego nowych projektów. Mimo to bieżące działania restrukturyzacyjne i optymalizacja kosztów pozwoliły osiągnąć stabilizację finansową w perspektywie najbliższych 12 miesięcy.

Zarząd prowadzi aktywne działania w obszarze pozyskiwania nowych kontraktów oraz rozmów z inwestorami i wydawcami w celu zdywersyfikowania źródeł finansowania. W przypadku niepowodzenia części projektów Spółka będzie polegać na przychodach z segmentu wydawniczo-portingowego oraz z wydanych już tytułów własnych. Zarząd stale monitoruje poziom kosztów i płynność finansową, podejmując w razie potrzeby adekwatne decyzje. Spółka obecnie dysponuje zasobami umożliwiającymi kontynuację działalności, lecz jednocześnie istnieją czynniki, które - jeśli się zmaterializują - mogą znacząco wpłynąć na wyniki i perspektywy rozwoju. Podjęte przez Zarząd działania oraz wnioski wynikające z powyższej analizy wskazują, że założenie kontynuacji działalności jest zasadne. Zakładając, że przychody ze sprzedaży utrzymają się na przyjętym przez Zarząd poziomie, Spółka będzie w stanie pokryć swoje zobowiązania z wpływów z działalności operacyjnej w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego.

Misja Klabater S.A.

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

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

Cele:

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

Perspektywy rozwoju Klabater S.A.

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

Model produkcyjny

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

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

Model wydawniczo-portingowy

Strategia Spółki w zakresie działalności wydawniczej zakłada:

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

Warszawa, dnia 20 marca 2025 roku

Robert Wesółowski
Członek Zarządu