



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI BTC STUDIOS S.A. W 2019 ROKU

Warszawa, dnia 22 maja 2020 r.



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

Spis treści

1. Podstawowe informacje o Emitencie	4
2. Władze Spółki	5
3. Struktura akcjonariatu na dzień publikacji sprawozdania	7
4. Komentarz zarządu dotyczący istotnych kwestii finansowych	7
4.1 Wartości Niematerialne i Prawne	7
4.2 Należności krótkoterminowe	8
4.3 Wymagalne zobowiązania	8
4.4 Osiągnięte przychody	8
4.5 Wycena Game Oliver	9
5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki	10
6. Przewidywany rozwój Spółki	11
7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	12
8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa	12
9. Udziały własne	12
10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)	12
11. Instrumenty finansowe oraz cele i metody zarządzania ryzykiem finansowym.	12
12. Czynniki ryzyka	12
12.1 Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego	12
12.2 Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych	14
12.3 Ryzyko związane ze strukturą przychodów	14
12.4 Ryzyko inkubowania projektów zewnętrznych	14
12.5 Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich	14
12.6 Ryzyko związane z działalnością konkurencji	15
12.7 Ryzyko kredytowe	15
12.8 Ryzyko zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej	15
12.9. Przyjęte przez jednostkę i metody zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń	15



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

1. Podstawowe informacje o Emitencie

Nazwa:	BTC STUDIOS
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa, Polska
Adres:	Aleja Jana Pawła II 27, 00-867 Warszawa
REGON:	020549220
NIP:	8951885344
KRS:	0000377083
Kapitał zakładowy:	804 972 zł
www:	www.btc-studios.com
e-mail:	b@btc-studios.com

BTC Studios Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (wcześniej: Domenomania.pl Spółka Akcyjna z siedzibą we Wrocławiu) w Alei Jana Pawła II 27, 00-688 Warszawa, powstała z przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością pod firmą Domenomania.pl Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością na mocy aktu notarialnego Repertorium A nr 182/2011 z dnia 21.01.2011 roku. Spółka Akcyjna została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000377083 w dniu 31 stycznia 2011 roku przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia – Fabrycznej, VI Wydział Gospodarczy KRS.

Główna działalność BTC Studios S.A. polega na inkubowaniu projektów gier wideo przez:

- Wyszukiwanie i selekcję projektów na różnych etapach realizacji;
- Uczestniczenie w procesie opracowywania produktu;
- Opracowywanie strategii marketingowej i sprzedaży;
- Wydawanie samodzielnie bądź w kooperacji z uznanymi wydawcami (USA, Europa i Azja).



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

2. Władze Spółki

Zarząd Spółki BTC Studios S.A.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w skład Zarządu Spółki wchodzi następujące osoby:

Adrian Smarzewski – Prezes Zarządu

Jarosław Zeisner – Członek Zarządu

Dariusz Ogrodny – Członek Zarządu

Arturs Pumpurs – Członek Zarządu

Janis Innuss – Członek Zarządu

Rada Nadzorcza BTC Studios S.A.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi następujące osoby:

Krzysztof Załuski – Przewodniczący Rady Nadzorczej

Peter Tornquist – Członek Rady Nadzorczej

Jakub Potrzebowski – Członek Rady Nadzorczej

Marek Młodzianowski – Członek Rady Nadzorczej

Andrzej Malec – Członek Rady Nadzorczej

3. Struktura akcjonariatu na dzień publikacji sprawozdania

Akcjonariusze	Liczba akcji	Udział w liczbie głosów na WZ	Udział w liczbie akcji %
Mobilum Limited	3.700.000	45,96%	45,96%
Arturs Pumpurs	431.250	5,36%	5,36%
Pozostali	3.918.470	48,68%	48,68%
Razem	8.049.720	100%	100%



4. Komentarz zarządu dotyczący istotnych kwestii finansowych

4.1 Wartości Niematerialne i Prawne

Spółka posiada wartości niematerialne i prawne o wartości na dzień bilansowy 6,584 mln złotych. Aktywa powstały w wyniku zakupu od Cyber Group Studios z siedzibą w Paryżu wyłącznych praw do wizerunków postaci z seriali TV emitowanych w kanałach dla dzieci i młodzieży na całym świecie: “Pirates Next Door”, “Sadie Sparks” i “Taking Down Taffy” na okres pięciu lat.

Pozostała kwota to równowartość nakładów poniesionych do 31 grudnia 2019 roku na produkcję dwóch gier, które powstają na bazie otrzymanej od CGS licencji.



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

4.2 Należności krótkoterminowe

Należności krótkoterminowe na dzień 31 grudnia 2019 roku wynoszą 18 659,45 złotych, z czego należności w tytule VAT do odliczenia to 13 681,02 złote.

4.3 Wymagalne zobowiązania

Spółka posiada zobowiązania w kwocie na dzień 31 grudnia 2019 roku 6 343,9 tys. złotych, z czego 4 067,5 tysięcy to kwota równa wzrostowi funduszy własnych spółki przed rejestracją podwyższenia kapitału w Krajowym Rejestrze Sądowym. Kwota 2 143,7 tysięcy złotych to zobowiązania z tytułu dostaw i usług o zapadalności do jednego roku.

W związku z zaangażowaniem prac nad nowymi produktami Spółki, które już w pierwszej połowie roku generować będą przychód oraz istotnym wzrostem kapitałów Spółki, Zarząd nie widzi ryzyka niezaspokojenia ww. zobowiązań.

4.4 Osiągnięte przychody

Spółka w 2019 roku osiągnęła przychody w wysokości 20 144,09 złotych.

Wygenerowany przychód w kwocie 5 144,09 złotych dotyczy poprzedniej działalności operacyjnej. Kwota przychodu w wysokości 15 tysięcy złotych dotyczy jednorazowej usługi informatycznej.

Biorąc pod uwagę zmianę strategii rozwoju, Zarząd nie traktuje wysokości przychodów w 2019 roku jako zagrożenia dla jej przyszłych działań.



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

4.5 Wycena Game Oliver

Po otrzymaniu i zapoznaniu się z Wyceną Wartości Rynkowej Game Oliver SIA, Zarząd Spółki podjął decyzję o przygotowaniu na wewnętrzne potrzeby dodatkowej analizy doprecyzowującej kalkulację przychodów Game Oliver SIA. Zarząd skupił się na analizie monetyzacji oraz pozyskiwaniu użytkowników przez Game Oliver SIA.

Z przeprowadzonej analizy wynika, że stworzona przez Game Oliver SIA technologia rozpoznawania przedmiotów oraz powiązany z nią opracowany przez Game Olive SIA silnik gry "Professor Oliver" są unikalne w kategorii gier edukacyjnych, a przyjęty model monetyzacji (Free to Play z możliwością wykupienia subskrypcji oraz In-App Purchases) jest dobrą podstawą (bazą) do osiągnięcia zakładanych w Wycenie Wartości Rynkowej przychodów.

Dodatkowym atutem jest możliwość wykorzystania przy komercjalizacji gry Professor Oliver obecnych w grupie kapitałowej BTC Studios S.A. własności intelektualnych (IP), do wykorzystania których Spółka nabyła prawa na okres 5 lat od Cyber Group Studios. Dzięki wsparciu w zakresie promocji w mediach społecznościowych wiodących nadawców treści TV dla dzieci takich jak Disney, Warner oraz Discovery Networks, gra Game Oliver może uzyskać ekspozycję wśród wielomilionowej publiczności, czyli potencjalnych graczy. Sytuacja wywołana przez COVID-19 daje również więcej możliwości dla sprzedaży i zastosowania produktów edukacyjnych, które pozwolą rodzicom edukować swoje dzieci w domu. Dlatego założenia dotyczące ilości pobrań oraz retencji i konwersji przyjęte przy przeprowadzonej analizie uważamy za konserwatywne i zgodne z benchmarkami obowiązującymi w branży.

Istotnym elementem ryzyka w tym projekcie jest brak wcześniejszej historii i przychodów spółki Game Oliver SIA. Biorąc to pod uwagę, Zarząd Spółki zdecydował o przyjęciu 50% dyskonta wyceny wartości Game Oliver SIA kierując się zasadą ostrożności.



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki

W minionym roku Spółka prowadziła aktywne działania mające na celu rozwój kompetencji produkcyjnych i wydawniczych w obszarze gier. Do najważniejszych wydarzeń w mijającym roku można zaliczyć między innymi:

- (zaraportowane 15.10) Zawarcie wyłącznej umowy wydawniczej dotyczącej produkcji gier wideo na podstawie animowanych seriali "Sadie Sparks", "Taffy" i "Pirates Next Door" emitowanych w głównych światowych sieciach i kanałach telewizyjnych (m. in. Disney Channel),
- (zaraportowane 29.10) Opóźnienie informacji w sprawie zawarcia przedwstępnej umowy nabycia udziałów Game Oliver SIA ,
- (zaraportowane 14.11) Rozpoczęcie produkcji gry "Taffy: Feed the Kitty" na urządzenia mobilne,
- (zaraportowane 19.11) Rozpoczęcie produkcji gry "Pirates Next Door: The Mad Chase" na urządzenia mobilne,
- (zaraportowane 21.11) Rozpoczęcie produkcji gry "Taffy's Food Run" na urządzenia mobilne,
- (zaraportowane 25.11) Rozpoczęcie produkcji gry "Sadie Sparks' Potion Maker" na urządzenia mobilne.

Ponadto Spółka pracowała nad szeregiem aktywności biznesowych, które z powodzeniem znalazły swój finał w 2020 roku. Można do nich zaliczyć zarejestrowanie Spółki MadSword Studios na Litwie oraz pozyskanie inwestora branżowego, który objął akcje w ramach zakończonej emisji prywatnej (PHB). Oprócz tych wydarzeń Spółka zatrudniła światowej klasy doradcę, który wspiera rozwój jej portfolio oraz wspomaga aktywność marketingową w obszarze promocji sprzedaży gier wideo. Ponadto, na początku 2020 roku opublikowano także szczegółowy harmonogram wydawniczy. Na przełomie 1Q/2Q dokonano również analizy potencjału finansowego Spółki, co zakończono publikacją prognozy wyników. Wszystkie powyższe aktywności miały swój początek w ciężkiej pracy Zarządu Spółki w minionym 2019 roku.



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

6. Przewidywany rozwój Spółki

Główna działalność BTC Studios S.A. (“Spółka”) polega na produkcji mobilnych gier wideo w oparciu o IP nabyte od Cyber Group Studios (raport ESPI nr 15/2019 z dnia 15 października 2019 r.). Dzięki tej umowie, jako pierwszy producent gier w Polsce, nabyliśmy na okres pięciu lat wyłączne prawa do wizerunków postaci z seriali TV emitowanych w kanałach dla dzieci i młodzieży na całym świecie: “Pirates Next Door”, “Sadie Sparks” i “Taking Down Taffy”.

Podpisana umowa zapewnia nam również wsparcie Cyber Group Studios w zakresie promocji i sukcesywny wzrost ilości wydawanych tytułów z roku na rok, co powinno przełożyć się na dalszy wzrost wartości spółki generowany dla Akcjonariuszy.

Kontynuując przyjętą na początku roku strategię oraz odczytując pozytywne sygnały z rynku bezpośrednio z nią powiązanego Zarząd utwierdza się w przekonaniu, że obrany kierunek działań jest właściwy i dobrze rokujący dla Spółki.

W kwietniu 2020 roku Zarząd Emitenta przekazał do publicznej wiadomości prognozy finansowe na lata 2020 – 2024 r., a także w maju 2020 roku Zarząd Emitenta przyjął politykę dywidendową Spółki za lata 2020-2023.



7. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Spółka nie podejmowała w okresie objętym raportem inicjatyw nastawionych na wprowadzenie rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie.

8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Spółka ma stabilną sytuację finansową.

9. Udziały własne

Spółka nie nabywała w 2019 roku oraz obecnie nie posiada udziałów własnych.

10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Spółka nie posiada oddziałów.

11. Instrumenty finansowe oraz cele i metody zarządzania ryzykiem finansowym.

Profil działalności Spółki obejmuje nabywanie akcji i udziałów w innych jednostkach z zamiarem ich zbycia lub wpływania na ich politykę finansową oraz operacyjną. Zgodnie z polityką rachunkowości Spółki, nabywane przez niego akcje i udziały wyceniane są według wartości godziwej, tj. w przypadku aktywów notowanych na rynkach zorganizowanych np. giełda lub inny alternatywny system obrotu, według ich ceny rynkowej dla aktywów - według ceny nabycia pomniejszonej o ewentualne odpisy z tytułu utraty wartości.

12. Czynniki ryzyka

12.1 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.



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję przynajmniej 6 gier rocznie naszych gier w mediach społecznościowych wiodących nadawców treści TV dla dzieci takich jak: Disney, Warner, czy Discovery Networks.

Celem Emitenta jest wyprodukowanie w 2020 roku 8 gier mobilnych, które dzięki IP oraz wsparciu nadawców mogą osiągnąć popularność pozwalającą na uzyskanie przychodów, które Emitent zamierza w części reinwestować w następne projekty.

Gry wyprodukowane przez Emitenta będą obsługiwane zarówno na platformach PC, konsolach jak i urządzeniach mobilnych. Emitent zakłada realizację kolejnych projektów wg harmonogramu:

Tytuł	Platforma	Data premiery
Taffy - Feed The Kitty	Android/IOS	Maj 2020
Sadie Sparks - Magic Match	Android/IOS	Czerwiec 2020
Overlords: Empires at War	Android/IOS	Wrzesień 2020
Steam Defence	Android/IOS	Sierpień 2020
Taffy - Food Run	Android/IOS	Lipiec 2020
Sadie Sparks - Magic Words	Android/IOS	Listopad 2020
Pilot Perils	Android/IOS	Październik 2020
Steam Defence	Switch	Październik 2020

Założeniem jest uzyskanie wyniku EBITDA na poziomie -304 473,00 zł.

Zarząd Spółki zakłada dalsze poszukiwanie atrakcyjnych projektów gier wideo. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Emitenta.

12.2 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, epidemie, działania wojenne, ataki terrorystyczne i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

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.

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

12.4 Ryzyko inkubowania projektów zewnętrznych

Spółka może uczestniczyć w procesie opracowywania projektów przez zespoły zewnętrzne. Pomimo zawierania umów w jak największym stopniu zabezpieczających interesy Spółki ewentualne niewywiązywanie się zewnętrznego zespołu z zawartej umowy może mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

12.5 Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje i będzie realizowała niektóre prace 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, jak również postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

12.6 Ryzyko związane z działalnością konkurencji

Pomimo stale rosnącego rynku gier wideo Spółka nie może wykluczyć ryzyk związanych z działaniem konkurencji zarówno na rynku polskim, europejskim jak i światowym, które mogą mieć istotny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.



Sprawozdanie zarządu z działalności BTC Studios SA w 2019 roku

12.7 Ryzyko kredytowe

Spółka nie finansuje działalności z kredytów, w związku z czym ryzyko kredytowe nie występuje.

12.8 Ryzyko zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej

Ryzyko utraty płynności finansowej polega na niemożności uregulowania swoich obecnych i przyszłych zobowiązań finansowych w terminie ich wymagalności bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

12.9. Przyjęte przez jednostkę i metody zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

W związku z nieprowadzeniem działalności w zakresie wykorzystywania instrumentów zabezpieczających, Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń, w tym metod zarządzania ryzykiem na transakcjach zabezpieczających instrumenty finansowe.