

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CHERRY PICK GAMES S.A.**

ZA ROK OBROTOWY 2017

Warszawa, dnia 15 marca 2018 roku

Spis treści

1. WPROWADZENIE	4
2. INFORMACJE O SPÓŁCE.....	4
3. WYBRANE DANE FINANSOWE	6
4. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI.....	7
<i>Działalność i zasoby Cherrypick Games S.A.</i>	7
<i>Misja Cherrypick Games S.A.</i>	8
<i>Opis rynku</i>	8
<i>Opis procesu produkcji gry</i>	9
5. ZASADY SPORZĄDZANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO	9
6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI.....	10
7. FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI	10
8. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2017	10
9. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI PO DNIU 31 GRUDNIA 2017 ROKU.....	11
10. INSTRUMENTY FINANSOWE.....	12
11. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	12
12. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM KAPITAŁOWYM	20
13. KAPITAŁ ZAKŁADOWY I AKCJONARIAT	21
<i>Struktura kapitału zakładowego</i>	21
<i>Struktura akcjonariatu</i>	21
<i>Ograniczenia w zbywaniu akcji</i>	21
14. PERSPEKTYWY ROZWOJU.....	22
15. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	22
16. INFORMACJE DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO	22
17. INFORMACJE DOTYCZĄCE ZATRUDNIENIA	23
18. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	23
OŚWIADCZENIA ZARZĄDU	25

1. WPROWADZENIE

W 2017 roku Cherrypick Games S.A. zanotowała bardzo dobre wyniki finansowe wypracowując 15,7 mln zł przychodów ze sprzedaży oraz 4,3 mln zł zysku netto. Wynik EBITDA w okresie sprawozdawczym wyniósł 6,2 mln zł. Są to rezultaty znacznie wyższe od zanotowanych w poprzednich okresach działalności Spółki, co jest efektem wyników finansowych wygenerowanych przez grę „My Hospital”.

W segmencie gier Free2Play jednym z najważniejszych wskaźników jest ten, wskazujący ilość płacących graczy. Cherrypick Games S.A. utrzymuje ten wskaźnik na poziomie powyżej przeciętnej. Spółka podaje również poziom DAU (daily active user), który wraz z rozwojem gry wzrasta. Na koniec 2017 roku liczba graczy logujących się do gry „My Hospital” codziennie wyniosła 160 tysięcy. Przeciętnie gracz logował się do gry sześć razy dziennie spędzając w niej około 10 minut podczas jednej sesji. Na koniec 2017 roku gra „My Hospital” została pobrana 7,7 mln razy.

W Memorandum Informacyjnym sporządzonym w związku z ofertą publiczną akcji serii B Spółka przewidywała, że wynik EBITDA za rok obrotowy 2017 wyniesie 4,4 mln zł. Ostatecznie pod koniec roku obrotowego Spółka podjęła decyzję o podniesieniu tej prognozy do 6,1 mln zł, a ostateczny wynik wyniósł 6,2 mln zł. Podniesienie prognozy i ostatecznie jeszcze nieco wyższe wyniki, to efekt tego, że Spółka szybciej niż planowano zdobywała wiedzę na temat zachowań graczy i sprawnie wykorzystywała ją w planowaniu kolejnych działań i mechanizmów monetyzacyjnych.

Spółka przewiduje dalszy rozwój rynku gier Free2Play. Zgodnie z raportem App Annie Market Forecast 2016-2021 prognozowany jest wzrost dochodów ze sklepu z aplikacjami mobilnymi w 2021 roku do poziomu powyżej 139 mld dolarów wobec około 62 mld dolarów w 2016 roku. Od ponad roku nastąpiła zmiana zachowań graczy. Wcześniej pobierali dużą ilość gier i aplikacji, z których korzystali, teraz wybierają kilka, dobrych jakościowo produktów. Spółka Cherrypick Games wpisuje się w ten trend oferując graczom dopracowane produkty z minimalną ilością reklam, opierając swój przychód na mikropłatnościach. Jednocześnie stosuje najbardziej skuteczne, często innowacyjne narzędzie monetyzacyjne, a także aktywnie wspiera swoje produkcje wykorzystując model biznesowy „game as a service”, który cechuje się tym, że szczyt przychodów nie ma miejsca w momencie premiery, ale rozkłada się na dłuższy okres.

2. INFORMACJE O SPÓŁCE

Cherrypick Games Spółka Akcyjna („Spółka”) została zarejestrowana w dniu 13 czerwca 2017 roku w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000682579 w wyniku zarejestrowania przez sąd rejestrowy przekształcenia Cherrypick Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w Cherrypick Games Spółkę Akcyjną.

Na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników z dnia 12 maja 2017 roku w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną kapitał zakładowy Cherrypick Games S.A. został ustalony na kwotę 172.500,00 zł. Akcje serii A Cherrypick Games S.A. zostały przydzielone akcjonariuszom proporcjonalnie do dotychczas posiadanych udziałów w spółce Cherrypick Games Sp. z o.o. W dniu 16 października 2017 roku sąd rejestrowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę 15.525,00 zł w wyniku emisji 103.500 akcji serii B.

Na dzień bilansowy oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Spółki wynosi 188.025,00 zł i dzieli się na 1.253.500 akcji. Akcje serii A oraz serii B nie są uprzywilejowane.

Nazwa (firma): Cherrypick Games Spółka Akcyjna
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Stanisława Orzechowskiego 21A;
04-824 Warszawa

Numery telekomunikacyjne: tel. 22 468 03 21
faks 22 468 03 21
Adres poczty elektronicznej: hello@cherrypickgames.com
Adres strony internetowej <http://cherrypickgames.com/>

KRS: 0000682579
NIP 9522130077
REGON 147258747

Spółka prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki. Jej działalność w głównej mierze polega na tworzeniu, wydawaniu oraz dystrybucji gier na urządzenia mobilne.

Rok obrotowy 2017 był czwartym rokiem obrotowym Spółki.

Zarząd Spółki I kadencji:
Marcin Kwaśnica - Prezes Zarządu
Michał Sroczyński - Członek Zarządu

W 2017 roku i do dnia publikacji niniejszego sprawozdania skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Rada Nadzorcza Spółki I kadencji:
Przemysław Janusz Gadomski – Przewodniczący Rady Nadzorczej
Krzysztof Sroczyński – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Christian Gloe – Członek Rady Nadzorczej
Grzegorz Kurek – Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Łukasz Gapiński – Członek Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza funkcjonuje od dnia 13 czerwca 2017 roku. Do dnia publikacji niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów) w rozumieniu ustawy o rachunkowości.
Spółka nie posiada jednostek zależnych, nie tworzy i nie należy do grupy kapitałowej.

Na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 12 lipca 2017 roku w sprawie wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzenia przeglądu półrocznych i badania rocznych sprawozdań finansowych Spółki za lata 2017-2019 wybrany został podmiot Grant Thornton Frąckowiak Sp. z o.o. Sp. k. z siedzibą w Poznaniu wpisany na listę firm audytorskich pod numerem 3654.

Na podstawie umowy z dnia 20 listopada 2017 roku funkcję Autoryzowanego Doradcy pełni podmiot IPO Doradztwo Kapitałowe S.A. z siedzibą w Warszawie, a na podstawie umowy z dnia 21 listopada 2017 roku funkcję Animatora Rynku dla Spółki na rynku NewConnect pełni Dom Maklerski Banku Ochrony Środowiska.

3. WYBRANE DANE FINANSOWE

	01.01.2017 - 31.12.2017	01.01.2016 - 31.12.2016	01.01.2017 - 31.12.2017	01.01.2016 - 31.12.2016
	tys. PLN	tys. PLN	tys. EURO	tys. EURO
I. Przychody netto ze sprzedaży	15 739	863	3 708	197
II. Zysk z działalności operacyjnej	5 444	102	1 283	23
III. Zysk brutto	5 076	93	1 196	21
IV. Zysk netto z działalności kontynuowanej	4 320	17	1 018	4
V. Zysk/Strata z działalności zaniechanej	0	0	0	0
VI. Zysk netto ogółem	4 320	17	1 018	4
VII. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	1 969	475	464	109
VIII. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 759	-972	-414	-222
IX. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	7 753	272	1 827	62
X. Przepływy pieniężne netto razem	7 962	-226	1 876	-52
XI. Zysk na jedną akcję (udział) (w zł/ EURO)*	3,75	161,97	0,88	37,02
	31.12.2017	31.12.2016	31.12.2017	31.12.2016
XII. Aktywa razem	14 193	1 504	3 403	340
XIII. Zobowiązania razem	1 233	585	296	132
XIV. Zobowiązania długoterminowe	0	6	0	1
XV. Zobowiązania krótkoterminowe	1 233	579	296	131
XVI. Kapitał własny	12 960	920	3 107	208
XVII. Kapitał zakładowy	188	5	45	1
XVIII. Liczba akcji (udziałów) (w sztukach)	1 253 500	105	1 253 500	105
XIX. Wartość księgową na jedną akcję (udział) w zł/EURO)**	10,34	8 757,27	2,48	1 979,49

*Zysk na jedną akcję (udział) obliczony został jako iloraz zysku netto przypadającego na akcjonariuszy (udziałowców) Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych udziałów występujących w ciągu roku obrotowego.

**Wartość księgową na jedną akcję (udział) została obliczona jako iloraz kapitału własnego przypadającego na akcjonariuszy (udziałowców) Spółki przez liczbę akcji (udziałów).

Cherrypick Games S.A. powstała w wyniku przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością. W dniu 13 czerwca 2017 roku Spółka została wpisana do Krajowego

Rejestru Sądowego jako spółka akcyjna. W okresie porównawczym (2016 rok) zaprezentowano dane w odniesieniu do występujących w tym okresie udziałów w spółce z ograniczoną odpowiedzialnością.

Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu EUR, stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Narodowy Bank Polski (NBP) za ostatni dzień każdego miesiąca danego okresu sprawozdawczego.

Pozycje sprawozdania z sytuacji finansowej zostały przeliczone według kursu EUR obowiązującego na koniec danego okresu sprawozdawczego, ustalonego przez NBP.

Średnie kursy wymiany złotego w stosunku do EURO ustalone przez NBP

	31.12.2017	31.12.2016
Średni kurs w okresie	4,2447	4,3757
Kurs na koniec okresu	4,1709	4,4240

4. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI

Działalność i zasoby Cherrypick Games S.A.

Cherrypick Games S.A. to niezależne studio deweloperskie, 25-osobowy zespół posiadający ponad 17-letnie doświadczenie w branży gier. Firma wydała do tej pory 16 gier, które zostały pobrane ponad 18 milionów razy. Spółka posiada status dewelopera i wydawcy Sony PlayStation oraz Microsoft XBOX. Produkcje Spółki były wielokrotnie promowane przez Apple App Store, Google Play oraz Amazon Appstore. Spółka inwestuje w rozbudowę zespołu zarządzająco-kreatywnego poprzez pozyskiwanie młodych talentów oraz deweloperów z wieloletnim doświadczeniem. Współpracuje również z wiodącymi dostawcami rozwiązań technologicznych oraz wykorzystuje najnowsze możliwości sprzętu i oprogramowania.

Spółka rozpoczęła działalność w dniu 28 maja 2014 roku wraz z uzyskaniem wpisu do sądu rejestrowego jako Cherry Pick Games sp. z o.o. W tym samym roku wydana została pierwsza gra Rollimals na platformę iOS oraz Android. W 2015 roku wydana przez Spółkę na kilka dni przed finałem Super Bowl w USA gra Touchdown Hero spotkała się z ogromnym zainteresowaniem, w wyniku czego została pobrana przez ponad 3,2 miliona użytkowników pozostając przez ponad tydzień na liście Top 20 w USA. W tym samym roku Spółka wydała kolejne udane gry: Must Deliver, Touchdown: New Season, Auctioneer, Double Juggle, Order in the Court oraz Circles.

W 2016 roku Spółka rozwijała działalność wydawniczą na platformach mobilnych oraz uzyskała certyfikaty dewelopera oraz wydawcy na platformie Sony Playstation. Wydane zostały nowe gry: Close Your Eyes, Now Escape oraz Sports Hero. Wydana zaledwie kilka dni przed Olimpiadą w Rio de Janeiro gra Sports Hero ze względu na swoją tematykę oraz termin debiutu skorzystała z globalnej popularności wydarzenia w Rio de Janeiro co wygenerowało bardzo satysfakcjonująca ilość pobrań oraz strumień przychodów. Apple uznał Sports Hero jako jedną z najlepszych gier w momencie jej wydania co skutkowało darmową promocją gry na platformie App Store.

Przez cały 2016 rok Spółka przygotowywała się do wydania swojej największej produkcji mobilnej zatytułowanej „My Hospital”. Aby zapewnić komercyjnie udane wydanie tej gry, Spółka postanowiła wydać wersję gry w formie tak zwanego „Soft-launchu” na wybranych rynkach światowych w drugiej połowie 2016 roku. Podczas Soft-launchu Spółka analizowała potencjał komercyjny gry oraz wprowadzała zmiany, które miały na celu zwiększenie zainteresowania grą wszystkich graczy na całym świecie i jednocześnie zmaksymalizowanie potencjału komercyjnego i finansowego gry.

W grudniu 2016 roku Spółka otrzymała informacje z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju (NCBiR), iż innowacyjny projekt Spółki zatytułowany „CherryStream” został zakwalifikowany do dofinansowania w ramach programu sektorowego „GameINN”. Projekt CherryStream uzyskał dofinansowanie w wysokości 2,8 mln zł (budżet projektu 4,4 mln zł). „CherryStream” to inteligentny system wspierający powstawanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry. Program sektorowy GameINN ma na celu zwiększenie konkurencyjności krajowego sektora producentów gier wideo na rynku globalnym w perspektywie roku 2023.

Misja Cherrypick Games S.A.

Nasz zespół łączy w sobie pasję do gier i jednolitą wizję tworzenia najwyższej jakości produktów co pozwala nam realizować naszą misję: produkcję najlepszych gier Free2Play.

Naszym celem jest tworzenie gier, które w jakiś sposób łączą ogromną ilość graczy na całym świecie.

Opis rynku

Spółka funkcjonuje na rynku gier na urządzenia mobilne. Wartość rynku gier na świecie w 2016 roku wyniosła 101,1 miliarda USD (dane za Newzoo), z czego na konsole przypadło 32%, na smartfony 29%, PC 25%, tablety 10%, przeglądarkowe 5%. Produkowane przez Spółkę gry są dostępne na zarówno smartfonach, jak i tabletach.

Obserwowany, stabilny trend wskazuje na dynamiczny rozwój rynku, którego wartość w 2017 roku przekroczy 108,9 miliarda USD (wzrost o 7,7% rok do roku). Jednocześnie następuje zmiana lidera rynku. 32% wartości rynku gier w 2017 roku zostało wygenerowane przez smartfony, nieco mniej 31% przez konsole, nie zmienił się udział tabletów (10%), a zmniejszył się udział gier PC oraz przeglądarkowych, odpowiednio do 23% oraz 4%. Zatem smartfony najbardziej odbierają udział w rynku grom instalowanym na PC oraz grom przeglądarkowym. Spółka funkcjonuje na rosnącym rynku, w segmentach (smartfon + tablet), które zwiększają udział w rynku.

Jednocześnie ponad 85% użytkowników największej produkcji Spółki (gry „My Hospital”) to kobiety. Obecnie w USA 65% kobiet w wieku 10-65 gra w gry mobilne, podczas gdy w 2011 roku było to niewiele ponad 25%, a bariera 50% została przełamana w 2013 roku. Użytkownicy gier mobilnych to w większości mężczyźni, jednak ich przewaga nad kobietami jest nieznaczna (51%:49%). Wyzwaniem jest monetyzacja gier dla kobiet, gdyż tylko 33% kobiet płaci za gry mobilne, podczas gdy wśród mężczyzn odsetek ten wynosi 52%. Kobiety także wyżej niż mężczyźni cenią wydatek na gry, gdyż 58% kobiet czuje zadowolenie lub satysfakcję po zakupie nowej gry mobilnej, a 23% czuje się rozczarowana lub zawiedziona. Współczynniki te dla mężczyzn wynoszą odpowiednio 70% oraz 16%. Kobiety przywiązują się do gier, gdyż

większość kobiet gra tylko w dwa lub jeden typów gier (*genre*), podczas gdy większość mężczyzn gra w co najmniej trzy typy gier mobilnych. Dzisiaj 64% kobiet jako preferowaną platformę do gier wskazuje urządzenia mobilne.

Wedle raportu App Annie Market Forecast 2016-2021 przychody z dystrybucji gier oraz aplikacji mobilnych przekroczą 139 miliardów USD w 2021 roku, a liczba ściągnięć wzrośnie z 149,3 miliardów w 2016 roku do 352,9 miliardów w 2021. Bazując zaś na zakończonym 2017 roku (App Annie 2017 Retrospective) obserwowany jest jednoznaczny trend wzrostowy, gdyż liczba ściągnięć przekroczyła 175 miliardów co oznacza 60% wzrost w porównaniu z 2015 rokiem. Zaś klienci wydali 86 miliardów USD co stanowi wzrost o 105% w porównaniu do 2015 roku.

Opis procesu produkcji gry

Produkcja gry składa się z następujących faz:

I etap – ustalenie konceptu (czas trwania około 1-2 miesięcy)

Tworzenie gry zaczyna się od pomysłu lub wstępnej koncepcji. Na podstawie: analizy trendów występujących na rynku gier i szeroko rozumianym rynku rozrywki, analizy wyników sprzedaży poszczególnych tytułów, określeniu kluczowych wskaźników wydajności, podejmowana jest decyzja o wyborze gatunku gry i jej koncepcja.

II etap – pre-produkcja (czas trwania około 2-4 miesięcy)

Preprodukcja jest początkowym etapem, w którym twórcy skupiają się wokół projektowania elementów rozgrywki i tworzenia dokumentów. Jednym z głównych celów tej fazy jest stworzenie jednoznacznej i łatwej do zrozumienia dokumentacji, która zawiera wszystkie wytyczne projektu i harmonogram prac. Podczas pre-produkcji powstają prototypy, które służą jako tzw. „Proof of Concept”.

III etap – Produkcja właściwa (czas trwania około 5-7 miesięcy)

Produkcja właściwa jest główną częścią tworzenia gry, podczas której powstaje kod źródłowy, grafiki i oprawa dźwiękowa. W trakcie wczesnej fazy produkcji gra wchodzi w wersję alfa. Jest to moment, kiedy główne elementy rozgrywki zostały zaimplementowane. Testy gry odbywają się praktycznie od początku III etapu.

IV etap - Soft-launch (czas trwania około 3-5 miesięcy)

Podczas etapu Soft-launch Spółka analizuje wcześniej zdefiniowane kluczowe wskaźniki wydajności gry. Po zaakceptowaniu wskaźników, gra jest gotowa do światowego wydania.

V etap - Światowe wydanie gry

5. ZASADY SPORZĄDZANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Roczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej zatwierdzonymi przez Unię Europejską. Sprawozdanie finansowe jest sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego.

Sprawozdanie finansowe zostało przedstawione w polskich złotych. Sprawozdanie finansowe Cherrypick Games S.A. prezentuje okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2017 roku oraz porównywalne dane za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2016 roku.

Sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku było pierwszym sprawozdaniem finansowym sporządzonym zgodnie ze standardami MSSF. Przejście na MSSF nastąpiło zgodnie ze standardem MSSF 1 „Zastosowanie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej po raz pierwszy” z dniem 1 stycznia 2015 roku, jako datą przejścia.

6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Spółka znajduje się dobrej sytuacji finansowej, a przyszła jej sytuacja uzależniona jest od powodzenia nowych projektów, nad którymi Spółka pracuje – tzn. w pierwszej kolejności „MatchUp Friends” (2018 rok) oraz „Beauty” (2018-2019).

7. FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Najważniejszy wskaźnik finansowy efektywności działalności spółki to współczynnik EBIDTA (Earnings Before Interest, Depreciation, Tax and Amortization) czyli wynik z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację. Spółka osiągnęła w/w wskaźnik w roku 2017 na poziomie 6,2 mln zł. Najważniejsze niefinansowe wskaźniki efektywności monitorowane przez Spółkę w odniesieniu do jej produktów to: Retencja Dnia 1, Retencja Dnia 7, Retencja Dnia 30, LTV (Life Time Value) dla gracza, User Acquisition Cots, DAU/MAU (Daily Active Users / Monthly Active Users), ARPDau (Average Revenue Per Daily Active User).

8. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2017

W dniu 19 stycznia 2017 roku miała miejsce globalna premiera gry „My Hospital”. Była ona zwieńczeniem kilkunastomiesięcznej pracy, od ustalenia konceptu po wydanie gry. W ciągu dziesięciu tygodni od wydania gry, „My Hospital” zdobył ponad 3,5 mln użytkowników oraz wygenerował przychód na poziomie 2,5 mln zł. Od momentu wydania gry „My Hospital” utrzymuje ona pierwszą pozycję w segmencie „Family” najlepszych gier w USA oraz na wielu innych rynkach na świecie. Spółka na bieżąco przeprowadzała uaktualnienia techniczne gry oraz pracowała nad nią dodając aktualizacje treści oraz wydarzeń w grze. Zebrane dane analityczne będą miały istotny wpływ na kolejne projekty Cherrypick Games S.A., w tym również wprowadzane do nich mechanizmy monetyzacyjne.

W dniu 9 czerwca 2017 roku Spółka zawarła umowę dystrybucyjną z Kuu Hubb Oy z siedzibą w Helsinkach (Finlandia). Zgodnie z umową dystrybutor otrzymuje udział w dochodach z produktu „My Hospital”, a koszty utrzymania i serwisowania gry ponosi Spółka.

W dniu 12 lipca 2017 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki uchwaliło Program motywacyjny dla pracowników, współpracowników i Członków Zarządu Cherrypick Games S.A., który będzie realizowany przez Spółkę poprzez emisję warrantów subskrypcyjnych serii A w dwóch transzach, Poszczególne transze w ramach programu motywacyjnego zostaną uruchomione pod warunkiem uzyskania przez Spółkę wskaźnika EBIDTA na poziomie nie niższym niż odpowiednio 4,6 mln zł w 2017 roku oraz 6,7 mln zł w 2018 roku. W ramach programu zaoferowanych zostanie w dwóch równych transzach 45.000 akcji serii C Spółki. Cena objęcia akcji będzie wynosiła odpowiednio 75% ceny emisyjnej akcji serii B i 75% średniej

ceny rynkowej akcji Emitenta z okresu wszystkich dni notowań akcji na rynku NewConnect w 2017 r. Do dnia sporządzenia sprawozdania nie zakomunikowano uczestnikom udziału w programie oraz nie zostały podpisane umowy uczestnictwa w Programie Motywacyjnym, więc jego wycena nie jest ujęta w Sprawozdaniu Finansowym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2017 roku.

W 2017 roku Zarząd oraz założyciele Spółki podjęli decyzję oraz czynności w celu przekształcenia formy działalności spółki ze spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną, przeprowadzenia oferty publicznej nowej serii akcji oraz ubiegania się o wprowadzenie akcji do obrotu na rynku NewConnect. W dniu 14 sierpnia 2017 roku opublikowano Memorandum Informacyjne. W dniu 1 września 2017 roku zakończona została subskrypcja akcji serii B, w wyniku której przydzielono 103.500 akcji serii B i pozyskano łącznie kwotę 6.210.000,00 zł. Akcje zostały przydzielone w następujących transzach: 20.000 akcji serii B w Transzy Detalicznej (poziom redukcji wyniósł 91,079%) oraz 83.500 akcji serii B w Transzy Inwestorów Instytucjonalnych. Akcje serii B były obejmowane po cenie emisyjnej równej 60,00 zł za jedną akcję. W dniu 16 października 2017 roku sąd rejestrowy zarejestrował akcje nowej emisji. W dniu 15 listopada 2017 roku Spółka złożyła Dokument Informacyjny na potrzeby wprowadzenia do obrotu na rynku NewConnect prowadzonym jako alternatywny system obrotu przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. 1.150.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A oraz 103.500 akcji zwykłych na okaziciela serii B. Akcje serii A i B Spółki zostały wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu w dniu 17 listopada 2017 roku, a pierwszy dzień notowania akcji wyznaczono na dzień 24 listopada 2017 roku.

W 2017 roku zespół Cherrypick Games S.A. prowadził także prace nad kolejnymi projektami wskazanymi w Memorandum Informacyjnym Spółki, to jest projektami gier o tytułach roboczych „Friends” oraz „Beauty”. Zarząd Spółki ocenia, że potencjał komercyjny „Beauty” jest jeszcze wyższy niż w przypadku „My Hospital” i może zostać efektywnie zrealizowany dzięki wiedzy, danym i doświadczeniu pozyskanym z realizacji poprzedniego projektu.

W 2017 roku Spółka zawarła umowę z firmą Wingracers Sports Games/ Redbull na wyłączność wydania gry “Red Bull Air Race” na platformy Playstation 4, XBOX 1. Kontrakt zapewnia prawa do marki “Red Bull Air Race: The Game” dla Emitenta na co najmniej 3 lata. Do dnia publikacji sprawozdania prace nad grą nie zostały podjęte. Termin na realizację przez Spółkę gry został określony na 3 lata.

W dniu 11 grudnia 2017 roku Zarząd Spółki po dokonaniu przeglądu danych finansowych podjął decyzję o podwyższeniu prognozy finansowej dla wskaźnika EBIDTA za rok obrotowy 2017 do kwoty 6,1 mln zł. Podwyższenie prognozy wynikało z obserwowanego szybszego niż zakłady tempa wzrostu przychodów Spółki w 2017 roku oraz szybszej niż pierwotnie zakładano optymalizacji produktu.

9. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI PO DNIU 31 GRUDNIA 2017 ROKU

W dniu 26 lutego 2018 roku Zarząd Spółki uzgodnił z Kuu Hubb Oy z siedzibą w Helsinkach podstawowe warunki ewentualnej zmiany zasad dystrybucji gry „My Hospital”. Zgodnie z podpisanym dokumentem strony prowadzą negocjacje zmierzające do zawarcia, w miejsce umowy dystrybucyjnej, umowy dotyczącej przeniesienia na Dystrybutora wszystkich praw do gry „My Hospital”. W przypadku zawarcia umowy Kuu Hubb przejmie również koszty utrzymania, marketingu i reklamy oraz wszystkie koszty oprogramowania, serwerów i usług

telekomunikacyjnych związane z obsługą lub publikacją gry, a Spółka będzie utrzymywała zespół odpowiedzialny za rozwój gry „My Hospital” i prace rozwojowe w grze do końca I półrocza 2021 roku. W przypadku zawarcia umowy Kuu Hubb zapłaci Spółce wynagrodzenie w kwocie 2,6 mln euro płatne w 26 miesięcznych ratach. W przypadku gdy Kuu Hubb odzyska ww. kwotę z dochodów osiągniętych z gry, Spółka będzie posiadała 25% udziału w dalszych generowanych przez grę dochodach. Podpisany dokument ma niewiążący charakter, ale przyznaje Dystrybutorowi wyłączność na prowadzenie ze Spółką rozmów w powyższym obszarze na okres 1 roku. Przeniesienie praw do gry na Kuu Hubb umożliwi Cherrypick Games S.A. zagwarantowanie wyżej wymienionego dochodu z gry oraz ograniczenie związanych z nią kosztów, dzięki czemu Emitent skieruje posiadane zasoby organizacyjne na realizację kolejnych gier. O powyższym zdarzeniu Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 1/2018 z dnia 26 lutego 2018 r.

10. INSTRUMENTY FINANSOWE

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta Spółka, należą lokaty bankowe. Spółka posiada także linię kredytową w ING Banku Śląskim S.A. do kwoty 300 tysięcy złotych zabezpieczoną gwarancją De Minimis, z której w roku obrotowym 2017 oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania nie skorzystała. Głównym celem tych instrumentów finansowych jest zapewnienie środków finansowych na działalność Spółki. Spółka w prowadzonej działalności operacyjnej nie wykorzystuje pochodnych instrumentów finansowych.

11. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROZEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Cherrypick Games S.A. na bieżąco monitoruje i prowadzi ocenę ryzyka oraz podejmuje działania mające na celu zminimalizowanie ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Spółki.

Spółka jest narażona na ryzyka charakterystyczne dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w ramach realizowanego eksportu produktów i usług, a także inne, specyficzne ryzyka dla branży elektronicznej rozrywki. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń wymieniono poniżej.

Ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą w Polsce i na świecie

W związku z tym, że Spółka prowadzi działalności zarówno w Polsce jak i na rynkach zagranicznych, sytuacja gospodarcza Polski jak i światowa koniunktura gospodarcza ma decydujące znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Spółkę. Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Spółkę ma tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych.

Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w tym na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane szeroko pojmowanej rozrywce. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym może negatywnie wpłynąć na

zakładaną przez Emitenta rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju, a w rezultacie na osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta. Wystąpienie negatywnych tendencji i zdarzeń związanych z koniunkturą gospodarczą jest niezależne od Emitenta. Niemniej jednak czynnikiem ograniczającym powyższe potencjalne zagrożenia jest fakt, że Spółka prowadzi działalność na całym świecie, w szczególności na obszarach największych gospodarek, a odbiorcami produktów Spółki są gracze z niemalże wszystkich krajów. Zatem ewentualne wystąpienie niekorzystnych zjawisk na wybranych rynkach nie musi istotnie przekładać się na wyniki Spółki.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier mobilnych, na którym działa Spółka, charakteryzuje się dużą konkurencyjnością, szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań konsumentów. Ważnym czynnikiem wpływającym negatywnie na efektywność działalności są fluktuacje makroekonomiczne na poszczególnych rynkach. Dla zmniejszenia ryzyka Spółka rozwija swoją działalność w skali globalnej, prowadząc samodzielnie działalność wydawniczą na wszystkich najważniejszych rynkach na świecie.

Ryzyko zmiany regulacji prawnych i podatkowych

Zagrożeniem dla działalności Spółki mogą być bardzo częste zmiany regulacji prawnych i podatkowych w Polsce i na świecie. Dotyczy to uregulowań i interpretacji przepisów związanych z ochroną własności intelektualnej, rynkiem kapitałowym, prawem pracy i ubezpieczeń społecznych, prawem podatkowym, czy uregulowań dotyczących prawa handlowego.

Emitent, tak jak i inne podmioty gospodarcze, narażony jest na nieprecyzyjne zapisy w uregulowaniach prawno-podatkowych. Szczególnie częste są zmiany interpretacyjne przepisów podatkowych. Brak jest jednolitości w praktyce organów skarbowych i orzecznictwie sądowym w sferze stosowania ustaw podatkowych. Przyjęcie przez organy podatkowe lub orzecznictwo sądowe interpretacji prawa podatkowego innej niż przyjęta przez Spółkę może mieć negatywny wpływ na jego sytuację finansową, a w efekcie ujemnie wpłynąć na osiągnięte wyniki i perspektywy rozwoju.

Na działalność gospodarczą Emitenta mogą mieć wpływ także inne systemy prawne, w szczególności umowy międzynarodowe zawierane są wg prawa partnera handlowego (np. Apple, Google czy Steam), natomiast gry na rynek amerykański muszą odpowiadać restrykcyjnym zapisom prawa autorskiego i patentowego USA. Nie można wykluczyć ryzyka, iż obsługa prawna umów i gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że rozwiązania zawarte w umowach Emitenta w obcym porządku prawnym okażą się mniej korzystne niż podobne zawierane na gruncie prawa polskiego.

Nie można również wykluczyć bardziej restrykcyjnego podejścia organów ustawodawczych do segmentu gier Free2Play. Tego typu działania podjęła już w 2014 r. Komisja Europejska stawiając sobie za cel ochronę konsumentów, a zwłaszcza dzieci, przed niespodziewanymi i niechcianymi kosztami związanymi z wewnętrznymi płatnościami w domniemanych „darmowych” grach. W efekcie Google Play oraz App Store zakazały wydawcom gier opartych na mikropłatnościach nazywania ich darmowymi oraz nakazały umieszczenie aplikacji „zakupy w aplikacji” pod przyciskiem instalatora.

Ryzyko umocnienia kursu PLN w stosunku do USD i EUR

Emitent ponosi koszty wytworzenia produktów w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w EUR oraz USD. Ze względu na globalny charakter prowadzonej przez Spółkę działalności, w ramach której większość przychodów generowania jest w walutach obcych, jest ona narażona na ryzyko związane z nagłymi zmianami kursów walutowych, w tym w szczególności ryzyko umocnienia złotego.

Sposobem zabezpieczenia przed skutkami tego zjawiska jest wybieranie do realizacji projektów o oczekiwanych wysokich poziomach rentowności, co powinno przełożyć się na osiąganie zysków nawet przy założeniu niższych przychodów w związku z niekorzystnymi kursami walutowymi. Poza tym Spółka stosuje hedging naturalny, wykorzystując wpływy walutach obcych do płatności za usługi, licencje i sprzęt z kontrahentami zagranicznymi, rozlicza się w także walucie obcej.

Ryzyko gospodarcze

Spółka identyfikuje podstawowe ryzyko w swej działalności tzn. ryzyko gospodarcze polegające na tym, iż (i) nowy produkt spółki może nie osiągnąć przewidywanych dla niego przychodów, (ii) koszt przygotowania produktu przekroczy jego zakładany budżet, (iii) produkt zostanie wydany w terminie późniejszym niż zakładany. W celu minimalizacji ryzyka (i) Spółka przed wydaniem gry przeprowadza testy dotyczące kluczowych parametrów (KPI) produktu oraz przeprowadza jego tzw. Soft-launch.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Emitent działa na rynku rozrywki związanej z różnego typu urządzeniami elektronicznymi: komputery, konsole do gier wideo, urządzenia mobilne. Rynek ten charakteryzuje ogromna dynamika wprowadzania nowości w zakresie rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalności, a także brak standaryzacji. Dla producenta gier dynamiczny rozwój nowych technologii wymusza nieustanne dostosowywanie tzw. silnika gier, elementów graficznych oraz innych używanych przez Emitenta narzędzi do nowego oprogramowania i innych wymogów rynku. Wprowadzenie nowej platformy sprzętowej poszerza rynek zbytu, ale wiąże się z ryzykiem niepowodzenia tej platformy i gier na nią opracowanych wśród ostatecznych odbiorców. Istnieje ryzyko, iż gry zaproponowane przez Emitenta nie będą spełniały nowych oczekiwań klientów, związanych z najnowszymi dostępnymi im technologiami. Emitent stara się ograniczyć powyższe ryzyko poprzez stosowanie technologii Unity 3D (silnik gry firmy Unity Technologies), Unreal Engine (silnik wyprodukowany przez firmę Epic Games) oraz CryEngine (silnik stworzony przez firmę Crytek), które to obsługują wszystkie liczące się platformy oraz systemy operacyjne. Powyższe silniki są rozwijane o obsługę nowych technologii pozostając na bieżąco z postępującymi trendami w branży gier.

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

Emitent prowadzi działalność w otoczeniu silnie konkurencyjnym. Ryzyko związane z działalnością podmiotów konkurencyjnych jest tym istotniejsze im większe jest rozproszenie rynku (utrudnia to prowadzenie bieżącej analizy). Uzyskanie przewag konkurencyjnych przez wybrane podmioty może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez Emitenta produktami. Ponadto, w przypadku zwiększenia liczby podobnych produktów na te

same urządzenia/platformy, możliwe jest, iż Spółce trudniej będzie dotrzeć do swoich odbiorców. Duża liczba podobnych gier oferowanych w takim samym modelu (Free2Play) może spowodować, że potencjalni gracze mogą z mniejszą częstotliwością korzystać z produktu Emitenta. Celem zminimalizowania tego ryzyka, Emitent tworząc gry w wybranej przez siebie specjalizacji dokłada wszelkich starań, aby produkcje charakteryzowały się jak największą jakością i dopracowaniem, co pozwala odróżnić się od gier proponowanych przez podmioty konkurencyjne.

Ryzyko związane z utratą kadry zarządzającej lub kluczowych pracowników

Sukces działalności Spółki w bardzo dużej części zależy od wiedzy i doświadczenia zatrudnianych pracowników. Jest to cecha charakterystyczna dla producentów gier wideo, w działalności których kluczowym elementem są wartości intelektualne. Członkowie Zarządu Emitenta posiadają kilkunastoletnie doświadczenie w branży gier.

Na rynku istnieje trudność w pozyskaniu wykwalifikowanych specjalistów z tej branży. Wobec tego nie można wykluczyć nagłej utraty części kluczowych pracowników, którzy mają największą wiedzę i doświadczenie w zakresie zarządzania i działalności operacyjnej, co może wyrzucić tymczasowy, niepożądany wpływ na jego działalność i wyniki operacyjne.

Czynnikiem ograniczającym powyższe ryzyko jest fakt, że obydwaj członkowie Zarządu Spółki są jednocześnie założycielami Emitenta, a także posiadają znaczące udziały w kapitale zakładowym Spółki.

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

Rynek gier wideo posiada specyficzne wymagania dotyczące umiejętności merytorycznych potencjalnych kandydatów na pracowników działających na tym rynku podmiotów. Niezbędne jest, aby potencjalni pracownicy posiadali odpowiednie kwalifikacje, wykształcenie, a także doświadczenie w projektowaniu i programowaniu gier komputerowych. System edukacji w Polsce przygotowuje absolwentów szkół wyższych do zawodu twórcy gier wideo dopiero od niedawna i w bardzo ograniczonym zakresie, w efekcie na lokalnym rynku pracy liczba wykwalifikowanych i doświadczonych pracowników z omawianej branży jest niewielka, w szczególności specjalistów w zakresie tworzenia gier Free2Play. Istnieje ryzyko, iż Emitent nie będzie w stanie pozyskać odpowiednio wykwalifikowanych pracowników, proces ich rekrutacji będzie dłuższy niż Emitent zakładał lub konieczne będzie zaakceptowanie przez Emitenta wyższych od przewidywanych oczekiwań płacowych takich pracowników.

Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Spółka działa na bardzo konkurencyjnym rynku gier komputerowych, będącym wraz z rynkiem filmów na DVD, muzyki i książek częścią rynku tzw. domowej rozrywki. Klienci mogą bardzo szybko zmienić preferowany sposób spędzania wolnego czasu, decydując się na inne zajęcia interaktywne. Nie można wykluczyć ryzyka, że gry, które zaproponuje Emitent, nie trafią co do formy spędzania wolnego czasu w zmieniające się gusta klientów i nie będą w stanie skutecznie konkurować z innymi formami domowej rozrywki. Emitent stara się ograniczyć powyższe ryzyko poprzez opracowywanie gier na różne platformy oraz dla grup odbiorców o zróżnicowanym profilu demograficznym.

Ryzyko konsolidacji w branży

Spółka działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnosiątkowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Ryzykiem dla Spółki mogą być procesy przejmowania przez większych producentów niezależnych studiów deweloperskich. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla ostatecznego sukcesu produkcji. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych producentów i wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasiloną koncentracją może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Emitent.

Ryzyko związane ze stosunkowo krótkim okresem działalności Spółki

Spółka powstała w maju 2014 r. Krótki okres działalności Spółki przekłada się na ograniczoną rozpoznawalność marki wśród producentów gier jaką ma już wielu konkurentów, co jest m.in. istotne z marketingowego punktu widzenia. Niemniej jednak produkcją My Hospital Spółka zdołała już zaistnieć na rynku gier Free2Play utrzymując wysokie pozycje pod względem popularności w Apple App Store i Google Play. Zarówno My Hospital jak i pozostałe produkty Emitenta, były na listach TOP 10 Free Charts promowanych aplikacji przez Apple App Store oraz Google Play na całym świecie. W późniejszym etapie utrzymywały wysokie miejsca w kategoriach Best New Update, Games for Dads, Best Collections itp. Dzięki temu rozpoznawalność produktów tworzonych przez Spółki stale wzrasta. Zdaniem Emitenta, zespół zaangażowany w rozwój Emitenta posiada wystarczająco duże doświadczenie, a co za tym idzie renomę na rynku, by sprostać trudnym warunkom stawianym przez konkurencję i poprzez produkcję atrakcyjnych gier zdobyć satysfakcjonującą pozycję konkurencyjną.

Dodatkowo, krótki okres działalności Emitenta, wiąże się z ryzykiem, iż cykle życia poszczególnych tytułów Studia, mogą ulec synchronizacji, a co za tym idzie przychody z ich monetyzacji mogą wygasać w bliskich odstępach czasu. Wiązałoby się to z negatywnym wpływem na globalne wyniki działalności Studia. Emitent minimalizuje obecnie to ryzyko przez wprowadzenie nowych i dużych tytułów, jak MyHospital, którego światowa premiera miała miejsce w styczniu 2017 r. Premierzy 3 kolejnych tytułów Emitent planuje na lata 2018-2020, co umożliwi m.in. amortyzację spadku przychodów wywołanych wygaszaniem dotychczasowych tytułów.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta

Proces tworzenia nowego produktu jest rozłożony w czasie (prace nad poszczególnymi produktami Emitenta trwają, zależnie od wielkości projektu, pomiędzy 12 a 17 miesięcy). Sukces rynkowy danego produktu mierzony wielkością popytu (ilością pobrań) i przychodami z jego monetyzacji pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji oraz promocji gry, a także osiągnięcie zysków. Wielkość zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów które generuje zależy w dużej mierze od zmiennych zainteresowań konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier, w tym zmian technologicznych, produktów konkurencyjnych oraz skuteczności prowadzonych przez producenta działań marketingowych. Do momentu premiery nowej gry Spółka nie jest w stanie dokładnie przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem określić oczekiwanej wysokości przychodów. Istnieje zatem ryzyko, iż produkt nie trafi w gusta użytkowników i tym samym niskie zainteresowanie ze strony graczy przełoży się na osiągnięcie niższych niż zakładane wyników finansowych, a w skrajnych przypadkach na brak możliwości pokrycia nakładów na produkcję oraz promocję.

Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT i utraty danych

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, komputerów i serwerów. W wyniku awarii lub błędów infrastruktury technicznej mogą nastąpić przerwy w jej działaniu uniemożliwiające prowadzenie bieżącej działalności Spółki czy funkcjonowanie internetowych serwerów spółki. Ponadto przechowywanie i przetwarzanie danych narażone jest na ryzyko ich kradzieży lub wycieku.

Spółka dba o zapewnienie prawidłowego utrzymania i modernizacji systemów informatycznych niezbędnych do jej właściwego funkcjonowania. Na bieżąco monitorowane są i wprowadzane nowe aktualizacje oraz rozwiązania technologiczne usprawniające działanie serwerów i systemów.

Dla zapewnienia ciągłości prawidłowego funkcjonowania infrastruktury technicznej i zminimalizowania związanego z tym ryzyka Spółka korzysta z najbardziej wiarygodnych i szanowanych partnerów dostarczających systemów informatycznych.

Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej

Model biznesowy Spółki opiera się na dystrybucji oferowanych produktów poprzez zamknięte platformy gier – iOS, MacOS oraz Android. Zazwyczaj producenci platform zamkniętych zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na daną platformę.

W konsekwencji, Spółka ponosi ryzyko braku akceptacji przez danego producenta platformy zamkniętej produktu, który stworzył. W rzeczywistości producenci platform zamkniętych rzadko nie udzielają akceptacji danej gry (wszystkie projekty dotychczas zrealizowane przez Emitenta na platformy zamknięte zostały zaakceptowane przez ich producentów). Spółka wypracowała procedury, które znacznie ograniczają możliwość zrealizowania się tego ryzyka

Ryzyko utraty certyfikatów wydawcy na poszczególne platformy

Wydawanie gier na poszczególne konsole wideo oraz urządzenia mobilne wymaga uzyskania odrębnych certyfikatów wydawcy. Emitent posiada certyfikaty wydawcy na platformach Playstation Store, Xbox Marketplace, Apple App Store, Google Play, Windows Store, Amazon App Store oraz Steam. Nie można wykluczyć ryzyka utraty przez Emitenta certyfikatu na jedną lub wiele platform sprzętowych, co może mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Emitenta.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów (uzależnienia przychodów od niewielkiej liczby produktów oraz kluczowych klientów)

Spółka realizuje przychody starając się maksymalizować grupę odbiorców, do których kieruje stosunkowo mały zakres produktów. Na chwilę obecną zdecydowaną większość przychodów generuje najnowsza produkcja – MyHospital. Poza tym produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia – tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, mierzonym liczbą pobrań tytułu/pozycją wśród najpopularniejszych pobrań i użytkowników. Ponadto Spółka zidentyfikowała dwóch kluczowych odbiorców tj. Apple oraz Google, z których każdy odpowiada za ponad 10% przychodów ogółem. Utrata jednego z

odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami o dzieło w kontekście praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, dopuszcza możliwość zawarcia między stronami nie tylko umowy o pracę, ale również kontraktów cywilnoprawnych – 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 zakazy konkurencji czy 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”. W kontekście szybkiego postępu technologii oraz powstawania coraz to nowych pól eksploatacji, istnieje ryzyko, że Spółka wykorzysta dzieło na polach eksploatacji wykraczających poza te wyszczególnione w umowie. Może to rodzić konieczność uiszczenia dodatkowego wynagrodzenia na rzecz twórców.

Ryzyko związane z naruszeniem własności intelektualnych

Spółka w procesie produkcji gry komputerowej korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania, fabuły i oprawy artystycznej, które mogą podlegać ochronie własności intelektualnej na jednym lub wielu rynkach dystrybucji danej gry. Szczególnie restrykcyjne zapisy prawa autorskiego i patentowego obowiązują na rynku amerykańskim, gdzie każdorazowy debiut wymaga dokładnego sprawdzenia istniejących patentów i zastrzeżonych praw w dziedzinie rozgrywki i rozwiązań technologicznych oraz mechaniki gry. Nie można wykluczyć ryzyka, iż obsługa prawna gier okaże się bardziej skomplikowana i kosztowna, niż to zakłada Emitent. Istnieje także ryzyko, że mimo podjętych kroków, rozwiązania zawarte w grach Emitenta doprowadzą do konfliktów na polu własności intelektualnej lub naruszeń patentowych – co może skutkować czasochłonnymi i kosztownymi sporami sądowymi. Istnieje także ryzyko, iż nieuprawnione osoby wykorzystają własność intelektualną Emitenta. Emitent podejmuje niezbędne kroki celem zminimalizowania tego ryzyka, między innymi poprzez rejestrację znaków towarowych (Spółka zarejestrowała nazwy i loga Cherrypick Games oraz My Hospital).

Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich Emitenta

Gry wytwarzane przez Spółkę stanowią utwory w rozumieniu praw autorskich, podlegają więc ochronie przewidzianej dla utworów. Spółka przygotowana jest do stosowania środków ochrony prawnej w celu ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom. Należy jednak zauważyć, że Emitent funkcjonuje na rynku globalnym, w związku z czym możliwe jest naruszenie jego praw autorskich w sposób mający znaczący wpływ na wyniki finansowe Emitenta przez podmioty zagraniczne, w tym takie, które mają siedziby w krajach nieposiadających ustawodawstwa umożliwiającego satysfakcjonujący poziom ochrony praw własności intelektualnej. W związku z powyższym, możliwe jest długotrwałe utrzymywanie się stanu naruszeń praw autorskich Emitenta, wpływające na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko naruszenia lub utraty licencji producenckich

Spółka przy tworzeniu i promocji gier wykorzystuje licencje udzielone przez podmioty trzecie. W szczególności podstawą kodu dwóch najważniejszych tytułów Emitenta, tj. My Hospital oraz Touchdown Hero jest silnik Unity3D, którego używanie przez Emitenta regulowane jest umowami licencyjnymi z firmą Unity Technologies. Rozwiązanie umów licencyjnych z jakiegokolwiek przyczyny oznaczać będzie uniemożliwienie rozpowszechniania gier Spółki, co w sposób negatywny wpłynie na wyniki finansowe Emitenta.

Ponadto, w wypadku oparcia również kolejnych produktów Emitenta na istotnych licencjach udzielonych przez podmioty trzecie, w zakresie technologii lub w zakresie wykorzystania praw własności intelektualnej w promocji produktów, potencjalne rozwiązanie takich umów licencyjnych uniemożliwi rozpowszechnianie produktów Spółki, lub może w istotny sposób wpłynąć negatywnie na wyniki sprzedaży produktów Emitenta.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier wideo jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko opóźnień poszczególnych jego faz, co może przełożyć się na termin realizacji całego projektu. Bardzo często poszczególne fazy produkcji następują kolejno po sobie i są uzależnione od wyników ukończenia faz poprzednich. Opóźnienie terminów zakończenia produkcji gier wideo może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Emitenta.

Ze względu jednak na założenie przyjęte przez Spółkę zakładające większą liczbę gier publikowanych w dość krótkich odstępach czasu oraz kilkuletni cykl życia wydanych tytułów, przesunięcie terminu pojedynczego projektu może mieć ograniczony, negatywny wpływ na realizację założonych na dany okres wyników finansowych. Ponadto, w celu przeciwdziałania występowania niniejszego ryzyka prowadzone są następujące działania:

- realizacja produkcji w oparciu o metodykę Agile, pozwalającą na bieżącą weryfikację efektów pracy i wprowadzanie ewentualnych zmian produktów – tym samym minimalizując ryzyko modyfikacji w późniejszym okresie, gdzie koszty mogą być istotnie wyższe;
- wykorzystanie systemów organizacji i kontroli postępów prac – metodyki Agile;
- współpraca z wysokiej klasy specjalistami w celu zapewnienia wymaganych kompetencji.

Ryzyko związane z utratą dobrego wizerunku Spółki z tytułu wprowadzenia nieatrakcyjnych produktów

Sukces rynkowy Spółki zależy od zainteresowania potencjalnych klientów grami produkowanymi pod marką Cherrypick Games. Zainteresowanie to jest pochodną z jednej strony preferencji klientów co do asortymentu ofertowego Spółki, a z drugiej uzależnione jest od opinii użytkowników (graczy) co do jakości oferowanych gier. Wszelkie negatywne oceny związane z funkcjonowaniem gier wyprodukowanych przez Emitenta (w tym przede wszystkim publikowane w Internecie, stanowiącym główny kanał dystrybucji produktów Spółki) mogą pogorszyć wizerunek Emitenta i wpłynąć na utratę zaufania klientów. Taka sytuacja mogłaby spowodować konieczność znaczącego zwiększenia środków przeznaczanych na działania marketingowe w celu zniwelowania zaistniałej niekorzystnej tendencji. Pogorszenie reputacji Emitenta, poza utratą zaufania klientów, mogłoby również doprowadzić do rezygnacji ze współpracy części podmiotów kooperujących z Emitentem i rozpoczęcia korzystania z usług

konkurencji, co mogłoby niekorzystnie wpłynąć na działalność, pozycję rynkową, sprzedaż, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Emitenta. Jednym z kluczowych elementów modelu biznesowego Emitenta, jest tworzenie gier w oparciu o własne IP oraz dedykowana strategia marketingowa w oparciu o analizę zachowań graczy. Dokładna analiza (behavior analysis) pozwala Spółce na skuteczne pozyskiwanie graczy (user acquisition). Ponadto Emitent mając na uwadze utrzymanie pozytywnego wizerunku regularnie analizuje recenzje branżowe wydanych, zrealizowanych przez siebie projektów, jak również oceny i recenzje samych graczy, co przekładać się ma na jak najwyższą jakość produkcji Studia.

Ryzyko związane z realizacją strategii rozwoju

Strategią Spółki jest rozwijanie działalności polegającej na tworzeniu i wydawaniu gier mobilnych w modelu freemium, szczególnie dla segmentu kobiet oraz tworzenie i wydawania gier na konsole i PC dla segmentu mężczyzn. Spółka rozszerza wiedzę z dziedziny Data Science, co ma istotny wpływ na podejmowanie decyzji o zmianach w grach a zarazem skutecznia user acquisition (marketing) oraz pozwala na dynamiczne zarządzanie grą – game as a service. Istnieje jednak ryzyko, że produkcje Spółki nie znajdą uznania w gustach odbiorców – w związku z czym Spółka nie będzie w stanie zbudować liczącej się marki producenta gier o określonym profilu.

Ryzyko związane z koniecznością zwrotu dotacji

Działalność Emitenta w zakresie rozwoju nowych technologii jest częściowo finansowana z dotacji z Funduszy Europejskich. Dotacje przyznawane są w postępowaniach konkursowych na podstawie wniosków składanych przez podmioty zainteresowane ich otrzymaniem. W grudniu 2016 r. projekt Spółki „CherryStream” (system wspierający powstanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry) został zakwalifikowany do dofinansowania w ramach programu sektorowego „GameINN” oraz uzyskał dofinansowanie w wysokości 2,8 mln zł przy budżecie projektu na poziomie 4,4 mln zł (projekt rozpoczął się w lutym 2017 i ma być realizowany przez 36 miesięcy). Beneficjent dotacji jest zobowiązany do jej wykorzystania ściśle z otrzymanymi wytycznymi i odpowiedniego rozliczenia. Naruszenie reguł wykorzystania i rozliczania dotacji może się wiązać z koniecznością ich zwrotu, a ponadto z naliczeniem kar umownych. Konieczność dokonania ewentualnego zwrotu dotacji stanowiłaby znaczące obciążenie finansowe Emitenta i negatywnie wpłynęłoby na jego wynik finansowy oraz rozwój projektu „CherryStream”.

Ryzyko rynku kapitałowego

Spółka rozpoznaje ryzyka związane z rynkiem kapitałowym ze względu na fakt, iż od dnia 24 listopada 2017 roku akcje Spółki są notowane na rynku New Connect, a w planach jest przeniesienie notowań akcji w II połowie 2018 roku na rynek regulowany Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Spółka podjęła już stosowne kroki faktyczne i prawne w tej sprawie.

12. ZARZADZANIE RYZYKIEM KAPITAŁOWYM

Celem Spółki w zarządzaniu ryzykiem kapitałowym jest ochrona zdolności do kontynuowania działalności, tak, aby możliwe było realizowanie zwrotu dla akcjonariuszy, a także utrzymanie optymalnej struktury kapitału w celu obniżenia jego kosztu.

Spółka monitoruje kapitał przy pomocy wskaźnika zadłużenia. Wskaźnik ten oblicza się, jako stosunek zadłużenia netto do łącznej wielkości kapitału. Zadłużenie netto oblicza się, jako sumę zobowiązań obejmujących kredyty, pożyczki, dłużne papiery wartościowe, zobowiązania handlowe oraz pozostałe zobowiązania.

Wskaźniki zadłużenia przedstawiają się następująco:

	Na dzień 31.12.2017	Na dzień 31.12.2016
a) Zobowiązania ogółem	1 233	579
b) Minus: środki pieniężne i ich ekwiwalenty	- 8 099	- 161
c) Zadłużenie netto (a+b)	wartość ujemna - brak zadłużenia netto	418
d) Kapitał własny ogółem	12 960	920
e) Kapitał ogółem (c+d)	12 960	1 338
Wskaźnik zadłużenia (c/e)	0%	31%

13. KAPITAŁ ZAKŁADOWY I AKCJONARIAT

Struktura kapitału zakładowego

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Emitenta wynosi 188.025,00 zł i dzieli się na 1.253.500 akcji o wartości nominalnej 0,15 zł każda, w tym:

- 1.150.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- 103.500 akcji zwykłych na okaziciela serii B.

Struktura akcjonariatu

Stan na dzień 15 marca 2018 roku

Akcjonariusz	Ilość akcji/głosów	% kapitału zakładowego/ ogólnej liczby głosów	Wartość nominalna w zł
Marcin Kwaśnica	580 000	46,27%	87 000
Michał Sroczyński	300 000	23,93%	45 000
Fundusze zarządzane przez Altus TFI S.A.	98 671	7,87%	14 801
Przemysław Gadomski, pośrednio poprzez Webtradecenter Sp. z o.o. (100% udziałów)	65 000	5,19%	9 750
Pozostali	209 829	16,74%	31 474
Razem	1 253 500	100,00%	188 025

W 2017 roku Spółka nie nabywała ani nie posiadała akcji własnych.

Ograniczenia w zbywaniu akcji

Akcjonariusze Marcin Kwaśnica oraz Michał Sroczyński objęli posiadane przez siebie Akcje serii A (tj. 580.000 sztuk należących do Marcina Kwaśnicy oraz 300.000 sztuk należących do Michała Sroczyńskiego) umową ograniczenia zbywalności (lock-up) na okres do dnia 24 listopada 2018 roku.

Akcjonariusze Pan Marcin Kwaśnica oraz Pan Michał Sroczyński złożyli Spółce nieodwołalne zobowiązania, że w terminie 12 miesięcy kalendarzowych od dnia pierwszego notowania akcji Spółki na rynku NewConnect, bez uprzedniej pisemnej zgody Rady Nadzorczej Spółki, nie dokonają obciążenia, zbycia, ani rozporządzenia w jakikolwiek inny sposób dotyczącego jakiegokolwiek z posiadanych przez siebie akcji, ani nie będą zawierali żadnych umów, które dotyczyłyby obciążenia lub zbycia lub rozporządzenia w inny sposób posiadanymi akcjami.

Zobowiązania powyższe nie mają zastosowania w przypadku ogłoszenia wezwania na akcje Emitenta.

14. PERSPEKTYWY ROZWOJU

Cherrypick Games S.A. realizuje wcześniej założone kamienie milowe oraz obraną strategię rozwoju, która ma na celu regularne wydawanie wysokiej jakości gier w segmencie Free2Play przy jednoczesnej maksymalizacji dochodowości wydawanych tytułów. W procesie produkcji, promocji i wydania gier, jakość oraz współczynniki retencji wśród graczy są decydującymi czynnikami planowania i rozwoju produktów.

Bazując na doświadczeniach uzyskanych przy grze „My Hospital”, Spółka uznała, że obrana strategia skoncentrowania się na kobietach w wieku 18-40 jako grupie docelowej połączona z dogłębną analizą trendów oraz przyzwyczajzeń zakupowych tej grupy docelowej pozwoli spółce rosnąć dynamiczniej.

W 2018 roku planowany jest debiut gry „MatchUp Friends” oraz Soft-launch gry o tytule roboczym „Beauty”. Na kolejny rok obrotowy planowane jest rozpoczęcie prac nad grą o tytule roboczym „Crime”. Spółka rozpoczęła także kolejny projekt o roboczym tytule „Fashion”.

Najważniejszym dla Spółki kamieniem milowym w 2018 roku jest planowane przeniesienie notowań akcji z rynku NewConnect na rynek regulowany prowadzony przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Ze względu na globalny charakter działalności Spółki cały czas rozważane jest otwarcie biura spółki na kluczowych dla niej rynekach, tzn. w USA (San Francisco / Los Angeles), Chińskiej Republice Ludowo-Demokratycznej (Pekin / Hong Kong) lub Singapurze.

15. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Ze względu na charakter prowadzonej działalności Spółka nie odnotowała jeszcze osiągnięć w dziedzinie badań i rozwoju. Aktualnie Spółka prowadzi jeden projekt badawczo-rozwojowy w ramach programu GameINN. Jest to projekt „CherryStream” - system wspierający powstanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry.

16. INFORMACJE DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO

Działalność Spółki nie wpływa istotnie na środowisko naturalne. Z uwagi na filozofię proekologiczną założycieli Spółki w swojej działalności kierują się oni zasadami jak najmniejszego oddziaływania na środowisko naturalne (segregacja odpadów, wykorzystywanie papieru z recyklingu, ograniczenie drukowania dokumentów, etc.)

17. INFORMACJE DOTYCZĄCE ZATRUDNIENIA

W analizowanym okresie Spółka zatrudniała przeciętnie około 20 osób, a na dzień bilansowy 25 osób na podstawie umów o pracę, umów o współpracę oraz umów zlecenia. Spółka jest pracodawcą realizującym politykę równych szans. Spółka kieruje się zasadą zakazu wszelkiej dyskryminacji.

18. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2017 roku Spółka stosowała zbiór zasad ładu korporacyjnego określony Załączniku do Uchwały nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r. pt. „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”. Dokument, o którym mowa powyżej dostępny jest na stronie internetowej rynku NewConnect, w zakładce poświęconej dobrym praktykom (<https://newconnect.pl/dobre-praktyki>).

W roku obrotowym 2017 następujące zasady ładu korporacyjnego nie były stosowane:

Dobra Praktyka nr 1 - Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.

Wyjaśnienie:

Spółka stosuje tę zasadę z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji przebiegu obrad oraz upubliczniania zarejestrowanego przebiegu obrad na stronie internetowej. W ocenie Zarządu Emitenta koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści, w szczególności w sytuacji braku sygnałów ze strony akcjonariuszy Spółki co do zapotrzebowania na powyższe rozwiązania.

Dobra Praktyka nr 5 - Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.GPWInfoStrefa.pl.

Wyjaśnienie:

Spółka nie stosuje ww. dobrej praktyki. Emitent w pełnym zakresie prowadzi sekcję relacji inwestorskich w ramach serwisu własnej strony internetowej.

Zasada nr 16 – Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. (...)

Wyjaśnienie:

Spółka nie stosuje ww. dobrej praktyki. Publikacja raportów miesięcznych wiązałaby się ze znacznym obciążeniem kosztowym i organizacyjnym, co wobec niewielkiej skali działalności Spółki nie jest na chwilę obecną w ocenie Zarządu Spółki uzasadnione.

Łączne wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy w 2017 roku wyniosło 11.070 zł brutto.

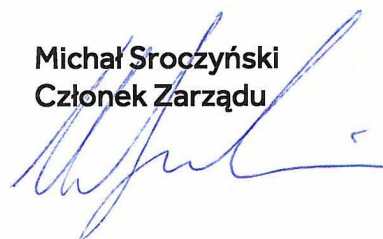
Warszawa, dnia 15 marca 2018 roku

W imieniu Zarządu Spółki:

Marcin Kwaśnica
Prezes Zarządu



Michał Sroczyński
Członek Zarządu



OŚWIADCZENIA ZARZĄDU

OŚWIADCZENIE O RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Zarząd Cherrypick Games S.A. oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Marcin Kwaśnica
Prezes Zarządu



Michał Sroczyński
Członek Zarządu



OŚWIADCZENIE ZARZĄDU O WYBORZE BIEGŁEGO REWIDENTA

Zarząd Cherrypick Games S.A. oświadcza, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący badania rocznego sprawozdania finansowego, został wybrany zgodnie z przepisami prawa oraz, że podmiot ten oraz biegli rewidenci, dokonujący badania tego sprawozdania, spełniali warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu, zgodnie z właściwymi przepisami prawa krajowego.

Marcin Kwaśnica
Prezes Zarządu



Michał Sroczyński
Członek Zarządu

