

Covenant.dev S.A.

SPRAWOZDANIE
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
ZA ROK 2020



c o v e n a n t

Warszawa, 11.02.2021r.

Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy

Rok 2020 był pierwszym rokiem działalności spółki. Był to okres rekrutacji kluczowych pracowników, pozyskiwania inwestorów i partnerów strategicznych oraz kształtowania tożsamości firmy. Przede wszystkim był to dla nas czas, którego większą część poświęciliśmy rozwojowi pierwszego produktu w historii spółki.

W ubiegłym roku udało się zatrudnić bardzo zaangażowanych i kreatywnych ludzi, którzy stanowią obecnie nasz podstawowy zespół deweloperski. Zgodnie z naszą strategią, dużą część zadań zlecamy na zewnątrz, co pozwala nam skalować siły produkcyjne zależnie do potrzeb. Ten model biznesowy będziemy dopracowywać przez lata, ale już okazuje się on spełniać pokładane w nim nadzieje. Jednocześnie zachowujemy kontrolę nad kluczowymi elementami projektu, zarządzamy produkcją i wizją artystyczną. Działania te powodują, że już końcem stycznia 2021 roku opracowaliśmy reprezentatywny fragment naszej pierwszej gry, tzw. Vertical Slice.

Rok 2020 zamykamy stratą netto, co jest naturalne w przypadku spółki rozpoczynającej działalność w tej branży. Na koniec roku stan środków pieniężnych, którymi dysponuje spółka, wyniósł 1,7 mln zł. W celu dalszej realizacji strategii, także w 2021 roku spółka planuje pozyskanie finansowania na drodze emisji akcji.

Co więcej, rozpoczynamy też kolejne, fascynujące projekty. Już od lutego 2021 ruszają prace koncepcyjne nad kolejną grą w portfolio spółki.

Dziękuję bardzo Pracownikom, Partnerom i Akcjonariuszom, za zaufanie okazane w pierwszym roku współpracy. Przed nami drugi rok działalności. Będzie to okres niezwykle ważny nie tylko ze względu na premierę pierwszej gry w modelu Wczesnego Dostępu, ale też ze względu na olbrzymi potencjał naszych kolejnych projektów.

Z wyrazami szacunku,

Stanisław Just

Prezes Zarządu

Oświadczenie Zarządu Covenant.dev S.A.

Niniejszym Zarząd Covenant.dev S.A., oświadcza, że wedle jego najlepszej wiedzy roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości oraz odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową spółki Covenant.dev oraz jej wynik finansowy a także, że roczne sprawozdanie z działalności spółki zawiera prawdziwy obraz rozwoju i osiągnięć oraz sytuacji spółki Covenant.dev, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Zarząd Covenant.dev S.A. oświadcza, że podmiot uprawniony do badania sprawozdań finansowych, dokonujący badania rocznego sprawozdania finansowego spółki, został wybrany zgodnie z przepisami prawa oraz że podmiot ten oraz biegli rewidenci dokonujący tego badania spełniali warunki do wydania bezstronnego i niezależnego raportu z badania sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami i normami zawodowymi.

Zarząd Covenant.dev S.A.

Stanisław Just

Prezes Zarządu

Warszawa, 29 stycznia 2021 roku

CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I ZASOBÓW SPÓŁKI COVENANT.DEV

1.1. Misja spółki Covenant.dev

Misją spółki jest tworzenie niezwykłych, oryginalnych gier, które oferują niezapomniane wrażenia, dla graczy na całym świecie.

1.2. Wartości

1. Najwyższej jakości organizacja pracy
2. Zindywidualizowane warunki pracy
3. Ciągłe doskonalenie efektywności
4. Pozytywne nastawienie

1.3. Model działania

Model działania opiera się na trzech filarach:

1. Wewnętrzne prototypowanie
2. Produkcja zewnętrzna
3. Pełna kontrola nad wszelką aktywnością spółki

1.4. Produkty

Ambicją spółki jest, aby realizowane gry wyróżniały się następującymi cechami:

1. Rozgrywka zapadająca w pamięć
2. Chwytny motyw przewodni, intuicyjna obsługa aplikacji
3. Dostępna cena
4. Wysokiej jakości wykonanie

W 2020 roku spółka koncentrowała się na produkcji gry pod roboczym tytułem Wicked Dwelling, której charakterystyka zostanie ujawniona w terminie późniejszym.

1.5. Sprzedaż produktów.

Spółka zamierza prowadzić sprzedaż produktów wyłącznie w kanale cyfrowym na platformach takich jak STEAM, GOG, PlayStation Store, czy Microsoft Store.

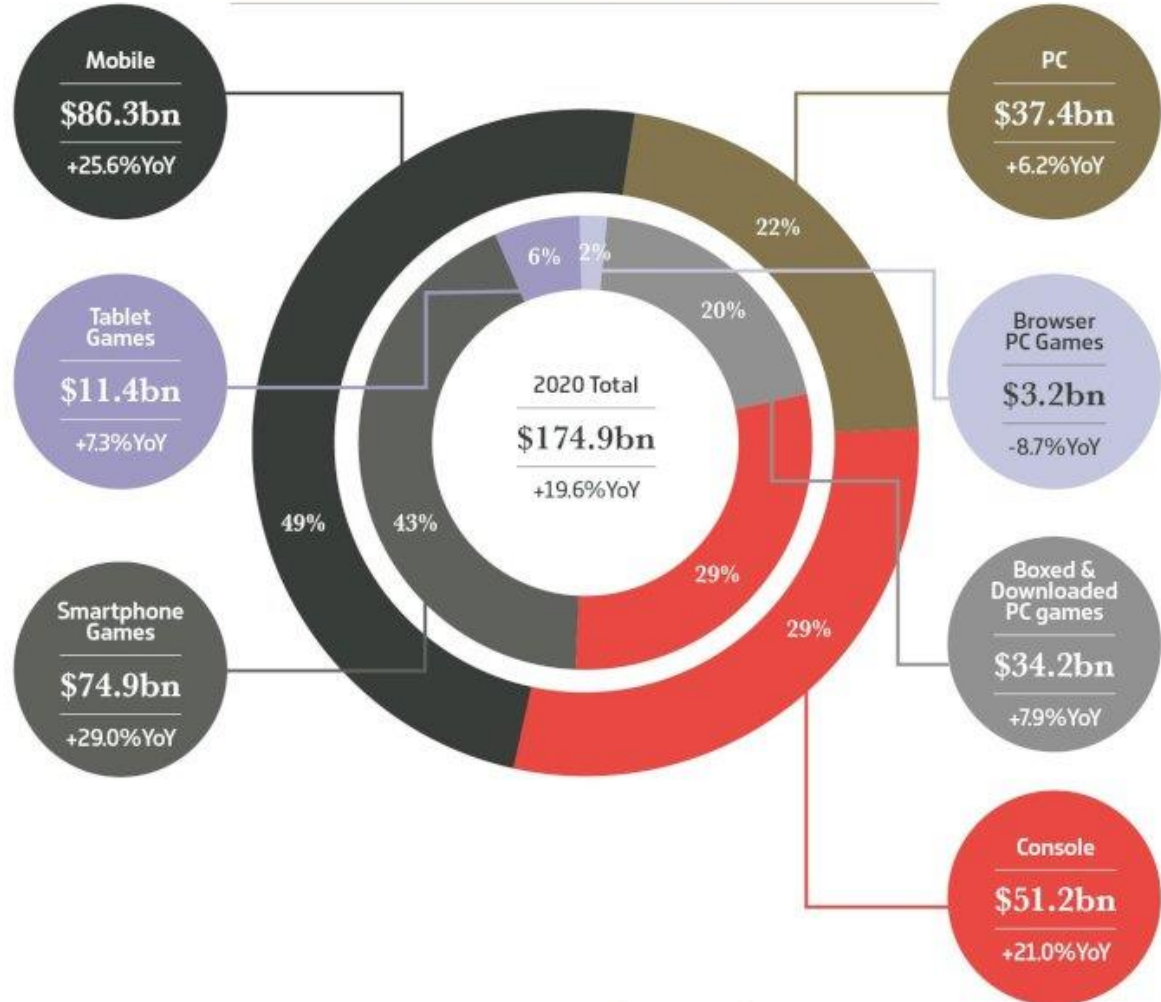
1.6. Opis rynku, na którym działa spółka

Rynek gier wideo jest obecnie największym i najbardziej dynamicznym segmentem szerszego rynku rozrywkowego (film, muzyka, gry), a jego globalna wartość szacowana jest na około 175 miliardów dolarów, w tym udział poszczególnych platform: mobilne: 86,3 miliardów dolarów, komputery osobiste: 37,4 miliardów dolarów, konsole: 52,2 miliardy dolarów.

(źródło: <https://www.gry-online.pl/newsroom/branza-gier-w-liczbach-podsumowanie-2020-roku/zf1f062>)

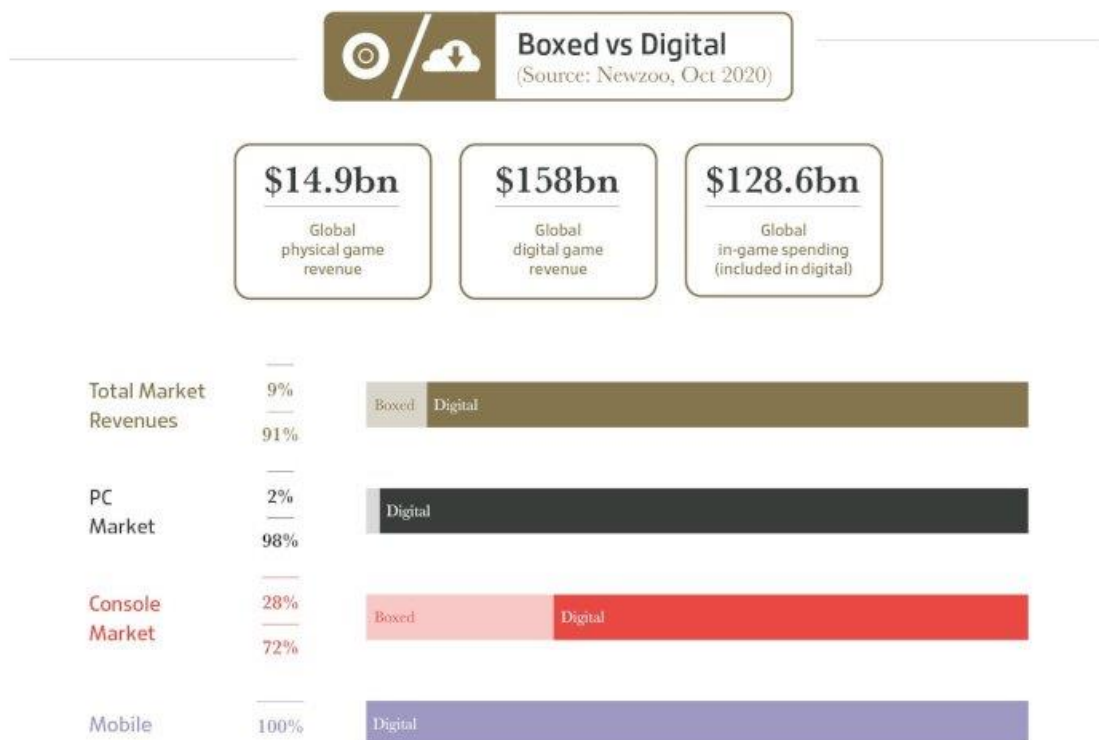
Global Games Market Value 2020

(Source: Newzoo 2020 Global Games Market Report (October Update))



Źródło: Newzoo 2020 Globalny raport rynku gier wideo (wersja z października)

1.7. Przychody ze sprzedaży gier w podziale nośniki fizyczne vs cyfrowe:



Źródło: Newzoo, październik 2020

W segmencie gier premium największym rynkiem na świecie są Stany Zjednoczone, który dla spółki będzie głównym rynkiem docelowym.

Najlepiej sprzedające się gry w USA:

Best-selling games (US)
(Source: NPD Group, Jan 1 to Nov 30)

| By Dollar Sales | |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| 1. Call of Duty: Black Ops Cold War | 6. Ghost of Tsushima |
| 2. Call of Duty: Modern Warfare | 7. Assassin's Creed Valhalla |
| 3. Animal Crossing: New Horizons* | 8. Final Fantasy 7 Remake |
| 4. Madden NFL 21 | 9. Marvel's Avengers |
| 5. The Last of Us: Part 2 | 10. Super Mario 3D All-Stars* |

* Does not include digital sales

Źródło: NPD Group, dane od 1 stycznia do 30 listopada

1.8. Opis środowiska pracy

Covenant.dev to pierwsze w Polsce studio tworzące gry komputerowe, które zdobyło elitarny certyfikat "Great Place to Work". Odznaczenie to jest dowodem nie tylko na komfortowe warunki pracy, ale przede wszystkim na duże zaufanie, jakim pracownicy obdarzają kierownictwo spółki.



1.9. Oprogramowanie

Spółka tworzy produkty w oparciu o silnik **Unreal Engine 4** firmy EPIC Games. Do obsługi audio wykorzystywany jest Wwise firmy Audiokinetic. Do obsługi roślinności SpeedTree firmy Interactive Data Visualization.



1.10. Spółki zależne od Covenant.dev S.A.

Na dzień 31 grudnia 2020 Spółka Covenant.dev S.A. nie posiadała udziałów, akcji w innych podmiotach.

1.11. Kapitał zakładowy

- a) Kapitał zakładowy Covenant.dev S.A. na dzień 31 grudnia 2020 r. wynosił 131.868,00 zł i dzielił się na 1 318 680 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł każda:
 - 1 000 000 akcji serii A,
 - 153 846 akcji serii B,
 - 164 834 akcji serii C.
- b) Kapitał zakładowy Covenant.dev S.A. na dzień przekazania niniejszego sprawozdania, tj. po dokonanych na mocy uchwały Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki z dnia 28 stycznia 2021 r, wynosi 1 352 480,00 zł i dzieli się na 1 352 480 akcji o wartości nominalnej 0,01 zł każda:
 - 1 000 000 akcji serii A,
 - 153 846 akcji serii B,
 - 164 834 akcji serii C,
 - 33 800 akcji serii D.

Brak jest papierów wartościowych dających specjalne uprawnienia kontrolne w stosunku do spółki, bowiem zgodnie ze statutem Covenant.dev S.A. wszystkie wyemitowane akcje są akcjami zwykłymi na okaziciela o jednakowej wartości nominalnej i związane są z nimi jednakowe prawa i obowiązki dla każdego akcjonariusza, bez przywilejów akcyjnych lub osobistych.

1.12. Akcjonariat Covenant.dev S.A. na dzień 31 grudnia 2020 r.

| KAPITAŁ AKCYJNY - STRUKTURA | Ilość akcji | % głosów |
|--------------------------------------|------------------|----------------|
| Stanisław Just | 800 000 | 60,67% |
| OU (Osauhing) Blite Fund | 200 000 | 15,17% |
| Pozostali akcjonariusze | 318 680 | 24,17% |
| Wszyscy akcjonariusze łącznie | 1 318 680 | 100,00% |

1.13. Akcjonariat Covenant.dev S.A. na dzień przygotowania sprawozdania (z uwzględnieniem emisji dokonanej w dniu 28 stycznia 2021 r.)

| KAPITAŁ AKCYJNY - STRUKTURA | Ilość akcji | % głosów |
|--------------------------------------|------------------|----------------|
| Stanisław Just | 800 000 | 59,15% |
| OU (Osauhing) Blite Fund | 200 000 | 14,79% |
| Pozostali akcjonariusze | 352 480 | 26,06% |
| Wszyscy akcjonariusze łącznie | 1 352 480 | 100,00% |

1.14. Akcje własne

W okresie sprawozdawczym ani na dzień przekazania niniejszego sprawozdania Spółka nie nabywała i nie posiadała własnych akcji.

1.15. Zasoby jednostki

Działalność spółki Covenant.dev w głównej mierze oparta jest na twórczej pracy koncepcyjnej i intelektualnej. Zasoby potrzebne do produkcji gier są powszechnie dostępne (komputery, serwery, łącza internetowe, specjalistyczne oprogramowanie). Spółka elastycznie korzysta z zasobów pracy ludzkiej i w zależności od potrzeb zleca poszczególne prace specjalistom i artystom niezależnie od ich narodowości czy miejsca zamieszkania. Struktura zatrudnienia podlega dynamicznym zmianom, co jest konsekwencją przyjętej strategii.

1.16. Skład organów Covenant.dev S.A.

Zarząd Covenant.dev S.A.

Stanisław Just Prezes Zarządu przez cały 2020 r.

Rada Nadzorcza Covenant.dev S.A.

Marlena Babieno Przewodnicząca RN przez cały 2020 r.

Aleksandra Dubik Członek RN przez cały 2020 r.

Tomasz Michno Członek RN przez cały 2020 r.

1.17. Informacja o posiadaniu akcji Covenant.dev S.A. przez osoby zarządzające i nadzorujące

| Osoba | Funkcja | Stan na dzień 09.01.2020 | Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2019 do 31.03.2021* | Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 31.12.2019 do 31.03.2021* | Stan na dzień 31.12.2020 |
|----------------|----------------|--------------------------|--|---|--------------------------|
| Stanisław Just | Prezes Zarządu | 800 000 | - | | 800 000 |

1.18. Informacje o systemie programów akcji pracowniczych

Spółka na dzień publikacji sprawozdania nie posiada systemów motywacyjnych dla pracowników opartych o akcje, jednak zamierza wdrożyć taki model.

ZOBOWIĄZANIA KREDYTOWE

Na dzień sporządzenia sprawozdania spółka nie posiadała zadłużenia kredytowego z wyjątkiem zadłużenia na firmowej karcie płatniczej w wysokości 350 USD.

Szczegółowe informacje zawarte są sprawozdaniu finansowym Spółki.

ZMIANA SKŁADU ZARZĄDU

W okresie sprawozdawczym nie wystąpiły zmiany w składzie Zarządu i Rady Nadzorczej.

1.19. Prace Badawczo Rozwojowe

W trakcie procesu produkcji spółka implementuje wiele nietypowych i unikalnych rozwiązań dotyczących elementów rozgrywki, sztucznej inteligencji, pracy symulatorów, wzorów postaci, tworzenia szeroko rozumianych elementów świata wirtualnego.

Spółka zamierza prowadzić prace badawczo rozwojowe w kolejnych latach.

2. CELE I RYZYKO DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Celem działalności spółki jest dostarczanie graczom na całym świecie wysokiej jakości produktów rozrywkowych na komputery PC oraz w przyszłości na konsole. Spółka posiada szerokie kompetencje w produkcji gier wniesione przez członków zespołu zarządzającego, którzy mają wieloletnie doświadczenie w produkcji gier w najlepszych polskich studiach, co umożliwia realizację powyższego celu.

2.1. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń spółki

W trakcie okresu sprawozdawczego organy uprawnione do kontroli oraz nadzoru działalności nie stwierdziły naruszenia przez nią przepisów prawnych mających istotny wpływ na jej sytuację.

Zarząd spółki nie publikował żadnych szacunków lub prognoz dotyczących wyników spółki od zaprezentowanych w niniejszym sprawozdaniu.

W ocenie zarządu nie istnieją poważne okoliczności wskazujące na niemożność lub poważne zagrożenia dla możliwości kontynuowania przez jednostkę działalności w dającej się przewidzieć przyszłości.

W ocenie zarządu nie istnieją poważne zagrożenia dla kontynuacji działalności.

Najważniejsze zewnętrzne czynniki ryzyka z punktu widzenia spółki są następujące:

Ryzyko związane z COVID-19.

W przeciwieństwie do innych sektorów gospodarki, które zostały dotknięte przez COVID-19, przemysł gier wideo jest znacznie bardziej odporny na konsekwencje pandemii.

Spółka Covenant.dev S.A. od początku swojego istnienia szeroko wykorzystuje wariant pracy zdalnej z większością pracowników i współpracowników oraz posiada niezbędne narzędzia i rozwiązania zapewniające wysoką efektywność działań w tym modelu.

Z powodu izolacji społecznej, zwiększyło się zainteresowanie grami jako formą spędzania czasu, co pozytywnie wpłynęło na przychody sektora oraz w konsekwencji zwiększone zainteresowanie inwestorów branżą gier wideo.

Nadal istnieją negatywne skutki dla branży, zwłaszcza w obszarze głównych wydarzeń handlowych, takich jak np. targi E3, Gamescom, które zostały anulowane lub odroczone.

W odpowiedzi na te ograniczenia, spółka w 2020 roku rozpoczęła działania i podjęła przygotowania do promocji, przede wszystkim w kanale cyfrowym we współpracy z jedną z globalnych firm PR-owych, specjalizujących się w promocji gier wideo. Współpraca ta zapewni spółce dostęp i zainteresowanie kluczowych dziennikarzy, influencerów i szerokiego grona potencjalnych nabywców.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Rynek gier wideo, na którym działa spółka Covenant.dev, charakteryzuje się dużą konkurencyjnością, szybkimi zmianami technologicznymi oraz zmianami zainteresowań konsumentów. Dla zmniejszenia ryzyka spółka rozwija swoją działalność w skali globalnej oraz nieustannie monitoruje poczynania konkurencji.

Ryzyko konkurencji

Spółka prowadzi działalność na rynku niezależnych producentów gier, na którym każdego dnia wydawanych jest bardzo wiele tytułów. Spółka skutecznie wykorzystuje swoje najważniejsze atuty: doświadczony zespół tworzący ciekawe i angażujące gry, aby się wyróżnić i zaoferować produkty wyróżniające się jakością wykonania.

Płaska struktura organizacyjna daje atut w postaci elastyczności i szybkości działania, a długoterminowe planowanie pozwala mitygować wiele problemów podczas tworzenia gry.

Ryzyko zmiany trendów

Spółka Covenant.dev S.A. działa w obszarze nowych technologii i wirtualnej rozrywki, w którym cykl życia produktu jest stosunkowo krótki. Nie można wykluczyć ryzyka pojawienia się na rynku nowych rozwiązań, które spowodują, iż oferowane produkty przestaną być atrakcyjne i nie zapewnią pożądanych wpływów. W celu ograniczenia ryzyka przyjęto strategię tworzenia unikalnych, wysokojakościowych gier, cieszących się uznaniem u nabywców.

Główne działania spółki w tym kierunku opierają się na stałym monitorowaniu rynku pod kątem rozwoju nowych technologii oraz analizy sukcesów gier innych producentów.

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. W niektórych krajach często podejmowany jest temat zakazu oferowania gier wideo zawierających elementy przemocy. Istnieje zatem ryzyko zmiany przepisów w którymś z państw, gdzie spółka oferuje swoje produkty, co mogłoby wpłynąć negatywnie na wyniki działalności spółki.

Spółka prowadzi działania mające na celu eliminację ryzyka poprzez współpracę z wyspecjalizowanymi kancelariami prawnymi, podatkowymi oraz zapytania podatkowe.

Ryzyko walutowe

W 2020 roku część kosztów spółki generowanych było w PLN a także (w niewielkim stopniu) w dwóch walutach: euro i dolarach amerykańskich. Na tym etapie rozwoju i skali działalności, spółka nie widzi potrzeby zabezpieczania się przed ryzykiem walutowym.

Do czynników ryzyka bezpośrednio związanych z działalnością spółki należą:

Ryzyko związane z utratą 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. Na rynku istnieje trudność w pozyskaniu wykwalifikowanych specjalistów z tej branży. Z rekrutacją nowych pracowników wiąże się ponadto okres ich wdrożenia w obowiązki skutkujący przejściowo niższą efektywnością pracy. Strategią spółki jest wyróżnienie się na tle konkurencji poprzez zaoferowanie bardzo szerokiego pakietu benefitów pracowniczych, skrajnie elastycznego czasu pracy, możliwości pracy zdalnej oraz braku tzw. crunchu.

Ryzyko związane z utratą kluczowych klientów

Działalność handlowa będzie prowadzona na początku przede wszystkim w oparciu o platformę Steam, na której zarejestrowanych jest około 1 miliarda kont użytkowników, co skutecznie dywersyfikuje ryzyko związane z brakiem dostępu, bądź utratą części klientów.

Ryzyko związane z dostawcami

Spółka dywersyfikuje ryzyko związane z dostawcami poprzez rozwijanie kontaktów z dużą ilością firm podwykonawczych, freelancerów, dostawców sprzętu komputerowego, oprogramowania w skali globalnej oraz korzystanie z ogólnodostępnych światowych zasobów.

Ryzyko związane z realizacją planów rozwojowych

Rosnące koszty produkcji gier mogą powodować wzrost zapotrzebowania na zewnętrzne finansowanie. Spółka Covenant.dev S.A. posiada zdolność w przypadku wystąpienia potrzeby dodatkowego finansowania do pozyskania finansowania od inwestorów indywidualnych oraz instytucjonalnych.

Ryzyko związane z oferowanymi produktami

Rynek gier wideo jest stymulowany przez oczekiwania związane z debiutem nowych produktów. Istnieje ryzyko, że niektóre produkty zostaną ukończone później niż to było planowane. Może to w konsekwencji negatywnie wpłynąć na generowane przepływy pieniężne i wynik finansowy w poszczególnych okresach.

Wewnętrzne czynniki mogące wpłynąć na przesunięcie daty premiery związane są z określeniem czasu koniecznego do ukończenia procesu produkcji gry, tak aby spełniała oczekiwania jakościowe. Wydanie gry niespełniającej przyjętych przez Spółkę wysokich standardów mogłoby negatywnie wpłynąć na przychody ze sprzedaży oraz osłabić jej wizerunek. Czynnikiem zewnętrznym mogącym mieć wpływ na podjęcie decyzji o przesunięciu premiery jest sytuacja rynkowa, gdyż istotnym elementem procesu decyzyjnego jest wydanie gry w momencie najmniejszej konkurencji ze strony innych produktów. Innym ważnym czynnikiem są opóźnienia dostawców w przygotowaniu na czas zamówionych komponentów gier.

Dodatkowym aspektem jest ryzyko wystąpienia przeciwko spółce z roszczeniem, w związku z prawami autorskimi do gier, do ich elementów, do znaków graficznych lub do nazw zastrzeżonych dla poszczególnych produktów. Aby uniknąć strat z tego tytułu spółka tworzy autorskie projekty, a nabywane aktywa i elementy gry każdorazowo związane są z przeniesieniem praw autorskich.

Ryzyko utraty płynności

Spółka jest narażona na ryzyko utraty płynności. W przypadku sprzedaży przez platformę Steam ryzyko utraty należności jest niewielkie. Spółka jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci emisji akcji.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

Produkcja, wydawanie i dystrybucja produktów wymaga oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej wartości sprzedaży własnych lub licencjonowanych produktów. W praktyce występują znaczące różnice pomiędzy poszczególnymi produktami w zakresie ilości sprzedanych sztuk i zdolności do generowania przez nie przychodów. Spółka w oparciu o wieloletnie doświadczenie, a także realizowane przez niezależną firmę badawczą analizy, szacuje potencjał komercyjny każdego wprowadzanego do oferty tytułu, jednak nie ma możliwości całkowitego wyeliminowania ryzyka błędnego oszacowania nakładu i przyszłej sprzedaży.

Ryzyko opóźnień w produkcji gier

Przesunięcia i opóźnienia premier gier komputerowych są normalnym zjawiskiem na rynku gier komputerowych. Produkcja gier komputerowych jest złożonym i kosztownym procesem opartym w dużej mierze na pracy twórczej i artystycznej, co powoduje, że istnieje ryzyko błędnego oszacowania harmonogramu prac nad konkretnym tytułem, ryzyko wystąpienia problemów technicznych związanych z warstwą programistyczną (np. nie spełnianie przez grę wymogów jakościowych lub problemy z poprawnym działaniem gry) lub brak bądź niedostateczny poziom finansowania.

2.2. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych.

Spółka Covenant.dev posiada zdolność finansowania projektów inwestycyjnych. W roku obrotowym 2021 spółka zamierza utrzymać dotychczasowy poziom inwestycji. Do sfinansowania projektów inwestycyjnych będą wykorzystywane środki własne, jak również środki pozyskiwane z emisji akcji.

3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI I SYTUACJA FINANSOWA

3.1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń spółki w 2020 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe

W 2020 roku Spółka koncentrowała się przede wszystkim na produkcji gry o roboczym tytule Wicked Dwelling.

W okresie sprawozdawczym spółka emitowała akcje i podwyższyła kapitał poprzez emisję akcji (szerzej w pkt 3.15)

3.2. Kursy walut

Pozycje aktywów i pasywów bilansu zostały przeliczone według średniego kursu ogłoszonego na ostatni dzień bilansowy przez Narodowy Bank Polski:

na dzień 31.12.2020 r. — 4,6148 PLN/EUR.

Pozycje rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu średniego, obliczonego jako średnia arytmetyczna kursów ogłaszanych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień miesiąca w danym okresie:

za rok 2020 — 4,4449 PLN/EUR.

3.3. Wybrane dane finansowe

| RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT | 2020 | | 2019 | |
|---|-------------|-------------|---------|----------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Przychody netto ze sprzedaży (zmiana stanu produktów) | 2 026 | 456 | - | - |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej | -568 | -128 | - | - |
| Zysk (strata) brutto | -563 | -127 | - | - |
| Zysk (strata) netto | -458 | -103 | - | - |

Przychody netto ze sprzedaży spółki w 2020 roku wyniosły 0 zł, natomiast prezentowana kwota przychodów w wysokości 2 ml zł wynika ze zmiany stanu produktów – aktywowanych kosztów produkcji gry.

W 2020 roku strata netto spółki wyniosła 458 tys. zł, co wynika z faktu rozpoczęcia działalności 9 stycznia 2020 roku oraz z braku sprzedaży w opisywanym okresie.

| BILANS | 31.12.2020 | | 31.12.2019 | |
|------------------------------|--------------|------------|------------|----------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Aktywa trwałe | 234 | 51 | - | - |
| Aktywa obrotowe | 3 797 | 823 | - | - |
| Aktywa razem | 4 031 | 873 | - | - |
| Kapitał własny | 3 722 | 807 | - | - |
| <i>Kapitał zakładowy</i> | 132 | 29 | - | - |
| Zobowiązania | 242 | 52 | - | - |
| Zobowiązania długoterminowe | 0 | 0 | - | - |
| Zobowiązania krótkoterminowe | 242 | 52 | - | - |

Suma bilansowa spółki Covenant.dev na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 4 mln zł.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2020 r. wynosiły 234 tys. zł i jest to wartość, przede wszystkim zakupionego sprzętu komputerowego.

Aktywa obrotowe spółki na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosły 3,8 mln zł i co wynikało głównie ze wzrostu stanu gotówki, pozyskanej w wyniku emisji akcji.

Kapitał własny spółki na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniósł 3,7 mln zł. Stan poziomu kapitału własnego wynika z emisji akcji w okresie.

Zobowiązania spółki na dzień bilansowy wyniosły 242 tys. zł i były efektem zakupionych usług w grudniu 2020r.

| RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH | 2020 | | 2019 | |
|--|--------------|------------|---------|----------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej | -2 423 | -545 | - | - |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | -140 | -31 | - | - |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej | 4 233 | 952 | - | - |
| Przepływy pieniężne netto | 1 670 | 376 | - | - |

Rok 2020 spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 0 zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły – 2,4 mln zł. Najistotniejszy wpływ na poziom przepływów miały wydatki na tworzenie gry.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły 140 tys. zł. Stanowiły je przede wszystkim wydatki na zakup sprzętu komputerowego i oprogramowania.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były dodatnie i wyniosły 4,2 mln zł, co wynika z wpływu z emisji akcji.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 1,67 mln zł.

3.4. Informacje o sprzedaży produktów

Spółka w 2020 roku nie prowadziła sprzedaży produktów.

3.5. Informacje o rynkach z określeniem uzależnienia od odbiorców i dostawców

Spółka w 2020 roku nie prowadziła sprzedaży produktów.

W 2020 roku żaden dostawca nie przekroczył 10% udziału w zakupach spółki.

3.6. Informacje o znaczących umowach dla działalności gospodarczej spółki Covenant.dev.

1. Umowy istotne dla prowadzonej działalności gospodarczej:

W okresie sprawozdawczym spółka nie zawarła istotnych dla prowadzonej działalności gospodarczej umów.

2. Umowy ubezpieczenia

Spółka Covenant.dev S.A. posiadała w okresie sprawozdawczym następujące polisy ubezpieczeniowe:

| Nazwa Ubezpieczyciela | Przedmiot i zakres ubezpieczenia | Okres ubezpieczenia | Suma ubezpieczenia |
|-----------------------|---|-------------------------|--------------------|
| MetLife na Życie | Indywidualne terminowe ubezpieczenie na życie Prezesa Zarządu | 02.06.2020 - 02.06.2040 | 1 500 000 zł |

3. Umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami

Zarząd Covenant.dev S.A. nie posiada wiedzy na temat ewentualnych umów zawartych pomiędzy akcjonariuszami spółki w 2020 r.

3.7. Umowy zawarte pomiędzy Spółką, a osobami zarządzającymi przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia Spółki przez przejęcie.

Nie zostały zawarte żadne tego rodzaju umowy.

3.8. Informacje o umowach kredytowych i umowach pożyczki z uwzględnieniem terminów ich wymagalności oraz umowach poręczeń i gwarancji Covenant.dev S.A.

1. Umowy kredytów i pożyczek

W 2020 roku spółka uzyskała w marcu 2020 pożyczkę od akcjonariusza OU (Osauhing) Blite Fund w kwocie 130 tys zł. Pożyczka została spłacona w kwietniu 2020 r. Spółka w 2020r. nie zawierała umów kredytowych.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2020 r. Spółka Covenant.dev S.A. nie posiadała zawartych umów leasingu.

3. Umowy gwarancji i poręczeń

Na dzień 31 grudnia 2020 r. spółka nie posiadała kredytów, pożyczek oraz innych zobowiązań warunkowych.

3.9. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym sprawozdaniem finansowym – opis wykorzystania wpływów z emisji

W okresie sprawozdawczym spółka wyemitowała akcje serii A, B oraz C które były przedmiotem subskrypcji prywatnej. Wszystkie oferowane akcje, w trzech emisjach, zostały objęte i opłacone. Wpływy z emisji wyniosły łącznie 4,18 mln zł. Emisja Akcji przeznaczona była przede wszystkim na produkcję gry "Wicked Dwelling" oraz na działania operacyjne spółki.

3.10. Informacje o pożyczkach udzielonych przez Covenant.dev S.A.

W 2020 roku spółka nie udzielała pożyczek pracownikom lub dostawcom.

3.11. Informacja o istotnych transakcjach zawartych przez Spółkę lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązanymi

Wszystkie opisane poniżej transakcje zostały zawarte na warunkach rynkowych. Transakcje spółki dominującej ze spółkami należącymi do spółki (dane w tys. zł) :

Spółka uzyskała w marcu 2020 od akcjonariusza OU (Osauhing) Blite Fund pożyczkę w wysokości 130 tys zł, którą spłaciła w kwietniu 2020r.

3.12. Wskazanie postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej

W 2020 nie toczyły się żadne spory .

3.13. Informacje na temat umów z podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych

Nazwa podmiotu: PRO AUDIT Kancelaria Biegłych Rewidentów Spółka z o.o.

- a) Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego sprawozdania finansowego za 2020 r i 2021 rok. – 29.12.2020 r. Umowa dotyczy przeglądu i badania sprawozdania finansowego Spółki za rok 2020 oraz 2021.
- b) łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego spółki w 2020 r. – 9 000 zł netto.

4. PERSPEKTYWY

Najważniejszym wydarzeniem 2021 r. będzie światowa premiera gry pod nazwą roboczą Wicked Dwelling na platformie Steam w trybie Wczesnego Dostępu na komputery PC.

Od lutego 2021 spółka rozpocznie prace koncepcyjne nad nowym projektem, którego szczegóły spółka przekaze w późniejszym terminie.

Spółka zamierza również kontynuować swoją działalność w zakresie podnoszenia jakości, komfortu oraz efektywności pracy swoich struktur. Realizowane jest to poprzez usprawnienia w infrastrukturze, liczne automatyzacje i optymalizacje procesowe, jak również podnoszenie kwalifikacji każdego członka zespołu.

Covenant.dev zamierza w najbliższym czasie rozpocząć działania marketingowe ukierunkowane na promocję nie tylko gry, ale również i całego studia wśród graczy, inwestorów i innych interesariuszy.

Stanisław Just
Prezes Zarządu

Warszawa, 11 luty 2021 roku