

Covenant.dev S.A.

SPRAWOZDANIE
Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI
ZA ROK 2022



c o v e n a n t

Drodzy Akcjonariusze, Współpracownicy i Partnerzy

Za nami trzeci rok działalności Covenant, w którym spółka konsekwentnie realizowała przyjętą strategię i który zaznaczył się kilkoma kluczowymi wydarzeniami.

W wyniku prowadzonych rozmów i negocjacji, w sierpniu 2021 roku, podjęta została decyzja o podpisaniu umowy wydawniczej z firmą TEAM17 DIGITAL LIMITED z Wielkiej Brytanii na wydanie oraz sprzedaż gry Gord.

Umowa z TEAM17 DIGITAL LIMITED spowodowała, że spółka otrzymała środki finansowe oraz uzyskała w 2022 roku przychody ze sprzedaży na poziomie ponad 10 mln zł.

Kluczowym elementem strategii jest budowa wysokiej jakości kadry, czego wyrazem było dołączenie w 2022 roku do zespołu wielu doświadczonych współpracowników o bardzo wysokich kompetencjach.

Nasza działalność i atencja na polu budowy firmy atrakcyjnej dla pracowników, zostały docenione przez Great Place to Work®, poprzez przyznanie 7 miejsca w Polsce, w kategorii małych i średnich firmy. Zostaliśmy także uznani za jedno z najlepszych miejsc pracy w Europie.

Konsekwentnie rozwijamy grę Gord, a także rozpoczęliśmy już prace koncepcyjne nad nowymi projektami o roboczych nazwach PERUN i ROD.

Zapraszam Państwa do lektury sprawozdania.

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, 06 marca 2023 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 w dużej mierze realizowana przy wykorzystaniu zewnętrznych kontraktorów.
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 2022 roku spółka kontynuowała prace nad grą GORD (tytuł roboczy Wicked Dwelling) której zwiastun prezentowany był w kwietniu 2021 roku i osiągnął ponad 1 milion odsłon. W 2022 roku spółka prowadziła także prace koncepcyjne nad dwoma roboczymi tytułami: PERUN oraz ROD.

1.5. Sprzedaż produktów.

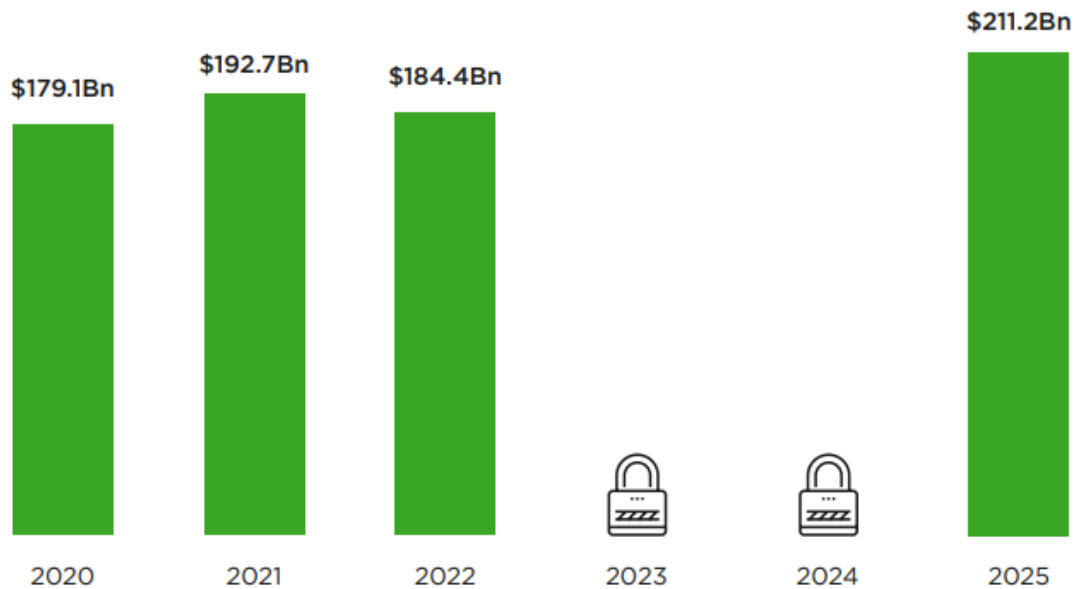
Spółka zamierza prowadzić sprzedaż produktów przede wszystkim w kanale cyfrowym na platformie STEAM, ale nie wyklucza też w przyszłości rozszerzenia sprzedaży na inne platformy, takie jak GOG, PlayStation Store, czy Microsoft Store, jak również wydanie edycji fizycznych swoich gier.

1.6. Opis rynku, na którym działa spółka

Rynek gier wideo jest największym i najbardziej dynamicznym segmentem szerszego rynku rozrywkowego (film, muzyka, gry), a jego globalna wartość w 2022 roku szacowana była na około 184 miliardów dolarów z planowanym wzrostem do 211 miliardów dolarów w 2025 roku; +3,4% CAGR. (źródło: ©2022 Newzoo Global Games Market Report 2022)

Global Game Revenue Forecast

2020, 2021, 2022, and 2025



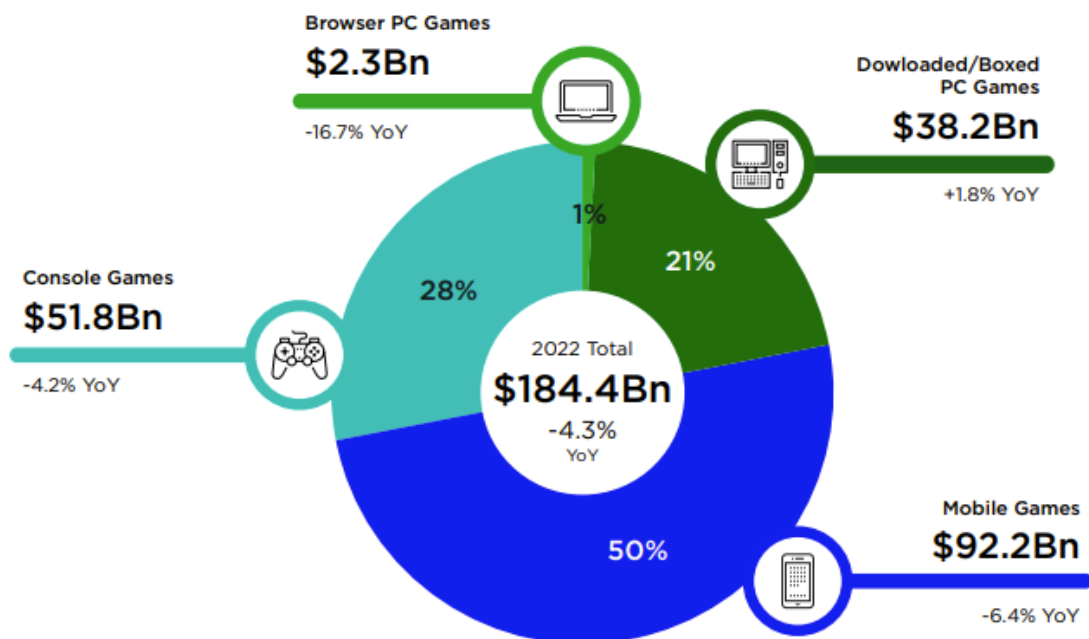
źródło: ©2022 Newzoo Global Games Market Report 2022

1.7. Przychody ze sprzedaży gier w podziale na segmenty:

Gry na konsole i komputery PC stanowią 50% wartości rynku i szacowane są na około 92 miliardy USD.

2022 Global Games Market

Per Segment



źródło: ©2022 Newzoo Global Games Market Report 2022

1.8. Opis środowiska pracy

Covenant.dev to pierwsze w Polsce studio tworzące gry komputerowe, które zdobyło elitarny certyfikat "Great Place to Work®" zarówno za rok 2021 jak i 2022. Odznaczenie to jest dowodem nie tylko na komfortowe warunki pracy, ale przede wszystkim na 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.
Do symulacji fizycznych Houdini firmy SideFX.



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

Na dzień 31 grudnia 2022 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 2022 r. wynosił 145.198,00 zł i dzielił się na 1 451 980 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,
 - 33 800 akcji serii D
 - 84 500 akcji serii E
 - 15 000 akcji serii F.
- b) Kapitał zakładowy Covenant.dev S.A. na dzień przekazania niniejszego sprawozdania wynosił 145.198,00 zł i dzielił się na 1 451 980 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda:
 - 1 000 000 akcji serii A,
 - 153 846 akcji serii B,
 - 164 834 akcji serii C,
 - 33 800 akcji serii D,
 - 84 500 akcji serii E,
 - 15 000 akcji serii F.

W dniu 19 kwietnia 2022 odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy spółki, na którym wyemitowano 15 000 akcji serii F.

W dniu 8 lutego 2023 odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy spółki, na którym wyemitowano 18 671 akcji serii G. co przy planowanej cenie emisyjnej 0,10 zł, spowoduje wzrost kapitału o kwotę nie więcej niż 1 867,10 zł. Kapitał zostanie formalnie podwyższony po dokonaniu przez sąd odpowiedniego wpisu w Krajowym Rejestrze Sądowym.

Emisja akcji serii F, oraz uchwalona ale nie zarejestrowana emisja akcji serii G, były przedmiotem subskrypcji prywatnej i zostały zrealizowane w celu utrzymania pracowników i współpracowników o kluczowym znaczeniu dla prowadzonych projektów, a także ze względu na trudności z pozyskaniem na rynku pracy osób o tożsamych kwalifikacjach.

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 2022 r.

| KAPITAŁ AKCYJNY – STRUKTURA | Ilość akcji | % głosów |
|--------------------------------------|------------------|----------------|
| Stanisław Just | 762 170 | 52,49% |
| OU (Osauhing) Blite Fund | 200 000 | 13,77% |
| Krafton | 145 659 | 10,03% |
| Longterm Games S.A. | 59 459 | 4,10% |
| Pozostali akcjonariusze | 284 692 | 19,61% |
| Wszyscy akcjonariusze łącznie | 1 451 980 | 100,00% |

1.13. Akcjonariat Covenant.dev S.A. na dzień przygotowania sprawozdania

| KAPITAŁ AKCYJNY – STRUKTURA | Ilość akcji | % głosów |
|--------------------------------------|------------------|----------------|
| Stanisław Just | 762 170 | 52,49% |
| OU (Osauhing) Blite Fund | 200 000 | 13,77% |
| Krafton | 145 659 | 10,03% |
| Longterm Games S.A. | 59 459 | 4,10% |
| Pozostali akcjonariusze | 284 692 | 19,61% |
| Wszyscy akcjonariusze łącznie | 1 451 980 | 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 2022 r.

Rada Nadzorcza Covenant.dev S.A.

Marlena Babieno Przewodnicząca RN przez cały 2022 r.
 Aleksandra Jarosińska (wcześniej Dubik) Członek RN przez cały 2022 r.
 Tomasz Michno Członek RN przez cały 2022 r.

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

| Osoba | Funkcja | Stan na dzień 01.01.2022 | Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2022 do 31.12.2022 | Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2022 do 31.12.2022 | Stan na dzień 31.12.2022 |
|----------------|----------------|--------------------------|---|--|--------------------------|
| Stanisław Just | Prezes Zarządu | 786 813 | - | 24 643 | 762 170 |

| Osoba | Funkcja | Stan na dzień 01.01.2022 | Zwiększenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2023 do dnia złożenia sprawozdania | Zmniejszenie stanu posiadania w okresie od dnia 01.01.2023 do dnia złożenia sprawozdania | Stan na dzień złożenia sprawozdania |
|----------------|----------------|--------------------------|---|--|-------------------------------------|
| Stanisław Just | Prezes Zarządu | 786 813 | - | 24 643 | 762 170 |

1.18. Informacje o systemie programów akcji pracowniczych

Spółka na dzień publikacji sprawozdania nie posiada formalnie systemów motywacyjnych dla pracowników opartych o akcje. Emisje akcji serii F oraz G zrealizowane w 2022 i 2023 roku, przeprowadzone zostały w celu utrzymania w Spółce pracowników i współpracowników o kluczowym znaczeniu dla prowadzonych projektów, a także ze względu na trudności z pozyskaniem na rynku pracy osób o tożsamych kwalifikacjach.

W dniu 19 kwietnia 2022 odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy spółki, na którym wyemitowano 15 000 akcji serii F.

W dniu 8 lutego 2023 odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy spółki, na którym wyemitowano 18 671 akcji serii G. co przy planowanej cenie emisyjnej 0,10 zł, spowoduje wzrost kapitału o kwotę nie więcej niż 1 867,10 zł. Kapitał zostanie formalnie podwyższony po dokonaniu przez sąd odpowiedniego wpisu w Krajowym Rejestrze Sądowym.

ZOBOWIĄZANIA KREDYTOWE

Na dzień sporządzenia sprawozdania spółka nie posiadała zadłużenia kredytowego.

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 rozrywki, 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 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.

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.

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, monitoruje poczynania konkurencji oraz buduje zdywersyfikowany portfel gier.

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 2022 roku część kosztów spółki generowanych było w PLN a także w euro i dolarach amerykańskich. Jednocześnie spółka uzyskuje przychody w euro i wykorzystuje naturalny hedging (przychody w euro vs. koszty w walutach). Na tym etapie rozwoju i skali działalności, nie było potrzeby zabezpieczania się przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko inflacji

Zmiany na rynkach wywołane kryzysem generują ryzyko istotnego wzrostu kosztów produkcji gier. Jednocześnie oczekuje się, że globalny wzrost cen spowoduje również wzrost cen gier. Spółka na bieżąco analizuje obecne i przyszłe koszty działalności firmy oraz horyzont bezpiecznego finansowania działalności, jak również na bieżąco podejmuje decyzje związane ze wzrostem kosztów.

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 oferowanie bardzo szerokiego pakietu benefitów pracowniczych, 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. już generuje przychody oraz posiada zdolność w przypadku wystąpienia potrzeby dodatkowego finansowania do pozyskania środków finansowych 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 niespełniające 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 oraz z udziałem wydawcy ryzyko utraty należności jest niewielkie. Spółka otrzymuje środki finansowe z umowy z Wydawcą oraz jest w stanie pozyskiwać środki finansowe w postaci emisji akcji.

Ryzyko błędnego oszacowania nakładów i przyszłej sprzedaży

Produkcja, wydawanie i dystrybucja produktów wymagają oszacowania przed datą premiery rynkowej produktu przyszłej wartości sprzedaży własnych 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. niespełnianie 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 2023 spółka zamierza utrzymać dotychczasowy poziom inwestycji. Do sfinansowania projektów inwestycyjnych będą wykorzystywane przede wszystkim środki własne, jednak ze względu na niepewność co do poziomu przychodów z gry

GORD, spółka zamierza na nowe projekty pozyskać finansowanie w postaci pożyczki zamiennej na akcje albo przez emisję akcji.

3. WYNIKI DZIAŁALNOŚCI I SYTUACJA FINANSOWA

3.1. Opis istotnych dokonań lub niepowodzeń spółki w 2022 roku oraz zdarzeń mających wpływ na wyniki finansowe

W 2022 roku Spółka koncentrowała się przede wszystkim na produkcji gry GORD.

W okresie sprawozdawczym spółka emitowała akcje i podwyższyła kapitał poprzez emisję akcji (szerzej w pkt 1.11).

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 31.12.2021 r. — 4,5994 PLN/EUR.

na dzień 30.12.2022 r. — 4,6899 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 2021 — 4,5674 PLN/EUR

za rok 2022 — 4,6883 PLN/EUR.

| KURS EUR/PLN | 2022 | 2021 |
|--|---------------|---------------|
| Pozycje aktywów i pasywów bilansu | 4,6899 | 4,5994 |
| Pozycje rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych | 4,6883 | 4,5674 |

3.3. Wybrane dane finansowe

| RACHUNEK ZYSKÓW I STRAT | 2022 | | 2021 | |
|--|---------------|--------------|---------------|-------------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Przychody netto ze sprzedaży (zmiana stanu produktów) | 10 000 | 2 133 | 2 526 | 553 |
| Zysk (strata) z działalności operacyjnej | -490 | -105 | -2 920 | -639 |
| Zysk (strata) brutto | -449 | -96 | -2 943 | -644 |
| Zysk (strata) netto | -421 | -90 | -2 853 | -625 |

Przychody netto ze sprzedaży spółki w 2022 roku wyniosły 10 mln zł, z czego spółka uzyskała wpływy z tytułu zawarcia umowy ze wydawcą na poziomie 9,5 mln zł, natomiast prezentowana kwota przychodów w wysokości 10 mln zł wynika z uwolnienia aktywowanych kosztów produkcji gry GORD.

W 2022 roku strata netto spółki wyniosła 421 tys. zł, co wynika z faktu braku premier w 2020, 2021 i 2022 roku.

| BILANS | 31.12.2022 | | 31.12.2021 | |
|---------------|------------|----------|------------|----------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Aktywa trwałe | 423 | 90 | 409 | 89 |

| | | | | |
|------------------------------|--------------|------------|--------------|------------|
| Aktywa obrotowe | 3 248 | 693 | 3 270 | 711 |
| Aktywa razem | 3 671 | 783 | 3 679 | 800 |
| Kapitał własny | 2 964 | 632 | 3 098 | 674 |
| <i>Kapitał zakładowy</i> | 145 | 31 | 135 | 29 |
| Zobowiązania | 389 | 83 | 497 | 108 |
| Zobowiązania długoterminowe | 0 | | 0 | 0 |
| Zobowiązania krótkoterminowe | 389 | 83 | 497 | 108 |

Suma bilansowa spółki Covenant.dev na dzień 31 grudnia 2022 r. wyniosła 3,7 mln zł.

Aktywa trwałe w bilansie na dzień 31 grudnia 2022 r. wynosiły 423 tys. zł i jest to wartość, przede wszystkim zakupionego sprzętu komputerowego oraz aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego 247 tys. zł

Aktywa obrotowe spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. wyniosły 3,2 mln zł i na co składa się stan gotówki na poziomie około 700 tys. zł oraz aktywowanych kosztów produkcji gier a także należności handlowe na poziomie ok. 800 tys. zł

Kapitał własny spółki na dzień 31 grudnia 2022 r. wyniósł 3 mln zł. Stan poziomu kapitału własnego wynika z emisji akcji oraz wyniku finansowego.

Zobowiązania spółki na dzień bilansowy wyniosły 389 tys. zł i były przede wszystkim efektem zakupionych usług w grudniu 2022 r.

| RACHUNEK PRZEPŁYWÓW PIENIĘŻNYCH | 2022 | | 2021 | |
|--|---------------|-------------|------------|-----------|
| | tys. zł | tys. EUR | tys. zł | tys. EUR |
| Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej | -1 476 | -315 | -1 819 | -398 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej | -72 | -15 | -118 | -26 |
| Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej | 287 | 61 | 2 229 | 488 |
| Przepływy pieniężne netto | -1 262 | -269 | 292 | 64 |

Rok 2022 spółka rozpoczęła stanem środków pieniężnych w wysokości 1,96 mln zł.

Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej wyniosły – 1,5 mln zł. Najistotniejszy wpływ na poziom przepływów miały wydatki na tworzenie gier.

Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej były ujemne i wyniosły -72 tys. zł. Stanowiły je przede wszystkim wydatki na zakup sprzętu komputerowego i oprogramowania.

Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej były dodatnie i wyniosły 287 tys. zł, co wynika z wpływu z emisji akcji.

Środki pieniężne na koniec okresu sprawozdawczego wyniosły 700 tys. zł.

3.4. Informacje o sprzedaży produktów

Spółka w 2022 roku nie prowadziła sprzedaży produktów, natomiast w 2021 roku podpisała umowę wydawniczą na grę GORD, dzięki czemu otrzymała wpływy z tytułu realizacji kolejnych etapów gry.

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

Spółka w 2022 roku nie prowadziła sprzedaży produktów na rynku.

W 2022 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 kontynuowała realizację umowy na sprzedaż i dystrybucję gry GORD zawartej z firmą TEAM17 DIGITAL LIMITED z Wielkiej Brytanii.

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 przekazuje informacji na temat ewentualnych umów zawartych pomiędzy akcjonariuszami spółki w 2022 r. Dane na temat aktualnego akcjonariatu dostępne są poprzez KDPW oraz częściowo w pkt. 1.12 oraz 1.13.

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 2022 roku spółka nie zaciągała żadnych kredytów i pożyczek.

2. Umowy leasingu

Na dzień 31 grudnia 2022 r. spółka Covenant.dev S.A. nie posiadała zawartych umów leasingu.

3. Umowy gwarancji i poręczeń

Na dzień 31 grudnia 2022 r. spółka nie posiadała kredytów, pożyczek, gwarancji, poręczeń oraz innych zobowiązań warunkowych tego typu.

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

W okresie sprawozdawczym spółka wyemitowała akcje serii F, które były przedmiotem subskrypcji prywatnej. Wszystkie oferowane akcje, w emisjach, zostały objęte i opłacone. Akcje zostały skierowane do kluczowego personelu w celu utrzymania pracowników o kluczowym znaczeniu dla prowadzonych projektów, a także ze względu na trudności z pozyskaniem na rynku pracy osób o tożsamych kwalifikacjach.

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

W 2022 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

W 2022 roku nie miały miejsca istotne transakcje z podmiotami powiązanymi odbiegające od warunków rynkowych

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

W 2022 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.

4. Data zawarcia umowy o dokonanie badania jednostkowego sprawozdania finansowego za 2022 r i 2023 rok.
– 11.11.2022 r. Umowa dotyczy przeglądu i badania sprawozdania finansowego spółki za rok 2022 oraz 2023.
5. Łączna wartość wynagrodzenia należnego za przegląd i badanie sprawozdania finansowego spółki w 2022 r.
– 16 000 zł netto.

6. PERSPEKTYWY

W 2023 roku, spółka będzie kontynuowała prace nad grą GORD, której premiera planowana jest na sierpień 2023 a także rozpoczęła prace koncepcyjne nad kolejnymi projektami.

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 gry GORD oraz całego studia wśród graczy, inwestorów i innych interesariuszy.

Stanisław Just
Prezes Zarządu

Warszawa, 06 marca 2023 roku