



carbon
studio

Carbon Studio Spółka Akcyjna

Sprawozdanie Zarządu z działalności
Carbon Studio S.A.
2019

2019

NAJWAŻNIEJSZE FAKTY

2 014 846,62 zł
przychodów

1 125 725,21 zł
zysku netto

Dynamiczny wzrost

Wzrost przychodów i zysków

Warhammer: Age of Sigmar

Rozpoczęcie preprodukcji nowej gry opartej na znanym uniwersum

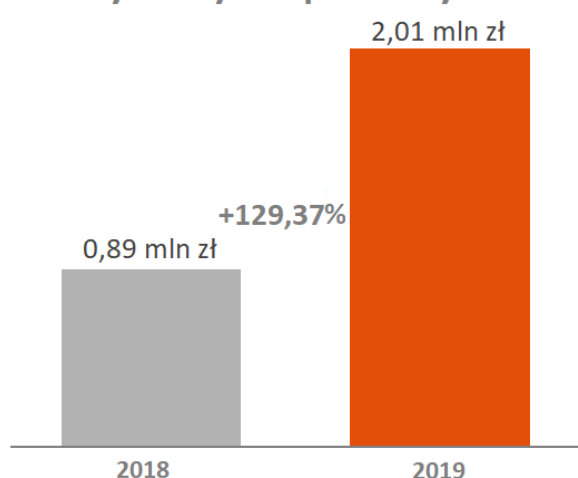
The Wizards - Quest Edition

Premiera The Wizards na platformie Oculus Quest

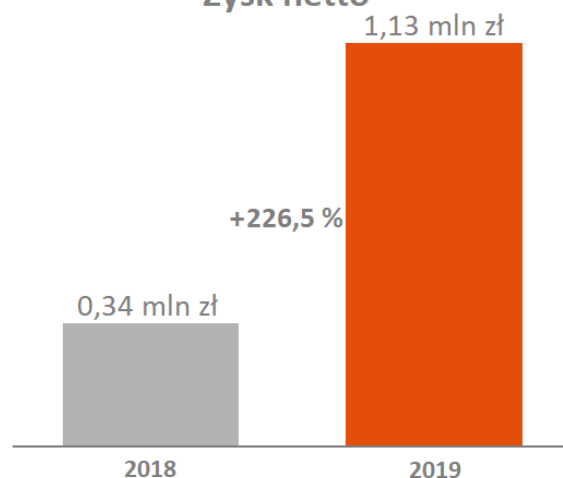
The Wizards - Enhanced Edition

Premiera The Wizards na platformie Playstation VR (PS VR)

Przychody ze sprzedaży



Zysk netto



List Prezesa Zarządu

Szanowni Państwo,

rok 2019 był niewątpliwie jednym z najważniejszych w 5 letniej historii naszej firmy. Osiągnęliśmy bowiem rekordowe wyniki sprzedażowe, rozbudowaliśmy nasz potencjał produkcyjny, a dzięki wydaniu gry The Wizards na dwóch nowych platformach zarówno sprzedażowych jak i sprzętowych, ugruntowaliśmy naszą pozycję wśród światowych producentów gier VR.

W 2019 roku większość nabywców naszych produktów to klienci spoza granic naszego kraju. Docieramy do największych rynków sprzedażowych takich jak Stany Zjednoczone, Kanada, Niemcy, Wielka Brytania, Rosja czy Chiny. Dzięki naszym działaniom utrzymujemy pozycję czołowego producenta gier VR na świecie.

Dobre wyniki sprzedażowe przełożyły się na rekordowe przychody. W ciągu 2019 roku osiągnęliśmy przychody za sprzedaży produktów w wysokości 2 014 846,62 zł, czyli o ponad 129% wyższe niż w poprzednim roku. W 2019 roku tak jak w latach poprzednich realizowaliśmy strategię stabilnego wzrostu.

Kluczowym wydarzeniem było wydanie naszego flagowego tytułu The Wizards na nowych rynkach zbytu. Premiera gry pod nazwą The Wizards - Enhanced Edition odbyła się w marcu 2019 roku. Gracze otrzymali możliwość prowadzenia rozgrywki w goglach PS VR na konsoli Playstation 4. Kolejnym ważnym wydarzeniem było wydanie, w czerwcu 2019 roku, gry The Wizards - Quest Edition na platformie Oculus Store, która posiadała wsparcie na najbardziej popularne gogle standalone Oculus Quest. Nowe platformy oraz dynamiczny rozwój rynku urządzeń VR umożliwił sukces w postaci zysku netto w wysokości 1 125 725,21 zł. Rynek urządzeń VR rozwija się w zadowalającym dla nas tempie. Z każdą premierą urządzenia VR zauważamy znaczną poprawę ich jakości przy jednoczesnym spadku cen. Popularność urządzeń VR jest tak duża, że wraz z końcem 2019 roku wyprzedane zostały wszystkie gogle Oculus Quest oraz Oculus Rift S. Podobnie było w przypadku gogli Valve Index, których całą produkcję sprzedano pomimo ich stosunkowo wysokiej ceny. Sukces ten firma Valve, będącej właścicielem najbardziej znanej obecnie platformy dystrybucji cyfrowej Steam, zawdzięczała głównie premierze nowych materiałów marketingowych przygotowanych dla graczy.

Rok 2019 to również czas wytężonej pracy nad dwoma nowymi projektami. Pierwszy projekt to The Wizards - Dark Times, który pierwotnie miał być rozszerzeniem gry The Wizards. Po bardzo pozytywnym przyjęciu przez zagraniczną prasę oraz graczy zdecydowaliśmy się na stworzenie samodzielnej gry, w której gracze zmierzą się z siłami zła w zupełnie nowym świecie fantasy, podczas podróży w czasie. Mechanika przywoływania czarów będzie oparta na intuicyjnym i immersyjnym systemie rzucania zaklęć za pomocą gestów rąk. Otoczenie w grze projektujemy z większym naciskiem na interakcję z użytkownikiem. Rozpoczęliśmy również prace na drugim projektem, grze osadzonej w uniwersum Warhammer: Age of Sigmar. W pierwszym kwartale 2020 roku trwały prace preprodukcyjne projektu. Więcej informacji o grze w drugiej połowie 2020 roku.

Carbon Studio S.A w okresie od 1 marca 2018 roku do 31 sierpnia 2019 roku prowadziła prace nad projektem badawczo rozwojowym dofinansowanym przez Unię Europejską w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój Wsparcie prowadzenia prac B+R przez przedsiębiorstwa Sektorowe programy B+R. Spółka z końcem



sierpnia zrealizowała projekt „Badania nad innowacyjną technologią sterowania i interakcji ze światem gry VR, za pomocą kontrolerów ruchu i sensorów znajdujących się w urządzeniach VR”. Dzięki zrealizowaniu założeń projektu Carbon Studio S.A. opracowała innowacyjną oraz nowatorską technologię rozpoznawania intencji gracza, którą zamierza wprowadzać w przyszłych projektach Spółki. Rozwiązania te przełożą się na zwiększenie jakości w przyszłych produkcjach Spółki co będzie miało znaczny wpływ na przyszłe wyniki Spółki. Wartość całego projektu to 1 944 472,20 zł, kwota dofinansowania to 1 291 762,18 zł.

W 2019 r. miały miejsce dwa bardzo ważne wydarzenia będące kamieniami milowymi rozwoju Carbon Studio. Pierwszym z nich była pierwsza oferta publiczna, w ramach której Carbon Studio S.A. pozyskała 2,7 mln. zł brutto. Celem emisji było pozyskanie funduszy między innymi na produkcję gry z gatunku VR Fantasy, osadzonej w uniwersum Warhammer: Age of Sigmar oraz na działania marketingowe związane z projektem. Z projektem tym wiążemy duże nadzieje. Warhammer, jako uznana marka gry gwarantuje sukces promocyjny i znacznie poprawia rozpoznawalność wśród graczy na całym świecie. Drugim kluczowym wydarzeniem był debiut Carbon Studio S.A. na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. 18 grudnia 2019 roku akcje Carbon Studio S.A. zadebiutowały na NewConnect, tym samym uwiarygadniając Spółkę w oczach inwestorów i instytucji finansowych. Do obrotu trafiło 1.167.500 akcji serii A, 107.500 akcji serii B oraz 127.500 akcji serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W procesie wprowadzenia akcji do obrotu Spółkę wspierał autoryzowany doradca Equity Advisors sp. z o.o. sp.k.

Przed nami kolejny pracowity i pełen odpowiedzialnych zadań rok. Zapewniam, że Carbon Studio S.A. jest dobrze przygotowana do działania w coraz bardziej wymagającym otoczeniu i do realizacji swojej strategii rozwoju na 2020 rok. Nowoczesne, uwzględniające potrzeby klientów produkty, innowacyjne technologie oraz wykwalifikowana kadra pracowników stwarzają przesłankę do dalszego skutecznego konkurowania na globalnym rynku. Powinny tym samym pozwolić na dalszą poprawę wyników komercyjnych i finansowych, a więc do utrzymania trwałego trendu w zakresie wzrostu wartości Spółki.

Na zakończenie chciałbym podziękować wszystkim pracownikom Carbon Studio S.A. za codzienny wysiłek budujący wartość naszej firmy. Składam także podziękowanie Radzie Nadzorczej za zaufanie i merytoryczne wsparcie Zarządu w realizacji strategii firmy. Do naszych Akcjonariuszy chcę skierować zapewnienie, że wzrost wartości Carbon Studio S.A. jest nadrzędnym celem wszystkich naszych działań.

Z wyrazami szacunku,
Błażej Szaflik
Prezes Zarządu Carbon Studio S.A.

Spis treści

LIST PREZESA ZARZĄDU.....	3
SPIS TREŚCI.....	5
WYBRANE DANE FINANSOWE.....	6
ŚREDNIE KURSY WYMIANY ZŁOTEGO W STOSUNKU DO EURO USTALONE PRZEZ NBP.....	7
INFORMACJE OGÓLNE.....	8
NOTA INFORMACYJNA.....	8
PODSTAWOWE INFORMACJE.....	8
INFORMACJE O DANYCH ŁĄCZONYCH.....	8
KAPITAŁ ZAKŁADOWY SPÓŁKI.....	8
WŁADZE SPÓŁKI.....	8
ZARZĄD SPÓŁKI.....	9
INFORMACJE O ZMIANACH W SKŁADZIE ZARZĄDU SPÓŁKI.....	9
RADA NADZORCZA.....	9
INFORMACJE O ZMIANA W SKŁADZIE RADY NADZORCZEJ.....	9
STRUKTURA AKCJONARIATU.....	9
AKCJE WŁASNE.....	10
ZMIANY W KAPITALE ZAKŁADOWYM.....	10
PROFIL DZIAŁALNOŚCI EMITENTA.....	10
PRZEDMIOT DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI.....	10
OTOCZENIE RYNKOWE.....	10
CHARAKTERYSTYKA PRODUKTÓW.....	11
PLANOWANY ROZWÓJ SPÓŁKI.....	17
ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2019 ROKU.....	18
ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI PO ZAKOŃCZENIU ROKU OBROTOWEGO.....	19
PROGNOZY FINANSOWE.....	19
OŚIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU.....	20
OPIS ORGANIZACJI GRUPY KAPITAŁOWEJ EMITENTA, ZE WSKAZANIEM JEDNOSTEK PODLEGAJĄCYCH KONSOLIDACJI.....	20
INFORMACJE DOTYCZĄCE ZATRUDNIENIA.....	20
INFORMACJE DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO.....	20
ZASADY I ZAKRES STOSOWANIA ŁADU KORPORACYJNEGO.....	20
CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻENIA ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI.....	21
INFORMACJE NA TEMAT ŁĄCZNEJ WYSOKOŚCI WYNAGRODZEŃ WSZYSTKICH CZŁONKÓW ZARZĄDU, RADY NADZORCZEJ ORAZ AUTORYZOWANEGO DORADCY W 2019 ROKU.....	25
WYNAGRODZENIE CZŁONKÓW ZARZĄDU.....	25
WYNAGRODZENIE CZŁONKÓW RADY NADZORCZEJ.....	26
WYNAGRODZENIE AUTORYZOWANEGO DORADCY.....	26
OŚWIADCZENIA ZARZĄDU.....	27

Wybrane dane finansowe

BILANS	Stan na 31.12.2019 PLN	Stan na 31.12.2018 PLN	Stan na 31.12.2019 EUR	Stan na 31.12.2018 EUR
A. Aktywa trwałe	1 468 035,72	49 786,54	344 730,70	11 578,27
I. Wartości niematerialne i prawne	1 439 149,07	0,00	337 947,42	0,00
II. Rzeczowe aktywa trwałe	26 621,65	30 132,13	6 251,41	7 007,47
III. Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Inwestycje długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 265,00	19 654,41	531,88	4 570,79
B. Aktywa obrotowe	4 235 460,05	1 512 440,20	994 589,66	351 730,28
I. Zapasy	0,00	0,00	0,00	0,00
II. Należności krótkoterminowe	426 511,14	345 435,03	100 155,25	80 333,73
III. Inwestycje krótkoterminowe	3 020 304,89	212 127,79	709 241,49	49 332,04
IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	788 644,02	954 877,38	185 192,91	222 064,50
C. Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
D. Akcje własne	0,00	0,00	0,00	0,00
AKTYWA RAZEM	5 703 495,77	1 562 226,74	1 339 320,36	363 308,54
A. Kapitał własny	4 803 139,41	1 239 207,20	1 127 894,66	288 187,72
I. Kapitał (fundusz) podstawowy	140 250,00	127 500,00	32 934,13	29 651,16
II. Kapitał (fundusz) zapasowy	3 641 536,10	1 216 079,10	855 121,78	282 809,09
III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00	0,00	0,00
V. Zysk (strata) z lat ubiegłych	-104 371,90	-444 112,67	-24 509,08	-103 282,02
VI. Zysk (strata) netto	1 125 725,21	339 740,77	264 347,83	79 009,48
VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00
B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	900 356,36	323 019,54	211 425,70	75 120,82
I. Rezerwy na zobowiązania	194,00	0,00	45,56	0,00
II. Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
III. Zobowiązania krótkoterminowe	44 045,82	163 341,68	10 343,04	37 986,44
IV. Rozliczenia międzyokresowe	856 116,54	159 677,86	201 037,11	37 134,39
PASYWA RAZEM	5 703 495,77	1 562 226,74	1 339 320,36	363 308,54

Rachunek zysków i strat	Za okres 01.01.2019- 31.12.2019 PLN	Za okres 01.01.2018- 31.12.2018 PLN	Za okres 01.01.2019- 31.12.2019 EUR	Za okres 01.01.2018- 31.12.2018 EUR
A. Przychody netto ze sprzedaży	2 014 846,62	879 228,15	468,372,92	206 057,83
B. Koszt działalności operacyjnej	820 033,46	499 322,40	190 625,66	117 022,29
C. Zysk (strata) brutto ze sprzedaży	1 194 813,16	379 905,75	277 747,26	89 035,54
D. Pozostałe przychody operacyjne	81 713,61	96 114,82	18 995,21	22 525,68
E. Pozostałe koszty operacyjne	233,70	91 828,47	54,33	21 521,12
F. Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 276 293,07	384 192,10	296 688,15	90 040,10
G. Przychody finansowe	3632,49	0,00	844,41	0,00
H. Koszty finansowe	40 870,94	28 069,74	9500,89	6 578,49
I. Zysk (strata) brutto	1 239 054,62	356 122,36	288 031,67	83 462,61
J. Podatek dochodowy	113 329,41	16 381,59	26 344,65	3839,26
K. Pozostałe obowiązkowe zmniejszania zysku	0,00	0,00	0,00	0,00
L. Zysk (strata) netto	1 125 725,21	339 740,77	261 687,02	79 622,39

Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów 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

	31.12.2019	31.12.2018
Średni kurs w okresie	4,3018	4,2669
Kurs na koniec okresu	4,2585	4,300

1. Informacje ogólne

1.1. Nota informacyjna

Carbon Studio Spółka Akcyjna powstała w wyniku przekształcenia Carbon Studio spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną. Przekształcenie zostało zarejestrowane przez Sąd Rejonowy w Katowicach, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 07.06.2018 r.

1.2. Podstawowe informacje

Nazwa	Carbon Studio Spółka Akcyjna
Forma prawna	Spółka Akcyjna
Adres siedziby	ul. Brzozowa 30/7, 41-506 Chorzów
E-mail	contact@carbonstudio.pl
Strona internetowa	www.carbonstudio.pl
Nr KRS	0000731999
REGON	362444676
NIP	6272742836

1.3. Informacje o danych łączonych

W skład jednostki nie wchodzi oddziały sporządzające samodzielne sprawozdania finansowe. Spółka na dzień 31.12.2019 roku nie posiadała podmiotów zależnych.

1.4. Kapitał zakładowy Spółki

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31.12.2019 r. wynosił 140.250 zł i dzielił się na:

- 1.167.500 akcji na okaziciela serii A
- 107.500 akcji na okaziciela serii B
- 127.500 akcji na okaziciela serii D

o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

1.5. Władze Spółki

Organami Spółki są:

- Walne Zgromadzenie,
- Rada Nadzorcza,
- Zarząd.

1.5.1. Zarząd Spółki

Zarząd Spółki jest trzyosobowy. W jego skład, wchodzi:

- Błażej Szaflik jako Prezes Zarządu,
- Aleksander Caban jako Członek Zarządu,
- Karolina Koszuta - Caban jako Członek Zarządu.

1.5.2. Informacje o zmianach w składzie Zarządu Spółki

W okresie od 01.01.2019 r. do 31.12.2019 r. nie wystąpiły zmiany w składzie Zarządu Spółki.

1.5.3. Rada Nadzorcza

Rada Nadzorcza sprawuje stały nadzór nad działalnością Spółki. W skład Rady Nadzorczej Spółki, wchodzi:

- Tomasz Michalik jako Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Jakub Kabza jako Członek Rady Nadzorczej,
- Mateusz Bochenek jako Członek Rady Nadzorczej,
- Bartosz Zieliński jako Członek Rady Nadzorczej,
- Andrzej Szurek jako Członek Rady Nadzorczej.

1.5.4. Informacje o zmianach w składzie Rady Nadzorczej

12.04.2019 roku Spółka otrzymała informację o rezygnacji z członkostwa w Radzie Nadzorczej Spółki Pana Pawła Woźniaka.

W dniu 25.04.2019 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę o powołaniu Pana Jakuba Kabzy na członka Rady Nadzorczej Spółki.

1.6. Struktura akcjonariatu

Akcjonariusz	Liczba akcji	Liczba głosów	% udział w kapitale zakładowym	% udział w głosach na WZ
Błażej Szaflik	314 500	314 500	22,42%	22,42%
Aleksander Caban	315 000	315 000	22,46%	22,46%
Karolina Koszuta-Caban	314 500	314 500	22,42%	22,42%
Pozostali inwestorzy	458 500	458 500	32,70%	32,70%
Razem	1 402 500	1 402 500	100%	100%

1.7. Akcje własne

W 2019 roku Spółka nie nabywała ani nie posiadała akcji własnych.

1.8. Zmiany w kapitale zakładowym

W dniu 28.01.2019 r., doszło do zamiany akcji z akcji imiennych na akcje na okaziciela oraz do ich podziału. W ramach splitu została zmniejszona wartość nominalna akcji z 50 zł do 0,10 zł. Tym samym liczba akcji została zwiększona z 2.550 do 1.275.000 (1.167.500 akcji na okaziciela serii A oraz 107.500 akcji na okaziciela serii B).

W maju 2019 r. Spółka przeprowadziła pierwszą ofertę publiczną, w ramach której wyemitowano 127.500 akcji na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Cena emisyjna akcji serii D została ustalona Uchwałą Zarządu nr 1 z dnia 14 maja 2019 r. i wynosi 21,20 zł za jedną akcję. W dniu 28 maja 2019 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę o przydziale akcji serii D oferowanych w ramach oferty publicznej. Łączne wpływy brutto wyniosły 2.703.000 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w dniu 4 lipca 2019 roku.

W dniu 18.12.2019 r. akcje Spółki zadebiutowały na NewConnect. Do obrotu trafiło 1.167.500 akcji serii A, 107.500 akcji serii B oraz 127.500 akcji serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W procesie wprowadzenia akcji do obrotu Spółkę wspierał autoryzowany doradca Equity Advisors sp. z o.o. sp.k.

2. Profil działalności emitenta

2.1. Przedmiot działalności Spółki

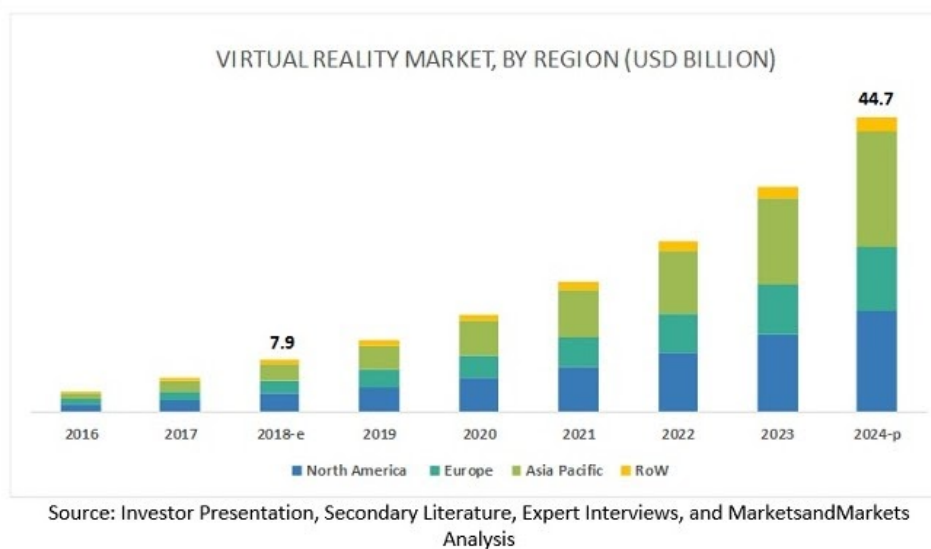
Carbon Studio S.A. jest producentem gier komputerowych oraz aplikacji biznesowych, które są tworzone z myślą o urządzeniach wirtualnej rzeczywistości (VR). Gry oraz aplikacje są również tworzone na tradycyjne urządzenia wyświetlania jakimi są monitory oraz telewizory. Oferta Spółki skierowana jest przede wszystkim do użytkowników indywidualnych na całym świecie oraz przedsiębiorstw zainteresowanych inwestycjami w innowacyjne rozwiązania.

2.2. Otoczenie rynkowe

Sektor gier VR, rozwijający się od kilku lat, jest ciągle rynkiem o niskim poziomie zaangażowania największych producentów gier wideo. Sytuacja ta związana jest między innymi ze znacznie większą złożonością i czasochłonnością, a tym samym wysokimi kosztami produkcji gier VR. Proces projektowania gier VR pomimo pozornego podobieństwa do klasycznych gier wideo, różni się znacząco w zakresie podejścia do tworzenia świata i map w tego typu grach. Dynamiczny rozwój rynku gier VR spowodował wzrost oczekiwań wobec nowych produkcji. Obecnie rynek gier stał się bardziej dojrzały,

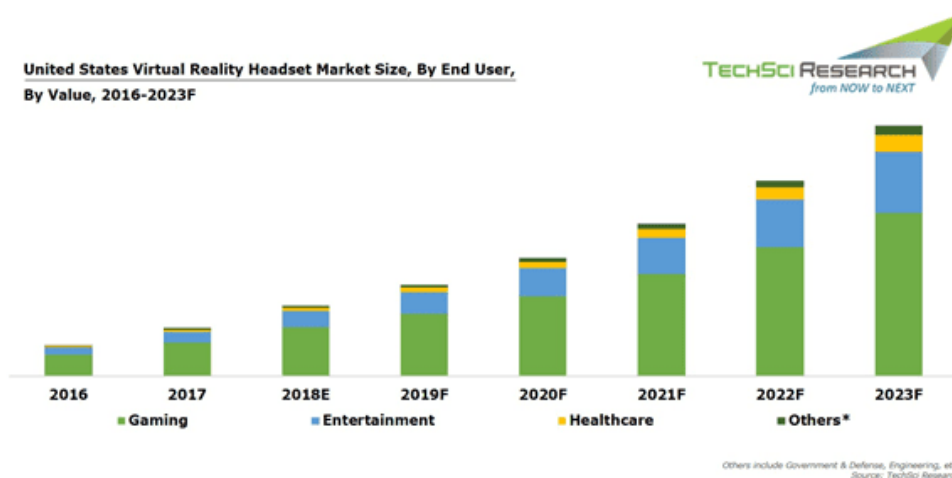
wzrosła konkurencja i użytkownicy oczekują produktów o bardziej wyrafinowanej, zaskakującej fabule, zaawansowanej grafice oraz większej intensywności rozgrywki.

Rynek sprzedaży urządzeń VR wszedł w ostatnich latach w fazę stabilnego wzrostu, szczególnie na takich rynkach jak USA i rynki Azji. Aktualnie region północnoamerykański ma największy udział w rynku na świecie, przed Europą i regionem Azji i Pacyfiku. Stany Zjednoczone i Kanada dominują na rynku Ameryki Północnej ze względu na postępujące udoskonalenia technologiczne i rosnącą popularność urządzeń z rozszerzoną rzeczywistością w regionie. Region posiada również dobrze rozwiniętą infrastrukturę, która umożliwia szybsze wdrażanie zaawansowanych technologii. Jednak to rynki azjatyckie mają prezentować najbardziej dynamiczny wzrost o niemal 80% do roku 2024. Rynek się rozwija, natomiast w dalszym ciągu brakuje gier, które można nazwać system sellerami, czyli gry o wysokiej jakości, które mogą wspomóc sprzedaż urządzeń VR (przykładem system sellera dla urządzeń PC VR, a w szczególności gogli Valve Index jest gra pt. Half-Life: Alyx). W przypadku gier VR, najlepiej sprzedające się gry przebiły już pułap 1 mln sprzedanych sztuk. Co pokazuje, że rynek jest chłonny i oczekuje kolejnych produktów.



Z analiz własnych przeprowadzonych na podstawie liczby sprzedanych przez Carbon Studio produktów (gier VR) oraz obserwacji innych produkcji na rynku wynika, że średni cykl życia gry VR to około 3 lata. Po tym okresie sprzedaż produktu zaczyna spadać, ustępując miejsca nowszym produkcjom. Doskonałym przykładem jest tutaj sprzedaż "flagowego" produktu Spółki pod nazwą The Wizards. Premiera gry miała miejsce w lipcu 2017 roku, a do dzisiaj sprzedaż utrzymuje się na stabilnym poziomie (kwartalna sprzedaż rośnie od kilku tysięcy sztuk w III kwartale 2017 r. do kilkudziesięciu tysięcy w IV kwartale 2019 r.). Wynika to z faktu, że cały czas stabilnie przyrasta liczba urządzeń na rynku, a nowi gracze poszukują cały czas gier, w które mogliby zagrać – w świetle przytoczonych wcześniej danych nie przewiduje się żeby trend ten zwolnił w kolejnych latach. W marcu 2020 r., szczególną uwagę zwróciła na siebie nowa gra Half-Life: Alyx, która stała się system sellerem dla gogli Valve Index oraz mocniej spopularyzowała technologię VR (VG247, "Half-Life: Alyx review – VR's killer app is a key component in the Half-Life story", 23.03.2020; VGC, "Half-Life Alyx Is VR's Stunning Killer App", 23.03.2020).

Globalny rynek gier wideo w roku 2019 osiągnął wartość 148,8 mld USD przy rocznym wzroście na poziomie 7,2% (Tom Wijman, „Newzoo Adjusts Global Games Forecast to \$148.8 Billion; Slower Growth in Console Spending Starts Sooner than Expected”, Newzoo, 19.11.2019), co stanowi wzrost wartości rynku o blisko 50% w porównaniu do roku 2015, kiedy rynek ten osiągnął wartość 99,6 mld USD według badań przeprowadzonych przez SuperData Research w 2015 r. (SuperData Research, "Global Games Market", 2015). Biorąc pod uwagę obecny trend wzrostowy oraz fakt, że rynek gier wideo nie jest jeszcze w pełni nasycony według Newzoo spodziewany wzrost rynku w najbliższych 3 latach wyniesie 9,6% rocznie i w 2022 roku osiągnie wartość 196 mld USD. Najważniejszym rynkiem jest obszar Azji i Pacyfiku (72,2 mld USD), a następnie Ameryka Północna (39,6 mld USD) oraz region Europy Zachodniej, Afryki i Bliskiego Wschodu (34,7 mld USD). Największe europejskie rynki to Niemcy (o wartości 6 mld USD), Hiszpania (2,7 mld USD) i Włochy (2,7 mld USD). Wartość polskiego rynku gier wideo wyniosła w 2016 roku 366 mln USD, co uczyniło go trzecim co do wielkości w Europie Środkowej i Wschodniej, po rynku rosyjskim i tureckim. Tempo rozwoju wyniosło 11,2% w skali roku. Zgodnie z badaniem PwC średnioroczny wzrost do 2021 wyniesie 9,4% i rynek będzie wart co najmniej 574 mln USD (PwC, „Perspektywy rozwoju branży rozrywki i mediów w Polsce 2017-2021”, 2017). Wzrost wartości rynku odnotowywany jest także w branży VR, gdzie globalny rynek choć osiągnął w 2018 r. wartość na poziomie 7,9 mld USD, to zgodnie z raportami branżowymi, już w 2024 będzie warty 44,7 mld USD przy wzroście 33,47% (2018-2024) (Marketsandmarkets, “Virtual Reality Market- Global Forecast to 2024”, 2019). Z kolei zgodnie z raportem Komisji Europejskiej dotyczącym sektora Kultury Kreatywnej i potencjału rynku VR, spodziewana wartość rynku oraz tempo wzrostu będzie rosło, a przedsiębiorstwa w Unii Europejskiej mają szansę na technologiczną dominację nad przedsiębiorstwami z USA i Chin (Ecorys Brussels, “Virtual Reality And Its Potential For Europe”, 2018).



W związku z powyższymi trendami coraz bardziej istotną kategorię odbiorców stanowią gracze grający w gry VR, a zatem posiadający zestawy gogli VR niezbędne do uruchomienia tego typu produkcji. Według analityków firmy SuperData, Oculus Go (gogle bezprzewodowe firmy Facebook wydane w maju 2018 roku) przekroczyły milion sprzedanych sztuk do końca 2018 roku zaś w lipcu 2019 liczba ta przekroczyła

2 miliony sztuk. Estymacje tej samej firmy odnośnie sprzedaży gogli Oculus Quest zakładały sprzedaż na poziomie 1,3 miliona sztuk do końca 2019 roku (Stefanie Fogel, „Oculus Expected to Sell 1.3 Million Quest Units in 2019, SuperData Believes”, Variety, 2019). Natomiast firma Sony poinformowała, że w do końca 2019 roku sprzedała 5 mln sztuk PlayStation VR, najpopularniejszych w tej chwili gogli VR dedykowanych konsoli Playstation 4 (Sony Interactive Entertainment, „Playstation Network Monthly Active Users Reaches 103 Million”). W przypadku gogli dedykowanych dla komputerów klasy PC w trakcie technologicznej konferencji CES 2019 CEO firmy NVidia Jensen Huang potwierdził iż VR dedykowany komputerom stacjonarnym tzn. PC VR (Oculus Rift, HTC Vive, Microsoft VR itp.) wspólnie przebił granicę 4 mln sprzedanych sztuk (Scott Hayden, RoadtoVR, „NVIDIA Claims 4 Million PC VR Headsets Sold”, 6.01.2020). W chwili obecnej ogólna liczba sprzedanych gogli VR wynosi ponad 16 mln sztuk zaś według szacunków analityków ze Statista liczba ta ma zwiększyć się do 23,6 mln w 2023 roku (Statista Research Department, „Global augmented and virtual reality headset shipment forecast 2019-2023”, 12.02.2020). Mimo wczesnego etapu rozwoju rynku już w sierpniu 2018 r. PS VR sprzedało w sumie prawie 22 mln kopii gier VR. Świetnym przykładem jest gra Beat Saber, która w niespełna rok sprzedała się w ponad 1 mln kopii oraz gra Superhot, której wersja VR przekroczyła zyski z wersji na regularne monitory (ponad 800 tysięcy sprzedanych sztuk). Liczba użytkowników VR aktywnych na Steam systematycznie wzrasta, pod koniec 2018 r. liczba aktywnych użytkowników Steam VR wynosiła ok. 700 tys. miesięcznie

Nadchodzące lata niewątpliwie będą wyzwaniem dla polskich producentów gier w tym Carbon Studio. Będą oni musieli udowodnić, że sukcesy produkcji takich, jak Wiedźmin 3 czy Dying Light, uda się powtórzyć. Będą musieli także, na wzór największych producentów i wydawców z zagranicy, rozszerzyć swoją ofertę o poboczne projekty, tak by nie wykazywać strat w okresach między premierami swoich głównych produkcji z segmentu AAA.

2.3. Charakterystyka produktów na dzień 31 grudnia 2019 roku

Produkty tworzone przez Spółkę to gry i aplikacje wysokiej jakości tworzone z myślą o wykorzystaniu na platformach wirtualnej rzeczywistości oraz zwykłych mediów. Głównymi produktami Spółki są gry VR:

Gra	Platforma sprzętowe	Data premiery
Alice VR	Oculus Rift, HTC Vive, OSVR	27 października 2016
The Wizards	Oculus Rift, Oculus Rifts S, HTC Vive, HTC Vive Pro, Vive Cosmos, Valve Index, Windows Mixed Reality	28 lipca 2017 (Early access) 8 marca 2018 (Full release)
The Wizards - Trails of Meliora	Oculus GO, Samsung Gear VR	5 lipca 2018
The Wizards - Enhanced Edition	Playstation VR	14 marca 2019
The Wizards - Quest Edition	Oculus Quest	6 czerwiec 2019

Spółka odpowiada za cały proces produkcyjny każdego wydanego tytułu, od zbudowania zespołu, stworzenia koncepcji, produkcji, testowaniu, aż po wydanie kompletnego produktu na rynek. Począwszy od serii The Wizards Spółka w trakcie produkcji tworzy również plan marketingowy, który Spółka samodzielnie wdraża. Doświadczona kadra menedżerska nadzoruje każdy etap tworzenia gry, biorąc czynny udział w edukacji zespołu oraz udoskonalaniu wewnętrznych procesów produkcyjnych. Szczególną uwagę zespół skupia na automatyzacji konkretnych modułów produkcji co ma przełożenie na zachowanie odpowiedniego stosunku budżetu gry do jej jakości.

Alice VR



Alice VR to eksploracyjna gra science-fiction, luźno inspirowana Alicją w Krainie Czarów Lewisa Carrolla. Jest dostępna na platformy HTC Vive, Oculus Rift i OSVR, jak również na PC, bez zestawu VR. Wybudzasz się ze snu kriogenicznego przez niespodziewaną awarię twojego statku kosmicznego. Musisz dokonać napraw statku i wylądować awaryjnie na zupełnie obcej planecie. Twoim zadaniem jest: znaleźć lub kupić paliwo i wrócić z nim na statek. Ten cel staje się trudny do osiągnięcia, gdy zdajesz sobie sprawę, że wszyscy mieszkańcy planety zniknęli w tajemniczych okolicznościach. Sześciogodzinna kampania fabularna, w której gracz staje przed serią zagadek zaprojektowanych specjalnie dla technologii VR. Gracz musi podejmować decyzje, które mogą doprowadzić go do prawdy o planecie i jej tajemnicach. Przyszłość jest w twoich rękach. Alice VR została wydana w współpracy z wydawcą Klabater, 27 października 2016 roku na platformie Steam, Oculus Store oraz GOG.

The Wizards - Enhanced Edition



The Wizards to wielokrotnie nagradzana gra przygodowa, stworzona na gogle wirtualnej rzeczywistości. Gracz wciela się w niej w ucznia czarodzieja i rzuca potężne zaklęcia za pomocą gestów rąk, aby chronić królestwo Meliory przed siłami wroga. Unikatowa mechanika rzucania czarów umieszcza magię bezpośrednio w rękach gracza, eliminując wyskakujące menu, kombinacje przycisków i inne tradycyjne systemy. Każde z sześciu podstawowych zaklęć wymaga wykonania osobnego gestu. W połączeniu z szybkim tempem walki i eksploracją środowiska, gra zapewnia zabawę i ekscytujące wrażenia dla każdego entuzjasty VR. Oprócz wyjątkowej mechaniki rzucania zaklęć, The Wizards pochwalić się może uznaną narracją Jasona Marnochy, sześciogodzinną kampanią fabularną dla jednego gracza i dodatkowymi trybami gry, takimi jak tryb areny czy tryb stworzony specjalnie dla kafejek VR. Kampania składa się z trzech regionów podzielonych na kilka etapów. Podczas gry gracz ma możliwość zbadania takich lokacji, jak zapomniane katakumby, czy nawiedzone pustynie, a także walczyć z wrogami, od orków i goblinów po groźnego smoka. The Wizards powstała specjalnie na gogle wirtualnej rzeczywistości i wykorzystuje wszystko, co w VR najlepsze. Używając kontrolerów ruchowych, gracz może bez reszty zagłębić się w świecie magii i rzucać zaklęcia własnymi rękami w intuicyjny sposób. Twórcy gry wykorzystują silnik Unreal Engine 4, by stworzyć wciągający i klimatyczny świat fantasy, oraz w spektakularny sposób zaprezentować efekty towarzyszące rzucaniu czarów. The Wizards w wersji PC VR ukazała się na platformie dystrybucji cyfrowej Steam, Oculus Store oraz VIVE PORT. Wersja konsolowa ukazała się na platformie dystrybucji cyfrowej Playstation Store oraz w wersji pudełkowej, która jest dostępna w sklepie amazon.com. Edycja dedykowana goglom Oculus Quest jest dostępna na platformie dystrybucji cyfrowej Oculus Store.

The Wizards - Trials of Meliora



The Wizards - Trials of Meliora zaprasza graczy do wzięcia magii w swoje ręce i przetestowania swoich umiejętności jako obrońcy Królestwa Meliory. Gra, oparta na nagradzanym tytule The Wizards, jest zupełnie nową przygodą osadzoną w tym samym świecie, przygotowaną na gogle Oculus Go i Samsung Gear VR. Gracze mogą doświadczyć immersyjnej mechaniki rzucania czarów poprzez gesty ręki na goglach VR niezależnych od konsol i komputerów, oraz poznać pełne detale krajobrazy fantasy znane z

pełnej wersji The Wizards. Trials of Meliora oferuje unikalny system magii oparty na gestach, oraz wymagające magiczne bitwy w trzech różnych lokalizacjach. Gracze zmierzają się z szeregiem złośliwych stworzeń w malowniczych krajobrazach i ciemnych lochach, dysponując czterema potężnymi zaklęciami. Gracze mogą podjąć się zrealizowania konkretnych celów w trybie wyzwania, lub przetestować swoją wytrzymałość przeciwko niekończącym się hordom wrogów. Oba tryby nagradzają utalentowanych czarodziejów doświadczeniem, które pozwala im odblokować pełen potencjał swojej magii w systemie ulepszania zaklęć.

Każda z wymienionych produkcji została stworzona z myślą o technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w silniku Unreal Engine 4. Dzięki wykorzystaniu technologii dostarczonej przez Epic Games, tytuły Spółki nie odbiegają jakościowo od światowej czołówki tworzącej podobne rozwiązania. W ramach tworzenia wymienionych produktów, Spółka nawiązała kontakty z wiodącymi producentami urządzeń VR, producentami sprzętu wspomagającego technologię wirtualnej rzeczywistości, twórcami gier oraz aplikacji VR z całego świata, agencjami marketingowymi oraz rynkiem inwestycyjnym.

Carbon Studio jest certyfikowanym wydawcą oraz deweloperem na wszystkich wiodących platformach oferujących produkty VR dostępnych na rynku. Gry Spółki produkowane są z myślą o takich platformach jak Playstation Store, Oculus Store, Steam, czy VIVE PORT. Wydane gry wspierają w tej chwili gogle takie jak: Oculus Rift, Oculus Rift S, Oculus GO, GEAR VR, Oculus Quest, HTC VIVE, HTC VIVE PRO, Vive Cosmos, Valve Index, Microsoft Acer (Windows Mixed Reality), Xiaomi MI oraz PS VR.

Spółka prowadzi również działalność usługową, w ramach której realizowane są usługi producenckie oraz konsultacyjne przy tworzeniu zewnętrznych produktów. Są nimi gry związane z technologią VR oraz klasyczne gry wideo nie związane z technologią wirtualnej rzeczywistości. Jest to uzupełniająca działalność Spółki, która stanowi dodatkowe źródło przychodów i wpływa na poprawę wyniku finansowego Spółki.

2.4. Planowany rozwój Spółki

Plan rozwoju na 2019 r. i 2020 r. zakładał realizację kilku celów.

Cel pierwszy rozwoju, czyli dalsze prace nad rozwojem flagowe tytułu Spółki - The Wizards. Jego realizacja to przede wszystkim wydanie gry The Wizards - Enhanced Edition na dwie nowe platformy sprzętowe, jakimi były Playstation VR oraz Oculus Quest. Oba cele zostały zrealizowane w pierwszym i drugim kwartale 2019 r. (szczegóły dotyczące obu premier zostały szczegółowo opisane w pkt. 3 "Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2019 roku"). Kierunek ten jest również kontynuowany w 2020 r., w którym nastąpi wydanie The Wizards - Enhanced Edition na rynku azjatyckim na platformach PS VR, oraz na nowej platformie sprzętowej, HTC VIVE Focus Plus.

Cel drugi to praca nad rozwojem tytułów, które zostaną wydane w 2020 roku i 2021 roku. Mowa tutaj przede wszystkim o rozpoczęciu prac nad kolejną częścią gry opartej na marce The Wizards pod tytułem The Wizards - Dark Times, którego premiera w wersji PC VR nastąpi 4 czerwca 2020 r. Po premierze gry,

planowane jest dalsze wsparcie w postaci darmowych dodatków (tzw. content update), wprowadzających między innymi tryb areny. Kontynuacja prac zakłada również działania nad portowaniem gry na nowe platformy sprzętowe, np. Oculus Quest. Kolejny tytuł, który jest w przygotowaniu to gra z gatunku VR Fantasy osadzona w uniwersum Warhammer: Age of Sigmar, którego premiera nastąpi w 2021 roku. Jak każda wcześniejsza gra Spółki, również ten tytuł będzie tworzony z myślą o nowe platformy sprzętowe.

Trzecim celem, który Spółka obrała, było pozyskanie finansowania na dalszy dynamiczny rozwój oraz uwiarygodnienie się dla inwestorów poprzez debiut na Newconnect. Rok 2020 to przede wszystkim praca nad realizacją celów emisyjnych, poprzez dotrzymanie planowanych terminów.

Cel czwarty to dalsze prace nad rozwojem nowego obszaru działalności Spółki. Efektem tych prac jest podpisanie umowy na wydanie gry Dreamo na platformach cyfrowej dystrybucji takich jak Steam, Oculus Store czy VIVE PORT. Dzięki zastosowaniu hybrydowych mechanik gra będzie wydana również w formie na ekrany płaskie.

Dzięki podpisanym umowom oraz trwającym intensywnym pracom nad rozwojem nowych produktów, Spółka realizuje plan wydawniczy dwóch tytułów VR (wliczając w to porty) rocznie na nowe platformy sprzętowe jak i dystrybucyjne. Pierwszym okresem kiedy Spółka rozpocznie wydawanie dwóch tytułów rocznie będzie rok 2020. Rozwój Spółki uzależniony jest od wydania nowych produktów i rozwijania wydanych już gier. Dzięki know-how uzyskanemu podczas produkcji wcześniejszych tytułów oraz pracom badawczo-rozwojowym Spółka przewiduje znaczącą poprawę jakości oraz skrócenie czasu produkcyjnego oferowanych przez siebie produktów.

Aby wykorzystać posiadane doświadczenie i know-how oraz zoptymalizować wykorzystanie zasobów produkcyjnych Carbon Studio powołało w dniu 27.01.2020 r. spółkę zależną Iron VR, której celem jest tworzenie mniejszych, tańszych projektów dedykowanych technologii wirtualnej rzeczywistości.

3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2019 roku

W I kwartale 2019 roku trwały intensywne prace produkcyjne i marketingowe nad grą The Wizards - Enhanced Edition. Gra tworzona na konsole Playstation 4 wspierające gogle PS VR oraz kontroler PS Move. 14 marca 2019 roku Spółka wydała grę w dystrybucji cyfrowej na region Stanów Zjednoczonych oraz region Europy. The Wizards - Enhanced Edition jest wzbogaconą wersją gry w wersji podstawowej. Znajduje się w niej dodatkowy poziom fabularny z udoskonaloną mechaniką zwiększającą komfort rozgrywki i możliwość modyfikowania swoich czarodziejskich rękawiczek. Gracze, którzy wcześniej zakupili grę The Wizards otrzymali bezpłatnie ulepszenia wprowadzone w wersji na PS VR. Również cena gry wzrosła z 19,99\$ na 24,99\$. Było to istotne wydarzenie dla Spółki, ponieważ Spółka zaprezentowała światowej scenie produkt, który został wydany na wszystkie znaczące platformy VR na świecie. Dzięki nowemu rynkowi zbytu gra przedłużyła swój cykl życia o kolejne lata, co będzie miało wpływ na przyszłe wyniki finansowe Spółki.

Z początkiem II kwartału 2019 roku rozpoczęły się intensywne prace produkcyjne zmierzające do wydania portu gry The Wizards, przygotowane na gogle najnowszej generacji Oculus Quest. Są to gogle nowej generacji, które działają w formie standalone, czyli nie są potrzebne dodatkowe urządzenia, aby móc rozpocząć użytkowanie gogli. Gogle zdobyły uznanie wśród graczy na całym świecie co przełożyło się na ich sprzedaż. Główne prace produkcyjne, skupiały się na poprawianiu wydajności oraz stabilności gry, tak aby całość produkcji płynnie działała na nowych goglach. Największym wyzwaniem produkcyjnym było uruchomienie systemu wspomagania rozpoznawania gestów oraz optymalizacji graficznej, tak aby gra spełniała wymagania stawiane przez dostawcę urządzeń. Intensywna praca nad portem gry The Wizards doprowadziła do wydania gry 6 czerwca 2019 roku w sklepie Oculus Store w formie cyfrowej. The Wizards - Quest Edition w pełni wspiera technologię mobilnego VR. Gra została doceniona przez graczy (średnia ocen z gry to ponad 8/10) co ma przełożenie na wyniki przychodowe Spółki. Port gry The Wizards udowodnił duży potencjał technologiczny jak i sprzedażowy nowej platformy sprzętowej oraz platformy dystrybucji. Średni czas jednej rozgrywki to ponad 90 minut, co bezpośrednio wskazuje na polepszenie jakości urządzeń VR oraz gier. Pozwala to wysunąć wnioski o dojrzewaniu rynku VR do nowych jeszcze bardziej zaawansowanych produkcji. Sukces został również dostrzeżony przez globalnych partnerów biznesowych z branży, z którymi Spółka prowadzi rozmowy na temat rozszerzenia możliwości współpracy na nowych światowych rynkach gier VR.

W II kwartale 2019 roku rozpoczęły się intensywne prace produkcyjne i marketingowe nad nową grą z serii The Wizards. Tytuł nowej produkcji to The Wizards - Dark Times. Gra po raz pierwszy została zaprezentowana na targach E3 2019 w Los Angeles. Spółka przedstawiła trailer prezentujący nowy świat i potencjał nowego projektu. Prace produkcyjne zmierzały do przygotowania demo typu hands-on, które było prezentowane prasie na targach Gamescom 2019 odbywających się w Kolonii w Niemczech. Carbon Studio gościło przedstawicieli prasy ze Stanów Zjednoczonych, krajów Europy, a także Ameryki Południowej. *The Wizards – Dark Times* wywołała pozytywne reakcje wśród odwiedzających, gdzie najwięcej pochwał przyznano szczegółowej i dopracowanej oprawie graficznej oraz intuicyjnemu i immersyjnemu systemowi rzucania zaklęć opartemu o używanie gestów rąk. Spółka zamierza wydać grę w pierwszej połowie 2020 roku na platformie Steam oraz Oculus Store. Następnie gra ukaże się na platformie Oculus Quest.

W lipcu 2019 roku Spółka podpisała z Hypnotic Ants Sp. z o.o. umowę wydawniczą w ramach, której Carbon Studio wyda grę o nazwie Dreamo. Jest to gra oparta o mechanizmy specjalnie zaprojektowanych łamigłówek osadzonych w wirtualnym świecie. Gra zostanie wydana na wiodące platformy VR oraz w wersji płaskiej.

W wrześniu 2019 roku Spółka podpisała umowę z GamesWorkshop, właścicielem marki Warhammer, w ramach której Carbon Studio stworzy grę VR opartą o świat Warhammer: Age of Sigmar. Pre-produkcja rozpoczęła się IV kwartale 2019 roku. Jest to bardzo ważne wydarzenie dla Spółki jak i dla całej branży gier VR, ponieważ będzie to pierwsza gra VR osadzona w świecie Warhammera. Spółka wierzy, że połączenie znanej marki oraz know-how Spółki, przełoży się na bardzo pozytywny odbiór wśród graczy.

W IV kwartale 2019 roku miało miejsce kilka istotnych wydarzeń dla Spółki. Pierwszym istotnym wydarzeniem był debiut akcji Spółki na NewConnect, który nastąpił 18 grudnia 2019 roku. Do obrotu trafiło 1.167.500 akcji serii A, 107.500 akcji serii B oraz 127.500 akcji serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W procesie wprowadzenia akcji do obrotu spółkę wspierał autoryzowany doradca Equity Advisors sp. z o.o. sp.k.

19 grudnia 2019 roku Spółka podjęła decyzję o modyfikacji celu emisji jakim było wydanie płatnego rozszerzenia do gry The Wizards o nazwie The Wizards – Dark Times. Po analizie oczekiwań odbiorców gry “The Wizards” Spółka zdecydowała o stworzeniu samodzielnej produkcji na bazie pierwotnie planowanego dodatku o tytule “The Wizards – Dark Times”. Jednocześnie przesunięto planowany termin wydania gry – na II kwartał 2020 r. – oraz zwiększono budżet projektu z 200 tys. zł do 500 tys. zł. Dodatkowe środki na realizację nowej gry pochodzą z bieżącej działalności Spółki. Trwają również dalsze intensywne prace produkcyjne i marketingowe nad grą.

Czwarty kwartał 2019 roku to również czas intensywnej pracy preprodukcyjnej nad grą z gatunku VR Fantasy z uniwersum Warhammer: Age of Sigmar.

W czwartym kwartale 2019 roku ruszyła również pierwsza akcja promocyjna produkcji pod tytułem Dreamo, której Spółka jest wydawcą. Akcja ma na celu budowanie świadomości gry wśród docelowych odbiorców. Wydanie gry w wersji PC na klasyczne monitory nastąpiła w pierwszym kwartale 2020 roku. Planowane jest również wydanie gry w wersji VR.

4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki po zakończeniu roku obrotowego

W pierwszym kwartale 2020 r., Spółka kontynuowała pracę nad dwoma flagowymi projektami, The Wizards - Dark Times oraz gra VR osadzona w uniwersum Warhammer: Age of Sigmar. Zgodnie z przyjętym planem produkcyjnym, premiera gry The Wizards - Dark Times nastąpi 4 czerwca 2020 roku na platformach Steam, Oculus Rift Store i Viveport.

Pierwszy kwartał to również prace nad zewnętrznym projektem Dreamo tworzonym przez zewnętrzne studio Hypnotic Ants Sp. z o.o. 20 lutego 2020 r. premierę miała wersja na płaskie monitory na platformie Steam. Tym samym został zrealizowany zakładany kamień milowy dla tego projektu. Kolejnym kamieniem milowym będzie wydanie w 2020 roku gry w wersji przeznaczonej dla VR.

27 stycznia 2020 r. Carbon Studio powołało nową Spółkę zależną Iron VR S.A., której głównym celem jest tworzenie mniejszych, niskobudżetowych gier VR. Iron VR jest spółką w organizacji.

18 lutego 2020 r. Spółka podpisała umowę z wiodącą, światową spółką branży VR – HTC Corporation – na produkcję gry “The Wizards” w wersji na urządzenia HTC Vive Focus Plus. Umowa zapewnia Spółce pokrycie kosztów produkcji. Jest to kolejny krok w budowaniu “The Wizards” jako globalnej marki dedykowanej urządzeniom VR. Data premiery gry nie została jeszcze ustalona.

Z powodu rozprzestrzeniania się koronawirusa Covid-19, z początkiem miesiąca marca 2020 r. Spółka rozpoczęła przechodzenie z modelu pracy stacjonarnej na model pracy zdalnej, dzięki czemu Spółka nie odnotowała spadku tempa produkcji, co jest niezbędne do zachowania ciągłości realizowanych projektów, a w szczególności The Wizards - Dark Times, którego premiera przypada na początek czerwca 2020 r. Na obecnym etapie pandemii nie ma podstaw, by stwierdzić że będzie ona miała wpływ na realizację założonego przez Spółkę harmonogramu wydawniczego gier.

Ważnym dla Spółki wydarzeniem było przekroczenie łącznie 100 tys. sprzedanych sztuk gier z serii The Wizards. Spółka planuje dalsze wsparcie marki poprzez produkcję portów na następne gogle i platformy VR.

5. Prognozy finansowe

Emitent nie publikował prognoz finansowych.

6. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W trzecim kwartale 2019 r. Carbon Studio S.A. zakończyła prace nad projektem badawczo rozwojowym dofinansowanym przez Unię Europejską w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój Wsparcie prowadzenia prac B+R przez przedsiębiorstwa Sektorowe programy B+R. Spółka zrealizowała projekt "Badania nad innowacyjną technologią sterowania i interakcji ze światem gry VR, za pomocą kontrolerów ruchu i sensorów znajdujących się w urządzeniach VR". Dzięki zrealizowaniu założeń projektu Spółka opracowała innowacyjną oraz nowatorską technologię, którą zamierza wprowadzać w przyszłych projektach Spółki. Rozwiązania te przełożą się na zwiększenie jakości produkcji Spółki oraz wydajności pracy co będzie miało znaczny pozytywny wpływ na przyszłe wyniki Spółki. Wartość całego projektu to 1.944.472,20 zł, kwota dofinansowania to 1.291.762,18 zł.

Rozpoczęcie wdrażania wyżej wymienionej technologii zostało rozpoczęte w czwartym kwartale 2019 roku. Pierwszym projektem, który skorzysta z innowacyjnej technologii jest The Wizards - Dark Times.

7. Opis organizacji grupy kapitałowej Emitenta, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

Na ostatni dzień okresu objętego niniejszym raportem Emitent nie tworzył grupy kapitałowej.

8. Informacje dotyczące zatrudnienia

Na dzień 31 grudnia 2019 roku Spółka współpracowała z 15 współpracownikami na podstawie umów cywilno-prawnych oraz zatrudnia do 9 osób na podstawie umów o pracę.

9. Informacje dotyczące środowiska naturalnego

Działalność Spółki nie wpływa istotnie na środowisko naturalne. Spółka stara się zużywać możliwie najmniejszą ilość energii elektrycznej oraz materiałów w ramach prowadzonej działalności.

10. Zasady i zakres stosowania ładu korporacyjnego

W 2019 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 roku 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 2019 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.

Wyjaśnienie:

Decyzja Spółki dotycząca transmisji walnych zgromadzeń, rejestrowania przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej wynika z braku technicznych możliwości oraz wysokich kosztów organizacji transmisji w stosunku do skali działalności Spółki.

Dobra Praktyka nr 16

Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca.

Wyjaśnienie:

Decyzja Spółki w zakresie nie publikowania raportów miesięcznych wynika z faktu, że raporty miesięczne nie stanowiłyby wartości dodanej dla obecnych i potencjalnych akcjonariuszy Spółki. Informacje o wszelkich okolicznościach lub zdarzeniach, które mogą mieć istotny wpływ na sytuację gospodarczą, majątkową lub finansową Spółki lub mogłyby w sposób znaczący wpłynąć na cenę lub wartość notowanych instrumentów finansowych są publikowane w raportach bieżących oraz okresowych.

11. Czynniki ryzyka i zagrożenia oraz zarządzanie ryzykiem w działalności Spółki

11.1. Ryzyko związane ze zmianą przepisów prawa

Częste nowelizacje, niespójność oraz brak jednolitej interpretacji przepisów prawa, w szczególności prawa podatkowego, prawa pracy, prawa ubezpieczeń (w tym ubezpieczeń społecznych), prawa handlowego, pociągają za sobą ryzyko związane z otoczeniem prawnym, w jakim Emitent prowadzi działalność. Szczególnie częstym zmianom podlegają przepisy oraz interpretacje przepisów podatkowych, a praktyka organów skarbowych, jak i orzecznictwo sądowe w tej dziedzinie nie są jednolite. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej niż Emitent interpretacji przepisów podatkowych, można się liczyć z negatywnymi konsekwencjami dla działalności oraz sytuacji finansowej Spółki, a także perspektyw jej rozwoju. Również wprowadzenie niekorzystnych zmian przepisów prawa może w konsekwencji spowodować spadek wartości aktywów Emitenta oraz pogorszenie się jego wyników finansowych i perspektyw rozwoju.

11.2. Ryzyko kursowe

Kontrahentami Emitenta są przede wszystkim duże zagraniczne platformy dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem których gry Spółki są sprzedawane graczom. W związku z tym praktycznie całość przychodów ze sprzedaży Emitenta jest generowana w walutach obcych – w 2019 r. było to 98,9%, z czego 85,92% w dolarach amerykańskich, a 12,98% w euro. Transakcje takie są przeliczane na walutę krajową według kursu właściwej waluty obowiązującego w dniu rozliczeniowym z daną platformą. W związku z powyższym Emitent narażony jest na istotną ekspozycję w zakresie wahań kursów walut, a wahania kursów walut przekładają się bezpośrednio na jego wyniki finansowe. Spółka nie stosuje polityki zabezpieczania kursów walut, nie występuje również naturalny hedging, ponieważ praktycznie całość kosztów wyrażana jest w złotych (głównymi kosztami Emitenta są koszty wynagrodzeń oraz koszty utrzymania biura). W związku z powyższym umocnienie się złotego może wpłynąć na pogorszenie osiąganych przez Spółkę wyników finansowych lub obniżenie jej konkurencyjności na rynkach zagranicznych. Analogicznie osłabienie się złotego może wpłynąć na poprawę osiąganych przez Spółkę wyników finansowych lub zwiększenie jej konkurencyjności na rynkach zagranicznych.

11.3. Ryzyko związane z rozwojem rynku

Dla rozwoju Emitenta istotne jest nie tylko tworzenie gier, które trafią w gusta klientów, ale także dalszy wzrost liczby użytkowników technologii wirtualnej rzeczywistości.

Pomimo dynamicznego rozwoju rynku, występuje olbrzymia dysproporcja rynku Emitenta w stosunku do liczby komputerów czy konsol do gier. W związku z tym istotne dla Emitenta jest utrzymanie dalszego systematycznego wzrostu liczby użytkowników gogli VR na świecie. Spółka na bieżąco monitoruje rynek i dostosowuje swoje gry do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że rozwój rynku wirtualnej rzeczywistości ulegnie w przyszłości zahamowaniu, ani że pojawi się

nowa technologia, która zastąpi VR. To z kolei mogłoby znacząco pogorszyć perspektywy Emitenta i wpłynąć na pogorszenie jego wyników finansowych.

11.4. Ryzyko związane z konkurencją

Rynek technologii wirtualnej rzeczywistości jest dość młody. W związku z tym liczba gier i ich producentów jest bardzo niewielka w stosunku do całego rynku gier. Umożliwiło to Spółce zajęcie dobrej pozycji konkurencyjnej i zdobycie rozpoznawalności. Rozwój rynku powoduje jednak, że pojawia się na nim coraz więcej podmiotów, pomimo stosunkowo wysokiego progu wejścia. Dalszy wzrost konkurencji może spowodować konieczność obniżenia przez Spółkę cen sprzedawanych gier, czy też zintensyfikowania działań marketingowych. To z kolei mogłoby wpłynąć negatywnie na osiągnięte wyniki finansowe. Ryzyko to związane jest jednak przede wszystkim z największymi podmiotami z branży gier komputerowych posiadającymi bardzo wysokie budżety produkcyjne, które obecnie nie są jeszcze zainteresowane rynkiem wirtualnej rzeczywistości z uwagi na wczesną fazę rozwoju i stosunkowo niewielką liczbę potencjalnych klientów (graczy). Pojawienie się dużych producentów może spowodować znaczące zmiany w strukturze rynku. Spółka jest świadoma ryzyka, dlatego już na obecnym etapie działalności buduje kontakty z kontrahentami, mediami, czy producentami sprzętu, zarówno w kraju jak i za granicą oraz buduje renomę i rozpoznawalność wśród klientów.

11.5. Ryzyko niezrealizowania strategii rozwoju Spółki

Strategia rozwoju Spółki zakłada stałą poprawę jej pozycji konkurencyjnej dzięki wdrażaniu nowych rozwiązań z obszaru technologii wirtualnej rzeczywistości. Skuteczna realizacja założeń strategii rozwoju uzależniona jest przede wszystkim od zdolności Spółki do szybkiej adaptacji do zmieniających się warunków rynkowych w branży, w której działa Emitent. Do najważniejszych czynników wpływających na tę branżę należy jakość urządzeń wirtualnej rzeczywistości będących w sprzedaży oraz jakość produktów, które na te urządzenia powstaną. Istnieje ryzyko, że działania podjęte przez Spółkę okażą się nieefektywne w wyniku złej oceny otoczenia bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, a w konsekwencji nie zostanie osiągnięta część lub całość założonych celów strategicznych. To może mieć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki.

11.6. Ryzyko związane z wczesną fazą rozwoju rynku gier VR

Rynek gier VR jest we wczesnej fazie rozwoju. W związku z tym z jednej strony brak jest wypracowanych standardów, a każdy z producentów sprzętu proponuje własne rozwiązania, a z drugiej strony rynek charakteryzuje się bardzo dużą dynamiką nie tylko pod względem liczby graczy, ale również wprowadzania nowych funkcjonalności oraz rozwiązań sprzętowych i produktowych. Emitent zmuszony jest stale dostosowywać swoje produkty do pojawiających się rozwiązań jak i oczekiwań graczy. Nie można wykluczyć ryzyka, że nowe rozwiązania nie upowszechnią się na tyle, żeby zwróciły się koszty poniesione przez Spółkę na dostosowanie do niej swoich produktów. Nie można również wykluczyć ryzyka, że Emitent nie będzie w stanie wystarczająco szybko zareagować na pojawiające się nowe rozwiązania i oczekiwania graczy, a przez to zmniejszy się zainteresowanie jego produktami. To z kolei może mieć istotny negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki. Emitent

stara się ograniczyć powyższe ryzyko poprzez stosowanie technologii Unreal Engine (silnik gry wyprodukowany przez firmę Epic Games Inc.), którą obsługują wszystkie liczące się platformy oraz systemy operacyjne. Powyższy silnik jest systematycznie rozwijany przez Spółkę o obsługę nowych technologii, aby dostosować się do nowych trendów w branży gier, w szczególności w segmencie technologii wirtualnej rzeczywistości.

11.7. Ryzyko utraty kadry zarządzającej lub kluczowych pracowników

Na działalność Spółki duży wpływ ma doświadczenie, umiejętności oraz jakość pracy członków kadry zarządzającej oraz kluczowych pracowników. Emitent nie może wykluczyć, iż ewentualna utrata którejkolwiek z ww. osób nie wpłynie, przynajmniej w przejściowym okresie, negatywnie na działalność Spółki, jej sytuację finansową i wyniki finansowe. Ryzyko to jest o tyle istotne, że Spółka nie jest w stanie konkurować wysokością wynagrodzenia z największymi producentami gier. Najbardziej wykwalifikowaną kadrę menadżerską stanowią członkowie Zarządu, rozwijający aktywnie jej działalność. Ponieważ są oni również znaczącymi akcjonariuszami Spółki, ryzyko rezygnacji przez nich z pracy na rzecz Emitenta jest ograniczone.

11.8. Ryzyko związane z pozyskiwaniem nowych pracowników

Rynek gier wirtualnej rzeczywistości jest stosunkowo młody. W związku z tym istnieje ograniczona liczba potencjalnych pracowników mających odpowiednie wykształcenie, kwalifikacje oraz doświadczenie w tworzeniu gier VR. Obecne plany Spółki w zakresie rozwoju, przede wszystkim pracy nad większą liczbą gier, wymagać będą nieznacznego zwiększenia zatrudnienia. Istnieje jednak ryzyko, że Emitent może nie być w stanie pozyskać nowych pracowników, ich zatrudnienie potrwa dłużej lub konieczne będzie zaakceptowanie wyższego wynagrodzenia pracowników. Mogłyby to mieć niekorzystny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki. Spółka ogranicza to ryzyko dzięki współpracy z uczelniami wyższymi. Członkowie Zarządu są wykładowcami kształcąc m.in. przyszłych producentów gier, dzięki temu mają możliwość nawiązania na wczesnym etapie kształcenia relacji z potencjalnymi przyszłymi pracownikami.

11.9. Ryzyko związane z pozyskiwaniem dotacji

Wybrane projekty Spółki są realizowane przy współfinansowaniu z dotacji lub ze środków unijnych. Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczników beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może niekorzystnie wpłynąć na możliwość otrzymywania dofinansowania, w tym również uzgodnionego wcześniej. Nie można również wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z postanowieniami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać brak refundacji poniesionych kosztów lub konieczność zwrotu określonej części dofinansowania. Ww. zdarzenia mogłyby mieć niekorzystny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki.

11.10. Ryzyko związane z koniecznością akceptacji gry przez producenta platformy zamkniętej

Model biznesowy Spółki opiera się na dystrybucji produktów m.in. poprzez zamknięte platformy gier - konsole Sony PlayStation 4. Obecność w ww. kanałach dystrybucji zapewnia dostępność gier Emitenta na całym świecie w dystrybucji cyfrowej, a także pewną renomę (na platformach tych dostępnych jest zdecydowanie mniej gier niż np. na platformie Steam). Producenci platform zamkniętych zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu przed jego wprowadzeniem na daną platformę (tzw. submisja). Istnieje więc ryzyko, że pomimo przygotowania produktu z przeznaczeniem dla danej platformy i poniesienia związanych z tym nakładów finansowych produkt taki nie uzyska akceptacji przez producenta platformy zamkniętej. To mogłoby mieć niekorzystny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki. Producenci platform zamkniętych rzadko jednak nie udzielają akceptacji dla gry, przekazują jedynie wytyczne jakie jej elementy powinny zostać udosконаlone.

11.11. Ryzyko związane z możliwym opóźnieniem w przygotowaniu gier

Tworzenie gier VR jest procesem długotrwałym i wieloetapowym, w który zaangażowanych jest wiele osób. Bardzo często nie ma możliwości równoległej pracy nad poszczególnymi etapami (konieczne jest ukończenie pewnego elementu gry przed rozpoczęciem kolejnego). W związku z tym istnieje ryzyko opóźnień w realizacji zarówno poszczególnych etapów jak i całej gry. Opóźnienie takie może mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki. Ponadto wszelkie opóźnienia w stosunku do wcześniej ogłoszonych harmonogramów mogą mieć niekorzystny wpływ na wiarygodność i postrzeganie Spółki w oczach graczy jak i inwestorów.

11.12. Ryzyko awarii systemów informatycznych i utraty danych

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego i niezakłóconego funkcjonowania komputerów, serwerów i programów komputerowych. Pomimo wdrożonych procedur bezpieczeństwa oraz posiadania centrum zapasowego nie można wykluczyć ryzyka wystąpienia awarii systemów IT, co mogłoby spowodować przerwę w prowadzeniu działalności przez Emitenta, a nawet utratę części czy całości danych. Spółka narażona jest również na ryzyko kradzieży lub wycieku danych. Wystąpienie któregośkolwiek z ww. zdarzeń mogłoby mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta, jego sytuację finansową oraz wyniki.

11.13. Ryzyko związane z możliwością naruszenia praw autorskich Spółki

Gry przygotowywane przez Emitenta podlegają ochronie prawnej przewidzianej dla utworów w rozumieniu ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że elementy gier zostaną wykorzystane przez inne podmioty, tym bardziej, że Spółka działa na rynku globalnym. W konsekwencji mógłby się zmniejszyć popyt na produkty Spółki, a podjęta ochrona praw mogłaby być procesem długotrwałym i wymagać zaangażowania znacznych środków finansowych. Ryzyko to jest istotne zwłaszcza w przypadku naruszenia dokonanego przez podmiot zagraniczny, w szczególności z siedzibą w kraju, w którym rozwiązania prawne utrudniają ochronę praw własności intelektualnej. Ww. sytuacja mogłaby mieć negatywny wpływ na działalność Spółki, jej sytuację finansową oraz wyniki.

11.14. Ryzyko przygotowania gry niespełniającej oczekiwań graczy

Dla działalności Spółki kluczowe jest przygotowanie takich gier, które zainteresują graczy i spełnią ich oczekiwania, co powinno przełożyć się bezpośrednio na liczbę sprzedanych egzemplarzy. Ważne są również pozytywne opinie graczy, zwłaszcza zamieszczane na platformach sprzedażowych, które wpływają na wzrost rozpoznawalności i renomy Emitenta jako producenta gier. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, że pomimo przeprowadzonych analiz i podjętych działań Spółka wprowadzi na rynek grę, która spotka się z negatywnym odbiorem graczy. Taka sytuacja mogłaby spowodować, że przychody ze sprzedaży gry nie pokryją kosztów jej przygotowania, a co więcej pogorszenie reputacji Emitenta i utratę zaufania graczy do jego produktów. W konsekwencji taka sytuacja mogłaby mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową oraz wyniki Spółki.

12. Informacje na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich Członków Zarządu, Rady Nadzorczej oraz Autoryzowanego Doradcy w 2019 roku**12.1. Wynagrodzenie Członków Zarządu**

Zarząd	Za okres 01.01.2019- 31.12.2019	Za okres 01.01.2018- 31.12.2018
I Wynagrodzenie	251 079,57	159 776,16
II Premie	0,00	0,00
III Razem	251 079,57	159 776,16

Wynagrodzenie uwzględnia koszty całkowite wynagrodzeń Członków Zarządu.

12.2. Wynagrodzenie członków Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza	Za okres 01.01.2019- 31.12.2019	Za okres 01.01.2018- 31.12.2018
I Wynagrodzenie	0,00	0,00
II Premie	0,00	0,00
III Razem	0,00	0,00

2018 roku jak i w 2019 roku Członkowie Rady Nadzorczej nie pobierali żadnych opłat za pełnienie obowiązków zarządczych.

12.3. Wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy

Autoryzowany Doradca	Za okres 01.01.2019- 31.12.2019	Za okres 01.01.2018- 31.12.2018
I Wynagrodzenie	41 410,00	0,00
II Razem	41 410,00	0,00

Podane wynagrodzenie uwzględnia podatek VAT.

Zarząd Carbon Studio S.A.

Błażej Szaflik - Prezes zarządu

Aleksander Caban - Członek Zarządu

Karolina Koszuta-Caban - Członek Zarządu

13. Oświadczenie Zarządu**13.1. Oświadczenie o rzetelności sprawozdania finansowego**

Zarząd Carbon Studio 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 ryzyk i zagrożeń.

Zarząd Carbon Studio S.A.

Błażej Szaflik - Prezes zarządu

Aleksander Caban - Członek Zarządu

Karolina Koszuta-Caban - Członek Zarządu

13.2. Oświadczenie Zarządu o dokonaniu wyboru firmy audytorskiej

Zarząd Carbon Studio S.A. oświadcza, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badania sprawozdania finansowego za 2019 rok został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, oraz że firma audytorska i członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Zarząd Carbon Studio S.A.

Błażej Szaflik - Prezes zarządu

Aleksander Caban - Członek Zarządu

Karolina Koszuta-Caban - Członek Zarządu