



QUBIC
GAMES

**Sprawozdanie Zarządu
z Działalności
QubicGames S.A.
za rok obrotowy kończący się
31 grudnia 2019 r.**

Siedlce, 20 marca 2020 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje o Spółce	s. 3
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	s. 4
3. Przewidywany rozwój Spółki	s. 12
4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	s. 13
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	s. 13
6. Udziały własne	s. 15
7. Posiadane przez jednostkę oddziały	s. 15
8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	s. 15
9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	s. 20

1. Podstawowe informacje o Spółce

1.1. Dane Spółki

Firma: QubicGames
 Forma prawna: spółka akcyjna
 Kraj siedziby: Polska
 Siedziba: Siedlce
 Adres: ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce
 tel. + 48 531 242 300
 fax: + 48 25 644 36 39
 Internet: www.qubicgames.com
 E-mail: inwestor@qubicgames.com
 Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
 KRS: 0000598476
 REGON: 141229265
 NIP: 821-25-15-641

1.2. Zarząd

Jakub Pieczykolan – Prezes Zarządu

1.3. Rada Nadzorcza

Paweł Sobkiewicz - Przewodniczący Rady Nadzorczej
 Grzegorz Siczek – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
 Kamil Skutnik - Członek Rady Nadzorczej
 Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej
 Piotr Rozmus - Członek Rady Nadzorczej

1.4. Akcjonariat

Na dzień 31 grudnia 2019 r. struktura akcjonariatu Spółki przedstawiała się następująco.

Nazwa udziałowca	Seria	Ilość akcji	Ilość głosów (w %)	Wartość nominalna akcji zł	Udział w kapitale zakładowym (w %)
Jakub Pieczykolan	A ¹	780 000	14,72%	78 000	7,94%
	B/C	3 627 500	34,22%	362 750	36,94%
Jakub Pieczykolan - razem		4 407 500	48,94%	440 750	44,88%
Pozostali < 5%	B/C	5 412 500	51,06%	541 250	55,12%
RAZEM		9 820 000	100,00%	982 000	100,00%

Nota:

(1) - akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą 1 (jedną) akcję przypadać będą 2 (dwa) głosy

W dniu 19 lutego 2020 r. Spółka otrzymała informację o zbyciu przez Jakuba Pieczykolana, Prezesa Spółki, w dniu 18 lutego 2020 r. łącznie 455.000 akcji QubicGames S.A. Transakcji dokonano na rynku NewConnect.

Po uwzględnieniu powyższej transakcji, struktura akcjonariatu Spółki przedstawia się następująco:

Nazwa udziałowca	Seria	Ilość akcji	Ilość głosów (w %)	Wartość nominalna akcji zł	Udział w kapitale zakładowym (w %)
Jakub Pieczykolan	A ¹	780 000	14,72%	78 000	7,94%
	B/C	3 172 500	29,93%	317 250	32,31%
Jakub Pieczykolan - razem		3 952 500	44,65%	395 250	40,25%
Pozostali < 5%	B/C	5 867 500	55,35%	586 750	59,75%
RAZEM		9 820 000	100,00%	982 000	100,00%

Nota:

(1) - akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą 1 (jedną) akcję przypadać będą 2 (dwa) głosy

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W 2019 roku QubicGames S.A. ugruntowała swoją pozycję globalnego wydawcy niezależnych gier Premium na konsoli Nintendo Switch. W okresie od 1 stycznia 2019 r. do 31 grudnia 2019 r. Spółka wydała 25 gier na najnowszą konsolę Nintendo, w szczególności: Not Not – A Brain Buster, Blazing Beaks, Akane, Warlocks 2: God Slayers, Geki Yaba Runner, Mini Trains, #RaceDieRun, Puzzle Book, REKT! High Octane Stunts, Space Pioneer i Akuto: Showdown. Zdecydowana większość to gry niezależnych developerów dostosowane do konsoli Nintendo Switch, a następnie wydane przez Spółkę.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka wprowadziła do sprzedaży kolejne 2 tytuły na konsolę Nintendo Switch: Welcome to Primrose Lake oraz Pocket Mini Golf, a do końca kwietnia 2020 roku planowane jest wprowadzenie kolejnych czterech tytułów, w tym HyperParasite, Tharsis i Gravity Rider Zero. Tym samym Spółka powiększy swoje portfolio gier na konsoli Nintendo Switch w Europie i Ameryce Północnej do ponad 40 wydanych tytułów.

W roku 2019 oraz na początku roku 2020 Spółka podpisała szereg istotnych umów wydawniczych na konsole Nintendo Switch i PS4, zarówno na już wydane gry, jak i gry planowane do wydania w roku 2020, m.in. Tharsis, Dex, Door Kickers, Epistory - Typing Chronicles, Good Night Knight, Splatter - Zombielocalypse Now oraz The Hong Kong Massacre. Jednocześnie Spółka podpisała dwie umowy o współpracy z Vivid Games S.A. przewidujące przeportowanie i wydanie minimum 13 gier z portfolio Vivid Games, w tym gier Space Pioneer, Gravity Rider Zero, Real Boxing 2, Mayhem Combat oraz Godfire: Rise of Prometheus.

W 2019 roku Spółka kontynuowała dynamiczny rozwój zespołu odpowiedzialnego za pozyskiwanie, portowanie i wydawanie gier, co ma umożliwić w przyszłości skuteczne wydanie większych tytułów. Najważniejszym celem na rok 2020 jest podpisanie umów na dystrybucję gier o znacząco wyższym potencjale od obecnie wydanych, w przedziale cenowym od 14.99 do 29.99 USD, zarówno na konsolę Nintendo Switch, jak i konsole Sony i Microsoft (w tym konsole nowej generacji) oraz komputery PC/Mac.

W 2019 roku Spółka otworzyła biuro developerskie w Rzeszowie oraz przygotowywała się do otwarcia biura wydawniczego we Wrocławiu. W ramach planowanego otwarcia biura we Wrocławiu Spółka rozpoczęła współpracę z osobami z bardzo dużym doświadczeniem w pozyskiwaniu i wydawaniu gier na konsole i komputery PC. Biuro we Wrocławiu ma docelowo odpowiadać za wydawanie największych produktów QubicGames.

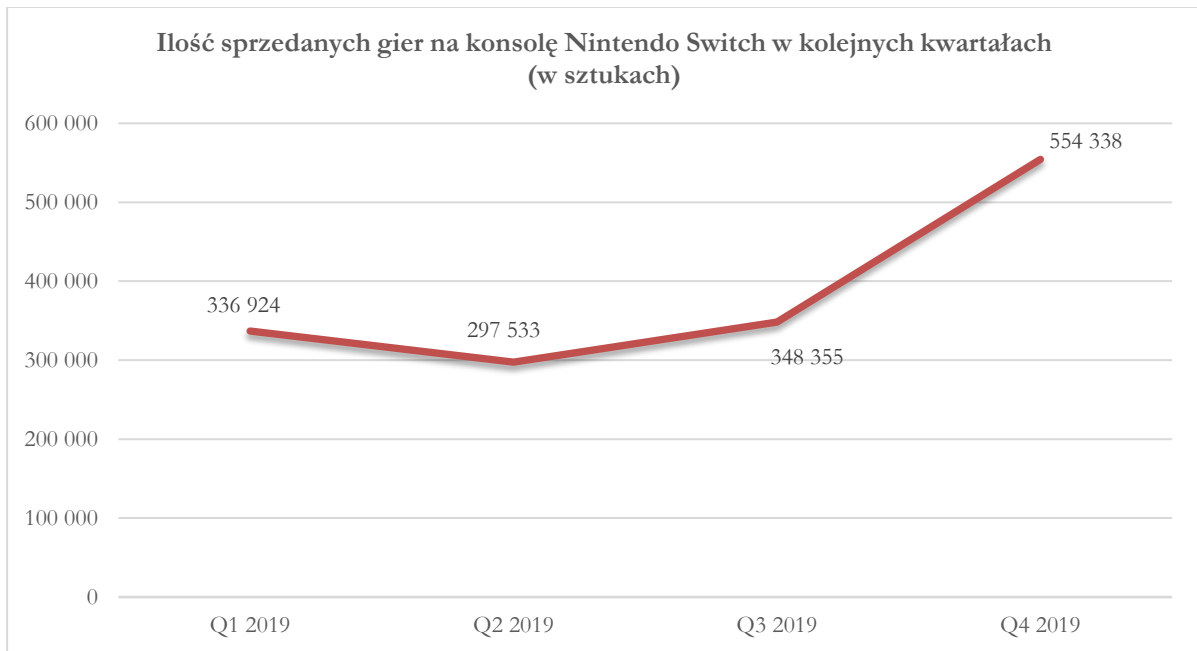
W 2019 roku przychody uzyskane ze sprzedaży gier znacząco wzrosły, co szczegółowo omówiono w punkcie 5 niniejszego sprawozdania. Obecnie w sprzedaży Spółka posiada 40 gier na konsolę Nintendo Switch oraz po kilka gier na konsolę PS4, PS Vita oraz starsze konsole Nintendo. Na chwilę obecną ponad 95% przychodów generowanych jest ze sprzedaży gier na konsolę Nintendo Switch. W roku 2019 Spółka nie zrealizowała planów co do wydania większej ilości gier na konsoli PS4 oraz wydania gier na konsolę Nintendo Switch na rynku japońskim, co było spowodowane dużą koncentracją zespołu na wprowadzeniu jak największej liczby gier na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii.

Celem Zarządu jest utrzymanie obecnego trendu wzrostowego, zarówno co do ilości sprzedawanych gier, jak i średniej ceny sprzedanej sztuki gry, co razem wpłynie na wzrost przychodów i zysków ze sprzedaży gier. Jednocześnie Spółka planuje dywersyfikację źródeł przychodów w latach 2020-21 poprzez zwiększenie ilości wydawanych gier na innych platformach, większą ilości produktów wydawanych na rynkach azjatyckich, w szczególności w Japonii i Chinach oraz realizację projektów portowania gier na konsole na zlecenie (tzw. work for hire).

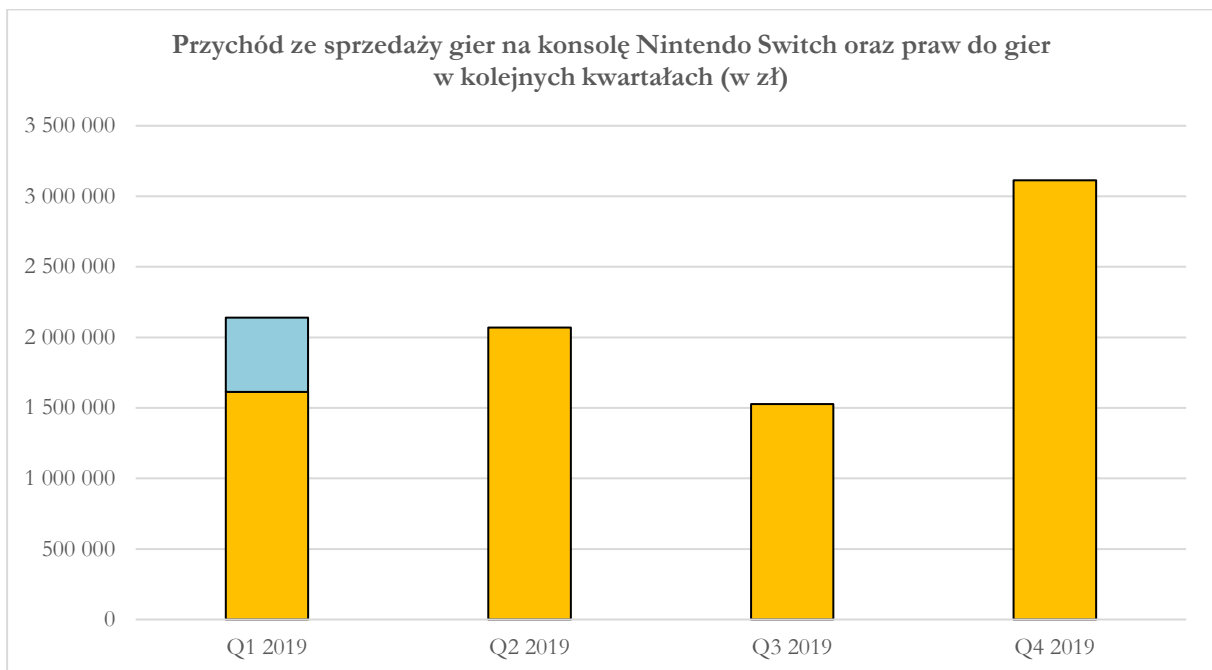
Jak opisano wcześniej, w roku 2019 Spółka odnotowała znaczący wzrost ilości sprzedanych sztuk gier oraz wzrost przychodów ze sprzedaży gier. Największy wzrost nastąpił w czwartym kwartale 2019 roku i wynikał z serii udanych promocji w listopadzie i grudniu 2019 roku, w szczególności świątecznej promocji 'The 15 Year Anniversary Giveaway + Sale', oraz 12 nowo wydanych gier na platformę Nintendo Switch. Dodatkowo, sukcesem zakończyła się przeprowadzona przez Spółkę w maju 2019 roku kampania związana z 15- leciem QubicGames. W ramach kampanii Spółka wydała w tym okresie 5 gier na platformę Nintendo Switch oraz przeprowadziła szereg promocji i konkursów.


Zarówno w roku 2019, jak i na początku roku 2020 gry wydane przez Spółkę wielokrotnie znajdowały się w rankingu najlepiej sprzedających się gier w sklepie eShop na konsoli Nintendo Switch, a w grudniu 2019 roku Spółka wprowadziła jednocześnie ponad 10 tytułów do rankingu Top30 zarówno na rynku amerykańskim, jak i europejskim.


Ilość sprzedanych gier na konsolę Nintendo Switch w 2019 roku kształtowała się następująco:



W 2019 roku Spółka sprzedała łącznie 1.537.150 sztuk gier na konsolę Nintendo Switch, co stanowi wzrost o 211% w stosunku do roku 2018, kiedy to sprzedaż wyniosła 493.766 sztuk. Duża ilość sprzedanych gier powoduje systematyczny, znaczący wzrost bazy unikalnych graczy posiadających produkty QubicGames, co ułatwia pozyskanie do wydania, jak i samą sprzedaż kolejnych gier przez Spółkę.



 Przychody ze sprzedaży gier na konsolę Nintendo Switch

 Przychody ze sprzedaży autorskich praw majątkowych

Niezależnie od działalności wydawniczej Spółka realizowała w roku 2019 kilka własnych projektów, z czego dwie gry - Puzzle Book oraz Geki Yaba Runner Anniversary Edition - zostały wydane w ubiegłym roku.

Największą produkcją własną w roku 2019 była gra Myths and Dungeons. Spółka zrezygnowała w zeszłym roku z wydania dema gry i od trzeciego kwartału znacząco ograniczyła tempo prac i koszty związane z tworzeniem tego projektu. Obecnie trwają intensywne prace związane z przygotowaniem asetów do otwarcia strony Steam produktu, w tym teasera gry, oraz rozpoczęcia marketingu gry i budowy community m.in. na platformie Steam. Zakres dalszych prac i finalny budżet gry będzie uzależniony od wielkości i szybkości budowy community wokół IP Myths and Dungeons.

W 2019 roku Spółka zrealizowała kluczowe punkty zaktualizowanej strategii na rok 2019:

- Wydając i tworząc niezależne gry Premium, w szczególności na najważniejszą platformę Nintendo Switch. Spółka pozyskała także licencje na gry na konsolę Sony PS4, jednakże większość prac nad przystosowaniem i wydaniem tych gier nastąpi w roku 2020.
- Inwestując w projekty i zespoły z branży gier wideo – Nakana Sp. z o.o., No Gravity Development Sp. z o.o. oraz SQRT3 S.A.
- Angażując się w tworzenie, portowanie i wydawanie gier na konsolę Nintendo Switch – średnio wydawane dwie gry miesięcznie.
- Pozyskując gry o dużym potencjale sprzedażowym na konsolę Nintendo Switch.

W 2019 roku oraz na początku 2020 roku miały ponadto miejsce następujące istotne zdarzenia:

❖ **15- lecie QubicGames**

W 2019 roku marka QubicGames obchodziła 15-lecie powstania. QubicGames został założony przez Jakuba Pieczykolan, obecnego Prezesa Zarządu i największego akcjonariusza, w maju 2004 roku. Z tej okazji, 15 lat później Spółka przeprowadziła kampanię, w ramach której wydała 5 gier na platformę Nintendo Switch – Blazing Beaks, Akane, Hungry Baby: Party Treats, Geki Yaba Runner: Anniversary Edition oraz Warlocks 2: God Slayers, oraz przeprowadziła szereg promocji i konkursów.

Obchody 15- lecia zostały zakończone bardzo udaną grudniową promocją ‘The 15 Year Anniversary Giveaway + Sale’, w ramach której w dniach od 10 do 24 grudnia 2019 r. QubicGames udostępnił za darmo swoim użytkownikom 10 gier. W wyniku tej promocji QubicGames wprowadził do rankingu najlepiej pobieranych gier w sklepie eShop na konsoli Nintendo Switch ponad 10 tytułów w każdym z istotnych rynków, w tym Stanów Zjednoczonych, Kanady, Wielkiej Brytanii, Francji, Niemiec oraz Australii, co przelożyło się bardzo pozytywnie na sprzedaż gier w okresie świątecznym i noworocznym.

Całość wydarzeń związanych z 15- leciem QubicGames wpłynęła bardzo pozytywnie na rozpoznawalność marki QubicGames, zarówno wśród graczy jak i developerów gier i ugruntowało pozycję QubicGames jako globalnego wydawcy gier na konsolę Nintendo Switch.

❖ **Zawarcie umowy inwestycyjnej z No Gravity Development Sp. z o.o. (poprzednio Fat Dog Games Development Sp. z o.o.) i No Gravity Games S.A. (poprzednio Fat Dog Games S.A.)**

Dnia 15 marca 2019 r. Spółka zawarła umowę inwestycyjną z No Gravity Development Sp. z o.o. oraz No Gravity Games S.A., na podstawie której doszło do uregulowania zasad wzajemnej współpracy stron obejmujących inwestycję przez Spółkę w No Gravity Development Sp. z o.o. przy udziale No Gravity Games S.A.

Celem zawartej powyższej umowy było dokonanie przez Spółkę inwestycji w No Gravity Development Sp. z o.o. w łącznej wysokości 200.000 zł obejmującej:

1. nabycie przez Spółkę łącznie nie więcej niż 172 udziałów No Gravity Development Sp. z o.o., o wartości nominalnej 50 zł każdy, o łącznej wartości nominalnej nie większej niż 8.600 zł, za łączną cenę wynoszącą 200.000 zł.
2. zawarcie przez No Gravity Development Sp. z o.o. ze Spółką czterech umów wydawniczych, obejmujących udzielenie Spółce przez No Gravity Development Sp. z o.o. licencji do gier znajdujących się w jej portfolio pod roboczymi nazwami: „Dead Horizon 1”, „Dead Horizon 2”, „Death’s Hangover” oraz „REKT!”, na podstawie których Spółka wyda i podejmie działania polegające na promocji i rozpowszechnianiu, w tym sprzedaży ww. gier w wersji na konsolę Nintendo Switch.

Dnia 27 września 2019 r. Spółka podpisała aneks do umowy inwestycyjnej z dnia 15 marca 2019 r. pomiędzy Spółką a No Gravity Development Sp. z o.o. oraz No Gravity Games S.A. Strony doszły do porozumienia o niezawieraniu umów wydawniczych do następujących gier wskazanych w umowie inwestycyjnej: „Dead Horizon 1” oraz „Dead Horizon 2”. Jednocześnie, No Gravity Development Sp. z o.o. zobowiązała się do zawarcia ze Spółką umowy wydawniczej na grę „Good Night Knight”. Umowa ta została podpisana dnia 7 listopada 2019 roku.

Dnia 27 września 2019 Spółka zawarła umowę nabycia 117 udziałów w No Gravity Development Sp. z o.o. o łącznej wartości nominalnej 5.850 zł za łączną cenę w wysokości 101.000 zł. Następnie, dnia 18 grudnia 2019 Spółka zawarła umowę nabycia 55 udziałów w No Gravity Development Sp. z o.o. o łącznej wartości nominalnej 2.750 zł za łączną cenę w wysokości 99.000 zł.

Uwzględniając powyższe transakcje, na dzień 31 grudnia 2019 r. Spółka posiada 172 udziały w spółce No Gravity Development Sp. z o.o., które stanowią 8,3% kapitału zakładowego tej spółki.

❖ **Zawarcie umowy ramowej w zakresie portingu i dystrybucji gier Vivid Games S.A. na platformie Nintendo Switch**

Dnia 11 lipca 2019 r. Spółka zawarła umowę ramową z Vivid Games S.A. w zakresie portingu i dystrybucji gier Vivid Games na platformie Nintendo Switch.

Na podstawie powyższej umowy Spółka przygotowuje przeznaczone do dystrybucji na platformie Nintendo Switch wersje (tzw. porty) gier z segmentu mid-core: Space Pioneer i Gravity Rider Zero oraz 6 wybranych gier z segmentu casual. Gry będą publikowane na platformie Nintendo Switch na kontach QubicGames i Vivid Games zarządzanych przez Spółkę. Umowa pozostawia możliwość rozszerzenia listy gier o kolejne tytuły w późniejszym okresie.

Pierwszymi grami wydanymi w ramach umowy ramowej z Vivid Games były gry Space Pioneer, Sheep Patrol oraz Pocket Mini Golf. Kolejne gry z portfolio Vivid Games – Gravity Rider Zero oraz Fly Sky High - są w certyfikacji Nintendo i planowane są do wydania w kwietniu 2020 roku.

Dodatkowo, w dniu 11 grudnia 2019 roku Spółka zawarła z Vivid Games umowę wydawniczą określającą szczegóły przystosowania i wydania trzech gier Vivid Games na platformie Nintendo Switch, t.j. Real Boxing 2, Mayhem Combat oraz Godfire: Rise of Prometheus. Na podstawie umowy Spółka przygotowuje przeznaczone do dystrybucji na platformie Nintendo Switch wersje powyższych gier i będzie ich wydawcą na tej platformie.

❖ **Zawarcie umowy inwestycyjnej z panem Karolem Filipem Kowalczyk, jednym z założycieli i większościowym akcjonariuszem spółki SQRT3 S.A.**

Dnia 28 czerwca 2019 r. Spółka zawarła umowę inwestycyjną z panem Karolem Filipem Kowalczyk, jednym z założycieli i większościowym akcjonariuszem spółki SQRT3 S.A. z siedzibą w Warszawie, na podstawie której doszło do uregulowania zasad wzajemnej współpracy i inwestycji w akcje SQRT3 S.A.

Celem zawartej umowy jest dokonanie przez Spółkę inwestycji w SQRT3 S.A. w łącznej wysokości 300.000 zł obejmującej:

1. nabycie przez Spółkę łącznie 25.000 akcji zwykłych imiennych serii B, o wartości nominalnej 1 zł każda i cenie emisyjnej 12 zł każda, za łączną cenę wynoszącą 300.000 zł.
2. zawarcie przez SQRT3 S.A. ze Spółką trzech umów wydawniczych, obejmujących udzielenie Spółce przez SQRT3 S.A. licencji do gier znajdujących się w jej portfolio: „Tavern of Emyr Barbarous”, „Primrose Lake” oraz „Barbarous!”, na podstawie których Spółka wyda i podejmie działania polegające na promocji i rozpowszechnianiu, w tym sprzedaży ww. gier w wersji na konsolę Nintendo Switch.

Dnia 1 lipca 2019 r. QubicGames S.A. oraz SQRT S.A. podpisały umowę objęcia akcji, na podstawie której QubicGames S.A. objął 25.000 akcji zwykłych imiennych serii B, o wartości nominalnej 1 zł każda i cenie emisyjnej 12 zł każda, za łączną cenę wynoszącą 300.000 zł. Cena emisyjna została uregulowana w całości do dnia 12 lipca 2019 r. Podwyższenie kapitału zakładowego SQRT3 S.A. zostało zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 6 września 2019 r.

W wyniku zawarcia umowy inwestycyjnej oraz po dokonaniu podwyższenia kapitału zakładowego do kwoty 125.000 zł Spółka posiada udział w wysokości 20% kapitału zakładowego w SQRT3 S.A.

❖ **Zawarcie umowy kupna udziałów w I.V.O Games Sp. z o.o.**

Dnia 31 maja 2019 r. Spółka zawarła z panami Krzysztofem Prządką oraz Arkadiuszem Redzikiem, założycielami i większościowym udziałowcami spółki I.V.O Games Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, umowę zakupu 80 udziałów w spółce I.V.O Games Sp. z o.o., za łączną cenę wynoszącą 8.000 zł. Po zawarciu powyższej umowy Spółka stała się 100% udziałowcem w spółce I.V.O Games Sp. z o.o. Tym samym I.V.O Games Sp. z o.o. stała się jednostką zależną QubicGames S.A. i razem tworzą Grupę Kapitałową.

Dnia 26 czerwca 2019 r. Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników I.V.O Games Sp. z o.o. podjęło uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego spółki z kwoty 5.000 zł do kwoty 55.000 zł poprzez utworzenie 1.000 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy, o łącznej wartości nominalnej w wysokości 50.000 zł. Wszystkie nowoutworzone udziały w I.V.O Games Sp. z o.o. zostały pokryte w całości wkładem pieniężnym w kwocie 50.000 zł przez QubicGames S.A. w dniu 8 lipca 2019 r.

Dnia 26 czerwca 2019 r. Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników I.V.O Games Sp. z o.o. podjęło uchwałę o zmianie firmy spółki z I.V.O Games Sp. z o.o. na Nakana Sp. z o.o.

Zmiana jedynego udziałowca spółki na QubicGames S.A., podwyższenie kapitału zakładowego z kwoty 5.000 zł do kwoty 55.000 zł oraz zmiana firmy spółki zostały zarejestrowane w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 2 sierpnia 2019 r.

Prezesem spółki Nakana Sp. z o.o. został Pan Mikael Bourget, który w przyszłości zakupi od QubicGames S.A. po cenie nominalnej 66.6% udziałów Nakana Sp. z o.o. i będzie odpowiedzialny za stworzenie wydawnictwa na konsole i komputery PC gier alternatywnych, eksperymentalnych i kulturowych.

Na dzień 31 grudnia 2019 r. Spółka zależna Nakana Sp. z o.o. nie została objęta konsolidacją z uwagi na spełnienie kryteriów, o których mowa w art. 58 ust. 1 Ustawy o Rachunkowości.

❖ **Debiut spółki SONKA S.A. na rynku NewConnect**

Dnia 23 października 2019 r. spółka SONKA S.A., w której Spółka posiada 13,13% akcji, zadebiutowała na rynku NewConnect. Spółka klasyfikuje akcje spółki SONKA S.A. jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży, które na koniec okresu sprawozdawczego wycenia w wartości godziwej, zaś skutki przeszacowania zalicza odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.

Do dnia debiutu SONKA S.A. na rynku NewConnect, Spółka wyceniała wartość godziwą akcji SONKA S.A. w drodze oszacowania ceny instrumentu finansowego za pomocą metod estymacji powszechnie uznanych za poprawne. Przyjęta metoda wyceny polegała na ustaleniu wartości spółki SONKA S.A. poprzez oszacowanie mnożnika opartego na zysku EV/EBITDA przy zastosowaniu metody porównawczej do innych spółek z tej samej branży notowanych na rynku NewConnect oraz odniesieniu wyliczonego mnożnika do poziomu EBITDA spółki SONKA S.A. Począwszy od dnia 23 października 2019 r. wartość godziwa akcji SONKA S.A.

ustalana jest drogą wyceny instrumentu finansowego po cenie ustalonej w aktywnym obrocie regulowanym, t.j. wg kursu akcji tejże spółki na rynku NewConnect na koniec okresu sprawozdawczego.

W 2019 roku Spółka rozpoznała zysk z tytułu wyceny posiadanych akcji SONKA S.A. do wartości godziwej w wysokości 1.546,4 tys. zł.

❖ **Podpisanie przez Noobz from Poland umowy z 505 Games na wydanie gry Total Tank Simulator na wszystkie platformy**

W dniu 12 lipca 2019 roku Noobz PL Sp. z o.o. (spółka zależna od Noobz from Poland S.A.) podpisała umowę na wydanie gry Total Tank Simulator na komputery PC/Mac oraz konsole ze spółką 505 Games. 505 Games jest jednym z czołowych wydawców i zajął pierwsze miejsce w rankingu Metacritic za 2019 rok - Metacritic's 10th Annual Game Publisher Rankings.

Podpisanie umowy poprzedziło podjęcie przez Zarząd QubicGames wraz z Noobz PL Sp. z o.o. decyzji o rozwiązaniu umowy wydawniczej z dnia 16.05.2017 r. na wydanie gry Total Tank Simulator na konsole Sony PlayStation 4, Microsoft Xbox One i Nintendo Switch. W ocenie Zarządu QubicGames zawarcie umowy z wydawcą 505 Games jest korzystne i może znacząco zwiększyć wartość Noobz from Poland S.A., spółki, w której QubicGames obecnie posiada 8,49% udziałów w kapitale zakładowym.

Istotne wydarzenia po dniu bilansowym

❖ **Debiut spółki Drageus Games S.A. na rynku NewConnect**

Dnia 17 stycznia 2020 r. spółka Drageus Games S.A., w której Spółka posiada 7,14% akcji, zadebiutowała na rynku NewConnect. Spółka klasyfikuje akcje spółki Drageus Games S.A. jako aktywa finansowe dostępne do sprzedaży, które na koniec okresu sprawozdawczego wycenia w wartości godziwej, zaś skutki przeszacowania zalicza odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego.

Na dzień 31 grudnia 2019 r. Spółka wyceniała wartość godziwą akcji Drageus Games S.A. w drodze oszacowania ceny instrumentu finansowego za pomocą metod estymacji powszechnie uznanych za poprawne. Począwszy od dnia 17 stycznia 2020 r. wartość godziwa akcji Drageus Games S.A. ustalana będzie drogą wyceny instrumentu finansowego po cenie ustalonej w aktywnym obrocie regulowanym, t.j. wg kursu akcji tejże spółki na rynku NewConnect na koniec okresu sprawozdawczego.

❖ **Umowa sprzedaży akcji Noobz from Poland S.A.**

W dniu 7 lutego 2020 r. Spółka zawarła z Panem Juliuszem Kopczewskim umowę sprzedaży 18.321 akcji serii A spółki Noobz from Poland S.A. za łączną cenę w wysokości 144.919,11 zł. Zawarcie powyższej umowy wiązało się ze zrealizowaniem przez Pana Juliusza Kopczewskiego oferty opcji zakupu akcji Noobz from Poland S.A. wystawionej przez Spółkę na Pana Juliusza Kopczewskiego z terminem realizacji do dnia 31 grudnia 2019 r.

W dniu 30 grudnia 2019 r. Pan Juliusz Kopczewski złożył Spółce oświadczenie o skorzystaniu z oferty opcji zakupu akcji spółki Noobz from Poland S.A. Przeniesienie własności akcji nastąpiło w dniu 7 lutego 2020 r. na podstawie wyżej wspomnianej umowy sprzedaży akcji.

Po uwzględnieniu powyższej transakcji, Spółka posiada 91.336 akcji spółki Noobz from Poland S.A., co stanowi 8,49% wszystkich akcji tej Spółki.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W roku 2020 w dalszym ciągu najważniejszą działalnością Spółki będzie sprzedaż gier na konsoli Nintendo Switch. Nintendo utrzymuje cały czas bardzo dobrą sprzedaż konsol, w tym wprowadzonej w zeszłym roku wersji Nintendo Switch Lite. Można się spodziewać dalszej ekspansji konsoli w kolejnych latach i debiutu mocniejszej wersji konsoli Nintendo Switch Pro. Zarząd QubicGames przewiduje, że rynek konsol Nintendo Switch będzie rozwijał się dynamicznie przez kolejne lata i osiągnie ponad 100 milionów urządzeń w perspektywie najbliższych lat. Daje to przynajmniej 5 lat dobrych, rozwojowych perspektyw dla producentów i wydawców gier na platformie Nintendo.

Obecnie Spółka pracuje nad portowaniem i wydaniem szeregu istotnych projektów, w większości na konsolę Nintendo Switch, które będą stopniowo wydawane w tym roku. Najważniejsze spośród ponad 20 tytułów planowanych obecnie do wydania w przeciągu najbliższych 12 miesięcy to:

- HyperParasite – data wydania 3 kwietnia 2020 r.,
- Tharsis – data wydania 11 kwietnia 2020 r.,
- Gravity Rider Zero – data wydania kwiecień 2020 r., obecnie w certyfikacji Nintendo,
- Dex – finalna wersja przygotowywana do certyfikacji,
- Good Night Knight,
- Door Kickers,
- Epistory - Typing Chronicles,
- Real Boxing 2,
- Mayhem Combat,
- Godfire: Rise of Prometheus,
- The Hong Kong Massacre.

W latach 2020-21 Spółka planuje zdecydowanie wzmocnić pozycję jako wydawca niezależnych gier Premium nie tylko na konsole Nintendo Switch, ale też konsole Sony i Microsoft oraz komputery PC/Mac. Dlatego też najważniejszym celem na rok 2020 jest podpisanie umów na dystrybucję gier o znacząco wyższym potencjale od obecnie wydanych, w przedziale cenowym od 14.99 do 29.99 USD zarówno na konsolę Nintendo Switch, jak i konsole Sony i Microsoft (w tym konsole nowej generacji) oraz komputery PC/Mac, które zostaną wydane w latach 2020-21.

Niewątpliwie ważnym celem w roku 2020 będzie również rozwinięcie dystrybucji gier na konsoli Nintendo Switch na rynku japońskim. W chwili obecnej Spółka przygotowuje do certyfikacji 5 tytułów, jednocześnie planuje w przyszłości wydawać część nowych gier na rynku japońskim wraz z wydaniem ich na rynkach zachodnich.

Spółka planuje dywersyfikację źródeł przychodów w latach 2020-21 poprzez zwiększenie ilości wydawanych gier na innych platformach, większej ilości produktów wydawanych na rynkach azjatyckich, w szczególności w Japonii i Chinach oraz realizację projektów portowania gier na konsole na zlecenie (tzw. work for hire).

W roku 2020 Spółka planuje dalszy rozwój zespołu w biurach w Warszawie, Rzeszowie i Wrocławiu, zarówno zespołu developerskiego potrzebnego do portowania kolejnych coraz bardziej wymagających tytułów, jak i zespołu wydawniczego mającego doświadczenie w wydawaniu gier wysokobudżetowych w wersji cyfrowej i retail.

W roku 2020 Spółka planuje powołanie dwóch nowych marek – nowego brandu, którego celem będzie tworzenie i wydawanie gier Family Entertainment oraz nowej marki wydawniczej przeznaczonej do wydawania większych tytułów w dystrybucji cyfrowej i fizycznej. W tym celu Spółka na dzień 31 stycznia 2020 r. wydzieliła dwie dedykowane zorganizowane części przedsiębiorstwa w ramach QubicGames S.A.

4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2019 r. przychody ze sprzedaży wyniosły 9.144,7 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2018 o 161%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2019 r. wyniosły 91% przychodów ze sprzedaży (95% w roku 2018). Do dnia 31 grudnia 2019 r. Spółka sprzedała sumarycznie ponad 2.055 tysięcy sztuk gier na platformę Nintendo Switch (w tym 1.537 tysiące sztuk w roku 2019, 494 tysięcy sztuk w roku 2018 oraz 24 tysiące sztuk w roku 2017).

W roku 2019 Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 1.051,4 tys. zł w porównaniu do 33,2 tys. zł straty w roku 2018. Jednocześnie w 2019 roku Spółka wypracowała pozytywną EBITDA w wysokości 1.882,7 tys. zł, w porównaniu do 962,4 tys. zł w roku ubiegłym. Znaczne polepszenie rentowności Spółki w roku 2019 wynika z większej ilości wydanych gier na konsolę Nintendo Switch (25 gier w 2019 r., w porównaniu do 14 gier w 2018 r.), z których to przychody w większym stopniu pokryły koszty stałe. Dodatkowo w pierwszym kwartale 2019 roku Spółka osiągnęła przychód ze sprzedaży autorskich praw majątkowych do gry Astro Bears Party i marki Astro Bears spółce SONKA S.A. w wysokości 525 tys. zł. Powyższy przychód, jak i zysk w wysokości 490 tys. zł. osiągnięty ze sprzedaży autorskich praw majątkowych, zostały rozpoznane przez Spółkę

w momencie przeniesienia autorskich praw majątkowych do gry Astro Bears Party i marki Astro Bears na SONKA S.A., tj. z dniem 15 lutego 2019 r.

W 2019 roku Spółka dokonała odpisów aktualizujących wartość gier w łącznej wysokości 339,7 tys. zł, z czego 147,8 tys. zł dotyczyło gry Dragon Simulator, a 103,6 tys. zł gry Total Tank Simulator w wersji na konsole Sony PlayStation 4, Microsoft Xbox One i Nintendo Switch.

Powodem utworzenia odpisu aktualizującego wartość gry Total Tank Simulator było rozwiązanie umowy wydawniczej na wydanie gry Total Tank Simulator na konsole Sony PlayStation 4, Microsoft Xbox One i Nintendo Switch ze spółką Noobz PL Sp. z o.o., po nawiązaniu przez Noobz PL Sp. z o.o. współpracy z globalnym wydawcą, mającej na celu wydanie gry Total Tank Simulator na wszystkich platformach w tym PC, Sony PlayStation 4, Microsoft Xbox One i Nintendo Switch, przez jeden podmiot.

Odpisy aktualizujące na pozostałe gry zostały dokonane ze względu na obecne ukierunkowanie Spółki na działalność wydawniczą na konsolę Nintendo Switch i niskie prawdopodobieństwo kontynuowania prac nad tymi projektami.

W roku 2019 Spółka wypracowała zysk brutto w wysokości 3.379,3 tys. zł (2.193,0 tys. zł w roku 2018). Osiągnięty zysk brutto wynika w głównej mierze z opisanego powyżej zysku ze sprzedaży w wysokości 1.051,4 tys. zł, jak i z wyceny wykazywanych w bilansie inwestycji długoterminowych do wartości godziwej, co zostało odniesione na przychody finansowe w wysokości 2.660,2 tys. zł (z czego 1.546,4 tys. zł dotyczy spółki SONKA S.A., 800 tys. zł dotyczy spółki Noobz from Poland S.A., 442 tys. zł dotyczy spółki Drageus Games S.A., 150 tys. zł dotyczy spółki No Gravity development Sp. z o.o., a -278,2 tys. zł dotyczy wyceny zobowiązań finansowych z tytułu udzielenia opcji na zakup akcji Noobz from Poland S.A.)

Na dzień 31 grudnia 2019 r. suma aktywów wyniosła 13.334,8 tys. zł i wzrosła w porównaniu do 31 grudnia 2018 r. o 6.061 tys. zł. Największy wzrost w aktywach zanotowano w pozycji inwestycje długoterminowe - udziały i akcje (o 3.496,6 tys. zł), należności krótkoterminowe (o 1.924,6 tys. zł) oraz krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe (o 1.016,5 tys. zł).

Na dzień 31 grudnia 2019 r. Spółka posiadała zobowiązania długo- i krótkoterminowe względem swoich akcjonariuszy na kwotę 257,8 tys. zł (350,7 tys. zł. na dzień 31 grudnia 2018 r.).

Dnia 22 maja 2019 r. Spółka podpisała umowę o kredyt na działalność gospodarczą z Santander Bank Polska S.A. na łączną kwotę 470,0 tys. zł. Okres umowy kredytowej wynosi 5 lat. Na dzień 31 grudnia 2019 r. saldo kredytu wynosiło 415,2 tys. zł. Środki pozyskane w ramach powyższego kredytu Spółka przeznaczyła na kolejne inwestycje w spółki z branży gier wideo, w tym w spółkę SQRT3 S.A., jak opisano w części drugiej sprawozdania.

Dodatkowo, dnia 29 października 2019 r. Spółka podpisała umowę o kredyt w rachunku bieżącym z Santander Bank Polska S.A., z limitem wykorzystania 500,0 tys. zł. Na dzień 31 grudnia 2019 r. saldo wykorzystanego kredytu wynosiło 315,9 tys. zł. Natomiast na dzień sporządzenia sprawozdania, Spółka nie korzystała już z kredytu w rachunku bieżącym.

Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2019 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

Przewidywana sytuacja finansowa w głównej mierze zależy od sprzedaży gier przez Spółkę, zarówno gier własnej produkcji, jak i gier wydawanych przez Spółkę na licencji firm trzecich. Szczegółowe uzasadnienie przyczyn pozwalających na optymistyczną ocenę potencjału sprzedażowego Spółki zostało przedstawione w drugiej i trzeciej części sprawozdania.

6. Nabycie udziałów własnych

Nie dotyczy.

7. Posiadane przez jednostkę oddziały

Spółka nie posiada oddziałów.

8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

❖ Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka współpracuje łącznie z około 21 osobami (głównie na podstawie umów cywilno-prawnych), zatrudnia 3 pracowników na podstawie umowy o pracę oraz kadre zarządzającą.

Odejście poszczególnych członków zespołu może skutkować opóźnieniem portowania projektów lub opóźnieniem w ich wprowadzeniu na rynek. Należy jednak zaznaczyć, że odejście pojedynczych osób z zespołu nie powinno mieć dużego ani trwałego wpływu na funkcjonowanie Spółki.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób oraz poprzez system wiedzy rozproszonej – w każdej istotnej dziedzinie przynajmniej dwie osoby posiadają wiedzę i kompetencje do wykonywania określonych działań.

❖ Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji i portowaniu gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

Trzeba zaznaczyć, że w większości przypadków ryzyko to jest mniejsze poprzez fakt, że Spółka otrzymuje gotową grę, już wcześniej wydaną i jej zadaniem jest przeportowanie jej na nową platformę (w chwili obecnej najczęściej konsolę Nintendo Switch). W związku z tym, iż portowanie gier wymaga znacznie mniejszych zasobów i jest realizowane w mniejszych zespołach niż w przypadku tworzenia gier, ryzyko związane z niedoszacowaniem skali / opóźnieniem projektu jest znacznie mniejsze.

❖ Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Jak wspomniano wyżej, produkcja gier komputerowych, jak i ich portowanie, jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień w poszczególnych jego fazach. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

❖ Ryzyko związane z opóźnieniem dostarczenia lub niedostarczeniem projektu do wydania przez developera gry

Działając jako wydawca Spółka narażona jest na ryzyko opóźnienia w projekcie lub niedostarczenia projektu przez developera gry w przypadku, gdy to developer odpowiada za stworzenie finalnej wersji do wydania. Spółka coraz mocniej angażuje się, także finansowo, w procesy tworzenia gier przez developerów także na etapie ich produkcji. W przypadku niedostarczenia gry lub jej dostarczenia w jakości uniemożliwiającej jej wydanie Spółka narażona jest na stratę związaną z zaangażowaniem finansowym i osobowym w produkcję gry, a w przypadku opóźnień koniecznością zwiększenia budżetu gry.

W przypadku większego zaangażowania Spółka zabezpiecza się poprzez wypłatę środków na tworzenie/portowanie gier w transzach wraz z postępowaniem prac nad projektem, monitorowaniem i ewaluacją projektu na poszczególnych etapach oraz odpowiednimi zapisami w umowach.

❖ Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji na rynku międzynarodowym około 20 gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki. Ryzyko jest to minimalizowane poprzez wydawanie dużej ilości dość różnorodnych gier w różnych kategoriach cenowych.

❖ Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Spółka prowadzi sprzedaż gier na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Ewentualna rezygnacja któregoś z kluczowych dystrybutorów z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Nintendo eShop, prowadzona przez Nintendo Co, Ltd..

❖ Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

❖ Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka wydaje gry na podstawie licencji uzyskanych od poszczególnych developerów gier, lub w przypadku własnych produkcji nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Spółka stara się minimalizować ryzyko poprzez sprawdzanie kluczowych projektów wydawniczych wraz z developerem danej gry, w szczególności ankiet związanych z pochodzeniem poszczególnych elementów gry. Jednakże, istnieje ryzyko wprowadzenia w błąd lub niedostatecznej wiedzy developera oraz ze względu na skomplikowaną naturę praw autorskich nieświadomego naruszenia tychże praw przez developera gry. Ewentualne roszczenia prawne związane z naruszeniem praw przez developera gry w przypadku wydania gry

przez Spółkę, mogą być skierowane także do Spółki i może wiązać się z koniecznością wstrzymania dystrybucji danej gry oraz ewentualnym procesem o naruszenie praw autorskich.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje także ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

❖ **Ryzyko podlegania umów prawu obcemu**

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką a jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawarła także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

❖ **Ryzyko związane z utratą płynności finansowej**

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Spółka w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

❖ **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, pandemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umów.

❖ **Ryzyko czynnika ludzkiego**

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki. Spółka

będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

❖ **Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka**

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

❖ **Ryzyko konkurencji**

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

❖ **Ryzyko wynikające z posiadania instrumentów finansowych**

Działalność Spółki narażona jest na następujące rodzaje ryzyka wynikające z posiadania instrumentów finansowych:

- ryzyko kredytowe,
- ryzyko płynności,
- ryzyko rynkowe.

Zarząd ponosi odpowiedzialność za ustanowienie i nadzór nad zarządzaniem ryzykiem przez Spółkę, w tym identyfikację i analizę ryzyk, na które Spółka jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Spółki.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w nocie 34 sprawozdania finansowego Spółki.

9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2019 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 20 marca 2020 roku



.....
Prezes Zarządu

Jakub Pieczykolan