



QUBIC
GAMES

**Sprawozdanie Zarządu
z Działalności
QubicGames S.A.
za rok obrotowy kończący się
31 grudnia 2020 r.**

Siedlce, 22 marca 2021 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. 8
4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	s. 11
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	s. 11
6. Udziały własne	s. 12
7. Posiadane przez jednostkę oddziały	s. 12
8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	s. 13
9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	s. 17

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 Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI 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

Andrzej Przewoźnik - 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 2020 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	3 172 500	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

Rok 2020 był czwartym rokiem z rzędu, w którym Spółka zwiększyła przychody ze sprzedaży za sprawą sprzedaży gier na konsolę Nintendo Switch. Jednocześnie jest to też czwarty rok najnowszej konsoli Nintendo na rynku, co stanowi około połowę czasu do wejścia nowej generacji konsol Nintendo.

W okresie od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r. Spółka wydała 23 gry oraz płatne dodatki do gier (DLC) na konsoli Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii, w szczególności: Pocket Mini Golf, serię 6 gier BIT.TRIP, DEX, Door Kickers, Dungeon Top, Gravity Rider Zero, Eyes: the Horror Game, Hyperparasite, Mana Spark: The Forgotten Crypts oraz Tharsis. Spółka wydała również 15 gier na konsoli Nintendo Switch na rynku japońskim (w szczególności: Pocket Mini Golf, Blazing Beaks, serię 6 gier BIT.TRIP, DEX oraz NOT-NOT: A brain buster) oraz 5 gier na konsoli Sony PS4. Zdecydowana większość to gry niezależnych developerów dostosowane do powyższych konsol, a następnie wydane przez Spółkę.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka wprowadziła do sprzedaży 3 kolejne tytuły oraz płatne dodatki do gier na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii: Timothy and the Mysterious Forest, REKT! The Forge oraz Pocket Mini Golf Fairway, jak również 2 gry w wersji na konsoli Nintendo Switch na rynku japońskim - Akane oraz Jumping Joe & Friends.

W 2020 roku Spółka rozpoczęła również współpracę ze spółką Red Art Games, która została wydawcą wersji pudełkowej gry DEX. Obecnie podpisane są dwie kolejne umowy pomiędzy Spółką, a Red Art Games na wydanie limitowanych fizycznych wydań gier Warlock:s 2 God Slayers oraz Blazing Beaks.

W 2020 roku oraz na początku 2021 roku Spółka podpisała szereg istotnych umów wydawniczych na konsole Nintendo Switch, zarówno na już wydane gry, jak i gry planowane do wydania w roku 2021, m.in. BIT.TRIP Presents... Runner2., Splatter - Zombocalypse Now, Badland Game of the Year Edition, Momolu and Friends, Om Nom Run, Pudding Monsters, Om Nom Merge, Tiny Lands.

W listopadzie 2020 roku Spółka zawarła ze spółką ALL IN! Games S.A. umowę współpracy wydawniczej, w ramach której udzieliła wsparcia ALL IN! Games S.A. w ramach dystrybucji i promocji gier Tools Up!, Metamorphosis, Little Racer oraz Red Wings: Aces of the Sky na konsoli Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Japonii w okresie od 1 listopada 2020 roku do 31 stycznia 2021 roku. Po zakończeniu okresu obowiązywania umowy spółki podpisały kolejną umowę współpracy wydawniczej, tym razem obowiązującą w okresie od 1 lutego 2021 roku do 31 grudnia 2022 roku.

W 2020 roku przychody uzyskane ze sprzedaży gier wzrosły, jak opisano poniżej. Obecnie w sprzedaży Spółka posiada ponad 60 gier i płatnych dodatków do gier na konsolę Nintendo Switch oraz po kilka gier na konsolę PS4, PS Vita oraz starsze konsole Nintendo. Jednocześnie w 2020 roku Spółka zdywersyfikowała źródła

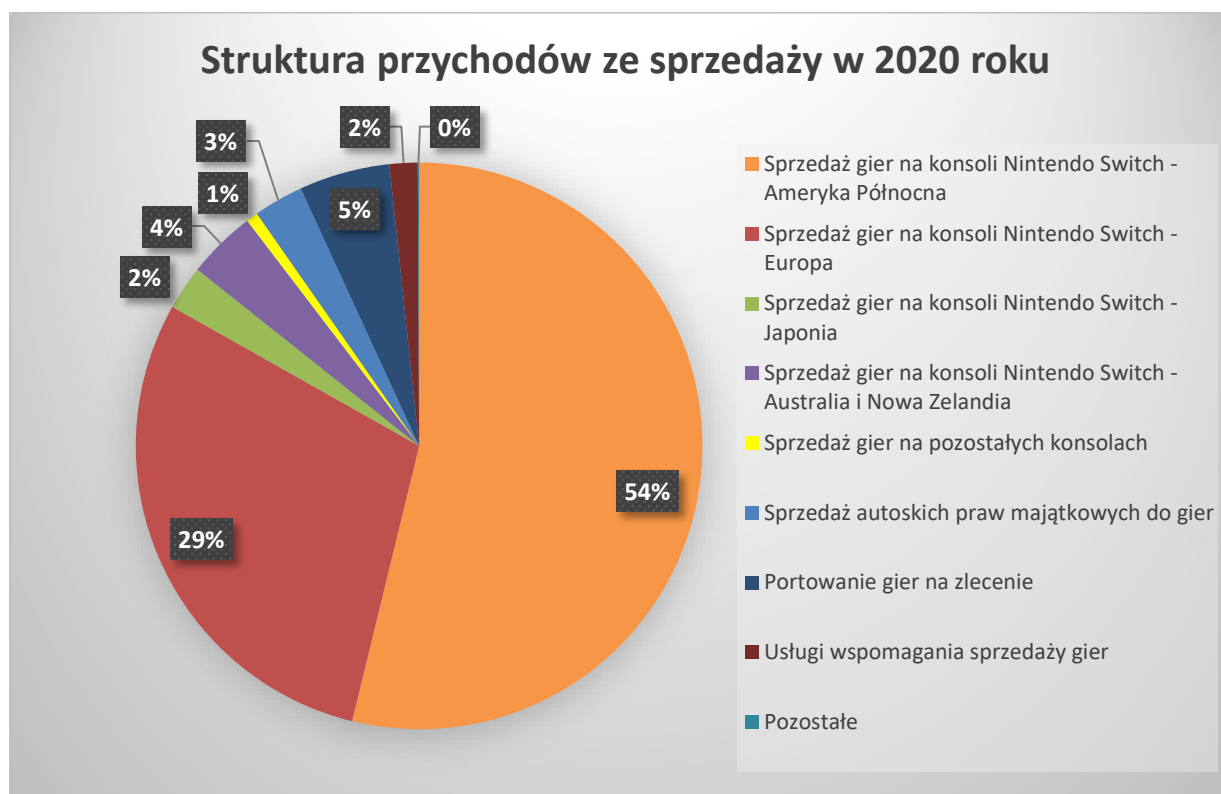
przychodów poprzez zwiększenie ilości wydawanych gier na rynkach azjatyckich, w szczególności w Japonii oraz realizację projektów portowania gier na konsole na zlecenie (tzw. work for hire).

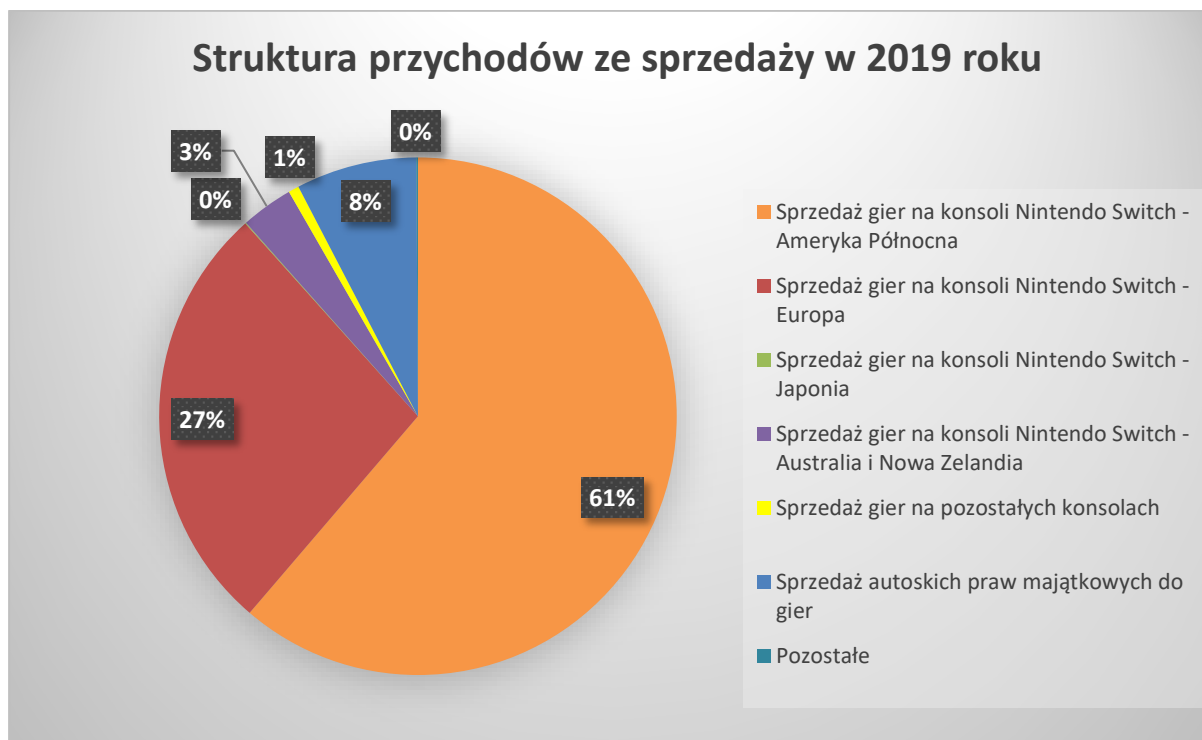
W 2020 roku ilość sprzedanych gier na konsoli Nintendo Switch nie zmieniła się znacząco w stosunku do roku 2019 (1.502.865 sprzedane sztuki w roku 2020 w porównaniu do 1.537.150 sztuk w roku 2019). Jednakże średnia jednostkowa cena sprzedaży gry w 2020 roku wyniosła 6,48 zł, co stanowi wzrost aż o 20% w stosunku do roku ubiegłego. Łącznie przelożyło się to na wzrost przychodów ze sprzedaży gier na konsoli Nintendo Switch o 17% w stosunku do roku 2019.

Celem Spółki jest stopniowe zwiększanie średniej jednostkowej ceny sprzedaży gier w kolejnych kwartałach, przy jednoczesnym wzroście wolumenu sprzedaży.

W 2020 roku Spółka osiągnęła również przychody z tytułu portowania gier, co wynikało z umowy na portowanie gry MMO (Massively Multiplayer Online), do której prawa autorskie posiada jedna ze spółek Grupy Gamigo.

Struktura przychodów ze sprzedaży w roku 2020 w porównaniu do roku 2019 przedstawia się następująco:





Niezależnie od działalności wydawniczej Spółka w roku 2020 prowadziła również działalność związaną z tworzeniem i rozwojem własnych IP. W chwili obecnej najważniejsze IP to Pocket Mini Golf (odkupiony od Vivid Games S.A., obecnie trwają prace nad Pocket Mini Golf 2), Coloring Book, Puzzle Book i Geo Quiz (nazwa robocza). W roku 2020 nastąpiło bardzo mocne spowolnienie produkcji gry Myths and Dungeons, do której Spółka planuje powrócić w drugiej połowie 2021 roku. Skala i budżet finalnego projektu zostaną ustalone po otwarciu karty Steam, feedbacku od community i dodatkowej analizie potencjału projektu m.in. na podstawie wielkości i szybkości budowy community wokół IP Myths and Dungeons.

W roku 2020 Spółka rozpoczęła tworzenie grupy kapitałowej, w której skład mają wchodzić trzy główne filary – QubicGames (spółka dominująca), Untold Tales S.A. (wydawca gier Indie Premium na komputery PC i konsole) i spółka działająca w obszarze gier Family Entertainment o nazwie roboczej Forest Spirits (developer i wydawca gier rodzinnych na konsole, komputery PC i urządzenia mobilne, Emitent planuje powołać spółkę na przełomie drugiego i trzeciego kwartału 2021 roku).

W 2020 roku oraz na początku 2021 roku miały ponadto miejsce następujące istotne zdarzenia:

❖ **Zawiązanie spółki Untold Tales S.A.**

Dnia 30 lipca 2020 r. Spółka zawiązała nową spółkę tj. Untold Tales S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy Untold Tales wynosi 1.000.000,00 zł i dzieli się na 10.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Spółka objęła 100% akcji w kapitale zakładowym Untold Tales.

Spółka Untold Tales S.A. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 21 września 2020 r. Akcje zostały opłacone przed zarejestrowaniem Spółki wkładem pieniężnym w wysokości 250.000,00 zł. Pełne pokrycie akcji wkładem pieniężnym nastąpiło do dnia 31 grudnia 2020 roku.

Spółka Untold Tales S.A. prowadzi działalność wydawniczą w zakresie gier wideo na komputery PC/Mac oraz konsole, w tym konsole nowych generacji. Pierwszymi projektami wydawniczym Untold Tales są gry The Hong Kong Massacre oraz Beautiful Desolation, z których pierwsza miała swoją premierę na konsolę Nintendo Switch w grudniu 2020 roku, a druga zostanie wydana na konsole Nintendo Switch i Sony PS4 w drugim kwartale 2021 roku. Do dnia sporządzenia niniejszego raportu spółka Untold Tales podpisała 4 kolejne umowy wydawnicze zapewniając sobie portfolio wydawnicze na cały 2021 rok i pierwszy kwartał 2022 roku.

Spółka planuje wydanie od 4 do 6 tytułów każdego roku, a skupiać się będzie na tytułach o silnej narracji z obszaru Premium Indie.

W lutym 2021 roku Untold Tales S.A. przeprowadziła emisję akcji serii B, skierowaną do kluczowych osób dla działalności i rozwoju spółki. Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania emisja ta nie została jeszcze zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym. Obecnie trwa subskrypcja prywatna akcji serii C, skierowana do inwestorów.

❖ **Zakup autorskich praw majątkowych do całości marki Pocket Mini Golf**

Dnia 29 września 2020 roku Spółka zawarła ze spółką Vivid Games S.A. umowę, na mocy której Spółka zakupiła od Vivid Games autorskie prawa majątkowe do całości marki Pocket Mini Golf, wraz z grą Pocket Mini Golf na urządzenia iOS/Android. W związku z zawarciem powyższej umowy Spółka zdecydowała o rozszerzeniu podstawowej wersji Gry na konsoli Nintendo Switch o dodatkowy content, jak również o stworzeniu DLC do obecnej wersji gry.

Dodatkowo Spółka w czwartym kwartale 2020 roku rozpoczęła prace nad kolejną wersją gry oraz prace koncepcyjne nową grą opartą na mechanice i marce Pocket Mini Golf, zatytułowaną Pocket Bowling.

❖ **Zakończenie inwestycji w spółkę Drageus Games S.A.**

W 2020 roku Spółka dokonała sprzedaży 150.000 akcji Drageus Games S.A. za łączną cenę w wysokości 1.269,9 tys. zł na rynku NewConnect. W wyniku transakcji sprzedaży Spółka wygenerowała 443,1 tysiąca złotych zysku ze sprzedaży w 2020 roku, w stosunku do wyceny akcji na dzień 31 grudnia 2019 roku.

Wziąwszy pod uwagę, iż Spółka obejmowała akcje Drageus Games S.A. w cenie nominalnej 0,10 złotego za sztukę, rzeczywisty zysk zrealizowany na opisywanej wyżej transakcji sprzedaży akcji wyniósł 1.250,1 tys. zł, porównując do pierwotnej ceny nabycia z 2017 roku.

❖ **Zakończenie inwestycji w spółkę Noobz from Poland S.A.**

W trakcie 2020 roku Spółka dokonała również sprzedaży wszystkich posiadanych akcji spółki Noobz from Poland S.A. za łączną cenę w wysokości 2.096,4 tys. zł. W wyniku transakcji sprzedaży Spółka wygenerowała zrealizowany zysk ze sprzedaży akcji Noobz from Poland S.A. w 2020 roku w wysokości 674,0 tys. zł, w stosunku do wyceny akcji na dzień 31 grudnia 2019 roku.

Wziąwszy pod uwagę, iż Spółka zakupiła akcje Noobz from Poland S.A. w cenie 0,01 złotego za sztukę, rzeczywisty zysk, który zostanie zrealizowany na opisywanych wyżej transakcjach sprzedaży akcji wyniósł 2.095,3 tys. zł, porównując do pierwotnej ceny nabycia z 2017 roku.

❖ **Sprzedaż 66,73% udziałów spółki Nakana Sp. z o.o.**

W dniu 19 czerwca 2020 roku Spółka zawarła umowę sprzedaży 66,73% udziałów w kapitale zakładowym spółki Nakana Sp. z o.o. za łączną cenę w wysokości 36.700 zł Prezesowi Zarządu Nakana Sp. z o.o., Panu Mikaelowi Bourget. Zgodnie z postanowieniami powyższej umowy, udziały w Nakana Sp. z o.o. zostały przeniesione na Pana Mikaela Bourget z chwilą zapłaty przez niego ceny sprzedaży wynikającej z umowy, tj. w dniu 3 lipca 2020 roku. W związku z powyższym od dnia 3 lipca 2020 roku Nakana Sp. z o.o. nie jest już jednostką zależną od Spółki, lecz jednostką stowarzyszoną.

❖ **Wsparcie walki z pandemią COVID-19**

W marcu 2020 roku Zarząd Spółki, kierując się zasadą społecznej odpowiedzialności biznesu (CSR), podjął decyzję o wsparciu walki z pandemią COVID-19 poprzez przekazanie części przychodów ze sprzedaży gier, które Spółka osiągnie w drugim kwartale 2020 roku na rzecz szpitali w Polsce oraz międzynarodowych organizacji prowadzących walkę z pandemią COVID-19.

W wyniku istotnego zapotrzebowania szpitali w Polsce, Spółka zdecydowała się przekazać 100% kwoty przeznaczonej na rzecz walki z COVID-19 na pomoc rzeczową szpitalom w Polsce. Dlatego też, w kwietniu 2020 roku Spółka przekazała 22.500 certyfikowanych, profesjonalnych maseczek na łączną kwotę 318,3 tys. zł brutto do 11 szpitali na terenie całej Polski. Koszt powyższej darowizny w wysokości 258,8 tys. zł został zaprezentowany w pozostałych kosztach operacyjnych.

3. Przewidywany rozwój Spółki

W roku 2021 w dalszym ciągu najważniejszą działalnością Spółki będzie sprzedaż gier na konsoli Nintendo Switch. Nintendo utrzymuje cały czas bardzo dobrą sprzedaż konsol, zarówno wersji podstawowej, jak i wprowadzonej w 2019 roku wersji Nintendo Switch Lite. Sprzedaż przez pierwsze 4 lata osiągnęła 80 milionów konsol i w chwili obecnej jest to najlepiej sprzedająca się konsola, której bieżąca cotygodniowa sprzedaż osiąga zsumowany poziom sprzedaży konsol Sony i Microsoft nowej i poprzedniej generacji (dane wg. vgchartz.com).

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 130-150 milionów urządzeń w perspektywie 4 najbliższych lat. Daje to doskonale perspektyw dla producentów i wydawców gier na platformie Nintendo Switch przynajmniej do roku 2024.

Obecnie Spółka pracuje nad portowaniem i wydaniem szeregu istotnych projektów, w większości na konsolę Nintendo Switch, które będą stopniowo wydawane w tym roku. Najważniejsze tytuły planowane do wydania w 2021 roku są następujące:

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>	<i>Planowana Cena Gry</i>
Good Night, Knight	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	04.2021	11.99 USD/EUR
Epistory	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q2 2021	TBA
Tiny Lands	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	Pelna gra	Q2 2021	TBA
Love Colors	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q2 2021	TBA
Arcane Arts Academy	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q2 2021	TBA
Calm Colors	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q2 2021	TBA
Robonauts	PC (Steam)	Worldwide	Pelna gra	Q2 2021	3.99 USD/EUR
Real Boxing 2	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	Pelna gra	Q2/Q3 2021	TBA
Geo Quiz	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q2/Q3 2021	TBA
Badland Game of the Year Edition	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	Pelna gra	Q2/Q3 2021	TBA
Splatter – Zombicalypse Now	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q2/Q3 2021	TBA
Pocket Mini Golf 2	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	Pelna gra	Q3 2021	TBA
Om Nom Run	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	Pelna gra	Q3 2021	TBA
Momolu and Friends	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q3 2021	TBA
THE BIT.TRIP the complete original series	Nintendo Switch Xbox One	US, EUR	Pelna gra	Q3 2021	9.99 USD/EUR 1000 JPY

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>	<i>Planowana Cena Gry</i>
BIT.TRIP presents... Runner	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra	Q3/Q4 2021	9.99 USD/EUR
2: Future Legend of Rhythm Alien	Xbox One				1000 JPY
THE BIT.TRIP the complete original series + BIT.TRIP presents... Runner 2	wersja pudełkowa Nintendo Switch				TBA
Mayhem Combat	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra	Q3/Q4 2021	TBA
Pudding Monsters	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	Pełna gra	Q3/Q4 2021	TBA
Pocket Bowling	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	Pełna gra	Q4 2021	TBA

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>	<i>Wydawca Gry</i>
Akuto Showdown	Nintendo Switch	Japonia	Pełna gra	Q2 2021	TBA
Puzzle Book	Nintendo Switch	Japonia	Pełna gra	Q2 2021	TBA
Cultist Simulator	Nintendo Switch	Japonia	Pełna gra	Q2 2021	TBA
Koloro	Nintendo Switch	Japonia	Pełna gra	Q2 /Q3 2021	TBA
Eyes: The Horror Game	Nintendo Switch	Japonia	Pełna gra	Q3 2021	TBA
Stencil Art	Nintendo Switch	Japonia	Pełna gra	Q3 2021	TBA
REKT!	Nintendo Switch	Japonia	Pełna gra	Q3/Q4 2021	TBA

Powyższe daty premier są datami orientacyjnymi, które mogą zmienić się z powodu czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w szczególności związanych z procesem portowania i certyfikacji poszczególnych projektów.

Rozwój działalności, jak i samej wartości QubicGames, będzie następował poprzez budowę grupy kapitałowej oraz poprzez kolejne inwestycje w spółki z sektora gamedev. Jeszcze w roku 2020 Emitent zawiązał Untold Tales S.A., spółkę zależną, zajmującą się wydawaniem gier Indie Premium na komputery PC i konsole, w tym konsole nowych generacji. Gry wydawane przez Untold Tales będą zasadniczo tytułami większymi niż obecnie wydawane przez QubicGames, wydawanymi jednocześnie na wiele platform, w cenie detalicznej pomiędzy 14.99 a 29.99 USD. W ramach tworzenia spółki Untold Tales zbudowany został bardzo doświadczony zespół, mający doskonale kompetencje do wydawania gier na komputery PC i konsole.

Obecnie Spółka przygotowuje się do powołania spółki zależnej zajmującej się wydawaniem i tworzeniem gier i aplikacji typu Family Entertainment. Spółka zostanie powołana na przełomie drugiego i trzeciego kwartału 2021 roku. Umożliwi to znacznie szybszy rozwój tego rodzaju gier w ramach grupy kapitałowej QubicGames. Obecnie Emitent posiada kilka udanych tytułów z tego gatunku, w szczególności własne produkcje Coloring Book i Puzzle Book, a także przygotowuje kolejne projekty jak Geo Quiz oraz Momolu and Friends.

Po utworzeniu spółek zależnych QubicGames skoncentruje się na dalszym wydawaniu gier na konsole Nintendo Switch, tworzeniu własnych IP oraz kupowaniu IP od innych developerów, a w perspektywie kilku lat mocnym wejściu na rynek mobile jako wydawca i developer gier na urządzenia mobilne. W strategii QubicGames bardzo istotna będzie współpraca z innymi wydawcami mobile, także w przenoszeniu znanych IP na konsole Nintendo.

4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2020 r. przychody ze sprzedaży wyniosły 10.895,4 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2019 o 19%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2020 roku wyniosły 90% przychodów ze sprzedaży (92% w roku 2019). Do dnia 31 grudnia 2020 r. Spółka sprzedała sumarycznie ponad 3,5 mln sztuk gier na platformę Nintendo Switch.

W roku 2020 Spółka zanotowała stratę ze sprzedaży w wysokości 106,9 tys. zł w porównaniu do 1.051,4 tys. zł zysku w roku 2019. Na zwiększenie kosztów w roku 2020, a tym samym pogorszenie wyniku operacyjnego wpływ miały koszty związane z rozwojem działalności w zakresie wejścia na rynek japoński, koszty związane z powołaniem i rozpoczęciem działalności spółki Untold Tales oraz jednorazowe premie wypłacone pracownikom i współpracownikom Spółki. Dodatkowo, należy zauważyć, iż w 2019 roku Spółka osiągnęła znaczny zysk ze sprzedaży autorskich praw majątkowych do gry Astro Bears Party i marki Astro Bears spółce SONKA S.A. w wysokości 490 tys. zł, który to nie powtórzył się w roku bieżącym.

Jak opisano, w punkcie 2 niniejszego sprawozdania, w 2020 roku Spółka w ramach walki z COVID-19 przekazała 22.500 certyfikowanych, profesjonalnych maseczek do 11 szpitali jednoimiennych. Koszt powyższej darowizny w wysokości 258,8 tys. zł został zaprezentowany w pozostałych kosztach operacyjnych.

W roku 2020 Spółka wypracowała zysk brutto w wysokości 3.121,0 tys. zł (3.379,3 tys. zł w roku 2019). Osiągnięty zysk brutto wynika w głównej mierze ze zrealizowanych i niezrealizowanych zysków z aktywów finansowych. Jak opisano w punkcie 2 Sprawozdania, w 2020 roku Spółka sprzedała wszystkie posiadane przez siebie akcje w spółkach Drageus Games S.A. oraz Noobz from Poland S.A. Łączny zrealizowany zysk ze sprzedaży tych aktywów finansowych w bieżącym roku wyniósł 1.117,1 tys. zł. Dodatkowo Spółka rozpoznała zysk z wyceny wykazywanych w bilansie inwestycji długoterminowych do wartości godziwej w wysokości 2.479,5 tys. zł (z czego 1.899,5 tys. zł dotyczy spółki SONKA S.A., a 580,0 tys. zł dotyczy spółki No Gravity Development Sp. z o.o.).

Na dzień 31 grudnia 2020 r. suma aktywów wyniosła 14.726,7 tys. zł i wzrosła w porównaniu do 31 grudnia 2019 r. o 1.391,9 tys. zł (10%). Największy wzrost w aktywach zanotowano w pozycji inwestycje krótkoterminowe (o 1.595,0 tys. zł), z czego wzrost o 1.160,3 tys. zł dotyczy pozycji środki pieniężne.

Na dzień 31 grudnia 2020 r. Spółka posiadała zobowiązania długo- i krótkoterminowe względem swoich akcjonariuszy na kwotę 285,1 tys. zł (257,8 tys. zł. na dzień 31 grudnia 2019 r.).

Dnia 29 maja 2020 r. Spółka zawarła umowę subwencji finansowej z Polskim Funduszem Rozwoju S.A. w ramach tarczy antykryzysowej 2.0 na łączną kwotę w wysokości 328,5 tys. zł. Spłata subwencji finansowej rozpocznie się w lipcu 2021 roku, a kwota subwencji finansowej będzie spłacana w 24 równych miesięcznych ratach.

Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2020 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. Nabywanie 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 19 osobami (głównie na podstawie umów cywilno-prawnych), zatrudnia 7 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 2020 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 22 marca 2021 roku



.....
Prezes Zarządu

Jakub Pieczykolan