



**QUBIC**  
**GAMES**

**Sprawozdanie Zarządu  
z Działalności  
QubicGames S.A.  
za rok obrotowy kończący się  
31 grudnia 2021 r.**

Siedlce, 21 marca 2022 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. 14
4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	s. 16
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	s. 16
6. Nabycie akcji własnych	s. 20
7. Posiadane przez jednostkę oddziały	s. 20
8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	s. 20
9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	s. 26

## 1. Podstawowe informacje o Spółce

Spółka QubicGames S.A. to wydawca i developer niezależnych gier Premium z 18-letnim doświadczeniem. Spółka specjalizuje się w tworzeniu, portowaniu i wydawaniu gier na platformę Nintendo Switch. Jest skutecznym i globalnym wydawcą, który współpracuje z developerami z ponad 10 krajów. Od września 2016 roku akcje QubicGames są notowane na rynku NewConnect.

### 1.1. Dane Spółki

Firma:	QubicGames S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Siedlce
Adres:	ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce
Telefon:	+ 48 531 242 300
Faks:	+ 48 25 644 36 39
Strona internetowa:	<a href="http://www.qubicgames.com">www.qubicgames.com</a>
Adres poczty elektronicznej:	inwestor@qubicgames.com
NIP:	821-251-56-41
Regon:	141229265
KRS:	0000598476
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin – Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

### 1.2. Organy Spółki

Na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w skład organów spółki QubicGames S.A. wchodziły następujące osoby:

#### Zarząd

Jakub Pieczykolan	- Prezes Zarządu
-------------------	------------------

#### Rada Nadzorcza

Andrzej Przewoźnik	- Przewodniczący Rady Nadzorczej
Grzegorz Siczek	- Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Kamil Skutnik	- Członek Rady Nadzorczej
Magdalena Kramer	- Członek Rady Nadzorczej
Jerzy Tafil	- Członek Rady Nadzorczej

Z dniem 28 czerwca 2021 roku Pan Piotr Rozmus złożył rezygnację z funkcji Członka Rady Nadzorczej QubicGames S.A., a na jego miejsce został powołany Pan Jerzy Tafil.

### 1.3. Akcjonariat

Na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

<i>Lp.</i>	<i>Seria akcji</i>	<i>Liczba akcji (w szt.)</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>	<i>Udział % w głosach</i>
1	A <sup>1</sup>	780.000	7,94%	14,72%
2	B	6.940.000	70,67%	65,47%
3	C	2.100.000	21,39%	19,81%
<b>Razem</b>		<b>9.820.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>100,00%</b>

*(1) Akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą akcję przypadać będą dwa głosy*

Na dzień 31 grudnia 2021 roku oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

<i>Akcjonariusz</i>	<i>Seria</i>	<i>Ilość akcji</i>	<i>Udział % w liczbie głosów</i>	<i>Wartość nominalna akcji</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>
Jakub Pieczykolan	A	780.000	14,72%	78.000	7,94%
	B/C	3.172.500	29,93%	317.250	32,31%
<b>Jakub Pieczykolan - razem</b>		<b>3.952.500</b>	<b>44,65%</b>	<b>392.250</b>	<b>40,25%</b>
Pozostali <5%		5.867.500	55,35%	586.750	59,75%
<b>RAZEM</b>		<b>9.820.000</b>	<b>100,00%</b>	<b>982.000</b>	<b>100,00%</b>

Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

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

Rok 2021 był przede wszystkim rokiem rozwoju Grupy Kapitałowej QubicGames i głębokiej restrukturyzacji samej Spółki. QubicGames powołał dwie nowe jednostki zależne – Another Moon i naptime.games oraz dokonał zmiany modelu działania, poprzez rezygnację z produkcji wewnętrznych i własnego zespołu QA. Pomimo tego, rok ten był kolejnym rokiem umocnienia pozycji Spółki jako wydawcy gier na konsolę Nintendo Switch.

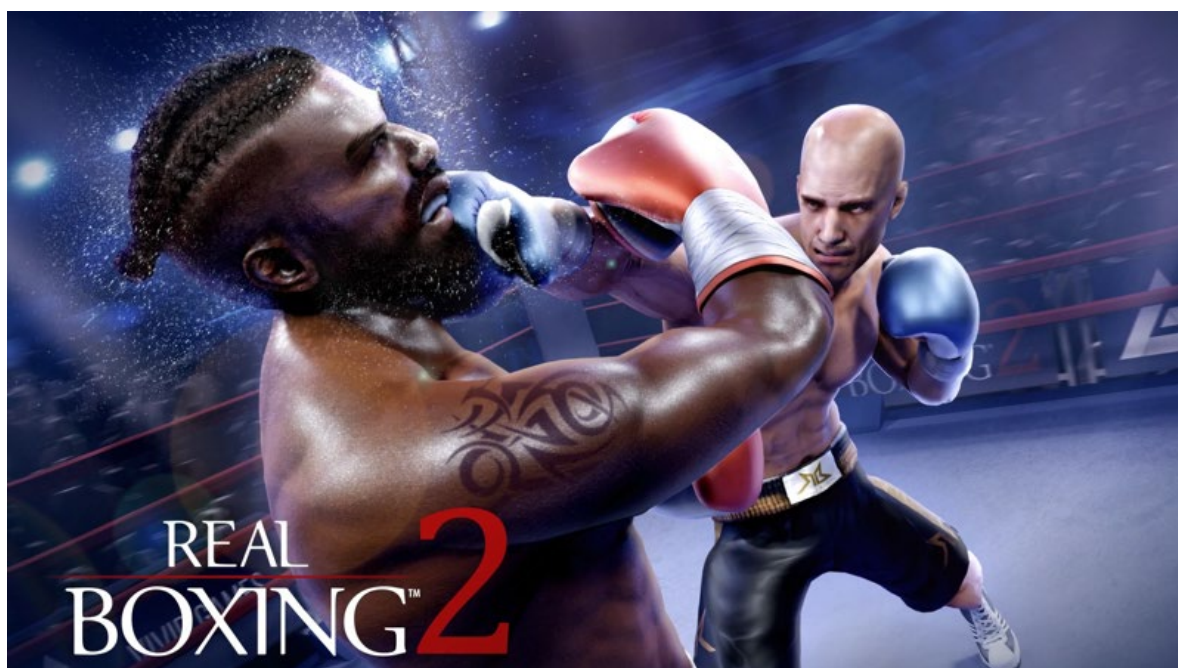
W okresie od 1 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 r. Spółka wydała 16 gier oraz płatnych dodatków do gier (DLC) na konsoli Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii, w szczególności: Pocket Mini Golf: Hole in One, Good Night Knight, Tiny Lands, BADLAND: Game of the Year Edition, Love Colors, Om Nom Run i Real Boxing 2. Spółka wydała również 7 gier na konsoli Nintendo Switch na rynku japońskim. Zdecydowana większość to gry niezależnych developerów dostosowane do powyższych konsoli, a następnie wydane przez Spółkę.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka wprowadziła do sprzedaży 3 kolejne tytuły na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii: Pudding Monsters, Chex Quest oraz Om Nom: Coloring, Toons & Puzzle.

W 2021 roku Spółka podpisała szereg istotnych umów wydawniczych na konsolę Nintendo Switch, zarówno na już wydane gry, jak i gry planowane do wydania w roku 2022, z których najważniejsze były Om Nom Run oraz Everdream Valley. Liczba podpisanych umów wydawniczych w drugiej połowie roku była znacząco niższa, co było świadomą decyzją Zarządu związaną z restrukturyzacją Spółki oraz planowanymi zmianami w priorytetach wydawniczych Spółki na lata 2022-23.

Obecnie w sprzedaży Spółka posiada ponad 70 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 2021 roku Spółka zdywersyfikowała źródła przychodów poprzez zwiększenie ilości wydawanych gier na rynkach azjatyckich, w szczególności w Japonii, realizację projektów portowania gier na konsole na zlecenie (tzw. work for hire) i usługi wsparcia innych wydawców na konsoli Nintendo Switch.

#### Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2021 roku



### Real Boxing 2

Real Boxing 2 na konsolę Nintendo Switch to największa premiera roku 2021. Gra została stworzona na licencji Vivid Games. Premiera gry na platformie Nintendo Switch miała miejsce 26 listopada 2021 r. i została dostosowana do daty największej kampanii QubicGames w roku 2021 – ‘Qubic & Friends Winter Fest’, która z kolei trwała od 26 listopada do 31 grudnia 2021 roku.

Łączna sprzedaż gry Real Boxing 2 od dnia premiery do daty publikacji niniejszego sprawozdania wyniosła ponad 50 tys. sztuk i jest to jednocześnie najlepiej sprzedająca się gra QubicGames w ramach 18-lecia firmy organizowanego w marcu 2022 roku.



### Pocket Mini Golf

Gra Pocket Mini Golf była najlepiej sprzedającym się IP własnym Emitenta w 2021 roku. Wraz z wersją Hole in One do tej pory grę pobrano w ponad 550 tys. egzemplarzy.

Spółka planuje w kolejnych latach rozwijać serię gier ‘Pocket’ zarówno na konsole Nintendo Switch jak i urządzenia mobilne we współpracy z niezależnymi studiami developerskimi oraz spółkami zależnymi naptime.games i Another Moon. Spółka nie planuje posiadać własnego zespołu developerskiego w celu rozwijania gier z serii ‘Pocket’. W roku 2022 planowana jest premiera przynajmniej dwóch nowych tytułów z serii, w tym Pocket Mini Golf 2.



## DEX

Wprawdzie gra Dex premierę swoją miała w roku 2020, to jest to tytuł, który przyniósł Spółce największe przychody ze sprzedaży w 2021 roku (ponad 150 tys. sprzedanych sztuk w roku 2021 osiągając łączne przychody w wysokości ponad 1,2 mln PLN). W szczególności gra sprzedawała się w ponad 75 tysiącach sztuk podczas kampanii związanej z 17- leciem QubicGames, która miała miejsce w marcu 2021 roku. Jest to jednocześnie pierwsza gra QubicGames wydana w fizycznej wersji na konsoli Nintendo Switch.



### Tiny Lands

Tiny Lands to wciągająca gra logiczna polegająca na szukaniu różnic w pięknych środowiskach 3D. Unikalna grafika, relaksująca muzyka i unikalny gameplay powodują, że gra jest idealnym produktem na konsolę Nintendo Switch. Premiera gry miała miejsce 4 czerwca 2021 r., a w grudniu 2021 r. wyszła również wersja gry na rynki azjatyckie. Łączna sprzedaż gry Tiny Lands od dnia premiery do daty publikacji niniejszego sprawozdania wyniosła ponad 33 tys. sztuk.

Gra zostanie przeniesiona z dniem 1 kwietnia 2022 roku na konto naptime.games w ramach optymalizacji wydawniczej Grupy Kapitałowej QubicGames.



### Om Nom: Run

Om Nom: Run to pierwsza z gier wydawanych na licencji ZeptoLab opartej na IP Om Nom, której produkcja i wydanie nastąpiło przy wsparciu spółki zależnej naptime.games. W 2022 roku QubicGames wraz z naptime.games wydały również na konsoli Nintendo Switch dwie kolejne gry na licencji ZeptoLab – Pudding Monsters i Om Nom Toons, Coloring & Puzzle.

Sprzedaż gry Om Nom: Run od dnia premiery do dnia publikacji niniejszego sprawozdania osiągnęła ponad 44 tysiąca sztuk na konsoli Nintendo Switch i obok gry Love Colors, której sprzedaż od premiery osiągnęła ponad 28 tysiąca sztuk, jest to kolejna bardzo udana premiera Spółki robiona we współpracy z naptime.games.

Gra Om Nom: Run jest doskonałym przykładem gry z mobile opartej o znanym IP o bardzo dużym potencjale na konsoli Nintendo Switch. Jest to jeden z typów projektów kluczowych dla QubicGames na najbliższe lata.





### **Trove**

Projekt Trove realizowany był na zlecenie i we współpracy z firmą Gamigo przez około 12 miesięcy. Spółka odpowiadała za port gry MMO Trove na konsolę Nintendo Switch i był to jednocześnie największy projekt realizowany przez Spółkę na tę konsolę. Ga Trove została wydana przez Gamigo dnia 23 czerwca 2021 r.

Po premierze gry Spółka kontynuowała współpracę z Gamigo nad projektem Trove – w ramach umowy QubicGames udostępnił stały support programistyczny i update do gry Trove na konsoli Nintendo Switch.

Doświadczenie zdobyte przy realizacji gry Trove umożliwiło utworzenie jednostki zależnej Another Moon sp. z o.o., której obszarem działalności jest świadczenie usług work-for-hire w obszarach portowania, QA, co-developmentu i developmentu gier.

Jednocześnie, realizacja projektu umożliwiła zebranie Spółce know-how w ramach tworzenia i przygotowywania do certyfikacji, a pośrednio także wydawania, gier Free2Play na konsoli Nintendo Switch.

### **Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2021 roku**

W 2021 roku Spółka kontynuowała rozpoczęty w poprzednim roku proces tworzenia grupy kapitałowej, w której skład wchodzi obecnie cztery spółki – QubicGames (spółka dominująca), Untold Tales S.A. (wydawca gier Indie Premium na komputery PC i konsole), naptime.games sp. z o.o. (spółka działająca w obszarze gier Family Entertainment) oraz Another Moon sp. z o.o. (działalność work for hire w zakresie portowania, QA, co-developmentu oraz pełnego developmentu gier na konsole, komputery PC oraz urządzenia mobilne).

❖ **Untold Tales S.A.**

**Emisja akcji serii B Untold Tales S.A.**

Dnia 26 stycznia 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Untold Tales S.A. („NZW”) podjęło uchwałę nr 1 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii B w trybie subskrypcji prywatnej z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy (art. 431 §2 pkt. 1 k.s.h.) oraz zmiany statutu spółki.

Zgodnie z powyższą uchwałą, NWZ postanowiło podwyższyć kapitał zakładowy spółki Untold Tales S.A. o kwotę 250.000 zł poprzez emisję 2.500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 10 gr każda, po cenie emisyjnej w wysokości 10 gr za jedną akcję serii B.

Akcje serii B zostały objęte w trybie subskrypcji prywatnej, przez osoby kluczowe dla rozwoju spółki Untold Tales, w tym osoby z Zarządu Untold Tales S.A.

Emisja akcji serii B doszła do skutku w dniu 14 lutego 2021 r., w związku z zawarciem umów objęcia wszystkich 2.500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda i wniesieniem w całości wymaganych wkładów pieniężnych na pokrycie ww. akcji serii B (łącznie 250.000 zł).

Podwyższenie kapitału zakładowego oraz zmiany statutu spółki Untold Tales S.A. zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 3 sierpnia 2021 r.

**Emisja akcji serii C Untold Tales S.A.**

Dnia 30 marca 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Untold Tales S.A. („NZW”) podjęło uchwałę nr 7 w sprawie zmiany uchwały nr 2/2021 z dnia 26 stycznia 2021 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki w drodze emisji akcji zwykłych na okaziciela serii C w trybie subskrypcji prywatnej z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy (art. 431 §2 pkt. 1 k.s.h.) oraz zmiany statutu spółki.

Zgodnie z powyższymi uchwałami, NWZ postanowiło podwyższyć kapitał zakładowy spółki Untold Tales S.A. o kwotę 100.000 zł poprzez emisję 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 10 gr każda, po cenie emisyjnej w wysokości 3,5 zł za jedną akcję serii C.

Emisja akcji serii C doszła do skutku w dniu 30 kwietnia 2021 r., w związku z zawarciem umów objęcia łącznie 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda i wniesieniem w całości wymaganych wkładów pieniężnych na pokrycie ww. akcji serii C (łącznie 3.500.000 zł).

Podwyższenie kapitału zakładowego oraz zmiany statutu spółki Untold Tales S.A. zostały zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 3 sierpnia 2021 r.

### **Sprzedaż akcji serii A Untold Tales S.A. przez Emitenta w 2021 roku**

W 2021 roku Spółka podpisała umowy sprzedaży łącznie 912.500 akcji serii A wyemitowanych przez Untold Tales S.A. po cenie 0,50 zł za jedną akcję, czyli za łączną kwotę w wysokości 456.250 zł. Powyższe umowy sprzedaży zostały zawarte z osobami fizycznymi, które brały udział w opisanej powyżej emisji akcji serii C Untold Tales S.A. Z powyższej kwoty, 187.500 akcji serii A zostało formalnie sprzedanych w trzecim kwartale 2021 roku, a 462.500 akcji serii A zostało formalnie sprzedanych w drugim kwartale 2021 roku.

Do dnia 31 grudnia 2021 r. sprzedaż pozostałej części akcji, tj. 262.500 akcji o wartości nominalnej 26.250 zł nie została jeszcze zarejestrowana w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A.

Uwzględniając opisane powyżej podwyższenia kapitału zakładowego Untold Tales S.A. w związku z emisją akcji serii B i C oraz sprzedaż akcji serii A, na dzień 31 grudnia 2021 r. kapitał zakładowy jednostki zależnej wynosił 1.350.000,00 zł, a udział Spółki w kapitale zakładowym wynosił 69,26%.

### **❖ Zawiązanie spółki naptime.games sp. z o.o.**

Dnia 15 czerwca 2021 r. Spółka zawiązała spółkę naptime.games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy naptime.games sp. z o.o. na dzień zawiązania spółki wynosił 50.000 zł i dzielił się na 1.000 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Spółka objęła 100% akcji w kapitale zakładowym naptime.games sp. z o.o.

Spółka naptime.games sp. z o.o. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 16 czerwca 2021 r.

Naptime.games jest developerem i wydawcą gier z segmentu Family Friendly. Działalność Spółki skupia się na tworzeniu własnych produktów na konsole (główną platformą jest Nintendo Switch), komputery PC oraz urządzenia mobilne. Najistotniejsze aspekty projektów to potencjał rozrywkowy dla różnych grup wiekowych, treści odpowiednie dla dzieci, rozgrywka dla jednego lub wielu graczy (kooperacja, rywalizacja) oraz wartość merytoryczna.

### **Podwyższenie kapitału zakładowego w spółce naptime.games sp. z o.o.**

Dnia 3 sierpnia 2021 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki naptime.games sp. z o.o. podjęło uchwałę nr 2 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez utworzenie nowych udziałów, wyłączenia prawa pierwszeństwa oraz w sprawie zmiany Umowy Spółki. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony o kwotę 450.000 zł, tj. z kwoty 50.000 zł do kwoty 500.000 zł, poprzez ustanowienie 9.000 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 złotych każdy.

Nowoutworzone udziały w liczbie 8.500, tj. o łącznej wartości nominalnej 425.000 zł objęła Spółka i pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 425.000 zł. Pozostałe nowoutworzone udziały w liczbie 500 objął Prezes Zarządu naptime.games sp. z o.o. Podwyższenie kapitału zakładowego naptime.games sp. z o.o. zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 20 sierpnia 2021 r.

Po rejestracji w Krajowym Rejestrze Sądowym wyżej opisanego podwyższenia kapitału zakładowego, Spółce przysługuje 9.500 udziałów, stanowiących 95 proc. udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Zgromadzeniu Wspólników naptime.games sp. z o.o.

#### ❖ **Zawiązanie spółki Another Moon sp. z o.o.**

Dnia 15 czerwca 2021 r. Spółka zawiązała Another Moon sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy Another Moon sp. z o.o. na dzień zawiązania spółki wynosił 50.000 zł i dzielił się na 1.000 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Spółka objęła 100% akcji w kapitale zakładowym Another Moon sp. z o.o.

Spółka Another Moon sp. z o.o. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 17 czerwca 2021 r.

Another Moon prowadzi działalność work for hire w zakresie portowania, QA, co-developmentu oraz pełnego developmentu gier na konsole, komputery PC oraz urządzenia mobilne.

Najważniejszym aspektem pracy Spółki jest kompleksowa obsługa developerów w procesie portowania, testów funkcjonalnych i compliance, certyfikacji oraz wsparcie gry po wydaniu. Another Moon sp. z o.o. może pochwalić się doświadczoną kadrą, która pracowała nad portowaniem takich tytułów jak Trove, Door Kickers, DungeonTop, Epistory, The Hong Kong Massacre i wiele innych.

#### **Podwyższenie kapitału zakładowego w spółce Another Moon sp. z o.o.**

W dniu 3 sierpnia 2021 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki Another Moon sp. z o.o. podjęło uchwałę nr 2 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego poprzez utworzenie nowych udziałów, wyłączenia prawa pierwszeństwa oraz w sprawie zmiany Umowy Spółki. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony o kwotę 50.000 zł, tj. z kwoty 50.000 zł do kwoty 100.000,00 zł, poprzez ustanowienie 1.000 nowych udziałów, o wartości nominalnej 50 złotych każdy.

Nowoutworzone udziały w liczbie 600, tj. o łącznej wartości nominalnej 30.000 złotych, objęła Spółka i pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 180.000 zł. Pozostałe nowoutworzone udziały w liczbie 400 objęli Członkowie Zarządu Another Moon sp. z o.o. Podwyższenie kapitału zakładowego Another Moon sp. z o.o. zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego w dniu 3 września 2021 r.

Po rejestracji w Krajowym Rejestrze Sądowym wyżej opisanego podwyższenia kapitału zakładowego, Spółce przysługuje 1.600 udziałów, stanowiących 80 proc. udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Zgromadzeniu Wspólników Another Moon sp. z o.o.

W 2021 roku oraz na początku 2022 roku miały ponadto miejsce następujące istotne zdarzenia:

❖ **Zawarcie umowy współpracy wydawniczej z ALL IN! Games S.A.**

Dnia 23 lutego 2021 roku Spółka zawarła ze spółką ALL IN! Games S.A. umowę współpracy wydawniczej. W ramach powyższej umowy Spółka udzieli wsparcia ALL IN! Games S.A. w ramach dystrybucji i promocji gier w wersji na konsolę Nintendo Switch w okresie od 1 lutego 2021 roku do 31 grudnia 2022 roku.

W zamian za świadczone usługi, Spółka otrzymuje wynagrodzenie w postaci części przychodów netto uzyskanych przez ALL IN! Games S.A. ze sprzedaży gier na konsoli Nintendo Switch w okresie obowiązywania umowy współpracy wydawniczej.

❖ **Zawarcie umowy nabycia akcji spółki Mooneaters S.A. oraz umowy licencyjnej na wydanie gry Everdream Valley**

Dnia 3 grudnia 2021 roku Spółka zawarła umowę nabycia 48.375 akcji spółki Mooneaters S.A. za łączną cenę w wysokości 483.750 złotych. Akcje będące przedmiotem umowy stanowią 4,5% wszystkich akcji Mooneaters S.A. Nabycie akcji nastąpi z chwilą wpisania Spółki do rejestru akcjonariuszy spółki Mooneaters S.A.

Jednocześnie Spółka podpisała ze spółką Mooneaters S.A. umowę wydawniczą na portowanie i wydanie gry „Everdream Valley” na platformę Nintendo Switch oraz list intencyjny, którego celem jest podjęcie negocjacji w sprawie współpracy w zakresie tworzenia kolejnych gier i aplikacji osadzonych w świecie gry „Everdream Valley”.



**❖ Zakończenie inwestycji w spółkę Nakana sp. z o.o.**

Dnia 22 grudnia 2021 roku Spółka zawarła umowy sprzedaży 33,27% udziałów w kapitale zakładowym spółki Nakana Sp. z o.o. za łączną cenę w wysokości 50.000 zł oraz kwotę stanowiącą 5% wartości przychodów Nakana sp. z o. o. zdefiniowanych w Umowie, jakie zostaną osiągnięte przez Nakana sp. z o. o. w latach 2022-2024. Prezesowi Zarządu Nakana Sp. z o.o., Panu Mikaelowi Bourget oraz jego żonie. Zgodnie z postanowieniami powyższej umowy, udziały w Nakana Sp. z o.o. zostały przeniesione na Pana Mikaela Bourget oraz jego żonę z dniem zawarcia umów. W związku z powyższym od dnia 22 grudnia 2021 roku Spółka nie posiada już żadnych udziałów w spółce Nakana Sp. z o.o.

**❖ Podjęcie uchwały Zarządu o rezygnacji z kontynuowania produkcji gry Myths and Dungeons oraz o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość gry**

Dnia 10 marca 2022 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę o rezygnacji z kontynuowania produkcji gry Myths and Dungeons oraz o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość produkcji w toku w wysokości 929.087,62 zł (odpis nakładów poniesionych dotychczas na powyższą grę).

Rezygnacja z kontynuowania produkcji gry jest związana z przeprowadzoną analizą obecnych i planowanych produkcji Spółki w związku z obecną sytuacją geopolityczną, w szczególności wojną w Ukrainie. Z analizy Zarządu wynika, że dla gry Myths and Dungeons rynek rosyjski byłby jednym z kluczowych rynków (jest jednym z 4 największych rynków dla gier strategicznych bazujących na mechanice Heroes of Might & Magic). Jednocześnie projekt byłby możliwy do wydania nie wcześniej niż w drugiej połowie 2023 roku. W związku z powyższym, Zarząd z dniem 10 marca 2022 roku podjął uchwałę o rezygnacji z kontynuowania produkcji gry oraz o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość gry w wysokości 929.087,62 zł, który to zostanie rozpoznany w sprawozdaniu finansowym Spółki w pierwszym kwartale 2022 roku.

Dokonanie w/w odpisu nie ma wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki.

**3. Przewidywany rozwój Spółki**

W latach 2022 – 2023 Spółka planuje koncentrować swoje działania na następujących rodzajach produkcji:

- a) własne IP z potencjałem Nintendo Switch oraz mobile, przede wszystkim gry z serii Pocket, w tym Pocket Mini Golf 2;
- b) portowanie i wydawanie popularnych gier z mobile na Nintendo Switch; w pierwszej kolejności tytuły które osiągnęły ponad 50 milionów ściągnięć oraz gry oparte na znanych seriach, które osiągnęły ponad miliard pobrań na urządzeniach mobile;
- c) tworzenie nowych gier w oparciu o znane IP, w wersji na konsole Nintendo Switch i mobile;
- d) gry typu Sim na konsolę Nintendo Switch będące połączeniem przygody z eksploracją i craftowaniem; przykładem takiej gry jest Everdream Valley tworzona przez studio Mooneaters;
- e) gry w modelu Free2Play i subskrypcji zarówno na Nintendo Switch, jak i mobile;

Dodatkowo w związku z obecną sytuacją geopolityczną, w szczególnością wojną na Ukrainie, Zarząd Spółki zdecydował 10 marca 2022 roku o następujących zasadach doboru projektów w roku 2022:

- realizacji projektów krótkoterminowych z datą wydania w 2022 roku lub maksymalnie 9 miesięcy od podpisania umowy - tymczasowa rezygnacja z projektów długoterminowych;
- realizacji projektów niskobudżetowych (do 100k EUR za grę lub 200k EUR za serię gier) - rezygnacja z projektów wysokobudżetowych w roku 2022;
- rezygnacji z projektów, dla których główną platformą są komputery PC, a istotnymi rynkami są rynek rosyjski i/lub chiński.

W latach 2022 - 2023 najważniejszą przychodowo platformę dla Spółki będzie cały czas konsola Nintendo Switch. Zarząd QubicGames przewiduje, że rynek konsol Nintendo Switch będzie rozwijał się dynamicznie przez kolejne lata i osiągnie 150 milionów urządzeń w perspektywie 4 najbliższych lat. Daje to doskonale perspektyw dla producentów i wydawców gier na platformie Nintendo Switch przynajmniej do końca roku 2025.

Jednocześnie Spółka będzie dalej oferować swoje usługi eksperckie w ramach wsparcia wydawania gier na konsolę Nintendo Switch przez innych wydawców i developerów. Obecnie toczą się rozmowy z kilkoma podmiotami zainteresowanymi taką usługą.

### **Inwestycje**

W latach 2022 - 2023 Spółka planuje dalej aktywnie inwestować w inne podmioty z branży gamedev. W ocenie Zarządu rynek gamedev w Polsce będzie się konsolidować i w związku z obecną sytuacją mogą pojawiać się okazje inwestycyjne. Dlatego też Zarząd nie wyklucza zarówno inwestycji typu SEED, jak i akwizycji w celu wzmocnienia Grupy Kapitałowej za gotówkę i/lub za nowo emitowane akcje Spółki. Między innymi w tym celu na wniosek Zarządu został stworzony w 2021 roku kapitał docelowy w ilości 2.000.000 akcji.

Kluczem do wszelkich inwestycji będzie wzmocnianie Grupy Kapitałowej QubicGames i uzupełnianie jej o brakujące obszary działalności, wiedzę ekspercką oraz pozyskanie nowych IP.

### **Plan wydawniczy**

Spółka obecnie pracuje nad kilkoma istotnymi projektami spełniającymi założenia wydawnicze na najbliższe lata. Spółka prowadzi również intensywne rozmowy w celu pozyskania kolejnych projektów, które będą gotowe do wydania nie dalej niż w 9 miesięcy od podpisania umowy, jednocześnie spełniającymi założenia co do rodzajów projektów planowanych do wydawania w latach 2022 - 2023.

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Emitenta w Ameryce Północnej i Europie w roku 2022 są następujące:

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Budżet tytułu / serii</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Everdream Valley + dwie mniejsze gry oparte na marce Everdream Valley	Nintendo Switch	US, EUR, Japonia	< 200.000 EUR (główny tytuł + dwie mniejsze gry)	2022
Pocket Mini Golf 2 (własne IP)	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	75.000 EUR wraz z DLC i Bundle	2022
Druga gra z serii Pocket (własne IP)	Nintendo Switch	US, EUR Japonia	75.000 EUR wraz z DLC i Bundle	2022

Niezależnie od powyższych kluczowych projektów, Spółka planuje wydanie w 2022 gier: Mayhem Combat, Splatter - Zombicalypse Now, THE BIT.TRIP the complete original series na rynkach Ameryki Północnej, Europy i Australii oraz gier Real Boxing 2, Cultist Simulator i Om Nom: Run na rynku japońskim.

#### 4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

#### 5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2021 roku przychody ze sprzedaży wyniosły 10.666,9 tys. zł i nieznacznie zmalały w porównaniu do roku 2020, kiedy to wyniosły 10.895,4 tys. zł. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2021 roku wyniosły 81,5% przychodów ze sprzedaży (90% w roku 2020). Do dnia 31 grudnia 2021 r. Spółka sprzedała sumarycznie ponad 4,7 mln sztuk gier na platformę Nintendo Switch.

W 2021 roku ilość sprzedanych gier na konsoli Nintendo Switch zmniejszyła się w stosunku do roku 2020 o 20% (1.195.429 sprzedane sztuki w roku 2021 w porównaniu do 1.502.865 sztuk w roku 2020). Jednakże średnia jednostkowa cena sprzedaży gry w 2021 roku wyniosła 7,39 zł, co stanowi wzrost o 14% w stosunku do roku ubiegłego. Łącznie przełożyło się to na spadek przychodów ze sprzedaży gier na konsoli Nintendo Switch o 9% w stosunku do roku 2020.

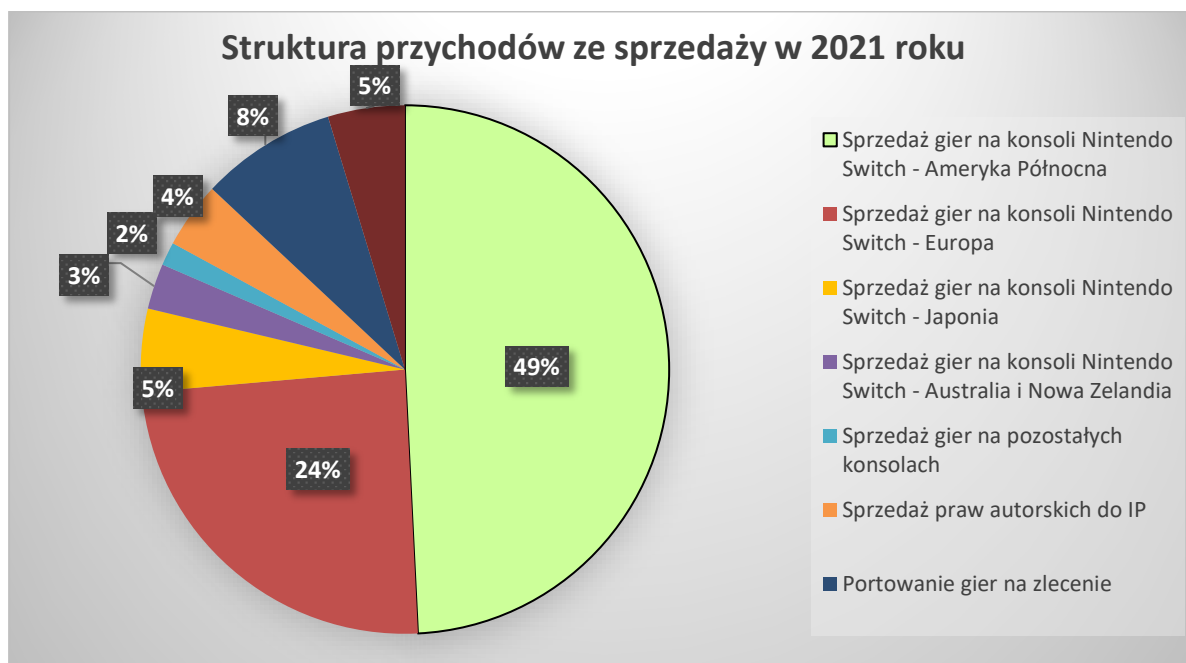
Spadek przychodów z tytułu sprzedaży gier na konsoli Nintendo Switch częściowo spowodowany był wydzieleniem z QubicGames w 2021 roku spółki zależnej, naptime.games sp. z o.o., odpowiedzialnej za developing i wydawanie gier i aplikacji Family Entertainment, co opisano poniżej. W 2021 roku naptime.games

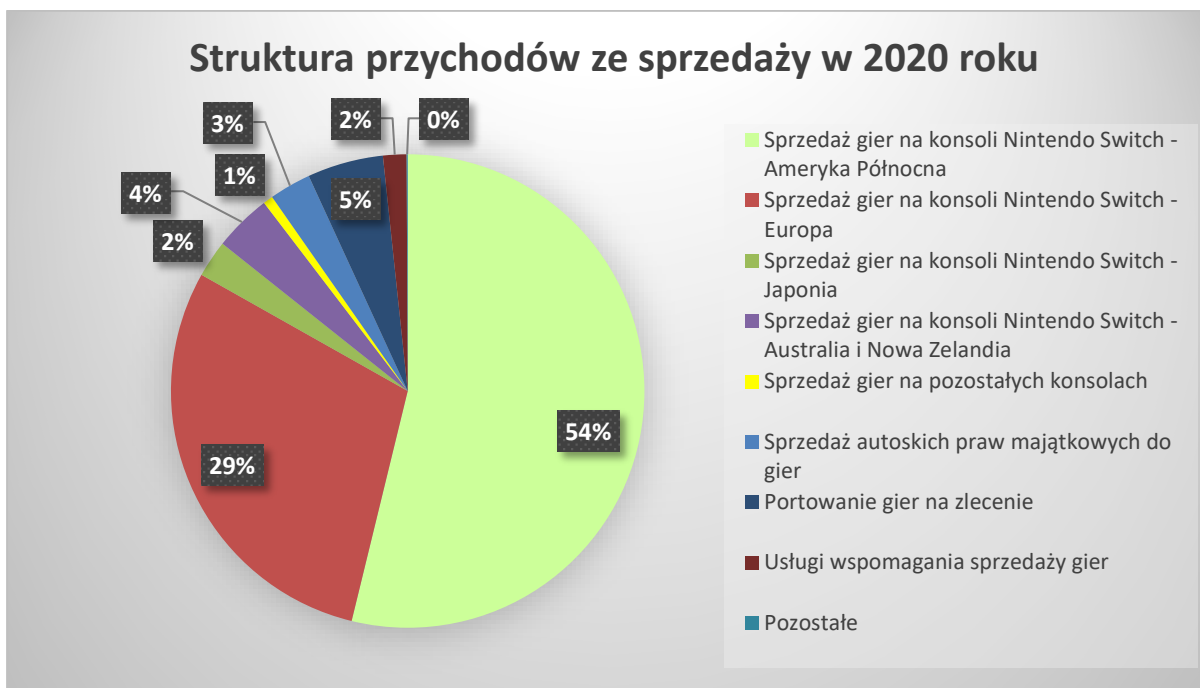


uzyskał status developera i wydawcy Nintendo, Sony i Microsoft i zaczął stopniowo przejmować portfolio family entertainment od QubicGames - od 1 listopada 2021 roku gry Coloring Book, Love Colors, Stencil Art i Jumping Joe & Friends sprzedawane są bezpośrednio przez naptime.games.

Biorąc pod uwagę zmiany w sklepie Nintendo eShop, które zaszły w drugiej połowie 2020 roku i rosnącą konkurencję na rynku Nintendo Switch, w 2021 roku Spółka jeszcze bardziej niż we wcześniejszych latach postawiła na dywersyfikację źródeł przychodów. W 2021 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsoli Nintendo Switch, PS4 i innych konsolach, Spółka osiągnęła również przychody z tytułu portowania gier na zlecenie w wysokości 908,0 tys. zł, przychody z tytułu sprzedaży praw autorskich w wysokości 442,6 tys. zł oraz przychody z tytułu usług wspomaganie sprzedaży gier w wysokości 514,0 tys. zł.

Struktura przychodów ze sprzedaży w roku 2021 w porównaniu do roku 2020 przedstawia się następująco:





W 2021 roku Spółka osiągnęła zysk ze sprzedaży w wysokości 464,7 tys. zł w porównaniu do straty ze sprzedaży w wysokości 106,9 tys. zł w roku 2020. Polepszenie się rentowności sprzedaży w 2021 roku związane było ze stopniowym obniżaniem kosztów stałych działalności Spółki w drugiej połowie roku, po powołaniu nowych spółek naptime.games sp. z o.o. oraz Another Moon Sp. z o.o. w czerwcu 2021 roku, jak również zwiększeniem się udziału w przychodach Spółki przychodów z tytułu portowania gier na zlecenie i usług wspomaganie sprzedaży, które cechują się wyższą rentownością niż sprzedaż gier na konsolach.

W 2021 roku Spółka osiągnęła również zysk z działalności operacyjnej w wysokości 731,5 tys. zł w porównaniu do 505,2 tys. zł straty 2020 roku. Na znaczny wzrost zysku z pozostałej działalności operacyjnej wpływ miały między innymi następujące czynniki:

- na początku lipca 2021 r. Spółka otrzymała decyzję o umorzeniu części subwencji z Polskiego Funduszu Rozwoju S.A. otrzymanej w 2020 roku w ramach tarczy antykryzysowej 2.0 w wysokości 164,3 tys. zł. Umorzona część subwencji została wykazana w pozostałych przychodach operacyjnych w pozycji „inne” w wysokości 164,3 tys. zł.
- w 2020 roku Spółka poniosła jednorazowy koszt darowizny w wysokości 258,8 tys. zł (zaprezentowany w zeszłym roku w pozostałych kosztach operacyjnych) w związku z przekazaniem 22.500 certyfikowanych, profesjonalnych maseczek do 11 szpitali jednoimiennych w ramach walki z COVID-19; w 2021 roku Spółka nie poniosła analogicznego kosztu.

W roku 2021 Spółka wypracowała zysk brutto w wysokości 242,7 tys. zł (3.121,0 tys. zł w roku 2020). Tak znaczny spadek zysku brutto wynikał w głównej mierze ze spadku przychodów z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych dostępnych do sprzedaży z poziomu 2.479,5 tys. zł w 2020 roku do -574,7 tys. zł w 2021 roku. Spółka wycenia aktywa finansowe dostępne do sprzedaży wg wartości godziwej, zaś skutki przeszacowania

zalicza odpowiednio do przychodów lub kosztów finansowych okresu sprawozdawczego. Wartość godziwa ustalana jest w drodze:

- wyceny instrumentu finansowego po cenie ustalonej w aktywnym obrocie regulowanym, w przypadku gdy dla instrumentu finansowego istnieje aktywny obrót regulowany,
- oszacowania ceny instrumentu finansowego za pomocą metod estymacji powszechnie uznanych za poprawne, w pozostałych przypadkach.

Dodatkowo, w 2020 roku Spółka osiągnęła znaczący zrealizowany zysk ze sprzedaży aktywów finansowych w wysokości 1.117,2 tys. zł w związku ze sprzedażą wszystkich posiadanych przez siebie akcji w spółkach Drageus Games S.A. oraz Noobz from Poland S.A. Zysk ze sprzedaży aktywów finansowych osiągnięty w 2021 roku był znacznie niższy.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. suma aktywów Spółki wyniosła 14.003,4 tys. zł i spadła w porównaniu do 31 grudnia 2020 r. o 723,3 tys. zł (5%).

Tak, jak w poprzednich okresach, istotną pozycją w bilansie Spółki stanowią aktywa finansowe dostępne do sprzedaży, prezentowane częściowo w pozycji „Długoterminowe aktywa finansowe – w pozostałych jednostkach - udziały i akcje” w wysokości 4.406,3 tys. zł, oraz częściowo w pozycji „Krótkoterminowe aktywa finansowe – w pozostałych jednostkach - udziały i akcje” w wysokości 83,3 tys. zł. Pozycje te stanowią akcje w spółkach SONKA S.A., No Gravity Development S.A. oraz SQRT3 S.A. Na dzień 31 grudnia 2021 r. Spółka posiadała:

- 361.292 akcji spółki SONKA S.A. (co stanowi 10,01% wszystkich akcji tej spółki), o łącznej wartości 1.589,7 tys. zł, oraz
- 86.000 akcji spółki No Gravity Development S.A. (co stanowi 7,83% wszystkich akcji tej spółki), o łącznej wartości 740 tys. zł, oraz
- 25.000 akcji spółki SQRT3 S.A. (co stanowi 17,86% wszystkich akcji tej spółki), o łącznej wartości 2.160 tys.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. Spółka posiadała zobowiązania długo- i krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 360,9 tys. zł, z czego:

- 130,0 tys. zł dotyczy subwencji finansowej z Polskiego Funduszu Rozwoju S.A. otrzymanej w 2020 roku w ramach tarczy antykryzysowej 2.0, spłacane zgodnie z harmonogramem spłat;
- 227,2 tys. zł to kredyty zaciągnięte w banku Santander Bank Polska S.A. w latach ubiegłych, spłacane zgodnie z harmonogramem spłat.

Dodatkowo, w lutym 2022 r. Spółka podpisała umowę o kredyt w rachunku bieżącym w banku Santander Bank Polska S.A. z limitem wykorzystania w wysokości 1 mln zł.

Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz w obecnej chwili płynność Spółki nie jest zagrożona.

## 6. Nabywanie akcji własnych

### **Program skupu akcji własnych**

Dnia 28 czerwca 2021 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki oraz utworzenia kapitału rezerwowego w celu nabycia akcji własnych Spółki. Zgodnie z postanowieniami powyższej uchwały Emitent może nabyć akcje własne maksymalnie za kwotę 1.000.000 zł, po cenie za jedną akcję nie niższej niż 2,00 zł i nie wyższej niż 7,50 zł. W tym celu został utworzony kapitał rezerwowo w wysokości 1.000.000 zł.

Zarząd nie zdecydował o uruchomieniu skupu akcji w roku 2021 ze względu na konieczność wzmocnienia kapitałowego spółek zależnych, nowych inwestycji i decyzji o podpisaniu umowy wydawniczej na Everdream Valley. Zarząd planuje uruchomić skup, w momencie gdy Spółka będzie posiadać przynajmniej milion wolnych środków pieniężnych, a w przypadku gdy nie będzie to możliwe do końca czerwca 2022 roku, Zarząd będzie rekomendował przedłużenie skupu akcji.

## 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 7 osobami (głównie na podstawie umów cywilnoprawnych), zatrudnia 2 pracowników na podstawie umowy o pracę oraz kadre zarządzającą.

Odejście poszczególnych członków zespołu może skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych 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, a duża część obecnej działalności operacyjnej realizowana jest z udziałem podmiotów zewnętrznych i może być łatwo delegowana do innych podmiotów.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów placowych, 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) co jest realizowane przez podmioty zewnętrzne. 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.

W roku 2022 zarówno portowanie gier, jak i produkcja nowych gier, w tym własnych IP jest realizowana przez Spółkę przez podmioty zewnętrzne na zasadzie odbiorów kolejnych etapów produkcji zgodnie z określonym terminarzem. Daje to możliwość sprawnego reagowania na ewentualne opóźnienia projektu lub nie dostarczenie kolejnych etapów projektu, do możliwości zmiany firmy realizującej dany projekt.

#### ❖ 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

narazona 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. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne. 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 związane z sytuacją geopolityczną na świecie**

Na skutek toczącej się od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Spółka zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych na giełdach w Polsce i na świecie.



W związku z niepewną sytuacją geopolityczną, na początku marca 2022 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o:

- realizacji projektów krótkoterminowych z datą wydania w 2022 roku, lub maksymalnie 9 miesięcy od podpisania umowy - tymczasowa rezygnacja z projektów długoterminowych;
- realizacji projektów niskobudżetowych (do 100k EUR za grę lub 200k EUR za serię gier) - rezygnacja z projektów wysokobudżetowych w roku 2022;
- w pierwszej kolejności realizacji projektów w zakresie wydawania i tworzenia na zlecenie gier spełniających jedno z wymienionych kryteriów:
  - a) własne IP z potencjałem Nintendo Switch oraz mobile;
  - b) portowanie i wydawanie popularnych gier z mobile na Nintendo Switch;
  - c) tworzenie nowych gier w oparciu o znane IP, w wersji na konsole Nintendo Switch i mobile;
  - d) gry typu Sim będące połączeniem przygody z eksploracją i craftowaniem;
- rezygnacji z projektów, dla których główną platformą są komputery PC, a istotnymi rynkami są rynek rosyjski i/lub chiński.

Niezależnie od powyższego, Spółka i jej pracownicy od pierwszych dni konfliktu w Ukrainie czynnie zaangażowała się w niesienie pomocy uchodźcom z Ukrainy przebywającym na terytorium Polski. W szczególności Spółka zakupiła i przekazała na rzecz uchodźców 50 materacy oraz 750 koców.

Spółka, wraz z naptime.games i spółką We Design, stworzyła także specjalną grę „Beautiful Ukraine” na konsolę Nintendo Switch (obecnie w certyfikacji), z której całość zysków zostanie przeznaczona na pomoc uchodźcom lub przekazana organizacjom charytatywnym działającym w Ukrainie.

#### ❖ 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 notcie 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 2021 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 21 marca 2022 roku



.....  
*Prezes Zarządu*

*Jakub Pieczykolan*