



QUBIC
GAMES

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

Siedlce, 21 marca 2022 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej	s. 3
2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames	s. 4
3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	s. 12
4. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej	s. 27
5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	s. 30
6. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej	s. 31
7. Nabycie udziałów (akcji) własnych	s. 34
8. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład Grupy Kapitałowej oddziały	s. 34
9. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej	s. 34
10. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	s. 40

1. Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej

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:	www.qubicgames.com
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 ¹	780.000	7,94%	14,72%
2	B	6.940.000	70,67%	65,47%
3	C	2.100.000	21,39%	19,81%
Razem		9.820.000	100,00%	100,00%

(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%
Jakub Pieczykolan - razem		3.952.500	44,65%	392.250	40,25%
Pozostali <5%		5.867.500	55,35%	586.750	59,75%
RAZEM		9.820.000	100,00%	982.000	100,00%

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

2. Opis organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w skład Grupy Kapitałowej QubicGames S.A. wchodzi Spółka jako Jednostka Dominująca oraz spółki Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o. oraz Another Moon sp. z o.o., jako Jednostki Zależne. Podstawowe informacje o Jednostkach Zależnych, ich przedmiot działalności oraz udział Spółki w kapitale zakładowym i ogólnej liczbie głosów został opisany w punkcie 2.1 niniejszego sprawozdania.

Wszystkie Jednostki Zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

2.1. Podstawowe informacje o jednostkach zależnych i stowarzyszonych

a) Jednostki zależne

Untold Tales S.A.

Dnia 30 lipca 2020 r. Spółka zawiązała spółkę Untold Tales S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy Untold Tales S.A. na dzień zawiązania spółki wynosił 1.000.000,00 zł i dzielił 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 S.A.

Spółka Untold Tales S.A. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 21 września 2020 r.

Spółka Untold Tales S.A. prowadzi działalność wydawniczą w zakresie gier wideo na komputery PC oraz konsole, w tym konsole nowych generacji.

Podstawowe dane o jednostce zależnej Untold Tales S.A. na dzień 31 grudnia 2021 r.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2021 r. są następujące:

Firma:	Untold Tales S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	www.untoldtales.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@untoldtales.games
NIP:	1182213801
Regon:	387084037
KRS:	0000860756
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym:	69,26%
Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:	69,26%

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 Jednostkę Dominującą 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%.

W 2022 roku, w związku z zarejestrowaniem się sprzedaży 252.500 akcji serii A w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A., udział Spółki w kapitale zakładowym jednostki zależnej zmniejszył się do 67,39% na dzień wydania niniejszego Sprawozdania Zarządu.

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 naptime.games 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.

Podstawowe dane o jednostce zależnej naptime.games sp. z o.o.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

Firma:	naptime.games sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	naptime.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@naptime.games
NIP:	1182225253
Regon:	389226665
KRS:	0000906884
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym:	95,00%
Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:	95,00%

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.

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.

Podstawowe dane o jednostce zależnej Another Moon sp. z o.o.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

Firma:	Another Moon sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	al. Zjednoczenia 36, 01-830 Warszawa
Strona internetowa:	anothermoon.games
Adres poczty elektronicznej:	contact@anothermoon.games
NIP:	1182225299
Regon:	389235598
KRS:	0000906945
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego rejestru Sądowego
Udział Jednostki Dominującej w kapitale zakładowym:	80,00%
Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:	80,00%

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.

2.2. Opis zmian w organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames

Jak opisano powyżej, w czerwcu 2021 roku Jednostka Dominująca powołała dwie nowe jednostki zależne – naptime.games sp. z o.o. oraz Another Moon sp. z o.o., wchodzące od tego momentu w skład Grupy Kapitałowej QubicGames. Dodatkowo, w trakcie 2021 roku miały miejsce zmiany odnośnie jednostek stowarzyszonych, Nakana Sp. z o.o. oraz SQRT3 S.A., które wyceniane były w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym metodą praw własności do dnia ustania wywierania znaczącego wpływu, jak opisano poniżej.

SQRT3 S.A.

Dnia 26 lutego 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki SQRT3 S.A. („NZW”) podjęło uchwałę nr 5 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki w drodze emisji akcji zwykłych imiennych serii C, z jednoczesnym pozbawieniem dotychczasowych akcjonariuszy prawa poboru akcji serii C w całości. Zgodnie z powyższą uchwałą, NZW postanowiło podwyższyć kapitał zakładowy spółki SQRT3 S.A. o kwotę 15.000 zł poprzez emisję 15.000 akcji zwykłych imiennych serii C, o wartości nominalnej 1 zł każda, po cenie emisyjnej w wysokości 1 zł za jedną akcję serii C.

Akcje serii C zostały objęte w trybie subskrypcji prywatnej (art. 431 § 12 pkt 1 KSH), przez osoby kluczowe dla rozwoju spółki SQRT3 S.A., w tym osoby z Zarządu SQRT3 S.A.

Podwyższenie kapitału zakładowego SQRT3 S.A. zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego dnia 12 maja 2021 r. Od tego dnia udział Spółki w kapitale zakładowym oraz ogólnej liczbie głosów SQRT3 S.A. zmniejszył się z 20,00% do 17,86%. Tym samym, od 12 maja 2021 r. spółka SQRT3 S.A. nie jest już dla Spółki jednostką stowarzyszoną, a jednostką pozostałą.

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.

2.3. Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji oraz niepodlegających konsolidacji

Konsolidacji metodą pełną podlegają następujące spółki: QubicGames S.A. (Jednostka Dominująca) oraz jednostki zależne: Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o. i Another Moon sp. z o.o.

Jednostki zależne naptime.games sp. z o.o. oraz Another Moon sp. z o.o. zostały objęte skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym za okres od 15 czerwca 2021 r. do 31 grudnia 2021 r., t.j. od momentu ich zawiązania przez jednostkę dominującą.

Oprócz tego, skonsolidowane sprawozdanie finansowe zawiera również dane jednostek stowarzyszonych Nakana Sp. z o.o. oraz SQRT3 S.A., wycenianych metodą praw własności do dnia ustania wywierania znaczącego wpływu, jak opisano w punkcie 2.2 powyżej.

Jednostka stowarzyszona Nakana sp. z o.o. została objęta skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym za okres od 1 stycznia 2021 r. do 22 grudnia 2021 r., w związku ze sprzedażą udziałów przez jednostkę dominującą, która nastąpiła w dniu 22 grudnia 2021 r.

Jednostka stowarzyszona SQRT3 S.A. została objęta skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym za okres od 1 stycznia 2021 r. do 12 maja 2021 r., w związku z ustaniem wywierania znaczącego wpływu po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego tej jednostki, w którym to nie uczestniczyła jednostka dominująca.

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

3.1 QubicGames S.A.

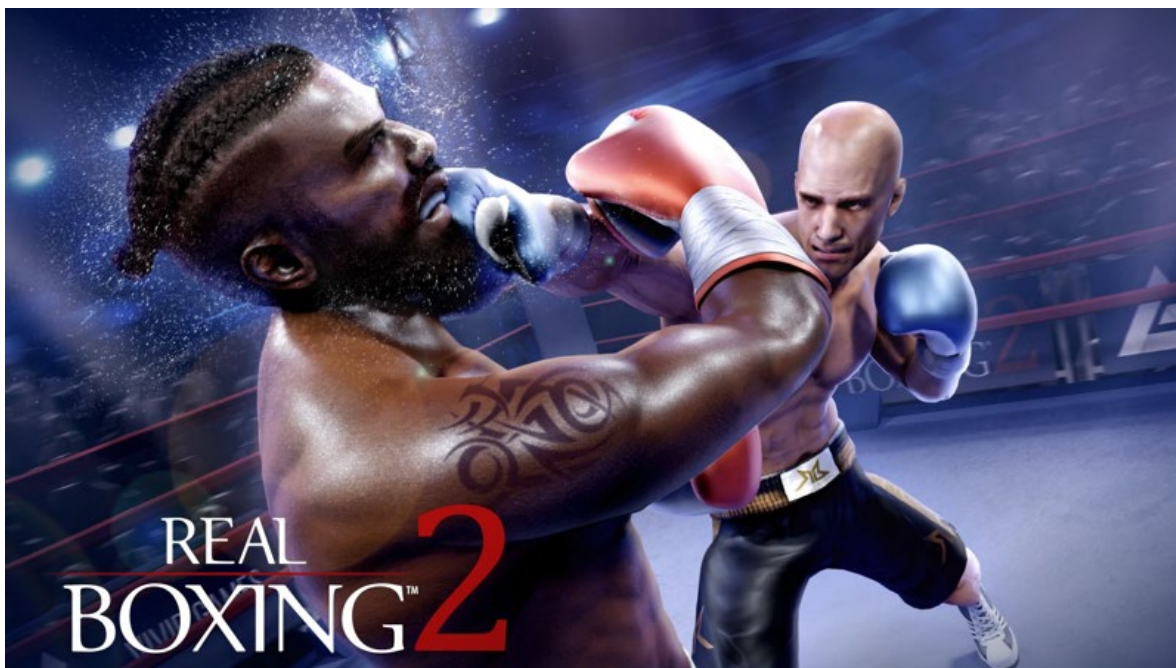
Rok 2021 był przede wszystkim rokiem rozwoju Grupy Kapitałowej QubicGames i głębokiej restrukturyzacji samej Spółki. QubicGames powołał dwie nowe jednostki zależne – Another Moon i naptime.games oraz dokonał zmiany modelu działania, poprzez rezygnację z produkcji wewnętrznych i własnego zespołu QA. Pomimo 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 konsole 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 udostępniał 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 i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

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”.

❖ **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.

3.2 Untold Tales S.A.

Rok 2021 był pierwszym pełnym rokiem działalności Untold Tales, po zawiązaniu jej w pod koniec lipca 2020 roku przez Jednostkę Dominującą. 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 były gry The Hong Kong Massacre oraz Beautiful Desolation, z których pierwsza miała swoją premierę na konsolę Nintendo Switch w grudniu 2020 roku, a druga została wydana na konsole Nintendo Switch i Sony PS4 w maju 2021 roku.

W 2021 roku Untold Tales podpisał 5 kolejnych umów wydawniczych zapewniając sobie bazowe portfolio wydawnicze na 2021 rok, częściowo na 2022 i 2023 rok. Spółka skupiła się na pozyskiwaniu nowych, unikatowych gier kierowanych do użytkowników wszystkich platform oraz na dalszym rozwoju tytułów już podpisanych.

Spółka do dnia sporządzenia raportu wprowadziła do sprzedaży 5 tytułów, które sprzedały się łącznie w ponad 78 tys. egzemplarzy, w średniej cenie 8.60 USD.

Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales w 2021 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego



Beautiful Desolation

Premiera gry Beautiful Desolation miała miejsce 28 maja 2021 r. na konsole PS4 i Nintendo Switch. To izometryczna gra przygodowa 2D umiejscowiona w odległej przyszłości, oparta na eksploracji postapokaliptycznego krajobrazu, rozwiązywaniu zagadek, poznawaniu nowych znajomych i wpływowych wrogów, prowadzeniu mediacji w konfliktach i walce o życie.



Golf Club Wasteland

Na początku września 2021 r. Untold Tales S.A. wydał grę Golf Club Wasteland, trzeci tytuł wydawniczy od momentu powołania spółki oraz pierwszy na wszystkie platformy (konsole PC Steam, Epic, PS4, Xbox i Nintendo Switch). Łączne przychody osiągnięte z tytułu sprzedaży powyższej gry tylko we wrześniu 2021 r. wyniosły ponad 300 tys. zł, a gra sprzedawała się w tym miesiącu w ponad 12 tys. sztuk. Gra została bardzo ciepło przyjęta przez community na całym świecie i zbiera świetne recenzje, a oceny na platformie STEAM utrzymują się na poziomie ponad 90%. Gra miała ponad 200 publikacji prasowych w tym m.in. Washington Post.

W kolejnych miesiącach Golf Club Wasteland miał również swoje premiery na rynkach azjatyckich dzięki podpisanym przez Untold Tales umowom dystrybucyjnym.

Łączna sprzedaż gry Golf Club Wasteland na wszystkich platformach od dnia premiery do daty publikacji niniejszego sprawozdania wyniosła ponad 33 tys. sztuk.



Aspire: Ina's Tale

W grudniu 2021 r. Untold Tales S.A. wydał grę Aspire: Ina's Tale, kolejny tytuł wydawniczy na wiele platform (konsole PC Steam, Epic, Xbox i Nintendo Switch).

Aspire: Ina's Tale to gra przygodowa 2D, w której gracz rozwiązuje zagadki wykorzystując moce astralne do manipulowania rzeczywistością i istotą tajemniczego świata.



What Lies in the Multiverse

What Lies in the Multiverse to fabularna przygodówka 2D, którą można też nazwać komedią dramatyczną. Chociaż wypełniona jest po brzegi humorem i komiksowymi skeczami, to w warstwie narracyjnej dotyka również głębszych i bardziej poważnych tematów jak śmierć, zawiść czy obsesja. Premiera gry na PC oraz konsolach PS4, Switch i Xbox One miała miejsce 4 marca 2022 r.

Gra zbiera bardzo dobre opinie krytyków oraz mediów, a jej oceny kształtują się na średnim poziomie 86/100.

3.3 naptime.games sp. z o.o.

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. Kolejne gry Tiny Lands oraz Not Not – a brain buster zostaną przekazane na konto naptime.games od 1 kwietnia 2022 roku.

Kluczowe projekty realizowane przez naptime.games w 2021 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego



Planet Quiz: Learn & Discover

Planet Quiz to pierwsza produkcja własna Grupy Kapitałowej QubicGames. Prace nad grą prowadzone były początkowo przez QubicGames, a po powołaniu naptime.games IP do gry zostało odkupione przez naptime.games od QubicGames i dalsza produkcja oraz wydanie gry zostało zrealizowane bezpośrednio przez spółkę zależną.

Gra to złożony quiz z wiedzy o świecie, zawierający pytania z 17 kategorii z zakresu geografii, biologii, świata roślin i zwierząt, znanych ludzi, regionalnych potraw itp. Oferuje 4 tryby interakcji: jednoosobowe kampanię i szybką rozgrywkę, turniej multiplayer, w którym może rywalizować od dwóch do czterech osób oraz Quizpedię, stanowiącą zbiór hasel pojawiających się w grze. Pytania podzielono na 3 poziomy trudności. Walory edukacyjne, duża liczba zagadek i ciekawostek, możliwość gry wieloosobowej oraz wysoka jakość graficzna z wizualizacją 3D to najważniejsze cechy tego produktu.

Premiera gry na platformach Nintendo Switch, Sony PS4 oraz XBOX miała miejsce pod koniec grudnia 2021 roku. Łączna sprzedaż gry Planet Quiz wraz z dodatkami od dnia premiery do daty publikacji niniejszego sprawozdania wyniosła ponad 8 tys. sztuk.



Cooking (tytuł roboczy)

IP własne spółki naptime.games, którego produkcja została rozpoczęta w trzecim kwartale 2021 roku. Jest to gra family-friendly o gotowaniu, projektowana przede wszystkim z myślą o wygodnej i intuicyjnej obsłudze gestami. Gameplay - pełen presji i humoru - tworzą przeplatające się mini gry opisujące kuchenne czynności, wzbogacone dodatkowymi, zaskakującymi wyzwaniami. Pomaga w tym fantastyczny setting kreowanego przez spółkę uniwersum. Prosta fabuła oraz drugoplanowe postaci gry Cooking będą głębiej rozwijane w kolejnych grach osadzonych w tym samym uniwersum.

W grze pojawią się:

- tryb dla pojedynczego gracza: ekstremalne gotowanie bazujące na motion-control;
- tryby dla wielu graczy: kooperacja pod presją, a także zmagania konkurencyjne;
- dla relaksu: tryb bez presji, w którym można na spokojnie poćwiczyć mini gry i przepisy.



Nowe, własne uniwersum

Naptime.games pracuje obecnie nad uniwersum dla przyszłych oryginalnych produkcji, w tym wspomnianej gry Cooking. Uniwersum to będzie utrzymane w konwencji "solarpunk", czyli optymistycznej wizji przyszłości obejmującej zarówno wysoki rozwój technologiczny, jak i życie w zgodzie z naturą. Konwencja ta jest dość oryginalna, plastyczna i nieinwazyjna, a przy tym niesie pozytywny przekaz, co będzie atutem w grach z sektora rodzinnego. W ramach tworzonego świata powstają wizualizacje, postacie oraz część fabularna. Już w roku 2022 zostaną wydane pierwsze gry umiejscowione w tym uniwersum.

Om Nom: Run, Pudding Monster, Om Nom: Coloring, Toons and Puzzle

Projekty realizowane na zlecenie i we współpracy z QubicGames. Od dnia 31 sierpnia 2021 naptime.games przejął od Jednostki Dominującej kontynuowanie produkcji powyższych projektów, przygotowanie ich do wydania oraz obsługę ich po wydaniu.

Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność naptime.games sp. z o.o. w 2021 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

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

❖ Zawarcie umowy wydawniczej na grę Logic Pic Puzzle

W styczniu 2022 roku naptime.games podpisał ze spółką By Aliens LDA umowę wydawniczą na wydanie gry „Logic Pic Puzzle” na platformę Nintendo Switch.

Logic Pic Puzzle to gra-lamigłówka, w której gracze próbują odtworzyć rysunek zamalowując piksele. Pomagają w tym wskazówki "nonogramu", czyli informacje o docelowej liczbie pikseli w każdym rzędzie i każdej kolumnie. Na tle innych obrazków logicznych ta gra wyróżnia się liczbą leveli (aż 1000) oraz kilkoma ciekawymi "twistami" (m.in. podwójne wskazówki, power-upy ułatwiające grę i tryb dla kilku graczy).

❖ Zawarcie umowy wydawniczej na grę Calm Colors

W marcu 2022 roku naptime.games podpisał ze spółką Vivid Games S.A. umowę wydawniczą na portowanie i wydanie gry „Calm Colors” na platformę Nintendo Switch.

Calm Colors to gra dla 1-4 graczy, nastawiona na relaks: nie ma w niej tykającego zegara ani niebezpieczeństwa przegranej. Gracze dopasowują kolorowe fragmenty mozaiki, starając się wspólnie ułożyć piękne obrazy w stylu "low-poly". W grze zawarto 200 poziomów, gwarantujących wiele godzin uspokajającej rozrywki.

3.4 Another Moon sp. z o.o.

W trakcie 2021 roku spółka Another Moon świadczyła usługi work for hire w zakresie portowania i QA dla spółek z Grupy Kapitałowej QubicGames S.A., jak również usługi wsparcia opisanego wcześniej projektu Trove.



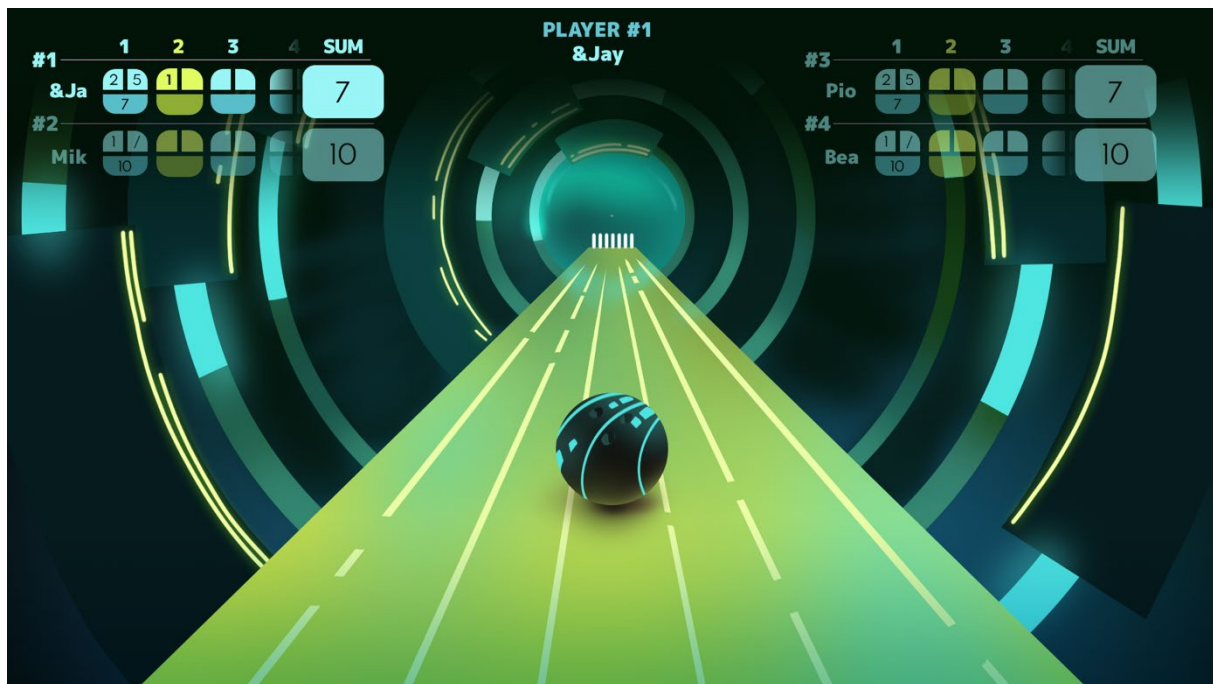
Najważniejszymi projektami Another Moon w roku 2021 były:

- port gry Chex Quest na konsolę Nintendo Switch,
- post release suport dla gry MMO Trove,

- nadzór producencki i QA gry Real Boxing 2,
- ewaluacja gry Everdream Valley,
- prace programistyczne nad grą Pudding Monsters na konsolę Nintendo Switch,
- port gry Hong Kong Massacre na rynek japoński,
- usługi QA dla spółek z Grupy Kapitałowej QubicGames.

W styczniu 2022 roku Another Moon podpisał ze spółką Mill Games S.A. umowę na wykonanie portu gry Second Hand: Frankie's Revenge. Jest to pierwsza umowa podpisana przez tą spółkę z podmiotem spoza Grupy Kapitałowej QubicGames. Spółka jest również w zaawansowanej fazie negocjacji umowy na koprodukcję gry mobilnej z dużym międzynarodowym wydawcą, jak również negocjuje kilka mniejszych umów na portowanie gier oraz support programistyczny z polskimi i zagranicznymi spółkami.

W roku 2022 Spółka podpisała umowę na portowanie, QA i przygotowanie do certyfikacji gry Everdream Valley na zlecenie QubicGames.



W roku 2021 niezależnie od usług work for hire Spółka rozpoczęła pracę nad własnym IP – Bowling (tytuł roboczy). Obecnie gra nie ma konkretnego terminu wydania, a prace nad nią są robione w momencie dostępności wolnych zasobów pomiędzy projektami na zlecenie.

4. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej

W latach 2022 – 2023 Jednostka Dominująca 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 w Ukrainie, Zarząd Jednostki Dominującej zdecydował 10 marca 2022 roku o następujących zasadach doboru projektów w roku 2022 dla spółki QubicGames:

- 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 przychodową platformę dla Jednostki Dominującej 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 perspektywy dla producentów i wydawców gier na platformie Nintendo Switch przynajmniej do końca roku 2025.

Jednocześnie Jednostka Dominująca 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.

Z kolei spółka zależna Untold Tales S.A. planuje począwszy od 2022 roku rozpoczęcie nowatorskiej działalności pod nazwą “Publishing 4 Hire” polegającej na kompleksowej obsłudze marketingowo-wydawniczej w ściśle określonym oknie wydawniczym na rzecz klienta bez praw wydawniczych do tytułów. Umożliwi to dywersyfikację źródeł przychodów tej spółki i efektywne wykorzystanie zespołu wydawniczego.

Untold Tales nawiązał również współpracę ze spółką Red Art Games, której celem jest wydanie fizyczne w Europie m.in Golf Club Wasteland., jak również współpracę z azjatyckim partnerem dystrybucyjnym SONKWO przy wydaniu wszystkich aktualnych tytułów z portfolio na PC. Udało się także nawiązać partnerstwo z Baidu, wiodącą przeglądarką internetową w Chinach.

Untold Tales prowadzi aktywne rozmowy w deweloperami z całego świata, których celem jest pozyskanie kolejnych tytułów do portfolio wydawniczego.

Spółka naptime.games w latach 2022 - 2023 zarówno będzie rozszerzać swoją działalność wydawniczą na konsolach Nintendo, Sony i Microsoft, jak i rozpocznie wydawanie gier na nowych platformach. W ramach działalności developerskiej spółka stworzy i wyda własne produkcje w uniwersum „solarpunk”. Jednocześnie naptime.games planuje systematyczne rozszerzanie własnych produkcji, m.in. Coloring Book i Planet Quiz o kolejne płatne dodatki.

Spółka Another Moon w kolejnych latach chce skoncentrować swoją działalność na:

- portowaniu gier (work for hire) na konsole PS4/5, Xbox One/Series, Nintendo Switch, oraz PC i mobile, kładąc nacisk na poszerzenie swojej rozpoznawalności na rynku międzynarodowym poprzez nawiązywanie kontaktów i współprac z zagranicznymi firmami;
- koprodukcji nowych tytułów wraz z dużymi deweloperami i wydawcami gier;
- tworzeniu własnych IP.

Inwestycje

W latach 2022 - 2023 Jednostka Dominująca 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 Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

❖ Plan wydawniczy QubicGames S.A.

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 Spółkę 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.

❖ **Plan wydawniczy jednostki zależnej Untold Tales S.A.**

<i>Gra</i>	<i>Platformy (*)</i>	<i>Region</i>	<i>Planowany termin wydania</i>	<i>Planowana Cena Gry</i>
TBA Lokalizacja studia: Hiszpania Typ gry: 3D, przygodowa, oparta o silną narrację	Nintendo Switch	Global	Q2 2022	TBA
TBA Lokalizacja studia: Serbia Typ gry: przygodowa, 2.5 D	PC Sony PS4 Xbox One Nintendo Switch	Global	Q1 2023	TBA
TBA Lokalizacja studia: Brazylia Typ gry: przygodowa, 3D	PC Sony PS4 Xbox One Nintendo Switch	Global	Q2 2023	TBA
TBA Lokalizacja studia: Wielka Brytania Typ gry: przygodowa; osadzona w post-cyberpunkowej przyszłości	PC Sony PS4 Xbox One Nintendo Switch	Global	Q3 2023	TBA

Konkretne terytoria oraz planowane daty premier są datami orientacyjnymi przekazanymi przez Zarząd Untold Tales S.A., które mogą zmienić się z powodu czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w szczególności związanych z procesem tworzenia, portowania i certyfikacji poszczególnych projektów oraz finalnymi decyzjami związanymi z marketingiem danej gry, jak i terminami premier istotnych tytułów firm trzecich.

(*) Gry w wersji Sony PS4 i Xbox One są dostępne do kupienia także dla użytkowników nowej generacji konsol – Sony PS5 i Xbox Series X/S. Wersja PC oznacza możliwość wydania gry na platformach Steam, Epic Games Store, GOG, Windows Store.

❖ Plan wydawniczy jednostki zależnej naptime.games sp. z o.o.

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Logic Pic Puzzle	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	2022
Calm Colors	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q2 2022
Cooking (tytuł roboczy, IP własne)	Nintendo Switch, PS4, XBOX	US, EUR	Pelna gra	2022
Solar Golf (tytuł roboczy, IP własne)	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	2022

Konkretne terytoria oraz planowane daty premier są datami orientacyjnymi przekazanymi przez Zarząd naptime.games sp. z o.o., które mogą zmienić się z powodu czynników wewnętrznych i zewnętrznych, w szczególności związanych z procesem tworzenia, portowania i certyfikacji poszczególnych projektów oraz finalnymi decyzjami związanymi z marketingiem danej gry, jak i terminami premier istotnych tytułów firm trzecich.

5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

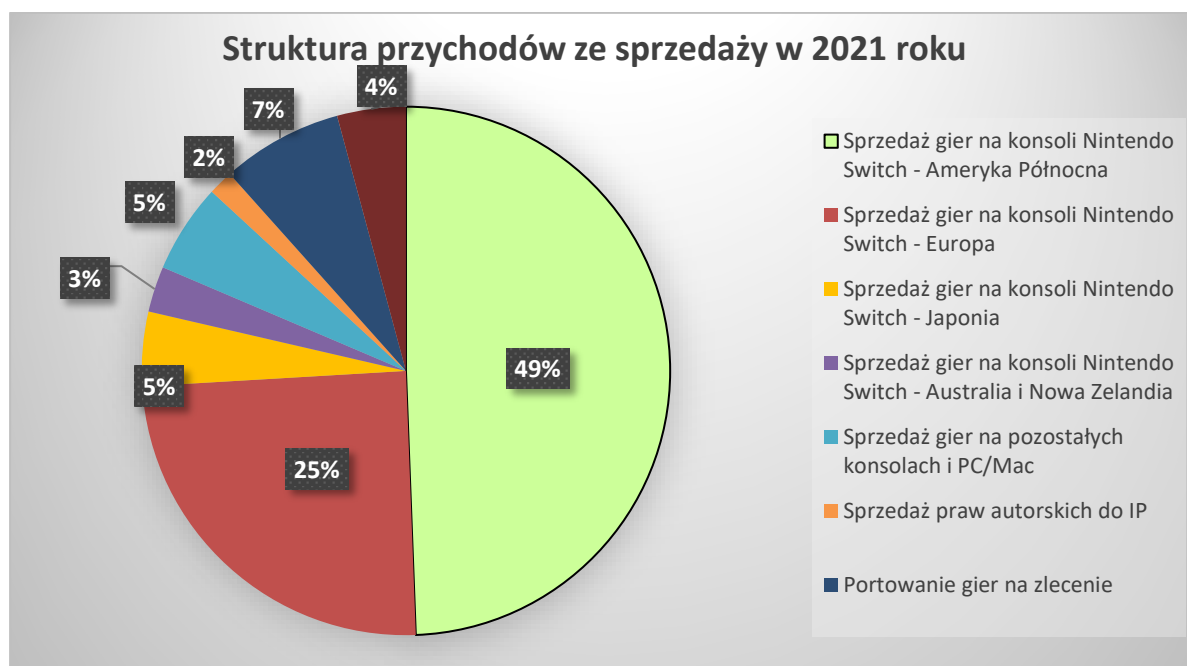
6. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej

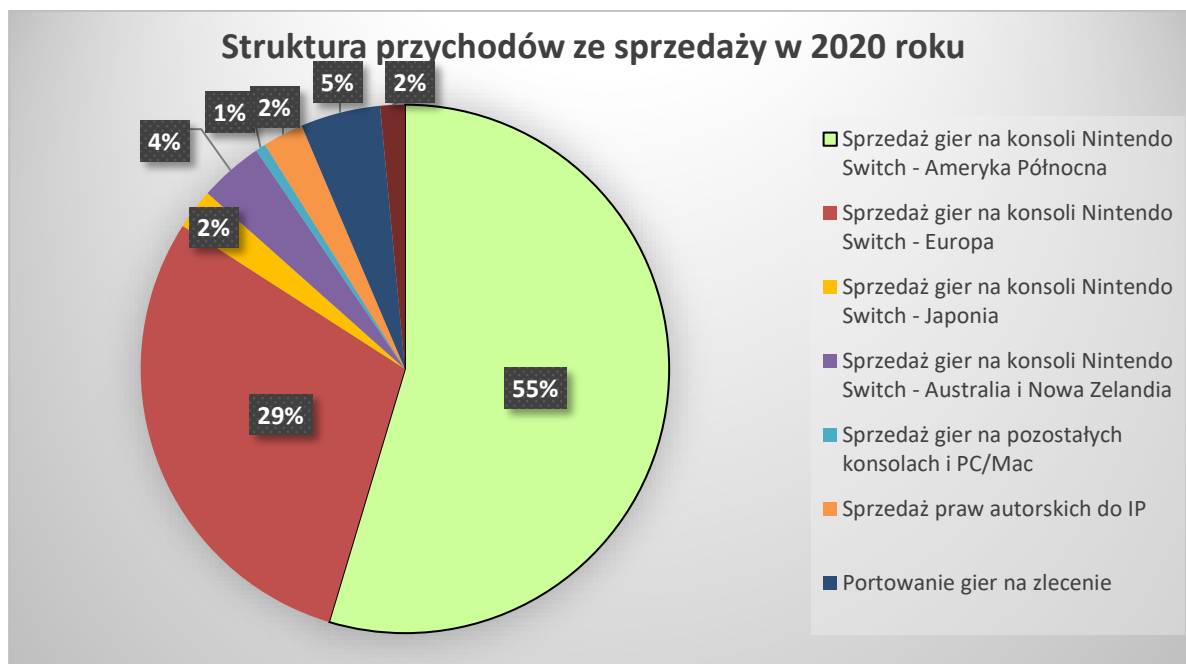
W 2021 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 12.242,4 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2020 o 6%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2021 roku wyniosły 81% przychodów ze sprzedaży (90% w roku 2020). Wraz z rozwojem Grupy Kapitałowej, w szczególności spółki zależnej Untold Tales, coraz większy udział w przychodach ze sprzedaży w 2021 roku miała sprzedaż gier na komputery PC/Mac (głównie za pośrednictwem Steam oraz Epic), jak również

sprzedaż na konsole PS4 oraz XBOX. W 2021 roku łączne przychody ze sprzedaży gier na komputery PC/Mac oraz na pozostałe konsole wyniosły 667,6 tys. zł, w porównaniu do 73,4 tys. zł w roku ubiegłym. Zarząd przewiduje, że w kolejnych latach udział przychodów ze sprzedaży gier na platformy inne niż Nintendo Switch w całkowitych przychodach Grupy Kapitałowej będzie się stopniowo zwiększał.

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 Grupa Kapitałowa 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, Grupa Kapitałowa osiągnęła również przychody z tytułu portowania gier na zlecenie w wysokości 908,0 tys. zł, przychody z tytułu usług wspomaganie sprzedaży gier w wysokości 514,0 tys. zł oraz przychody z tytułu sprzedaży praw autorskich w wysokości 186,2 tys. zł.

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





W 2021 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 13.399,1 tys. zł, w porównaniu do 11.800,4 tys. zł w roku ubiegłym. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 9.630,0 tys. zł. Grupa Kapitałowa w kosztach usług obcych prezentuje głównie koszty prowizji od sprzedaży płaconej właścicielowi platformy Nintendo eShop, koszty royalties należnych deweloperom sprzedawanych gier, koszty usług obcych związanych z działalnością wydawniczą, oraz pozostałe koszty usług obcych.

W 2021 roku Grupa Kapitałowa zanotowała stratę ze sprzedaży w wysokości 1.156,7 tys. zł. Wynika to w głównej mierze z faktu, iż jednostki zależne należące do Grupy Kapitałowej nadal są w początkowej fazie rozwoju działalności i nie osiągają jeszcze przychodów, które zapewniłyby pełne pokrycie kosztów stałych. Wraz z dalszym rozwojem działalności Grupy Kapitałowej i realizacją kolejnych projektów rentowność Grupy powinna polepszyć się.

W roku 2021 Grupa Kapitałowa wypracowała zysk brutto w wysokości 905,8 tys. zł (2.926,5 tys. zł w roku 2020). Spadek zysku brutto w porównaniu do roku ubiegłego 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. Grupa Kapitałowa 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 Grupa Kapitałowa 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. Tymczasem, w roku 2021 wynik z tytułu sprzedaży aktywów finansowych przez Grupę Kapitałową był ujemny i wynosił -189,6 tys. zł.

Opisane powyżej czynniki, które wpłynęły na zmniejszenie się zysku brutto Grupy Kapitałowej w 2021 roku zostały częściowo zniwelowane przez wzrost innych przychodów finansowych z 20,0 tys. zł w roku 2020 do 2.601,3 tys. zł w roku 2021. Inne przychody finansowe wykazane w skonsolidowanym rachunku zysków i strat w 2021 roku w wysokości 2.601,3 tys. zł dotyczą przede wszystkim różnicy z tytułu podwyższenia kapitału podstawowego w jednostce zależnej Untold Tales S.A. wyliczonej w oparciu o zmianę aktywów netto przypadających dla jednostki dominującej, zgodnie z art. 60 ust 1 ustawy o rachunkowości. Jak opisano w punkcie 2.1 niniejszego sprawozdania, w dniu 3 sierpnia 2021 r. zarejestrowano w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenie kapitału zakładowego spółki Untold Tales S.A. w związku z emisją akcji serii B i C. W związku z tym, iż w tych emisjach uczestniczyli wyłącznie udziałowcy mniejszościowi, istotnie zmienił się udział jednostki dominującej w spółce Untold Tales, a powstała z tego tytułu różnica w wysokości 2.608,1 tys. zł zaliczono do przychodów finansowych.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 16.355,8 tys. zł i wzrosła w porównaniu do 31 grudnia 2020 r. o 1.637,7 tys. zł (11%).

Tak, jak w poprzednich okresach, istotną pozycją w skonsolidowanym bilansie 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. Grupa Kapitałowa 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.

Kolejną istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 31 grudnia 2021 r. wyniosły 4.386,7 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku ubiegłego o 2.722,5 tys. zł, czyli o 164%. W pozycji tej Grupa Kapitałowa wykazuje przede wszystkim autorskie prawa majątkowe związane z produkowanymi i portowanymi grami. Z kolei prawa do dystrybucji gier, w przypadku gry Grupa Kapitałowa działa jedynie jako wydawca gry, po dniu premiery ujmowane są w innych wartościach niematerialnych i prawnych. Koszty prac dotyczące dystrybuowanych gier komputerowych poniesionych przed ich premierą uznawane są za zaliczki na wartości niematerialne i prawne. Znaczący wzrost wartości niematerialnych i prawnych

w skonsolidowanym bilansie wynikał głównie z rozwoju działalności spółki zależnej Untold Tales, która w 2021 r. poniosła znaczne nakłady na produkcję wydanych już, jak i przewidzianych do wydania w kolejnych latach gier komputerowych.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. Grupa Kapitałowa 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. Jednostka Dominująca 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 Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona.

7. Nabycie akcji własnych

Program skupu akcji własnych

Dnia 28 czerwca 2021 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Jednostki Dominującej 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 rezerwowy 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 Jednostka Dominująca 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.

8. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład Grupy Kapitałowej oddziały

Spółka wchodzące w skład Grupy Kapitałowej nie posiadają oddziałów.

9. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej

Działalność oraz plany rozwojowe Grupy Kapitałowej, 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 Grupy Kapitałowej duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Grupy Kapitałowej. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowej współpracuje łącznie z ponad 30 osobami (głównie na podstawie umów cywilno-prawnych oraz na podstawie umów B2B), zatrudnia 9 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 Grupy Kapitałowej, a duża część obecnej działalności operacyjnej realizowana jest z udziałem podmiotów zewnętrznych i może być łatwo delegowana do innych podmiotów.

Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej.

W roku 2022 zarówno portowanie gier, jak i produkcja nowych gier, w tym własnych IP jest realizowana przez Grupę Kapitałową 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 Grupy Kapitałowej.

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

Prowadząc działalność wydawniczą Grupa Kapitałowa 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. Grupa Kapitałowa 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 Grupa Kapitałowa 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 Grupa Kapitałowa 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**

Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej. Ryzyko jest to minimalizowane poprzez wydawanie dużej ilości dość różnorodnych gier w różnych kategoriach cenowych.

❖ **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Grupy Kapitałowej ma platforma Nintendo eShop, prowadzona przez Nintendo Co, Ltd..

❖ **Ryzyko pogorszenia się wizerunku Grupy Kapitałowej**

Na wizerunek Grupy Kapitałowej 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 Grupy Kapitałowej oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Grupy Kapitałowej przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Grupie Kapitałowej, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

❖ Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Grupa Kapitałowa 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 Grupę Kapitałową umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Grupę Kapitałową. 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”.

Grupa Kapitałowa 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 Grupę Kapitałową, mogą być skierowane także do Grupy Kapitałowej 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 Grupę Kapitałową 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 Grupa Kapitałowa zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy spółką z Grupy Kapitałowej a jej kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Grupa Kapitałowa zawarła także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Grupa Kapitałowa może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

❖ Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

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

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

❖ **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej zaangażowane są osoby współpracujące z Grupą Kapitałową 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 Grupy Kapitałowej. Grupa Kapitałowa 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 Grupa Kapitałowa**

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 Grupa Kapitałowa nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Grupy Kapitałowej i jej 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 Grupy Kapitałowej na rzecz produktów konkurencji.

❖ Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną na świecie

Na skutek toczącej się od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Grupa Kapitałowa 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 Jednostki Dominującej 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, Grupa Kapitałowa i jej pracownicy od pierwszych dni konfliktu w Ukrainie czynnie zaangażowała się w niesienie pomocy uchodźcom z Ukrainy przebywającym na terytorium Polski. W szczególności Grupa Kapitałowa zakupiła i przekazała na rzecz uchodźców 50 materacy oraz 750 koców.

Grupa Kapitałowa, 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 Grupy Kapitałowej 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 Grupa Kapitałowa 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 Grupy Kapitałowej.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w nocie 31 skonsolidowanego sprawozdania finansowego Grupy Kapitałowej.

10. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Jednostkę Dominującą 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 Jednostki Dominującej 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