



QUBIC
GAMES

Sprawozdanie Zarządu
z Działalności Grupy Kapitałowej
QubicGames S.A.
za rok obrotowy kończący się
31 grudnia 2022 r.

Siedlce, 21 marca 2023 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. 10
4. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej	s. 32
5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	s. 37
6. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej	s. 38
7. Nabycie udziałów (akcji) własnych	s. 42
8. Posiadane przez podmioty wchodzące w skład Grupy Kapitałowej oddziały	s. 42
9. Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej	s. 42
10. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	s. 48

1. Podstawowe informacje o Jednostce Dominującej

Spółka QubicGames S.A. (dalej „Spółka”) to wydawca i developer niezależnych gier Premium z 19-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 2022 r. 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

1.3. Akcjonariat

Na dzień 31 grudnia 2022 r. 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 przypadają dwa głosy

Na dzień 31 grudnia 2022 r. 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	2.720.000	25,66%	272.000	27,70%
Jakub Pieczykolan - razem		3.500.000	40,38%	350.000	35,64%
Pozostali <5%		6.320.000	59,62%	632.000	64,36%
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 2022 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. Dodatkowo, spółka Untold Tales S.A. jest Jednostką Dominującą niższego szczebla w stosunku do spółki Kautki Cave sp. z o.o., w której to posiada 70% udziału w kapitale zakładowym.

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

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 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.

Po emisji akcji serii B oraz akcji serii C w 2021 roku oraz podwyższeniu kapitału zakładowego, kapitał zakładowy Untold Tales S.A. wynosi 1.350.000 zł i dzieli się na 13.500.000 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

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 2022 r.

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2022 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:	67,39%
Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:	67,39%

Sprzedaż akcji serii A Untold Tales S.A. przez Jednostkę Dominującą w 2021 i 2022 roku

W 2021 i 2022 roku Spółka podpisała umowy sprzedaży łącznie 937.500 akcji serii A wyemitowanych przez Untold Tales S.A. po cenie 0,50 zł za jedną akcję, czyli za łączną kwotę w wysokości 468.750 zł. Z powyższej kwoty 650.000 akcji serii A zostało formalnie sprzedanych w 2021 roku, a 252.500 akcji serii A zostało formalnie sprzedanych w 2022 roku. Do dnia 31 grudnia 2022 r. sprzedaż pozostałej części akcji, tj. 35.000 akcji o wartości nominalnej 3.500 zł nie została jeszcze zarejestrowana w rejestrze akcjonariuszy spółki Untold Tales S.A. prowadzonym przez Dom Maklerski Navigator S.A.

Uwzględniając sprzedaż akcji serii A, udział Spółki w kapitale zakładowym na dzień 31 grudnia 2022 r. wynosił 67,39% (na dzień 31 grudnia 2021 r. - 69,26%).

W 2023 roku, w związku z zarejestrowaniem sprzedaży 25.000 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 67,20% na dzień wydania niniejszego Sprawozdania Zarządu.

Kautki Cave sp. z o.o.

Dnia 26 listopada 2021 r. Untold Tales S.A. zawiązała spółkę Kautki Cave spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu. Kapitał zakładowy Kautki Cave sp. z o.o. wynosił 5.000 zł i dzielił się na 100 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy. Untold Tales S.A. objęła 100% udziałów w kapitale zakładowym Kautki Cave sp. z o.o. Spółka Kautki Cave sp. z o.o. została zarejestrowana w Krajowym Rejestrze Sądowym w dniu 9 grudnia 2021 r., natomiast swoją działalność operacyjną rozpoczęła w styczniu 2022 roku.

Kautki Cave jest niezależnym studiem deweloperskim skupiającym się na produkcji gier indie. W 2022 roku studio pracowało nad swoją pierwszą grą o nazwie "Flame Keeper", której premiera miała miejsce 17 marca 2023 r.

Dnia 12 sierpnia 2022 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki Kautki Cave sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki. Kapitał zakładowy spółki został podwyższony o kwotę 70.000 zł, tj. z kwoty 5.000 zł do kwoty 75.000 zł, poprzez ustanowienie 1.400 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 złotych każdy.

Nowo utworzone udziały w liczbie 950, tj. o łącznej wartości nominalnej 47.500 zł objęła spółka Untold Tales S.A. i pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 47.500 zł. Pozostałe nowoutworzone udziały w liczbie 450 objęli trzej twórcy gry "Flame Keeper", w zamian za wkłady niepieniężne (aport) w łącznej wysokości 135.000 zł stanowiące prawa własności intelektualnej do 3 gier komputerowych, w tym do gry "Flame Keeper".

Podwyższenie kapitału zakładowego Kautki Cave sp. z o.o. zostało zarejestrowane w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego dnia 1 września 2022 r.

Podstawowe dane o jednostce zależnej niższego szczebla na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu są następujące:

Firma:	Kautki Cave sp. z o.o.
Forma Prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Wrocław
Adres:	ul. Jana Długosza 2-6, 51-162 Wrocław
NIP:	8952236292
Regon:	520652711
KRS:	0000937771
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
Udział Untold Tales S.A. w kapitale zakładowym (*)	70%
Udział Untold Tales S.A. w ogólnej liczbie głosów (*)	70%

(*) Spółka na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu posiada pośrednią kontrolę nad Kautki Cave sp. z o.o., poprzez swoją jednostkę zależną Untold Tales S.A., która posiada 70% udziału w kapitale zakładowym oraz w ogólnej liczbie głosów Kautki Cave sp. z o.o.

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% udziałów 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.

Po podwyższeniu kapitału zakładowego naptime.games w 2021 roku, kapitał zakładowy tej spółki wynosił 500.000 zł i dzielił się na 10.000 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy.

Dnia 31 maja 2022 r. Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki naptime.games sp. z o.o. podjęło uchwałę w sprawie kolejnego podwyższenia kapitału zakładowego tejże spółki. Kapitał zakładowy naptime.games został podwyższony o kwotę 550.000 zł, tj. z kwoty 500.000 zł do kwoty 1.050.000 zł, poprzez ustanowienie 11.000 nowych udziałów o wartości nominalnej 50 złotych każdy.

Nowo utworzone udziały w liczbie 10.000, tj. o łącznej wartości nominalnej 500.000 zł objęła spółka QubicGames S.A. i pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 500.000 zł. Pozostałe nowo utworzone udziały w liczbie 1.000 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 dnia 7 lipca 2022 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.

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

Podstawowe dane o jednostce zależnej na dzień 31 grudnia 2022 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:	92,86%
Udział Jednostki Dominującej w ogólnej liczbie głosów:	92,86%

Jednostki zależne – c.d.

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% udziałów 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.

Po podwyższeniu kapitału zakładowego Another Moon w 2021 roku, kapitał zakładowy tej spółki wynosi 100.000 zł i dzieli się na 2.000 udziałów o wartości nominalnej 50 zł każdy.

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 2022 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%

2.2. Opis zmian w organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames

W 2022 roku nie nastąpiły zmiany w organizacji Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

2.3. Wskazanie jednostek podlegających konsolidacji oraz niepodlegających konsolidacji

Konsolidacji metodą pełną podlegają następujące spółki: QubicGames S.A. (Jednostka Dominująca), jednostki bezpośrednio zależne od Jednostki Dominującej: Untold Tales S.A., naptime.games sp. z o.o. i Another Moon sp. z o.o. oraz jednostka pośrednio zależna od Jednostki Dominującej – Kautki Cave sp. z o.o.

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.

W 2022 roku Spółka koncentrowała swoje działania na tworzeniu własnych IP z potencjałem Nintendo Switch oraz mobile (przede wszystkim gier z serii Pocket, w tym Pocket Mini Golf 2) oraz portowaniu i wydawaniu popularnych gier z mobile na konsoli Nintendo Switch. Działania te sprawiły, iż rok ten był kolejnym rokiem umocnienia pozycji Spółki jako wydawcy gier na konsolę Nintendo Switch.

W 2022 roku Spółka wydała 14 gier oraz płatnych dodatków do gier (DLC) na konsoli Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii, w szczególności: Pocket Mini Golf 2, Pocket Pool, Run Sausage Run!, Sausage Wars, Blade of Darkness oraz LOUD. Spółka wydała również 2 kolejne gry na konsoli Nintendo Switch na rynku japońskim oraz wydała grę Run Sausage Run! na konsoli PS4/PS5 oraz Xbox One. Dodatkowo we współpracy ze firmą Red Art Games zostały wydane wersje pudełkowe gier Blazing Beaks i Warlocks 2: God Slayers na konsolę Nintendo Switch.

Do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka wprowadziła do sprzedaży 2 kolejne tytuły na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie i Australii: BIT.TRIP Collection oraz Neodori Forever.

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. W roku 2022 Spółka wprowadziła także pierwszy tytuł na konsolę Xbox – Run Sausage Run!.

W 2022 roku i na początku roku 2023 Spółka podpisała kilka istotnych umów wydawniczych na konsolę Nintendo Switch, zarówno na już wydane gry, jak i gry planowane do wydania w roku 2023. Szczególnie istotną umową podpisaną w roku 2022 z punktu widzenia realizowania strategii portowania i wydawania popularnych

gier z mobile na konsoli Nintendo Switch była umowa ramowa podpisana z wydawcą gier mobilnych z Izraela, spółką Crazy Labs Ltd. Crazy Labs to wydawca, którego gry na urządzeniach mobilnych zostały pobrane ponad 5 miliardów razy. W pierwszej kolejności powyższa umowa obejmowała portowanie i wydawanie gier Run Sausage Run! oraz Sausage Wars na platformę Nintendo Switch, PS4/PS5 oraz Xbox. Następnie umowa została rozszerzona o portowanie i wydanie tych tytułów na dodatkowe platformy - Microsoft Store (PC) i Steam (PC).

Po udanej premierze pierwszych dwóch gier, w styczniu 2023 roku umowa z Crazy Labs została rozszerzona o cztery nowe tytuły i przewiduje ich dostosowanie i wydanie na platformy: Nintendo Switch, PS4/PS5, Xbox, Microsoft Store (PC) i Steam (PC).

W lutym 2023 roku Spółka podpisała kolejną umowę wydawniczą na portowanie i wydanie gry mobile na platformę Nintendo Switch, a mianowicie umowę z Vivid Games dotyczącą gry Eroblast: Waifu Dating Sim. Gra ta została dobrze przyjęta przez graczy urządzeń mobilnych, wyróżnia się na tle konkurencji i zdaniem zarządu Spółki, posiada duży potencjał sprzedażowy na Nintendo Switch.

W chwili obecnej Spółka przygotowuje gry we współpracy z trzema dużymi wydawcami mobile – Crazy Labs, Vivid Games oraz Say Games i jest w trakcie negocjacji umów z kolejnymi dużymi wydawcami gier mobilnych.

Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2022 roku



Run Sausage Run! i Sausage Wars

W 2022 roku Spółka wraz ze spółką zależną naptime.games przygotowywała do wydania dwie gry na licencji Crazy Labs – Run Sausage Run! oraz Sausage Wars. Obie gry zostały wydane 11 listopada 2022 r., a dodatkowo 24 listopada 2022 r. wydano bundle tych gier - Sausage Bundle: Till the last drop of ketchup.

Gry Run Sausage Run! i Sausage Wars są popularnymi grami z mobile, które zostały doskonale dostosowane do konsoli Nintendo Switch w modelu Premium - oferują graczowi Nintendo zarówno tryb gry jednoosobowej, jak i wciągający tryb wieloosobowy na jednej konsoli.

Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu powyższe gry sprzedały się sumarycznie w ponad 100 tys. sztuk.

Seria Pocket

W 2022 roku na zlecenie Spółki powstawały trzy tytuły z serii Pocket, realizowane przez trzech różnych developerów – Pocket Mini Golf 2 (naptime.games), Pocket Pool (Indeep Studios) oraz Pocket RPG (SQRT3). Pocket Mini Golf 2 miał premierę w 11 listopada 2022 r., a Pocket Pool - 25 listopada 2022 r.

Wszystkie gry z serii Pocket były realizowane przez zespoły zewnętrzne, zarówno w spółkach zależnych, jak i podmiotach trzecich. Pełne prawa do IP wszystkich gier z serii Pocket są w posiadaniu Spółki.

Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Pocket Mini Golf 2 i Pocket Pool sprzedały się sumarycznie w ilości około 50 tys. sztuk.

W roku 2023 seria Pocket zostanie rozszerzona o grę Pocket RPG (tytuł roboczy) oraz DLC i Bundle gier Pocket Mini Golf 2 i Pocket Pool. Gra Pocket Mini Golf 2 zostanie także wydana na kolejne platformy, w tym komputery PC (Steam).

Ze względu na niższą od oczekiwanej sprzedaż gier z serii Pocket Spółka nie planuje portowania ich w roku 2023 na urządzenia mobilne oraz nie przewiduje w najbliższym czasie rozpoczęcia kolejnych produkcji z serii Pocket.



Pocket Mini Golf 2

Developing gry Pocket Mini Golf 2 został w 2022 roku przejęty przez spółkę zależną naptime.games, która dokonała głębokiego redesignu graficznego i gameplayowego gry. Prace nad grą zostały zakończone w październiku 2022 roku, a wydanie gry miało miejsce 11 listopada 2022 r.

Ostatecznie Spółka zdecydowała o połączeniu planowanej gry i DLC w całość i zaoferowanie graczom na release gry składającej się ze 100 poziomów podzielonych na 4 kolorowe światy 3D. Levelle do gry Pocket Mini Golf 2 są znacznie ciekawsze graficznie w stosunku do pierwowzoru, a także oferują większą liczbę mechanik gameplayowych, które są powiązane z kolejnymi światami dostępnymi w grze.



Pocket Pool

W 2022 roku Spółka podpisała umowy na development gry Pocket Pool oraz dodatku do tejże gry - Pocket Pool Adventure.

Pocket Pool jest idealnym tytułem na konsole Nintendo – prosta i intuicyjna rozgrywka, czytelna grafika, tryb rozgrywki wieloosobowej na jednej konsoli Nintendo Switch i bardzo ciekawy twist gry o tematyce bilardowej. Podstawowa wersja gry zawiera 50 zróżnicowanych stołów do gry. Prace nad grą zostały zakończone w październiku 2022 roku, a wydanie gry miało miejsce 25 listopada 2022 r. Obecnie trwają ostatnie prace nad rozszerzeniem gry Pocket Pool Adventure, której premiera planowana jest na drugi kwartał 2023 roku.



LOUD

Gra została stworzona przez studio Hyperstrange na platformę Nintendo Switch. Miała swoją premierę na konsoli Nintendo 15 lipca 2022 roku.

Gra LOUD jest arcadeową grą rytmiczną, w której rozgrywka polega na wybieraniu przycisków w rytm rockowej muzyki. Warstwa fabularna Gry skupiona jest wokół nastoletniej bohaterki, która zmagając się z problemami wieku dojrzewania, odkrywa świat dźwięków gitary elektrycznej. LOUD prezentuje nowatorskie podejście do tematu gier rytmicznych a uzupełnia ją w pełni autorski zestaw ścieżek muzycznych stworzonych na potrzeby rozgrywki i uwzględniających jej specyfikę.

Developer gry zakończył prace nad nową wersją gry LOUD: My Road to Fame wraz z dodatkiem LOUD: My Trip to Japan DLC. Nowa wersja gry przygotowywana jest obecnie do wydania na konsole, w tym na konsole Nintendo Switch.

Oprócz umowy na wydawanie gry LOUD, dodatkowo w czerwcu 2022 roku Spółka podpisała ze spółką Hyperstrange S.A. umowę współpracy z przeniesieniem udziału stanowiącego 1/2 w prawach autorskich majątkowych do gry LOUD.

W ramach powyższej umowy spółki postanowiły, że będą wspólnie rozwijać projekt w przyszłości, a zarówno wszystkie koszty jego rozwoju, jak i przychody ze wszystkich platform sprzedażowych i wszystkich wersji gry będą współdzielone w proporcji 50%/50%.

Zgodnie z umową:

- a. Hyperstrange przysługuje wyłączne prawo wydawania i sprzedaży gry LOUD na komputery PC/Mac, konsole Sony, w tym Sony PlayStation 4 i Sony PlayStation 5, Microsoft, w tym Microsoft Xbox One, Microsoft Xbox Series S, Microsoft Xbox Series X,
- b. QubicGames przysługuje wyłączne prawo wydawania i sprzedaży gry LOUD w zakresie pozostałych istniejących wersji, w tym wersji na platformę Nintendo Switch.



Chex Quest HD

Retro FPS, w której głównymi bohaterami są popularne w Stanach Zjednoczonych płatki śniadaniowe Chex. Port gry został przygotowany przez spółkę zależną Another Moon, a sama gra zadebiutowała na konsoli Nintendo Switch w Ameryce Północnej 11 marca 2022 r.

Pozostałe popularne gry mobilne portowane na konsole i komputery PC

Spółka we współpracy z naptime.games i Another Moon obecnie portuje następujące popularne gry mobilne:

- Johnny Trigger i Johnny Trigger: Sniper na licencji Say Games (Nintendo Switch);
- Eroblast: Waifu Dating Sim na licencji Vivid Games (Nintendo Switch);
- Dig Deep, AMAZE! oraz dwa inne nieogłoszone tytuły na licencji Crazy Labs (konsole i komputery PC);
- Run Sausage Run! i Sausage Wars - porty na kolejne platformy.

Prace nad powyższymi tytułami są zaawansowane i w większości gry zostaną wydane w drugim kwartale 2023 roku.

Inne zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki w 2022 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W 2022 roku oraz na początku 2023 roku miały ponadto miejsce następujące istotne zdarzenia:

❖ **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 związana była z przeprowadzoną analizą obecnych i planowanych produkcji Spółki w związku z obecną sytuacją geopolityczną, w szczególności wojną w Ukrainie. Z analizy Zarządu wynikało, 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 został rozpoznany w sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2022.

Dokonanie w/w odpisu nie miało wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki i Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

❖ **Zakończenie inwestycji w spółce SONKA S.A.**

W dniach 5 i 6 kwietnia 2022 roku Spółka sprzedała w dwóch transakcjach pakietowych 341.351 akcji spółki SONKA S.A. za łączną kwotę w wysokości 1.280.066,25 zł na rynku NewConnect. Średnia cena sprzedaży akcji wyniosła 3,75 zł za akcję. Spółka obejmowała akcje SONKA w cenie nominalnej 0,1 zł za sztukę.

W wyniku transakcji sprzedaży Spółka zanotowała w roku 2022 zrealizowaną stratę ze sprzedaży aktywów finansowych w wysokości 225,6 tys. zł w porównaniu do wyceny akcji SONKA do wartości godziwej z dnia 31 grudnia 2021 roku. Powyższy wynik ze sprzedaży został zaksięgowany w wysokości 102,4 tysiąca złotych w raporcie okresowym za I kwartał 2022 roku, jako niezrealizowany zysk z wyceny akcji, oraz w wysokości 328,0 tysiąca złotych w raporcie za II kwartał 2022 roku, jako zrealizowana strata ze sprzedaży akcji.

Wziąwszy pod uwagę, iż Spółka obejmowała akcje SONKA w cenie 0,1 zł za sztukę, rzeczywisty zysk który został zrealizowany na opisywanej wyżej transakcji sprzedaży akcji wyniósł 1.235,0 tys. zł, porównując do pierwotnej ceny nominalnej z 2017 roku.

Na skutek powyższych transakcji inwestycja w akcje spółki SONKA S.A. została zakończona. Środki pozyskane ze sprzedaży akcji SONKA S.A. zostały przeznaczone na rozwój działalności Spółki oraz Grupy Kapitałowej QubicGames w 2022 roku.

❖ **Zawarcie umów zmieniających wydawcę gry Everdream Valley z QubicGames na Untold Tales**

Dnia 31 października 2022 r. Spółka rozwiązała za porozumieniem stron umowę wydawniczą zawartą ze spółką Mooneaters S.A. na portowanie i wydanie gry Everdream Valley na platformę Nintendo Switch. Jednocześnie spółka zależna, Untold Tales S.A. w tym samym dniu zawarła z Mooneaters umowę wydawniczą, której przedmiotem jest wydanie gry Everdream Valley na komputery PC i konsole, w tym konsole Nintendo Switch oraz Sony PS4.

Dodatkowo, Spółka zawarła z Untold Tales umowę o współpracy zapewniającą finansowanie przez Jednostkę Dominującą procesu portowania i wydania gry o wartości 800.000 zł.

Wydanie gry Everdream Valley planowane jest na drugi kwartał 2023 roku.

❖ **Zawarcie aneksu do umowy o współpracy z Vivid Games**

Dnia 22 lutego 2023 r. Spółka zawarła aneks zmieniający postanowienia umowy o współpracy zawartej z Vivid Games. Przedmiotem aneksu było wyłączenie z zakresu umowy portowania oraz wydania przez Spółkę gry Mayhem Combat. Powodem powyższego wyłączenia były trudności związane z portowaniem gry na platformę Nintendo Switch, związane z wersją silnika gry.

W związku z tym, iż Spółka poniosła w latach wcześniejszych nakłady na portowanie gry Mayhem Combat, zarząd Spółki zdecydował o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość produkcji w toku w wysokości 103,2 tys. zł (odpis nakładów poniesionych dotychczas na portowanie gry), który to został rozpoznany w sprawozdaniu finansowym Spółki za 2022 rok.

Dokonanie w/w odpisu nie miało wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki i Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

3.2 Untold Tales S.A.

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

W 2022 Untold Tales wydała 4 gry na platformach STEAM oraz konsoli Nintendo Switch: What Lies in the Multiverse, Arise: A Simple Story – Definitive Edition, Gamedec oraz Splatter – Zombiecaldypse Now. Spółka

przejęła również dystrybucję kilku gier na platformie STEAM od innych wydawców i deweloperów, z czego najważniejszą grą była Bang-On-Balls: Chronicles.

Z powyższych tytułów gra What Lies in the Multiverse miała swoją premierę również na konsolach PS4 oraz Xbox One, a z kolei prawa do wydawania gry Arise: A Simple Story – Definitive Edition na platformach STEAM, PS4 i Xbox One zostały przejęte od wcześniejszego wydawcy.

Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Untold Tales posiada w swym portfolio m. in. 13 tytułów na platformie STEAM oraz 15 tytułów na Nintendo Switch. Łączna sprzedaż gier wydanych przez Untold Tales w 2022 roku przekroczyła 500 tys. kopii na wszystkich platformach.

W 2022 roku Untold Tales podpisał szereg umów wydawniczych zapewniając sobie bazowe portfolio wydawnicze na 2023 i częściowo na 2024 rok. Spółka skupiła się na pozyskiwaniu nowych, unikatowych gier kierowanych do użytkowników wszystkich platform oraz na dalszym rozwoju tytułów już podpisanych.

Untold Tales nawiązał również współpracę ze spółką Red Art Games, której celem jest wydanie gier w wersji fizycznej w Europie m.in Golf Club Wasteland., jak również współpracę z azjatyckim partnerem dystrybucyjnym SONKWO przy wydaniu wszystkich aktualnych tytułów z portfolio na PC.

Kluczowe projekty realizowane przez Untold Tales w 2022 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego



What Lies in the Multiverse

What Lies in the Multiverse to fabularna gra przygodowa 2D, z elementami komedii dramatycznej. Choć 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, Nintendo 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.



Arise a Simple Story - Definitive Edition

Dnia 28 kwietnia 2022 r. swoją premierę na Nintendo Switch miała gra Arise: A Simple Story - Definitive Edition. Jest to wyjątkowa platformowa gra przygodowa, której podstawową mechaniką jest manipulacja czasem. Spółka posiadała już prawa wydawnicze do sprzedaży tej gry na innych platformach. Na platformie Nintendo Switch gra prezentuje dodatkowo ekskluzywne bonusy i funkcje, m.in. cyfrowy artbook (ponad 100 stron), oryginalna ścieżka dźwiękowa (18 utworów), tryb fotograficzny oraz obsługa żyroskopu.

Gra osiągnęła bardzo dobrą sprzedaż w pierwszych tygodniach i weszła do rankingów Top 30 najpopularniejszych gier na konsoli Nintendo Switch w maju 2022 roku.

Gra zbiera bardzo dobre opinie krytyków oraz mediów, a jej oceny kształtują się na średnim poziomie 81/100.



Gamedec

W kwietniu 2022 roku Untold Tales S.A. podpisał ze spółką Anshar Studios S.A. umowę wydawniczą na wydanie gry „Gamedec” na platformę Nintendo Switch.

Gamedec to izometryczna gra detektywistyczna, w której gracze wcielają się w gamedeca, który jest detektywem poruszającym się najczęściej w przestrzeni pięciu wirtualnych gier. Gamedec rozgrywa się w 2199 roku w mieście Warsaw City, które powstało na gruzach Warszawy. Większość społeczeństwa spędza wolny czas w przestrzeni wirtualnej, łącząc się z grami za pomocą specjalnych hełmów i posłań. Ich przeżycia przypominają nieco wizję cyber rzeczywistości znaną z Matrixa, choć w wersji bardziej grywalnej i bezpieczniejszej.

Premiera tej gry na platformie Nintendo Switch miała miejsce 1 lipca 2022 r.



Splatter - Zombocalypse Now

Gra miała premierę na konsoli Nintendo Switch 7 października 2022 r.

Splatter to strzelanka typu top-down z wydźwiękiem jak z filmu noir. Kampania dedykowana jest dla jednego gracza, a jej inspiracją jest seria Hotline Miami. Gracz walczy z wszelkiego rodzaju hordami potworów, korzystając z ogromnego arsenału broni, z najwyższej klasy efektami rozprysków opartymi na fizyce i zniszczalnymi środowiskami.



Bang-On-Balls: Chronicles

Dnia 25 maja 2022 r. Untold Tales S.A. podpisała ze spółką Exit Plan Games sp. z o.o. umowę na wydanie gry Bang-on-Balls: Chronicles na platformy konsolowe oraz PC. Współpraca pomiędzy spółkami rozpoczęła się 1 czerwca 2022 r. od obsługi wydawniczej tytułu w ramach formuły "wczesnego dostępu" (early access) na platformie STEAM.

Gra Bang-On-Balls: Chronicles posiada 97% pozytywnych z ponad 2000 recenzji. Dnia 16 września 2022 r. wydane zostało duże DLC do gry, prowadzące do pełnego jej wydania na wszystkie platformy w trzecim kwartale 2023 roku.



Everdream Valley

Everdream Valley jest grą przygodową z otwartym światem, osadzoną w grafice 3D. Stanowi połączenie gry fabularnej i symulacyjnej z elementami eksploracji oraz craftingu. Ciekawa i rozbudowana historia, doskonała grafika, duża liczba mechanik, podział gameplayu na dzień i noc powodują, że projekt powinien być bardzo ciekawą pozycją dla ogromnej rzeszy fanów Animal Crossing – najpopularniejszego tytułu na konsoli Nintendo Switch.

Jak opisano w punkcie 7.1 niniejszego Sprawozdania Zarządu, dnia 31 października 2022 r. Jednostka Dominująca rozwiązała za porozumieniem stron umowę wydawniczą zawartą ze spółką Mooneaters S.A. na portowanie i wydanie gry Everdream Valley na platformę Nintendo Switch. Jednocześnie Untold Tales w tym samym dniu zawarła z Mooneaters umowę wydawniczą, której przedmiotem jest wydanie gry Everdream Valley na komputery PC i konsole, w tym konsole Nintendo Switch oraz Sony PS4/PS5.

Wydanie gry planowane jest na drugi kwartał 2023 roku.



ATONE: Heat of the Elder Tree

ATONE to ręcznie rysowana gra inspirowana mitologią nordycką, która łączy interaktywną narrację i złożone łamigłówki z rytmicznym systemem walki. Gracz wciela się w rolę młodej wojowniczkii o imieniu Estra, która podróżuje przez Midgard, aby odkryć prawdę o śmierci jej ojca.

Gra miała premierę 27 stycznia 2023 r. na platformach PC/Mac i Nintendo Switch.



Flame Keeper

Gra Flame Keeper to produkcja studia deweloperskiego Kautki Cave sp. z o.o., jednostki zależnej od Untold Tales S.A., której wydanie na platformach PC/Mac i Nintendo Switch nastąpiło 17 marca 2023 r.

Flame Keeper to dynamiczny roguelite, w którym gracz musi odnowić Wieczny Płomień skradziony przez stworzenia cienia. Zadaniem gracza jest walka z wieloma potworami w zróżnicowanych biomach, z użyciem ognistych umiejętności.

Część środków na finansowanie developmentu i wydania gry Flame Keeper została sfinansowana przez Xsolla Accelertor Fund LLC, na podstawie umowy zawartej w sierpniu 2022 roku przez Kautki Cave sp. z o.o. Na podstawie powyższej umowy Kautki Cave otrzymało od Xsolla Accelertor Fund wsparcie finansowe w formie pożyczki w wysokości 35% całościowego budżetu gry z przeznaczeniem na rozwój tytułu Flame Keeper. Funduszowi Xsolla przysługuje prawo do konwersji udzielonego finansowania dłużnego na udziały w Kautki Cave. W przypadku skorzystania przez Xsolla z prawa do konwersji Untold Tales S.A. pozostanie udziałowcem większościowym w Kautki Cave.



Współpraca z Devolver Digital, CI Games oraz innymi wiodącymi wydawcami na STEAM

W ramach kooperacji pomiędzy wydawcami począwszy od lipca 2022 roku zespół Untold Tales S.A. nawiązał współpracę z m.in. z Devolver Digital, All In! Games, Varsav Games, Daedalic Entertainment, SuperGG.com, Star Drifters oraz CI Games. Produkty z portfolio Untold Tales trafiły do bundli z takimi grami jak m.in. GRIS, Lumencraft, Hidden Deep, Giants Uprising czy Röki., co przyczyniło się do polepszenia sprzedaży produktów spółki na platformie Steam.

3.3 naptime.games sp. z o.o.

W trakcie 2022 roku spółka naptime.games sp. z o.o. prowadziła działalność w trzech głównych obszarach. Po pierwsze, spółka tworzyła i rozwijała własne produkcje (gry bez przemocy, rodzinne, logiczne), które następnie wydawała na swoim koncie. Oprócz tego, naptime.games portował i wydawał na własnym koncie gry stworzone przez innych developerów, pasujące do obecnego portfolio spółki.

W sumie spółka w 2022 roku wprowadziła do sprzedaży na platformie Nintendo Switch 13 nowych tytułów oraz dodatków do wydanych wcześniej tytułów (DLC).

Na początku 2023 roku spółka wydała 6 kolejnych tytułów oraz dodatków do wydanych wcześniej tytułów (DLC), będących własnym IP spółki.

Kolejnym ważnym obszarem działalności naptime.games w 2022 roku była produkcja/portowanie/redesign gier na zlecenie QubicGames. Naptime.games przejął od QubicGames developing gry Pocket Mini Golf 2, jak również na zlecenie QubicGames portował gry Run Sausage Run! oraz Sausage Wars.

Kluczowe projekty realizowane przez naptime.games w 2022 roku i do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

Spółka naptime.games sp. z o.o. w 2022 roku tworzyła i rozwijała następujące kluczowe projekty, będące własnym IP:

- Coloring Book
- Puzzle Galaxy
- Planet Quiz
- Seria gier Ink & Paper
- Cooking (Pierwsza gra nowego uniwersum)

Coloring Book



Coloring Book jest ważnym produktem naptime.games, na którego rozwój w 2022 roku kładziony był duży nacisk. W 2022 roku naptime.games wydała duży update gry zmieniający wygląd i funkcjonalności aplikacji, jak również wprowadziła do sprzedaży 6 nowych dodatków (DLC).

W styczniu 2023 roku zostały wydane 3 następne dodatki (Costume Party, Vehicles, Family & Home). Spółka planuje dalszy rozwój produktu.

Puzzle Galaxy



Puzzle Galaxy to nowy tytuł wydany przez naptime.games w lipcu 2022 roku. Jest to produkt skierowany do podobnej grupy docelowej jak w przypadku Coloring Book. Produkt dystrybuowany jest na platformie Nintendo Switch w modelu Try&Buy – wersja darmowa z możliwością dokupienia płatnych dodatków. Planowane jest stopniowe dodawanie zawartości i ciągle usprawnianie funkcjonalności.

W ocenie zarządu spółki naptime.games i Jednostki Dominującej gry Coloring Book i Puzzle Galaxy mają duży potencjał sprzedażowy na platformach mobilnych, są dość łatwe do dostosowania i mają wystarczająco rozbudowany content w celu stworzenia gry na telefony komórkowe niezależnie od wybranego modelu sprzedaży.

Planet Quiz

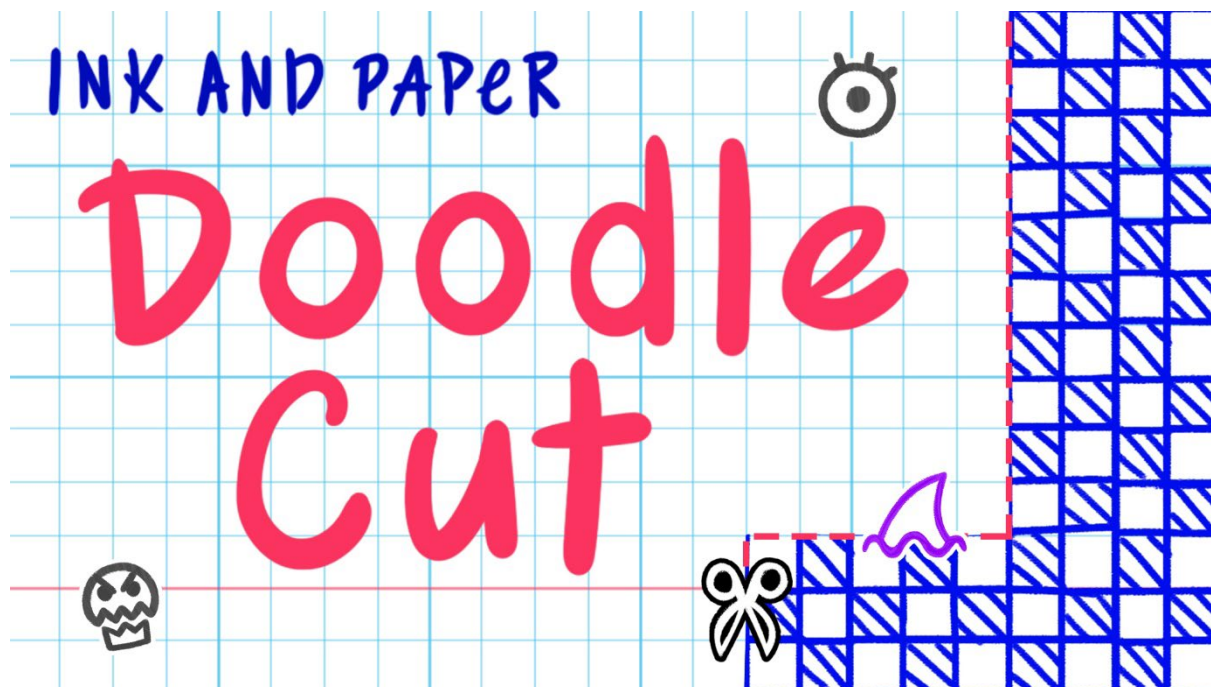


Planet Quiz to jeden z najważniejszych produktów spółki, który został wydany w roku 2021 na platformy Nintendo Switch, PS4 oraz Xbox One. Pod koniec 2022 roku ukończono prace nad obszernym uaktualnieniem gry wraz z udostępnieniem nowych dodatków do gry. Uaktualnienie obejmowało między innymi: dodatkowe typy pytań, podwojoną listę pytań klasycznych, rozbudowaną Quizpedię, dodatkowe tryby gry.

Premiera aktualizacji wraz z następującymi dodatkami miała miejsce w listopadzie 2022:

- DLC Forest Life -(cztery nowe rozdziały w kampanii oraz 150+ nowych wpisów Quizpedii z kategorii: Forests, Grasslands, Wetlands, Nature Wonders (Famous Trees), Plants, Animals (włączając Insects & Spiders), z pięknymi ręcznymi ilustracjami;
- DLC Mystery & Myth (cztery dodatkowe rozdziały w kampanii oraz 130+ nowych wpisów w Quizpedii z kategorii: Mythical Creatures, Mysterious Places, każdy z indywidualną, oryginalną ilustracją);
- DLC Trivia (1265 pytań typu trivia podzielonych na 3 poziomy trudności).

Ink & Paper: Doodle Cut



Pierwsza z serii Ink & Paper – gier rozgrywanych w świecie tuszu i papieru, z interesującymi motywami humorystycznymi. Gry z tej serii mają cechować się prostymi, ale jednocześnie ciekawymi mechanikami.

Gra Ink & Paper Doodle Cut była przygotowywana przez naptime.games w roku 2022 i została wydana w lutym 2023 roku. W związku z dobrym przyjęciem przez graczy planowana jest kontynuacja serii.

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 pojawiają 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.

W drugiej połowie 2022 roku projekt Cooking został czasowo wstrzymany, w związku z zaangażowaniem naptime.games w produkcje realizowane na zlecenie QubicGames.

Logic Pic



Zgodnie z planami wydawniczymi w sierpniu 2022 roku spółka naptime.games wydała na platformie Nintendo Switch grę logiczną „Logic Pic”. Jest to produkcja studia zewnętrznego. Spółka przygotowała wersję Nintendo Switch, a następnie wydała ją na tę platformę. W stosunku do oryginalnej gry dokonano wielu ulepszeń. Między innymi dodano możliwość gry wieloosobowej – zarówno w trybie coop jak i versus.

Grę cechuje bardzo duża liczba lamigłówek/obrazków:

- 1000+ w grze podstawowej
- Dodatkowe 800+ w trzech DLC

Wszystko to powoduje, że gra jest wspaniałą wielogodzinną rozrywką dla osób ceniących lamigłówki.

3.4 Another Moon sp. z o.o.

W trakcie 2022 roku spółka Another Moon świadczyła przede wszystkim usługi work for hire w zakresie portowania i QA dla podmiotów zewnętrznych oraz spółek z Grupy Kapitałowej QubicGames S.A., przy czym jej głównym źródłem przychodów były kontrakty z podmiotami spoza Grupy Kapitałowej QubicGames.

W 2022 roku spółka realizowała następujące projekty ‘work for hire’ dla podmiotów zewnętrznych:

- portowanie gry Second Hand: Frankie’s Revenge dla spółki Mill Games S.A.;
- portowanie gry No Place Like Home dla spółki Realms Distribution sp. z o.o.;
- portowanie gry Trek to Yomi dla spółki Flying Wild Hog Studios sp. z o.o.;
- koprodukcja gry mobilnej dla spółki gamigo publishing GmbH z siedzibą w Niemczech.

W marcu 2022 roku Another Moon podpisał również z dużym podmiotem z siedzibą w Rumunii umowę ramową na współpracę przy tworzeniu gry. W ramach tej umowy w trakcie 2022 roku Another Moon udostępnił swoich pracowników do rozwijania i tworzenia mechanik do gry. Umowa jest kontynuowana w 2023 roku, przy większym zaangażowaniu zespołu niż w roku 2022.

Z przyczyn niezależnych od spółki, umowa ze spółką gamigo publishing GmbH została w grudniu 2022 roku rozwiązana za porozumieniem stron. Powodem rozwiązania umowy była rezygnacja przez kontrahenta z realizacji projektu obejmującego stworzenie gry sportowej na platformy mobilne, będącej przedmiotem umowy. Spółka pozostaje w dobrych relacjach ze zleceniodawcą i obecnie prowadzi zaawansowane rozmowy odnośnie umowy na obsługę programistyczną jednego z produktów tej spółki.

Poza projektami realizowanymi dla podmiotów zewnętrznych, w 2022 Another Moon świadczył usługi portowania, QA i przygotowania do certyfikacji gry Everdream Valley na zlecenie Grupy Kapitałowej, jak również świadczył usługi QA dla kilku gier wydawanych przez spółki z Grupy.

W roku 2022 niezależnie od usług work for hire Spółka rozpoczęła pracę nad własnym IP – Shadow (tytuł roboczy). Obecnie gra nie ma konkretnego terminu wydania, a prace nad nią są prowadzone w momencie dostępności wolnych zasobów pomiędzy projektami na zlecenie.

4. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej

Jednostka Dominująca

W roku 2023 Jednostka Dominująca planuje koncentrować swoje działania na dwóch kluczowych obszarach:

- a) portowanie i wydawanie popularnych gier z mobile na konsole, w szczególności Nintendo Switch, oraz komputery PC/Mac; Spółka planuje w roku 2023 sportować około 20 tytułów z mobile na różne platformy sprzętowe;
- b) tworzenie nowych gier w oparciu o znane IP, w wersji na konsole, w szczególności Nintendo Switch, komputery PC/Mac oraz urządzenia mobile.

Poza tym, w ramach możliwości Spółka będzie realizować następujące dodatkowe rodzaje projektów:

- a) własne IP z potencjałem Nintendo Switch oraz mobile;
- b) gry w modelu Free2Play i subskrypcji na urządzenia mobile.

W roku 2023 najważniejszą przychodowo platformą dla Grupy Kapitałowej QubicGames będzie cały czas konsola Nintendo Switch. Zarząd QubicGames przewiduje, że rynek konsol Nintendo Switch będzie rozwijał się dynamicznie przez kolejne lata i przekroczy 150 milionów urządzeń w perspektywie 3 najbliższych lat. Daje to doskonale perspektywy dla doświadczonych 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.

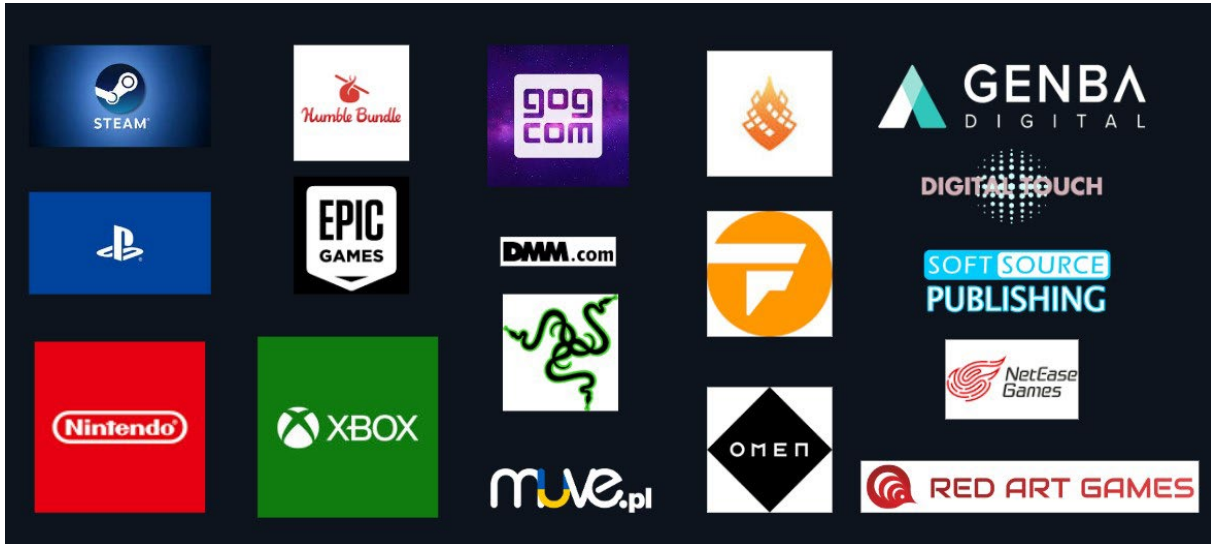
Jak wspomniano powyżej Jednostka Dominująca planuje skoncentrować dużą część działalności na wydawaniu popularnych gier z mobile na konsole Nintendo Switch, Sony PS4/5, Xbox One/S/X oraz komputery PC/Mac.

Już w tej chwili Spółka współpracuje z trzema znanymi wydawcami mobile i jest w trakcie rozmów z kolejnymi wydawcami i developerami gier na urządzenia mobilne. Spółka prowadzi rozmowy obejmujące kilkanaście popularnych tytułów, z których każdy na urządzeniach mobilnych został ściągnięty przez minimum 100 milionów użytkowników.

Untold Tales

Spółka Untold Tales ma przed sobą wydania największych tytułów, mających bardzo duży potencjał sprzedażowy – Everdream Valley oraz Bang-on-Balls: Chronicles. Tytuły te, w szczególności Bang-on-Balls: Chronicles po wyjściu z Early Access i wydaniu na konsole, mogą znacząco wpłynąć na wzrost bazy przychodowej Untold Tales oraz ugruntować pozycję tej spółki jako wydawcy Premium na konsole i komputery PC.

Spółka Untold Tales podjęła współpracy z największymi korporacjami z branży, zapewniając sobie stały rozwój i zwiększając pozycję na światowym rynku wydawców gier.



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

naptime.games

W roku 2023 naptime.games będzie kontynuowała prace w trzech obszarach:

- Tworzenie i rozwijanie własnych produkcji (wydawanych na własnym koncie) – gry bez przemocy, rodzinne, logiczne
- Produkcja/portowanie/redesign gier na zlecenie QubicGames
- Portowanie i wydawanie na własnym koncie gier tworzonych przez innych deweloperów, pasujących do obecnego portfolio spółki.

Another Moon

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 2023 - 2024 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.

Trzeba jednak zaznaczyć, że w obecnym momencie nie toczą się żadne otwarte rozmowy związane z nowymi inwestycjami QubicGames.

Plan wydawniczy Grupy Kapitałowej QubicGames S.A.

❖ Plan wydawniczy QubicGames S.A.

Spółka obecnie pracuje nad sześcioma nowymi projektami oraz szeregiem rozszerzeń do obecnie sprzedawanych gier na konsoli Nintendo Switch. Przygotowuje także wersje już wydanych gier na kolejne platformy.

Spółka prowadzi również intensywne rozmowy z około 10 potencjalnymi partnerami w celu pozyskania kolejnych projektów, które w większości będą gotowe do wydania nie dalej niż w 6 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 na konsole i komputery PC w Ameryce Północnej i Europie w roku 2023 są następujące:

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Dig Deep	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra	04/05.2023
	Xbox	(konsole)		
	PlayStation	Global		
	Steam	(Steam)		
Johnny Trigger Sniper	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra	04/05.2023
Johnny Trigger	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra	04/05.2023

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
AMAZE!	Nintendo Switch PlayStation Steam	US, EUR (konsole) Global (Steam)	Pełna gra	04/05.2023
Run Sausage Run! – DLC + Bundle	Nintendo Switch	US, EUR	DLC + Bundle	04/05.2023
Sausage Wars - DLC + Bundle	Nintendo Switch	US, EUR	DLC + Bundle	04/05.2023
Sausage Wars	PlayStation Xbox Steam	US, EUR (konsole) Global (Steam)	Pełna gra	Q2 2023
Pocket Mini Golf 2	PlayStation Xbox Steam	US, EUR (konsole) Global (Steam)	Pełna gra	Q2 2023
Run Sausage Run!	Steam	Global	Pełna gra	Q2 2023
Johnny Trigger Bundle	Nintendo Switch	US, EUR	Bundle	Q2 2023
Best Mobile Games	Nintendo Switch	US, EUR	Bundle	Q2 2023
CrazyLabs game no. 5	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra	Q2 2023
CrazyLabs game no. 6	Nintendo Switch PlayStation Steam	US, EUR (konsole) Global (Steam)	Pełna gra	Q2 2023
Pocket Pool Adventure	Nintendo Switch	US, EUR	DLC + Bundle	Q2 2023
Eroblast: Waifu Dating Sim	Nintendo Switch	US EUR	Pełna gra	Q2/Q3 2023
Pocket Mini Golf 2 – DLC + Bundle	Nintendo Switch	US, EUR	DLC + Bundle	Q3/Q4 2023

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

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez spółkę Untold Tales S.A. w roku 2023 są następujące:

<i>Gra</i>	<i>Platformy (*)</i>	<i>Region</i>	<i>Planowany termin wydania</i>	<i>Planowana Cena Gry</i>
Flame Keeper Developer: Kautki Cave sp. z o.o. (jednostka zależna od Untold Tales)	PC EA Nintendo Switch	Global	16.03.2023	11,99 EUR/USD
Everdream Valley Developer: Mooneaters S.A.	PC Nintendo Switch	Global	Q2 2023	TBA
The Cub Lokalizacja studia: Serbia Typ gry: przygodowa, 2.5 D	PC Sony PS4 Xbox One Nintendo Switch	Global	Q3 2023	TBA
Bang-on-Balls: Chronicles Lokalizacja studia: Polska Typ gry: przygodowa, 3D	PC Sony PS4 Xbox One Nintendo Switch	Global	Q3 2023	TBA
TBA Lokalizacja studia: Brazylia Typ gry: przygodowa, 3D	PC Nintendo Switch	Global	Q4 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.**

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez spółkę naptime.games sp. z o.o. w roku 2023 są następujące:

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Ink & Paper: DoodleCut	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	24.02.2023
Lila's Tale and the Hidden Forest	Nintendo Switch, Xbox, PlayStation	US, EUR	Pelna gra	24.03.2023
Memory (tytuł roboczy, IP własne)	Nintendo Switch,	US, EUR	Pelna gra	Q2 2023
Puzzle Galaxy – 1 DLC (IP własne)	Nintendo Switch	US, EUR	Nowe DLC	Q2/Q3 2023
Coloring Book - 1 DLC (IP własne)	Nintendo Switch	US, EUR	Nowe DLC	Q3/Q4 2023
Ink & Paper 2 (tytuł roboczy, IP własne)	Nintendo Switch	US, EUR	Pelna gra	Q3/Q4 2023
Cooking (*) (tytuł roboczy, IP własne)	Nintendo Switch, PS4, Xbox	US, EUR	Pelna gra	2024

(*) W związku z zaangażowaniem naptime.games w produkcje na zlecenie QubicGames projekt Cooking został czasowo wstrzymany.

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.

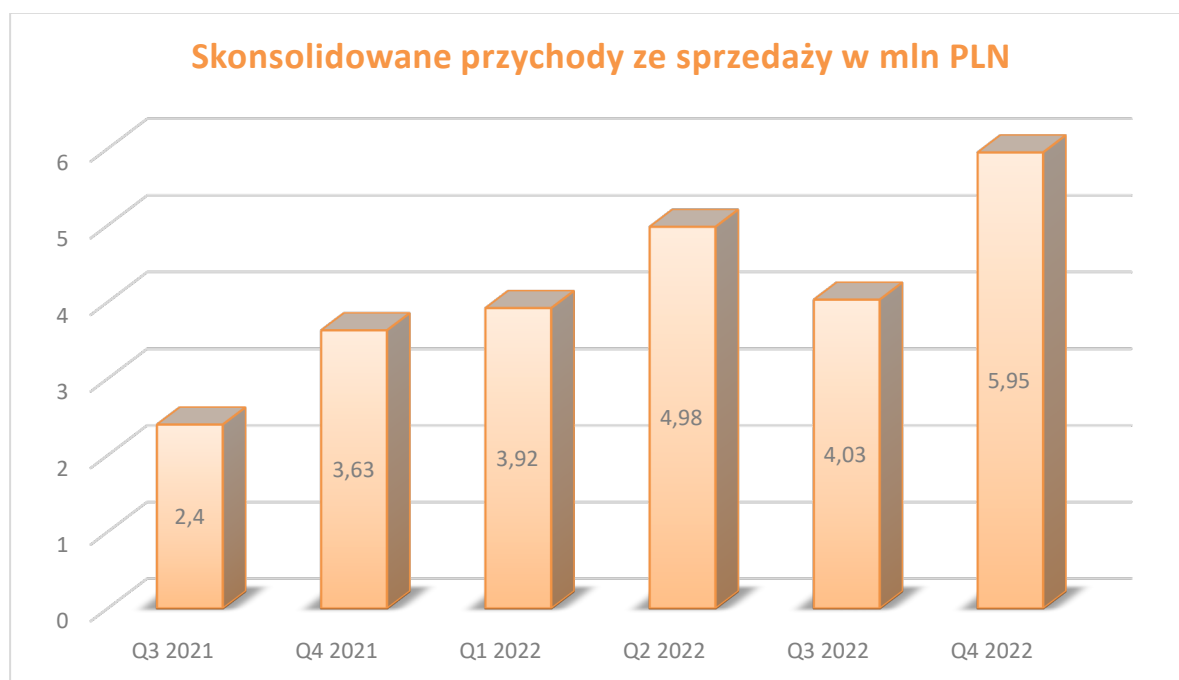
5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

6. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej

W 2022 roku skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 18.875,4 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku 2021 o 54%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2022 roku wyniosły 76% przychodów ze sprzedaży (81% w roku 2021).

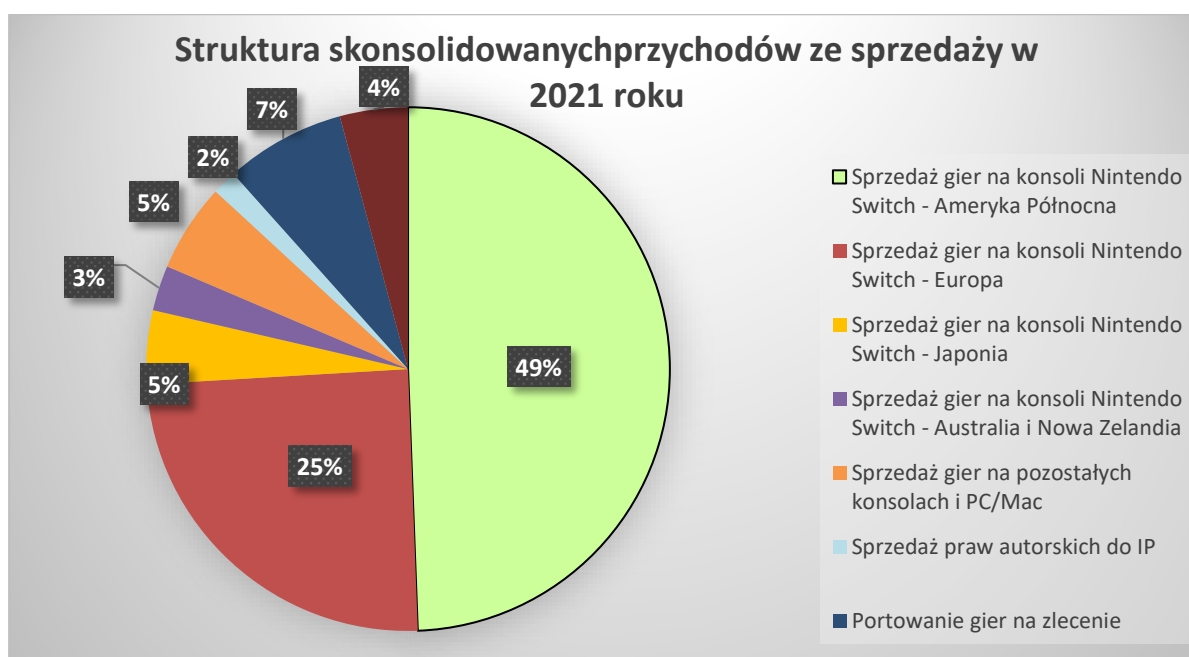
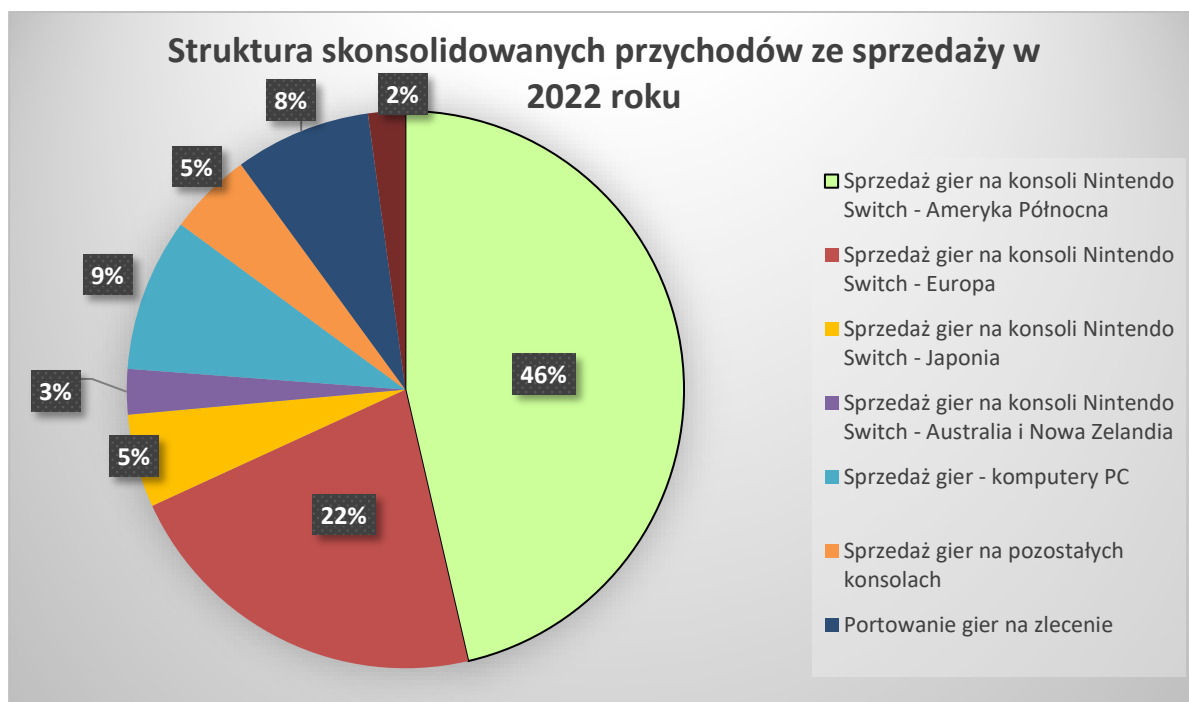
Znaczny wzrost skonsolidowanych przychodów ze sprzedaży wynika przede wszystkim z rozwoju działalności spółki zależnej Untold Tales S.A., której przychody ze sprzedaży w 2022 roku wzrosły ponad 5-krotnie w stosunku do poprzedniego roku. Trend wzrostowy w przychodach ze sprzedaży można obserwować z kwartału na kwartał. Szczególnie dobry pod względem sprzedaży był drugi kwartał 2022 roku, kiedy to miała miejsce bardzo udana premiera gry Arise – A Simple Story na konsoli Nintendo Switch. Rekordowy pod względem przychodów ze sprzedaży był z kolei czwarty kwartał 2022 roku, kiedy to skonsolidowane przychody ze sprzedaży wyniosły 5,95 mln zł. Było to możliwe dzięki udanym akcjom promocyjnym przeprowadzonym zarówno na platformie Nintendo Switch, jak i na Steam oraz dzięki wprowadzeniu do sprzedaży aż 12 nowych gier i dodatków do gier.



Wraz z rozwojem Grupy Kapitałowej, w szczególności spółki zależnej Untold Tales, coraz większy udział w przychodach ze sprzedaży w 2022 roku miała sprzedaż gier na komputery PC (głównie za pośrednictwem Steam oraz Epic), jak również sprzedaż na konsole PS4 oraz Xbox. W 2022 roku łączne przychody ze sprzedaży gier na komputery PC/Mac oraz na pozostałe konsole wyniosły 2.597,1 tys. zł, w porównaniu do 667,6 tys. zł w roku ubiegłym.

W 2022 roku oprócz przychodów ze sprzedaży gier na konsoli Nintendo Switch, PS4 i innych konsolach oraz komputerach PC, Grupa Kapitałowa osiągnęła również przychody z tytułu portowania gier na zlecenie w wysokości 1.490,9 tys. zł (908,0 tys. zł w roku 2021) oraz przychody z tytułu usług wspomagania sprzedaży gier w wysokości 406,2 tys zł (514,0 tys zł w roku 2021).

Struktura przychodów ze sprzedaży Grupy Kapitałowej w roku 2022 roku w porównaniu do roku 2021 roku przedstawia się następująco:



W 2022 roku łączne koszty działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej wyniosły 20.923,3 tys. zł, w porównaniu do 13.399,1 tys. zł w roku ubiegłym. Główną pozycję w kosztach działalności operacyjnej stanowiły koszty usług obcych, które wyniosły 15.113,3 tys. zł. Wzrost kosztów usług obcych o 56% w stosunku do 2021 roku wiąże się ze wzrostem sprzedaży, gdyż główną część tych kosztów stanowią koszty prowizji od sprzedaży płaconej właścicielowi platformy Nintendo eShop, koszty royalties należnych deweloperom sprzedawanych gier, jak i koszty usług obcych związanych z działalnością wydawniczą.

W 2022 roku Grupa Kapitałowa zanotowała stratę ze sprzedaży w wysokości 2.048,0 tys. zł. Wynika to w głównej mierze z faktu, iż jednostki zależne należące do Grupy Kapitałowej są w fazie dynamicznego rozwoju działalności, w szczególności w zakresie rozwoju działalności wydawniczej i osiągnięcia określonej pozycji rynkowej. Wiąże się to ze zwiększeniem zatrudnienia oraz wydatków na marketing w ramach całej Grupy QubicGames. Jednakże należy zauważyć, iż cała strata ze sprzedaży dotyczyła trzech pierwszych kwartałów 2022 roku (narastająco do dnia 30.09.2022 Grupa Kapitałowa zanotowała stratę ze sprzedaży w wysokości 2.050,9 tys. zł), a w czwartym kwartale zanotowano już zysk ze sprzedaży.

W 2022 roku Grupa Kapitałowa dokonała odpisów aktualizujących wartość aktywów niefinansowych w wysokości 1.276,8 tys. zł, w porównaniu do 185,8 tys. zł w roku ubiegłym. Wzrost tych kosztów wynikał głównie z utworzenia przez Jednostkę Dominującą odpisu aktualizującego wartość gier Myths & Dungeons oraz Mayhem Combat w łącznej wysokości 1.032,3 tys. zł, jak opisano w punkcie 3.1 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

Przychody finansowe osiągnięte przez Grupę Kapitałową w 2022 roku zmniejszyły się o 2.418,2 tys. zł w porównaniu do roku 2021. Wynika to przede wszystkim z faktu, iż w 2021 roku Grupa Kapitałowa rozpoznała różnicę z tytułu podwyższenia kapitału podstawowego w jednostce zależnej Untold Tales S.A. w wysokości 2.608,1 tys. zł w przychodach finansowych. Różnica z tytułu podwyższenia kapitału podstawowego w jednostce zależnej Untold Tales S.A. została wyliczona w oparciu o zmianę aktywów netto przypadających dla jednostki dominującej, zgodnie z art. 60 ust 1 ustawy o rachunkowości. W związku z tym, iż w podwyższeniu kapitału uczestniczyli wyłącznie udziałowcy mniejszościowi, istotnie zmienił się udział jednostki dominującej w spółce Untold Tales, a powstała z tego tytułu różnicę w wysokości 2.608,1 tys. zł zaliczono do przychodów finansowych. W 2022 roku taka sytuacja nie miała miejsca.

Z kolei koszty finansowe wzrosły z 804,2 tys. zł w roku 2021 do 1.331,7 tys. zł w roku 2022. Wzrost kosztów finansowych związany był z wyższą stratą z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych do wartości godziwej (wzrost o 449,0 tys. zł).

Na dzień 31 grudnia 2022 r. suma aktywów Grupy Kapitałowej wyniosła 14.713,1 tys. zł i zmalała w porównaniu do 31 grudnia 2021 r. o 1.642,7 tys. zł (10%).

Istotną pozycję w skonsolidowanym bilansie stanowią wartości niematerialne i prawne, które na dzień 31 grudnia 2022 r. wyniosły 5.043,6 tys. zł i wzrosły w porównaniu do roku ubiegłego o 656,9 tys. zł, czyli o 15%. 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.

Grupa Kapitałowa wykazuje w skonsolidowanym bilansie aktywa finansowe dostępne do sprzedaży w łącznej wysokości 2.480,0 tys. zł. Aktywa te obejmują akcje spółek SQRT3 S.A. oraz No Gravity Development S.A., które prezentowane są jako inwestycje długoterminowe, oraz akcje spółki Mooneaters S.A., zaprezentowane jako inwestycje krótkoterminowe. Na dzień 31 grudnia 2021 r. inwestycje długoterminowe obejmowały również akcje spółki SONKA S.A., które ostatecznie zostały sprzedane w kwietniu 2022 r., jak opisano w punkcie 3.1 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Grupa Kapitałowa posiadała zobowiązania długo- i krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 1.462,88 tys. zł, z czego:

- 716,5 tys. zł dotyczy kredytu w rachunku bieżącym w banku Santander Bank Polska S.A. wykorzystanego przez Jednostkę Dominującą;
- 440,2 tys. zł dotyczy pożyczki otrzymanej przez Kautki Cave sp. z o.o. od Xsolla Accelerator Fund LLC. Jak opisano w punkcie 3.2 niniejszego Sprawozdania Zarządu funduszowi Xsolla przysługuje prawo do konwersji udzielonego finansowania dłużnego na udziały w Kautki Cave;
- 47,9 tys. zł dotyczy subwencji finansowej z Polskiego Funduszu Rozwoju S.A. otrzymanej przez Emitenta w 2020 roku w ramach tarczy antykryzysowej 2.0, spłacane zgodnie z harmonogramem spłat;
- 133,2 tys. zł to kredyty zaciągnięte w banku Santander Bank Polska S.A. przez Emitenta w latach ubiegłych, spłacane zgodnie z harmonogramem spłat.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. suma aktywów obrotowych Grupy Kapitałowej przewyższa zobowiązania krótkoterminowe. Zdaniem Zarządu na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz w obecnej chwili płynność Grupy Kapitałowej nie jest zagrożona.

7. Nabycie akcji własnych

Dnia 30 czerwca 2022 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 Spółka może nabyć akcje własne maksymalnie za kwotę 1.100.000 zł, po cenie za jedną akcję nie niższej niż 1,00 zł i nie wyższej niż 8,00 zł. W tym celu został utworzony kapitał rezerwowy w wysokości 1.100.000 zł. Uchwała weszła w życie 1 lipca 2022 r.

Dnia 17 sierpnia 2022 r. Spółka podpisała umowę współpracy z Domem Maklerskim BDM S.A. w zakresie przeprowadzenia skupu akcji własnych Spółki. Skup akcji własnych rozpoczął się dnia 18 sierpnia 2022 r.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka posiadała łącznie 57.453 akcje własne o wartości nominalnej 0,10 zł każda, które stanowiły 0,585% udziału w kapitale zakładowym Spółki.

Akcje własne Spółki nabywane są celem umorzenia.

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 Kapitałowa współpracuje łącznie z ponad 40 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 realizowana była 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 30 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, osiągnięte 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. oraz platforma Steam, prowadzona przez Valve.

❖ **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 mogłyby 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, Zarząd Jednostki Dominującej podtrzymuje na rok 2023 następujące wytyczne co do realizowanych projektów:

- realizacji projektów krótkoterminowych z datą wydania w 2023 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 2023;
- w pierwszej kolejności realizacji projektów w zakresie wydawania i tworzenia na zlecenie gier spełniających jedno z wymienionych kryteriów:
 - a. portowanie i wydawanie popularnych gier z mobile na konsole i komputery PC/Mac;
 - b. tworzenie nowych gier w oparciu o znane IP, w wersji na konsole, komputery PC/Mac i mobile;
 - c. własne IP z potencjałem Nintendo Switch oraz mobile;
- rezygnacji z projektów, dla których główną platformą są komputery PC, a istotnymi rynkami są rynek rosyjski i/lub chiński.

❖ 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 2022 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 21 marca 2023 roku



.....
Prezes Zarządu

Jakub Pieczykolan