



Sprawozdanie Zarządu z działalności
VARSAV Game Studios S.A.
za okres 01.01.2021 – 31.12.2021 roku



SPIS TREŚCI

1.	INFORMACJE OGÓLNE	5
1.1.	Podstawowe informacje o Emitencie	5
1.2.	Przedmiot działalności	5
1.3.	Kapitał zakładowy	6
1.4.	Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA	7
2.	ROK OBROTOWY	7
3.	INFORMACJA O ZMIANACH W SYTUACJI MAJĄTKOWEJ SPÓŁKI	7
3.1.	Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych	7
3.2.	Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych	14
3.2.1.	Informacje o inwestycjach zagranicznych	14
3.2.1.	Informacje o inwestycjach krajowych	14
4.	INFORMACJE O ZATRUDNIENIU ORAZ WYNAGRODZENIACH W SPÓŁCE	14
4.1.	Stan zatrudnienia	14
4.2.	Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza	14
5.	INFORMACJE O DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	15
5.1.	Dane finansowe	15
5.2.	Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu	15
6.	INFORMACJE NA TEMAT PRZEWDYWANYCH KIERUNKÓW ROZWOJU ORAZ STRATEGIA SPÓŁKI	18
6.1.	Projekty własne	18
6.2.	Projekty badawczo rozwojowe	19
6.3.	Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym	20
7.	PROGNOZY FINANSOWE	21
8.	INFORMACJA O INSTRUMENTACH FINANSOWYCH	21
9.	POZOSTAŁE INFORMACJE	21
10.	OPIS PODSTAWOWYCH RYZYK ZWIĄZANYCH Z DZIAŁALNOŚCIĄ SPÓŁKI	22
11.	ORGANY SPÓŁKI	28
11.1.	Zarząd	28
11.2.	Rada Nadzorcza	28

Szanowni Państwo,

za nami najtrudniejszy rok w dotychczasowej historii studia. Trudny produkcyjnie, ponieważ duże zaangażowanie zespołu w projekt Giants Uprising nie przyniosło spodziewanego efektu sprzedażowego w pierwszej fazie wydania gry w formule early access. Trudny także pod względem finansowym – znaczne ograniczenie finansowania spółek branży gier przez rynek kapitałowy spowodowało, że ciężar finansowania podmiotów z grupy spoczywał głównie na nas. Dobry, ponieważ udało się utrzymać najważniejszy trzon zespołu i osiągnąć poziom jego motywacji, który obecnie w mojej ocenie jest na jednym z najwyższych poziomów w historii studia. Potrzebny, ponieważ po trudnych doświadczeniach, wiemy jakie projekty chcemy realizować i jak zbudować na nich siłę studia na kolejne lata.

W 2021 roku Spółka realizowała własnym zespołem produkcyjnym cztery projekty, w tym jeden badawczo-rozwojowy: Giants Uprising, The Path Of Calydra. Projekt ARIA, oraz QUADRIMA. Spółka posiada także udziały w pięciu podmiotach o charakterze stowarzyszonym lub zależnym, które to spółki są w trakcie realizacji sześciu projektów.

W zakresie produkcji własnej zakończyliśmy prace związane z produkcją wersji early access gry Giants Uprising. Ponad 3-letnia praca nad projektem zakończyła się jej wydaniem 2 listopada 2021. Niestety ze względu na problemy techniczne oraz optymalizacyjne z grą i wynikające z tego opóźnienie w wysyłce kluczy do gry influencerom, premiera w formule early access nie przebiegła zgodnie z naszymi oczekiwaniami. Sprzedaż zanotowana podczas premiery na Steam oraz w okresie całego 4Q nie jest satysfakcjonująca - wyniosła 3096 sztuk. W związku z tym podjęliśmy decyzję o znacznym zmniejszeniu zespołu zaangażowanego w rozwój projektu, co odsuwa w czasie termin wydania finalnej wersji gry. Podjęliśmy także działania mające na celu wydanie gry na kolejne platformy oraz pozyskanie dodatkowych, zewnętrznych środków na jej marketing.

W 2021 roku kontynuowaliśmy prace produkcyjne nad projektem ARIA. Prace zostały zintensyfikowane po premierze Giants Uprising - prowadzone są obecnie przez większość naszego zespołu. Głównym bohaterem ARII jest czworonożne zwierzę, które musi wykorzystać swoje zmysły i umiejętności, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcja z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach z takim głównym bohaterem mechanik rozgrywki. W związku z dużymi wyzwaniem z systemem interaktywnej animacji w grze, Spółka pozyskała dofinansowanie jej części badawczo-rozwojowej na kwotę 3,8 mln zł dla wniosku pt.: „QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji”. Otrzymanie dofinansowania oraz realizacja projektu QUADRIMA znacząco redukuje potencjalne koszty prac nad częścią animacyjną dla Projektu ARIA oraz kolejnych projektów studia.

The Path Of Calydra od momentu podpisania umowy koprodukcyjno-wydawniczej w lipcu 2020 roku, uległa znacznemu zwiększeniu, co w naszej opinii wpłynie także silnie na potencjał monetyzacji projektu. Oczekiwana końcowa długość rozgrywki znacznie przekroczy 10 godzin, na drodze gracza stanie 48 przeciwników, gracz będzie miał do dyspozycji 16 różnych umiejętności, 24 kombinacji podczas walki i ponad 80 znajdziek. Jakością graficzną

gra zbliża się do poziomu oczekiwanego w nowoczesnych grach 3D adventure platformer. Obecnie znajdujemy się w końcowej fazie produkcji gry – w najbliższych tygodniach zostanie zamknięta faza alfa. Po osiągnięciu fazy beta rozpocznie się proces portowania gry.

Rok 2021 to okres bardzo intensywnych prac produkcyjnych również w spółkach z grupy. Mooneaters S.A. z sukcesem rozwija swój projekt Everdream Valley, który przekonał do siebie wydawcę dla wersji na konsolę Nintendo Switch w postaci spółki Qubic Games S.A., który dokonana inwestycja zapewnił projektowi zwrot nakładów jeszcze przed jego wydaniem. Gra ma także bardzo dobry odbiór w mediach społecznościowych. W 2021 roku dokonaliśmy sprzedaży części akcji studia uzyskując około 1,5 mln zł, pozostajemy jednak ponad 50% akcjonariuszem spółki.

Perimeter Games Sp. z o.o. realizuje swój pierwszy projekt – grę HeatWave. Ze względu na istotne pogorszenie sytuacji na rynku kapitałowym, spółce nie udało się pozyskać finansowania na dalszy rozwój, doprowadziła jednak do stworzenia prototypu gry i jest w fazie poszukiwania na niego wydawcy. Cyber Rain Games Sp. z o.o. również realizowała w 2021 roku swój pierwszy projekt symulatora w świecie zawodów przyszłości – grę Tattoo Punk. Podobnie jak w przypadku Perimeter Games Sp. z o.o., spółce nie udało się pozyskać finansowania i obecnie rozwój projektu został istotnie spowolniony. Podobna sytuacja ma miejsce w przypadku Warhound Games Sp. z o.o., która realizuje projekt gry FPS survival, połączony z tematyką problemów psychicznych żołnierzy wynikających z ich doświadczeń wojennych i ich powrotu do społeczeństwa.

Wydany w 2019 roku Bee Simulator przyniósł spółce w 2021 roku łącznie 761 tys. zł. przychodu. Cieszy nas zwłaszcza utrzymująca się pozytywna tendencja sprzedażowa po obniżeniu ceny bazowej gry przez wydawcę oraz jej pozytywne oceny. Trudno detalicznie oszacować obecną sprzedaż gry, m.in. przez jej udział w Humble Choice oraz obecność gry na platformach streamingowych, takich jak Amazon Luna czy Blacknut, jednakże w naszej opinii w 1Q22 zbliżyła się ona do 200 tys. sztuk. Liczymy, że tendencja ta utrzyma się także w 2022 roku, zwłaszcza że sprzedaż gry jest obecnie na poziomie bardzo zbliżonym do kolejnego progu procentowego podziału przychodów z wydawcą gry.

Mam ogromną nadzieję, że 2021 był ostatnim trudnym rokiem w historii studia. Zmiany dokonane w ostatnim okresie, finalizowanie w tym roku wielu prowadzonych od lat projektów czy duży potencjał pozyskania partnera dla kluczowego projektu studia – Projektu ARIA to czynniki, które obecnie napędzają Zarząd i zespół do działania.

Z wyrazami szacunku,

Łukasz Rosiński

Prezes Zarządu

1. Informacje ogólne

1.1. Podstawowe informacje o Emitencie

Firma: VARSAV Game Studios S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Aleje Jerozolimskie 123A, 02-017 Warszawa

Tel.: + 48 22 100 46 29

Faks: + 48 22 100 46 08

Internet: www.varsav.com

E-mail: varsav@varsav.com

KRS: 0000381296

REGON: 142844239

NIP: 5213597881

1.2. Przedmiot działalności

VARSAV Game Studios S.A. koncentruje swoją działalność na produkcji gier komputerowych w oparciu o wewnętrzny zespół produkcyjny. Pierwsza produkcja studia, gra Bee Simulator, została wydana w 2019 roku, jednocześnie na PC, PlayStation 4, Xbox One oraz Nintendo Switch, w wersji pudełkowej i cyfrowej. W 2021 roku Spółka chce w kolejnych latach kształtować świadomość marki VARSAV Game Studios jako podmiotu wyspecjalizowanego w kreatywnym przenoszeniu świata zwierząt do gier komputerowych.

Spółka celem budowania przewagi konkurencyjnej studia prowadzi prace badawczo-rozwojowe m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki w ramach współfinansowanego z środków unijnych projektu QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji

Na dzień sporządzenia sprawozdania Emitent jest udziałowcem pięciu spółek z branży gier – Ovid Works S.A. (12,64%), Mooneaters S.A. (50,61%), Perimeter Games Sp. z o.o. (30%), Cyber Rain Games Sp. z o.o. (40%) oraz Warhound Games Sp. z o.o. (100%).

1.3. Kapitał zakładowy

Struktura kapitału zakładowego na 31.12.2021 roku przedstawia się następująco:

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	10,45%	2 095 200	10,45%
2	B	604 800	3,02%	604 800	3,02%
3	C	700 000	3,49%	700 000	3,49%
4	D	770 000	3,84%	770 000	3,84%
5	E	10 308 571	51,41%	10 308 571	51,41%
6	F	571 428	2,85%	571 428	2,85%
7	G	3 000 000	14,96%	3 000 000	14,96%
8	H	2 000 000	9,98%	2 000 000	9,98%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

Struktura kapitału zakładowego na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania nie uległa zmianie.

L.P.	Seria akcji	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	A	2 095 200	10,45%	2 095 200	10,45%
2	B	604 800	3,02%	604 800	3,02%
3	C	700 000	3,49%	700 000	3,49%
4	D	770 000	3,84%	770 000	3,84%
5	E	10 308 571	51,41%	10 308 571	51,41%
6	F	571 428	2,85%	571 428	2,85%
7	G	3 000 000	14,96%	3 000 000	14,96%
8	H	2 000 000	9,98%	2 000 000	9,98%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

1.4. Wykaz akcjonariuszy posiadających powyżej 5% głosów na WZA

Struktura akcjonariatu na dzień 31.12.2021 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	9 304 740	46,41%	9 304 740	46,41%
2	January Ciszewski	1 077 714	5,38%	1 077 714	5,38%
3	Pozostali	9 667 545	48,21%	9 667 545	48,21%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia niniejszego raportu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5 proc. głosów na Walnym Zgromadzeniu, przedstawia się następująco:

L.P.	Oznaczenie akcjonariusza	Liczba akcji w (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (w proc.)	Liczba głosów (w sztukach)	Udział w ogólnej liczbie głosów (w proc.)
1	VARSAV SA	8 500 000	42,39%	8 500 000	42,39%
2	January Ciszewski	1 309 395	6,53%	1 309 395	6,53%
3	Pozostali	10 240 604	51,08%	10 240 604	51,08%
Razem		20 049 999	100,00%	20 049 999	100,00%

2. Rok obrotowy

Rok obrotowy Spółki pokrywa się z rokiem kalendarzowym. Sprawozdanie finansowe sporządzane za 2021 rok obrotowy obejmuje okres od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021. Roczne sprawozdanie finansowe Spółki podlega obowiązkowi badania przez biegłego rewidenta. Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdania Spółki jest 4Audyt Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu.

3. Informacja o zmianach w sytuacji majątkowej Spółki

3.1. Informacje o powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych

Na dzień sporządzenia sprawozdania oraz 31.12.2021 Emitent posiada dwie Spółki zależne oraz dwie jednostki stowarzyszone. Dodatkowo Spółka na dzień publikacji raportu posiada pakiet 12,64% akcji Ovid Works SA.

Sprawozdania Emitenta zostały sporządzone w formie jednostkowej z uwagi na fakt, iż w 2021 roku w ocenie Emitenta Warhound Games Sp. z o.o. oraz Mooneaters S.A. nie prowadziły obecnie istotnej działalności. W przypadku Warhound Games Sp. z o.o. informacja o podjęciu decyzji o zakończeniu konsolidacji wyników finansowych spółki zależnej została opublikowana w dniu 14 marca 2019 roku (ESPI nr 4/2019). Podstawą prawną

dla zwolnienia z obowiązku konsolidacji wyników finansowych Spółek zależnych Emitenta jest art. 58 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym "konsolidacją można nie obejmować jednostki zależnej, jeżeli dane finansowe tej jednostki są nieistotne dla realizacji obowiązku określonego w art. 4 ust. 1 (ustawy o rachunkowości)", czyli jeżeli pomimo ich pominięcia sprawozdanie finansowe rzetelnie i jasno przedstawia sytuację finansową oraz wynik finansowy Emitenta oraz art. 56 ust. 1 ustawy o rachunkowości, zgodnie z którym „Jednostka dominująca może nie sporządzać skonsolidowanego sprawozdania finansowego, jeżeli na dzień bilansowy roku obrotowego oraz na dzień bilansowy roku poprzedzającego rok obrotowy łączne dane jednostki dominującej oraz wszystkich jednostek zależnych każdego szczebla

- 1) przed dokonaniem wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2 i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości:
 - 38 400 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego
 - 76 800 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty
- 2) po dokonaniu wyłączeń konsolidacyjnych, o których mowa w art. 60 metoda konsolidacji pełnej ust. 2i 6, nie przekroczyły co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości
 - 32 000 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego,
 - 64 000 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
 - 250 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty.”

Jednostki zależne:

Firma:	Warhound Games Sp. z o.o.
Forma prawna:	spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Wilcza 28/10, 00-388 Warszawa
Zarząd:	Maciej Matusik
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	100% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	100% głosów

W dniu 16 lutego 2018 roku do rejestru przedsiębiorców została wpisana spółka Warhound Games Sp. z o.o. (dawniej Crowd Dragons Sp. z o.o.) z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy spółki wynosi 5.000 zł i dzieli się na 100 udziałów o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział. Emitent posiada 100 proc. udziałów w kapitale zakładowym Warhound Games Sp. z o.o.

Emitent w dniu 05.11.2020 podjął decyzję o zmianie strategii działalności ww. spółki zależnej polegającej na dokonaniu zmiany profilu jej działalności. Zgodnie z podjętą przez Zarząd decyzją dot. zmiany profilu działalności spółki zależnej, spółka zależna stanie się studiem zależnym od Emitenta, wyspecjalizowanym w tworzeniu gier o tematyce około wojennej. Zgromadzenie Wspólników ww. spółki zależnej podjęło stosowne uchwały w zakresie zmiany umowy Spółki zależnej w zakresie zmiana firmy Spółki zależnej z Crowd Dragons sp. z o.o. na Warhound Games sp. z o.o. Zmiany zostały zarejestrowane w KRS.

Pierwszym projektem, który realizuje Spółka zależna jest gra nawiązująca do problematyki psychiki żołnierzy. Trzon początkowo kilkuosobowego zespołu Spółki zależnej stanowili nowozatrudnieni bardzo doświadczeni deweloperzy oraz członkowie zespołu produkcyjnego Emitenta, wraz z obecnym Head Of Studio Spółki - Maciejem Matusikiem, który stanął na czele studia. Maciej Matusik to manager z ponad 16-letnim doświadczeniem w branży gier, głównie jako Lider Zespołu, Główny artysta i Producent, współtwórca ponad dwudziestu wydanych tytułów, zarówno mobilnych, konsolowych, jak i pecetowych, dziennikarz oraz szkoleniowiec w dziedzinie zarządzania w firmie Leadership Source.

W 2021 roku spółka Warhound Games Sp. z o.o. finansowana była pożyczkami od Varsav Game Studios S.A. Planowane są zmiany w ramach struktury udziałowej, w wyniku których do Spółki zależnej przystąpi nowy, mniejszościowy wspólnik. Natomiast niezależne od powyższego Emitent w dalszym ciągu będzie większościowym udziałowcem Spółki zależnej.

Zmiana profilu działalności Spółki zależnej stanowi realizację strategii Emitenta w zakresie inwestycji w podmioty z rynku gier komputerowych tworzące produkcje zbieżne ze strategią Spółki.

Firma:	Mooneaters S.A.
Forma prawna:	spółka akcyjna
Kraj siedziby:	Polska
Siedziba:	Olsztyn
Adres:	ul. Rolna 245, 10-804 Olsztyn
Zarząd:	Marek Maruszczak
Profil działalności:	produkcja gier komputerowych
Udział w kapitale zakładowym:	50,61% kapitału zakładowego
Udział w głosach:	50,61% w głosach

Spółka została zawiązana w dniu 23 lipca 2020 roku. Kapitał zakładowy Mooneaters SA początkowo wynosił 100.000 zł (sto tysięcy złotych) przy czym Emitent wniósł wkład pieniężny w wysokości 70 000 zł (siedemdziesiąt tysięcy złotych) w zamian za udziały reprezentujące 70% kapitału zakładowego spółki. Wkład pieniężny na pozostałe 30% udziałów wniósł Dr Marek Maruszczak - założyciel i Prezes Zarządu Slavic Monsters sp. z o.o. oraz GeoGames Sp. z o.o., który posiada wieloletnie doświadczenie w produkcji gier komputerowych i mobilnych, ze szczególnym uwzględnieniem gier lokalizacyjnych oraz AR/VR. Dr Marek Maruszczak współpracował dotychczas z Emitentem jako konsultant biznesowy dla projektu AR Kicker. W dniu 26 października 2020 Sąd Rejonowy dokonał rejestracji Mooneaters S.A. w rejestrze przedsiębiorców KRS.

W dniu 26 stycznia 2021 doszła do skutku emisja 75.000 akcji serii B w związku z podjętą przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki Mooneaters SA uchwałą w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego spółki poprzez emisję akcji serii B w trybie subskrypcji prywatnej, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy, oraz zmiany Statutu Spółki. Emitowane przez Spółkę zależną akcje serii B zostały objęte przez 13 inwestorów. W ramach realizowanej emisji akcji serii B w Spółce zależnej doszło do objęcia 75.000 akcji serii B po cenie emisyjnej wynoszącej 15 zł za jedną akcję serii B, w wyniku czego sww. spółka zależna pozyskała odpowiednio kwotę 1.125.000 zł. Środki z emisji Mooneaters S.A wydatkuje m.in. na produkcję gier Everdream Valley, Witch Hospital oraz portowanie gry Everdream Valley przynajmniej na jedną konsolę.

W dniu 1 lutego 2021 roku Emitent zawarł z osobą fizyczną umowę sprzedaży akcji na mocy, której Emitent dokonał zbycia 107.500 akcji Mooneaters S.A. z siedzibą w Olsztynie za cenę wynoszącą 10 zł za jedną akcję, tj. za łączną cenę wynoszącą 1.075.000 złotych.

W dniu 3 grudnia 2021 Emitent dokonał sprzedaży 48.375 akcji serii A Mooneaters S.A. na rzecz Qubic Games S.A. za kwotę 483.750 złotych.

Jednostki stowarzyszone:

Firma: Perimeter Games sp. z o.o.
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Katowice
Adres: ul. Św. Jana 11/4, 40-012 Katowice
Zarząd: Igor Zieliński
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.perimetergames.eu/>
Udział w kapitale zakładowym: 30% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 30% w głosach

Emitent w dniu 20 sierpnia 2020 roku zawarł umowę inwestycyjną z aktualnymi współnikami spółki Perimeter Games Sp. z o.o. z siedzibą w Katowicach, KRS: 0000832844 (dalej "Perimeter Games"), na mocy której strony uregulowały zasady dokonania przez Emitenta inwestycji w Perimeter Games. Inwestycja Emitenta w Perimeter Games polegała na objęciu przez Emitenta wyemitowanych udziałów Perimeter Games w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki za łączną cenę 195.000 PLN, które stanowią na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania 30% kapitału zakładowego Perimeter Games.

Przedmiotem działalności Perimeter Games jest tworzenie oryginalnych, wysokiej jakości gier premium na komputery PC i konsole. Zespół studia składa się z doświadczonych twórców gier z ponad 10-letnim doświadczeniem zdobytym przy takich produkcjach, jak Wiedźmin 2, gry z serii Lego (Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), Necrovision oraz Realpolitiks.

Założycielem i głównym udziałowcem studia jest Igor Zieliński, który posiada ponad 14-letnie doświadczenie w branży gier, m.in. jako Starszy Artysta 3d w CD Projekt Red (Wiedźmin 2), Artysta 3d w The Farm51 Group S.A. (Necrovision), Artysta 3d w Travellers Tales (Lego Indiana Jones, Lego Batman, Lego Star Wars), oraz współzałożyciel, Wiceprezes, Projektant oraz Dyrektor Kreatywny w Jujubee S.A., odpowiedzialny w przeszłości za rozwój gier serii Flashout 3d oraz Realpolitiks.

Obecnie spółka prowadzi produkcję gry Heatwave, będącej symulatorem z elementami strategii oraz survivalu grupy partyzanckiej. Perimeter Games zaprezentował publicznie pierwszy projekt – HeatWave, który spotkał się z bardzo pozytywnym odzewem mediów i graczy. Aktualnie spółka prowadzi rozmowy z potencjalnymi wydawcami dla projektu.

Firma: Cyber Rain Games sp. z o.o. (dawniej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o.)
Forma prawna: spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Legionowo
Adres: ul. Warszawska 40/60, 05-120 Legionowo
Zarząd: Marek Jaroszewski, Marek Jaroszewski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <https://www.dontbitedevs.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 40% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 40% w głosach

Emitent wraz z No Gravity Games S.A. przystąpił do Cyber Rain Games sp. z o.o. (dawniej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o.) z siedzibą w Legionowie poprzez objęcie udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym tej spółki. Emitent objął 80 udziałów w podwyższonym kapitale zakładowym Spółki stowarzyszonej, o wartości nominalnej 50 zł za każdy udział, tj. o łącznej wartości nominalnej wynoszącej 4.000 zł oraz pokrył je wkładem pieniężnym w wysokości 96.000 zł. W konsekwencji po rejestracji przez właściwy sąd rejestrowy podwyższenia kapitału zakładowego spółki stowarzyszonej, o którym mowa powyżej, Emitent posiada udziały reprezentujące 40% udziału w kapitale zakładowym oraz 40% udziału w głosach na Zgromadzeniu Wspólników Spółki stowarzyszonej.

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników Spółki stowarzyszonej podjęło w dniu 4 grudnia 2020 roku także uchwałę w sprawie zmiany firmy spółki na z dotychczasowej Don't Bite Devs Studio sp. z o.o. na Cyber Rain Games sp. z o.o.. Cyber Rain Games Sp. z o.o. specjalizuje się w tworzeniu gier komputerowych inspirowanych raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości.

Zgodnie z planami wspólników, Cyber Rain Games Sp. z o.o. zostanie w roku 2022 przekształcone w spółkę akcyjną oraz zaprezentuje pierwszą swoją autorską grę – Tattoo Punk (spółka istnieje od 2011 roku, ale dotychczas realizowała prace na zlecenie innych podmiotów).

Pozostałe jednostki:

Firma: Ovid Works S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna
Kraj siedziby: Polska
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Dobra 4/10, 00-388 Warszawa
Zarząd: Jacek Chojecki, Jacek Dębowski
Profil działalności: produkcja gier komputerowych
Internet: <http://www.ovidworks.com/>
Udział w kapitale zakładowym: 12,64% kapitału zakładowego
Udział w głosach: 12,64% w głosach*

*z czego 200.000 akcji Ovid Works jest przedmiotem zastawu rejestrowego, przy czym akcje te pozostają zapisane na rachunku papierów wartościowych Emitenta a prawa głosu z zastawionych akcji oraz pozostałe prawa korporacyjne wykonywać będzie w dalszym ciągu Emitent (zgodnie z treścią raportu ESPI nr 16/2021)

Zaangażowanie w Ovid Works SA miało znaczenie strategiczne w procesie budowy kompetencji na rynku gier komputerowych. Spółka Ovid Works zgromadziła 14-osobowy zespół specjalistów z doświadczeniem wyniesionym z takich spółek jak: CD Projekt Red, Flying Wild Hog oraz Creative Forge.

Spółka zadebiutowała na rynku NewConnect w dniu 31 lipca 2020 r. Premiera gry Metamorphosis miała miejsce w dniu 12 sierpnia 2020 roku na platformy PC, Xbox One, PlayStation 4 oraz Nintendo Switch. Obecnie spółka koncentruje swoje działania na produkcji gry Nemesis: Distress we współpracy z grupą Awaken Realms oraz drugiej części gry VR – Interkosmos 2020

3.2. Informacje o inwestycjach krajowych i zagranicznych

3.2.1. Informacje o inwestycjach zagranicznych

W 2021 roku nie dokonano inwestycji zagranicznych.

3.2.1. Informacje o inwestycjach krajowych

W 2021 roku nie dokonano inwestycji krajowych:

4. Informacje o zatrudnieniu oraz wynagrodzeniach w Spółce

4.1. Stan zatrudnienia

Na dzień 31.12.2021 roku zespół deweloperski VARSAV Game Studios S.A. składał się z dwudziestu ośmiu specjalistów (w przeliczeniu na pełny etat), którzy doświadczenie w produkcji gier zdobywali w firmach takich jak: Vivid Games, CI Games, The Farm51, Bloober Team i Flying Wild Hog, Fuego Games, CD Projekt Red.

Dodatkowo Spółka zatrudnia cztery osoby nie zaangażowane bezpośrednio w produkcję.

4.2. Wynagrodzenie członków Zarządu oraz Rada Nadzorcza

Rada Nadzorcza nie pobiera wynagrodzenia. Łączne wynagrodzenie pobrane przez organy zarządzające wyniosło w 2021 roku 311 tys. zł.

5. Informacje o działalności Spółki

5.1. Dane finansowe

Rachunek zysków i strat, dane w zł	01.01.2021-31.12.2021	01.01.2020-31.12.2020
Przychody netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi	5 003 816,71	3 698 295,03
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-538 403,64	-614 494,08
Zysk (strata) brutto	-1 301 699,60	2 156 764,38
Zysk (strata) netto	-1 860 733,60	1 818 410,38
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-3 457 968,97	-2 985 042,66
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	1 116 687,57	2 480 730,01
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 493 609,89	-31 903,12
Przepływy pieniężne netto, razem	-847 671,51	- 509 215,77
Aktywa trwałe	339 539,31	841 053,65
Aktywa obrotowe	13 007 740,84	11 591 369,85
Kapitały własne	9 522 074,12	11 582 298,52
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	3 825 206,03	850 124,98
Suma bilansowa	13 347 280,15	12 432 423,50

W 2021 roku Spółka osiągnęła 5 003 tys. zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, osiągając 538 tys. zł straty z działalności operacyjnej oraz 1 861 tys. zł straty netto.

Suma bilansowa Spółki na koniec 2021 roku wynosiła 13 347 tys. zł, w tym 9 522 tys. zł to kapitały własne Spółki.

5.2. Komentarz Spółki do wyników ujawnionych w sprawozdaniu

W 2021 r. Emitent wygenerował 5 003 tys. zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi oraz osiągnął 1 861 tys. zł straty netto.

W ramach przychodów około 862 tys. zł stanowiły przychody netto z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator oraz Giants Uprising, natomiast 4 141 tys. zł stanowiła zmiana stanu produktów wyodrębnionych projektów tj. Giants Uprising 1 513 tys. zł, The Path of Calydra – 868 tys. zł, Aria oraz Quadrima – 1 760 tys. zł.

Wpływ na wynik Spółki miały zmniejszone przychody, koszty bieżącej działalności, wynik finansowy odnoszący się do prowadzonych inwestycji oraz należny od nich podatek dochodowy oraz utworzenie rezerw urlopowych oraz dokonanie odpisów.

W zakresie działań w okresie 2021 r., które miały istotny wpływ na wyniki Spółki:

- wygenerowano przychody w wysokości 862 tys. zł z tytułu tantiem od sprzedaży gry Bee Simulator oraz Giants Uprising;
- wzrost o 4 141 tys. zł stanu produktów w związku z aktywacją kosztów Giants Uprising 1 513 tys. zł, The Path of Calydra – 868 tys. zł, Aria oraz Quadrima – 1 760 tys. zł.

- koszty wynagrodzeń uległy nieznacznemu podwyższeniu ze względu na presję płacową wynikającą z otoczenia makroekonomicznego,
- koszty zużycia materiałów i energii oraz usług obcych uległy zwiększeniu z uwagi na zwiększone wydatki związane z projektem Quadrima, kosztów marketingu projektu Giants Uprising (m.in. cinematic trailer) oraz wzrost stawek podwykonawców;
- wpływ na koszty finansowe miało dokonanie odpisów na inwestycjach oraz udzielonych pożyczkach podmiotom zależnym lub stowarzyszonym w kwocie – 1 047 tys. zł.
- dokonano zwiększenia rezerwy urlopowej oraz emerytalnej – wzrost o 64 tys. zł.
- wpływ na wynik finansowym miała zmiana wartości inwestycji, tj. Ovid Works SA (spadek wartości inwestycji o około 1 120 tys. zł PLN dokonany poprzez aktualizację wyceny) oraz sprzedaż akcji Mooneaters SA za kwotę 1 560 tys. zł.
- Wpływ na wynik miał podatek dochodowy od sprzedaży akcji Mooneaters oraz podatek odroczony od sprzedaży akcji Ovid Works SA.

W zakresie istotnych zdarzeń mających wpływ na bilans Spółki (w opisach opisano zmiany w odniesieniu do roku 2020):

- zwiększenie pozycji produkcji w toku w związku z aktywacją kosztów Giants Uprising 1 513 tys. zł, The Path of Calydra – 868 tys. zł, Aria oraz Quadrima – 1 760 tys. zł.
- wzrost poziomu rezerwy emerytalnej o 64 tys. zł,
- utworzenie rezerwy z tytułu podatku dochodowego od niezrealizowanych zysków na akcjach Ovid Works w kwocie 399 tys. zł,
- wzrost poziomu zobowiązań publiczno – prawnych o kwotę 545 tys. zł (ZUS, podatek PIT-4 oraz podatek CIT od sprzedaży akcji),
- wzrost poziomu RMK pasywnych o kwotę 383 tys. zł (zaliczka z dotacji Quadrima).
- spadek poziomu inwestycji długoterminowych o kwotę 562 tys. zł w związku z dokonaniem odpisów na inwestycji w Spółki Mooneaters SA, Perimeter Games Sp. z o.o. oraz Cyber Rain Games sp. z o.o. Sp. z o.o. (z uwagi na ujemne kapitały) oraz częściowej dezinvestycji z akcji Mooneaters S.A.
- wzrost poziomu zobowiązań z uwagi na zaciągnięcie pożyczek (około 1,4 mln zł) celem finansowania działalności i nakładów marketingowych,
- spadek wartości krótkoterminowych aktywów finansowych w związku ze zmianą wartości inwestycji, m.in. Ovid Works S.A. oraz spadek stanu środków pieniężnych.

Zgodnie z analizą przeprowadzoną przez Zarząd nie wykazano istotnego wpływu Covid-19 na wynik finansowy za 2021 roku, przy czym należy zaznaczyć, iż z uwagi na zamknięcie sklepów stacjonarnych w niektórych rejonach świata (w których prowadzona jest sprzedaż Bee Simulator w wersji pudełkowej) sprzedaż gry Bee Simulator w kanale dystrybucji cyfrowej obciążana jest kosztami zwrotów i mechanizmów zmiany cen w kanale dystrybucji tradycyjnej natomiast bieżąca działalność narażona jest na nieefektywności po stronie produkcyjnej.

6. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju oraz Strategia Spółki

Główne założenia strategii Emitenta na lata 2022-2023:

1. Główny obszar działalności Spółki w postaci projektów własnych realizowanych przez wewnętrzny zespół produkcyjny.
2. Realizacja równocześnie minimum dwóch projektów w segmencie indie premium (PC, konsole), skupionych na poszukiwaniu interesujących głównych lub kluczowych protagonistów zwierzęcych. Design gier ukierunkowany na możliwość znacznie dłuższego ich doświadczania przez graczy (regrywalność/elementy sandbox) i rozwoju przez Spółkę.
3. Pozyskanie kluczowego partnera lub partnerów wydawniczych dla realizowanych przez spółkę projektów.
4. Budowanie przewagi konkurencyjnej studia poprzez prowadzenie dalszych prac badawczo-rozwojowych m.in. nad elementami systemów animacji dla przyszłych produkcji Spółki.
5. Obniżenie jednostkowego kosztu produkcji gier poprzez wykorzystanie bazy modeli 3D, algorytmów oraz systemów stworzonych w ramach prac nad dotychczasowymi produkcjami oraz pracami badawczo-rozwojowymi.
6. Rozwój dotychczasowego portfela spółek - Ovid Works S.A., Mooneaters S.A., Perimeter Games Sp. z o.o., Cyber Rain Games Sp. z o.o., Warhound Games Sp. z o.o. oraz bardzo selektywne podejście do nowych inwestycji.

Spółka chce w kolejnych latach kształtować świadomość marki VARSAV Game Studios jako podmiotu wyspecjalizowanego w kreatywnym przenoszeniu świata zwierząt do gier komputerowych. W opinii Zarządu spójność portfolio umożliwi znaczne zwiększenie potencjału komercjalizacji kolejnych projektów studia m.in. poprzez wzajemną promocję gier. W związku ze skupieniem się na powyższych celach strategicznych, Zarząd podjął decyzję o znacznym zmniejszeniu zespołu zaangażowanego w dalszy rozwój projektu Giants Uprising, a co za tym idzie - budżetu produkcyjnego pełnej wersji gry.

6.1. Projekty własne

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, Emitent realizuje poprzez własny zespół produkcyjny gry Giants Uprising oraz Projekt ARIA.

GIANTS UPRISING

Po długim, trwającym ponad trzy lata okresie produkcji gry Giants Uprising, gra została wydana w formule early access 2 listopada 2021 roku. Długi okres produkcji wynikał z wielu zmian, jakie wprowadzaliśmy do modelu rozgrywki, m.in. ze względu na problemy z dobozem tzw. gameplay loopu, skalą giganta w grze (finalnie ma on około 7 metrów wysokości), szybkością jego poruszania się czy ustawieniem kamery. Wybór debiutu gry w formule

early access jest z jednej strony pozwala na wcześniejsze monetyzowanie się projektu i udział graczy w rozwoju projektu, z drugiej może się okazać problemem w momencie, gdy baza graczy i finalnie przychody są za małe. Taka sytuacja nastąpiła w przypadku Giants Uprising. Niestety wysiłki włożone w produkcję i jej promocję w początkowej fazie early accessu nie przyniosły spodziewanych efektów. Sprzedaż kształtuje się obecnie znacznie poniżej oczekiwań. Kolejne uaktualnienia oraz promocje cenowe dają chwilowy efekt i potencjał na przyszłość, ale dopóki nie nastąpi wyraźna poprawa w jej monetyzacji, rozwój projektu nie będzie następować w takim tempie i takimi zasobami, jak pierwotnie zakładane. Podjęliśmy także działania mające na celu wydanie gry na kolejne platformy oraz pozyskanie dodatkowych, zewnętrznych środków na jej marketing.

PROJEKT ARIA

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania projekt ARIA jest produkowany przez 15 osób z zespołu deweloperskiego we współpracy z dwoma zewnętrznymi konsultantami od narracji.

Głównym bohaterem Projektu ARIA jest zwierzę, które musi wykorzystać wszystkie swoje zmysły, by przetrwać w niesprzyjającym otoczeniu. Główną osią gry będzie historia głównego bohatera i jego interakcji z otoczeniem z wykorzystaniem nie stosowanych dotychczas w grach mechanik rozgrywki. Obecnie finalizowane są prace nad stylem graficznym gry oraz tworzone są prototypy poszczególnych mechanik. Publiczne działania marketingowe dla projektu są planowane na 2Q22, do tego czasu wewnętrznie wyznaczaliśmy sobie termin na doprowadzenie prowadzonych rozmów biznesowych do finalnego efektu.

6.2. Projekty badawczo rozwojowe

QUADRIMA

W związku z realizacją Projektu ARIA zespół Emitenta przygotowywał wniosek o dofinansowanie prac badawczo-rozwojowych jego najtrudniejszej części – interaktywnych animacji czworonożnych zwierząt. W ocenie Emitenta w przeciwieństwie do animacji człowieka, które zostały dopracowane przez większość studiów do perfekcji, w przypadku interaktywnej animacji zwierząt, na rynku jest dużo miejsca na dalszy rozwój, a co za tym idzie – pozytywne zaskoczenie graczy. System QUADRIMA łączy ze sobą sztuczne sieci neuronowe, bazę nagrań motion capture, animacje tworzone ręcznie na bazie klatek kluczowych oraz animację proceduralną. Pozwala to na osiągnięcie wysokiej jakości animacji przy jednoczesnej możliwości spełnienia wymagań fabuły gry. Charakterystyczny dla uczenia maszynowego żmudny proces ręcznego etykietowania danych treningowych zastąpiono algorytmem ewolucyjnym wyznaczającym deskryptor ruchu. Stworzony finalny system będzie elementem integralnym każdej opartej na nim produkcji i poprzez działanie w tle będzie reagował na bieżąco na polecenia wydawane przez gracza głównemu bohaterowi gry. Równocześnie system będzie przygotowany w taki sposób, by po stronie deweloperskiej mogła go obsługiwać osoba nie będąca animatorem.

6.3. Projekty współrealizowane z podmiotem zewnętrznym

THE PATH OF CALYDRA

The Path Of Calydra to pierwszy projekt, który jest realizowany przez Spółkę w ramach działalności wydawniczej. Zgodnie z podpisaną umową poprzez udział naszego zespołu produkcyjnego w produkcji (maksymalnie w 2021 roku było to 12 osób), mamy bardzo duży wpływ zarówno na finalną jakość gry, jak i design jej mechanik oraz poziomów.

Gra przedstawia przygody Matheusa, który mieszka na przedmieściach dużego miasta, ale zostaje zabrany do obcego świata przez istotę znaną jako Calydra. Wkrótce zda sobie sprawę, że jedynym sposobem na przetrwanie jest pomoc istocie, która chce odzyskać utracone moce i formy. Każda z form, które przyjęła Calydra, może zostać wykorzystana przez Matheusa do pokonania wyzwań, które zabiorą naszego bohatera z powrotem do domu. Gra bardzo wyróżnia się mechanikami – głównie postać zabrała bowiem ze sobą do świata Calydry swój plecak, który zyskał magiczne możliwości. To dzięki niemu Matheus może pływać latać, wspinać się czy walczyć. Oprócz znacznego progresu wizualnego, jesteśmy bardzo zadowoleni z kluczowego w tego typu grach systemu walki, który obecnie wdrożono w grze – daje on tak dużą satysfakcję, że wreszcie podstawne stały się porównania do takich produkcji, jak The Legend of Zelda, Hyrule Warriors czy Immortals Fenyx Rising. Prace nad projektem zbliżają się ku końcowi – aktualnie najbardziej zaawansowane są prace po stronie level designu oraz level artu, kontynuowane są prace nad oświetleniem poziomów oraz kończony jest tworzenie modeli 3D i efektów cząsteczkowych. Po stronie programistycznej wszystkie prace zostaną zakończone do końca 2Q22. Wewnętrzny zespół Emitenta rozpoczął prace testerskie gry od połowy lutego 2022 roku.

7. Prognozy finansowe

Emitent nie publikował prognoz jak również nie planuje publikacji prognoz na 2022 rok.

8. Informacja o instrumentach finansowych

Spółka nie udzielała pożyczek poza grupę spółek stowarzyszonych i zależnych (pożyczki na kwotę 684 tys. zł udzielone Spółce zależnej Warhound Games Sp z.o.o.) oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek.

Spółka nie stosuje instrumentów finansowych w zakresie zabezpieczania ryzyka walutowego, zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz płynności finansowej.

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi w które inwestuje Spółka zostało opisane w punkcie 9 w części dotyczącej „Ryzyko związane z inwestycjami”.

Ryzyko stopy procentowej oraz kredytowe

Spółka posiada środki na rachunkach bankowych oraz nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej.

W roku 2021 Spółka nie posiadała żadnego zadłużenia z tytułu kredytów i pożyczek, które podlegałyby ryzyku stopy procentowej.

9. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W dniu 9 lutego 2021 roku Emitent powziął informację o przyznaniu Emitentowi dofinansowania w ramach konkursu "Szybka Ścieżka dla Mazowsza", finansowanego ze środków w ramach programu "Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój" w związku ze złożonym przez Emitenta wnioskiem obejmującym projekt "QUADRIMA - kompleksowa technologia umożliwiająca znaczny wzrost jakości i produktywności złożonych, interaktywnych animacji ze szczególnym uwzględnieniem animacji wielonożnych zwierząt oraz ich interakcji z obiektami stałymi i ludźmi na potrzeby gier akcji". Całkowita wartość projektu objętego Wnioskiem to 5.210.586,35 zł, natomiast przyznana kwota do finansowania wynosi 3.839.075,55 zł.

Prace projektowe rozpoczęto w marcu 2021 roku. Stworzenie systemu Quadrima umożliwi Emitentowi zyskanie realnej przewagi nad innymi podmiotami w branży w dziedzinie interaktywnej animacji zwierząt wielonożnych. Posiadanie systemu umożliwi pominięcie etapu ręcznego przygotowywania animacji zwierząt wielonożnych, co przyczyni się także do znacznego obniżenia kosztów produkcji animacji w kolejnych grach Emitenta. Tego typu działania są szacowane na około 30% kosztów produkcji gry.

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia

W roku obrotowym 2021 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2021 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Istotne informacje dla oceny jednostki – wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Spółka nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji jednostki. Charakter działalności Spółki nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

10. Opis podstawowych ryzyk związanych z działalnością Spółki

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce i za granicą

Sytuacja gospodarcza w Polsce oraz w krajach, w których Emitent prowadzi działalność ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Emitenta. Ewentualne zmniejszenie tempa wzrostu produktów krajowych brutto, nakładów na konsumpcję lub nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może niekorzystnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz w tychże krajach ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Emitenta, co może mieć negatywny wpływ na wyniki osiągnięte przez Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce oraz za granicą z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

Na skutek toczącej się od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Emitent 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 jak również pogorszenie sentymentu inwestorów, wydawców do inwestycji lub współpracy z podmiotami z Polski.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę znaczną i trudną do przewidzenia zmienność otoczenia prawnego w krajach, w których Emitent prowadzi lub zamierza prowadzić działalność, a także często niską jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Emitenta mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego i prawa podatkowego. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Emitenta, a tym samym spadek wartości aktywów Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Emitenta decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

W przypadku zajścia nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne, pandemia lub nadzwyczajne działania sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka. W ramach prowadzonej działalności spółka wykorzystuje pracę zdalną której zakres może być zwiększony w sytuacjach kryzysowych.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju Emitenta (ryzyko nieosiągnięcia celów strategicznych)

Działalność Emitenta narażona jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych dotyczących m.in. szybkiego rozwoju rynku gier oraz przyszłego zapotrzebowania na takie produkty ze strony klientów. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych przez spółki portfelowe Emitenta. Powyższe ryzyko ograniczone jest w związku z doskonałą znajomością rynku, na którym działa Emitent, popartej wieloletnim doświadczeniem kluczowych menadżerów Spółki w prowadzeniu tego rodzaju Cele strategiczne, do których osiągnięcia Emitent dąży zostały opublikowane raportem bieżącym EBI nr 1/2018 w dniu 30 stycznia 2018 roku oraz zaktualizowane raportem bieżącym EBI nr 5/2019 w dniu 20 marca 2019 roku. Emitent będzie informował o istotnych zmianach ww. informacji, w ramach odrębnych raportów bieżących.

Ryzyko związane ze spółkami, którym wsparcia udziela Emitent

Działalność Emitenta zakłada m.in. wsparcie finansowe w nowopowstałe podmioty oraz spółki we wczesnej fazie rozwoju, które często nie posiadają historii finansowej Emitent ponosi zatem wysokie ryzyko związane z faktem, że tego typu spółki mogą nie osiągać zysków, a w skrajnym przypadku przychodów z prowadzonej działalności. Nie ma pewności, czy zainwestowany kapitał przyniesie zysk oczekiwany przez Emitenta, a w szczególności nie można zapewnić, że Emitent w ogóle odzyska zainwestowane środki, co może mieć bezpośrednie przełożenie na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań - zarówno na etapie doboru projektów, jak i po zaangażowaniu kapitału, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności udzielając wsparcie merytorycznego lub technologicznego spółkom portfelowym, w celu wzrostu ich wartości i potencjału rynkowego. Ponadto Emitent zakłada dywersyfikację niniejszego ryzyka poprzez pozyskiwanie koinwestorów dla realizowanych projektów lub częściowe wyjścia kapitałowe z projektów w trakcie ich realizacji.

Ryzyko związane z zakończeniem inwestycji (procesu wsparcia przy rozwijaniu i prowadzeniu projektów polegających na tworzeniu lub dystrybucji gier komputerowych)

Zysk Emitenta pochodzi m.in. z nadwyżki ceny sprzedaży akcji lub udziałów w spółkach portfelowych ponad cenę ich zakupu. Nie ma pewności, czy w zakładanym momencie Emitent będzie w stanie znaleźć nabywcę na całość lub część posiadanych akcji lub udziałów. Istnieje ponadto ryzyko związane z wyceną podmiotów, które Emitent planuje wyłączyć z portfela. W szczególności istnieje ryzyko, że Emitent będzie zmuszony dokonać dezinvestycji przy niekorzystnej sytuacji rynkowej uzyskując tym samym niższy niż zakładany zwrot na zaangażowanym kapitale. Takie przypadki mogą mieć negatywny wpływ na osiągnięte wyniki finansowe. Zarząd Spółki, stara się minimalizować powyższe ryzyko w szczególności poprzez bardzo selektywne podejście do potencjalnych inwestycji oraz negocjowanie korzystnych warunków nabycia udziałów lub akcji spółek.

Ryzyko związane z ograniczoną możliwością wpływu Emitenta na działalność spółek portfelowych

Zarząd Emitenta wspiera zarządy spółek portfelowych w tworzeniu i realizacji strategii wpływających na pełne wykorzystanie potencjału rynkowego realizowanych projektów oraz wzrost wartości spółek, nie ma jednak pewności, że Emitent dysponować będzie pełną wiedzą o działalności i sytuacji majątkowej spółek portfelowych. Ograniczony wpływ na decyzje poszczególnych podmiotów stwarza ryzyko braku realizacji strategicznych zamierzeń wypracowanych przez spółki portfelowe we współpracy z Emitentem. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, w szczególności odbywa regularne spotkania z zarządami spółek portfelowych, każdorazowo akceptuje istotne zmiany w kalendarzu wydawniczym oraz wspiera zarządy spółek portfelowych swoimi relacjami w branży gier komputerowych.

Ryzyko związane z branżą gier

Ze względu na globalizację branży gier, poszczególne podmioty zajmujące się bezpośrednio wytwarzaniem gier (tzw. deweloperzy gier) stosunkowo rzadko konkurują ze sobą w sposób bezpośredni lub lokalny w zakresie poszczególnych produktów. Deweloperzy gier z danego kraju lub regionu zazwyczaj produkują gry dla odrębnych grup odbiorców, dla różnych wydawców bądź na różne platformy sprzętowe. Konkurencja na rynku gier ma więc

charakter globalny, co oznacza, iż produkty z danego regionu konkurują z odpowiadającymi im produktami z całego świata, ponieważ klienci (gracze) mają dostęp do katalogów gier różnych wydawców i dystrybutorów, którzy te same tytuły starają się udostępniać w tym samym czasie na różnych rynkach. Gracze mają także możliwość dokonania zakupu gier przez Internet, które nigdy nie zostały wydane w rodzimym kraju klienta. Konieczny jest zatem marketing o zasięgu globalnym - posiadanie możliwości dystrybucji produktów bez ograniczeń terytorialnych.

Konsekwencją wymienionych wyżej czynników jest konieczność niezwykle starannego pozycjonowania produktów na rynku. Ze względu na dość ograniczoną liczbę gatunków gier cieszących się dużą popularnością, większość popularnych nisz tematycznych jest stale zapełniana produktami, które konkurują ze sobą jakością, a nie prezentowanymi w nich treściami. Próby wprowadzania nowych gatunków gier na rynek są bardzo ryzykowne, ponieważ gracze najchętniej kupują produkty ze swoich ulubionych kategorii, które od konkurencji odróżnia interesująca forma, wysoka jakość i spektakularna oprawa audiowizualna. Przenosząc to na grunt konkurencyjności i eliminowania ryzyka, najważniejsze dla wypozycjonowania nowego produktu na rynku jest znalezienie odpowiednio atrakcyjnej formy prezentacji i metod promocji dla produktu, który jest mocno osadzony w jednym z popularnych gatunków i prezentuje odpowiednio wysoką jakość wykonania.

Ponadto deweloperzy gier z danego kraju lub regionu konkurują między sobą w zakresie pozyskiwania pracowników. Bardzo wysokie wymagania odnośnie do kwalifikacji i rzadkie specjalizacje zawodowe związane ze specyfiką tworzenia gier sprawiają, że w chwili obecnej większość wytwórców gier stale poszukuje nowych specjalistów w tym zakresie celem wzmocnienia swoich zespołów produkcyjnych. Konkurencyjność w tworzeniu gier wiąże się więc także z dostępnością wykwalifikowanej kadry pracowniczej.

Ponadto ryzyko to jest związane z tworzeniem się na rynku nowych oraz zwiększeniem udziałów już istniejących podmiotów, których przedmiot działalności pokrywać się będzie z profilem działalności spółek portfelowych Emitenta, może prowadzić do ewentualnego zmniejszenia udziału spółek portfelowych Emitenta w rynku nowych technologii, co mogłoby się przełożyć na pogorszenie ich wyników finansowych a tym samym pogorszeniem wyników finansowych Emitenta. Emitent będzie starać się minimalizować to ryzyko poprzez dywersyfikację portfela.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek

Emitent, jak i jej spółki portfelowe planują wprowadzanie nowych gier do dystrybucji rynkowej. Wytworzenie gry wiąże się z poniesieniem nakładów na jej produkcję, portowanie na konsole i promocję. Część wydawców jak i dystrybutorów gier na interesujące Emitenta oraz jego spółkę portfelową platformy sprzętowe wprowadza wyłącznie tytuły wysokobudżetowe lub wykazujące się skuteczną promocją, co oznacza wcześniejsze poniesienie odpowiednio wysokich kosztów na promocję własnego tytułu. Ponadto promocja gry może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu czy też budżet Emitenta czy jego spółek portfelowych przeznaczony na promocję może się okazać zdecydowanie za mały od optymalnego na danym rynku.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji poszczególnych gier

Gry w trakcie realizacji podlegają licznym przeobrażeniom związanym z koniecznością dostosowywania poszczególnych ich elementów do badanych na bieżąco oczekiwań odbiorców. W długim cyklu produkcyjnym wymagane jest uwzględnienie wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców (klientów), a także dokonywanie korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu. Dość często w trakcie produkcji danej gry okazuje się, że technologia wykorzystana do jej realizacji wymaga uaktualnienia związanego z pojawieniem się na rynku nowych platform sprzętowych lub dystrybucyjnych, bądź zmieniających się wymagań technologicznych platform sprzętowych. Każdy z tych czynników stanowi potencjalne źródło opóźnienia projektu w stosunku do jego pierwotnych założeń, jednakże nieuwzględnianie tych czynników powodowałoby znaczące ograniczenie potencjału rynkowego gry, a tym samym mocno zaważyłoby na możliwości uzyskania satysfakcjonujących przychodów. Co do zasady opóźnienia pojawiające się przy produkcji gry mogą mieć negatywny wpływ na sytuację finansową Emitenta czy jego spółek portfelowych. Przyczyną są także rosnące koszty wytworzenia związane z koniecznością utrzymania zespołu produkcyjnego przez dłuższy czas niż zakładano.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

W związku z prowadzoną przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta działalnością istnieje ryzyko, iż osoby trzecie mogą być w posiadaniu określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta czy spółki portfelowe Emitenta. Emitent oraz spółki portfelowe Emitenta w swojej działalności zmierzają do uniknięcia sytuacji, w której naruszałby - poprzez wprowadzanie do sprzedaży określonych produktów - prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim. Nie można jednak wykluczyć, iż w przyszłości w stosunku do nowych produktów mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich. W związku z tym istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej spółki zarówno portfelowej Emitenta, jak i samego Emitenta.

Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników, takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie do jakości produktu, bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Ryzyko związane z nielegalnym pozyskiwaniem gier, ich dodatków i funkcjonalności

W odniesieniu do podstawowej formy uzyskiwania przychodów z gier (zarówno premium, jak i free-to-play) produkowanych przez spółki portfelowe Emitenta oraz Emitenta, istnieje ryzyko próby pozyskania przez graczy

samej gry lub płatnych dodatków w grze w nielegalny sposób. Istnieje więc ryzyko związane z powstawaniem nielegalnych programów, które umożliwią użytkownikom przyszłych produkcji Emitenta sprzedawanych w formule free-to-play (taką formułę komercjalizacji przyjęto np. dla projektu AR Kicker) uzyskiwanie odpłatnych dodatków i funkcjonalności, jak również osiąganie postępu w grze bez dokonania mikropłatności. Podmioty lub osoby oferujące wszelkiego rodzaju nielegalne programy mogą ponadto oferować użytkownikom w sposób nieautoryzowany nabycie takich samych, bądź podobnych wirtualnych elementów za bardziej korzystną cenę. Korzystanie z ww. programów na większą skalę może skutkować redukcją zapotrzebowania na odpłatne wirtualne elementy gry udostępniane przez Emitenta w modelu free-to-play. Istnieje zatem ryzyko spadku przychodów Emitenta pochodzących z mikropłatności dokonywanych przez użytkowników, co może niekorzystnie wpływać na funkcjonowanie i wyniki finansowe Emitenta.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu. Zarząd Spółki, aby minimalizować powyższe ryzyko, dokonuje dywersyfikacji realizowanych projektów - zarówno w segmencie gier mobilnych, na komputery PC, konsole, jak również urządzenia VR/AR.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia. Zaletą dystrybucji cyfrowej gier jest brak ryzyka związanego z wyprodukowanym nakładem gry, który występują w przypadku tradycyjnej sprzedaży „pudełkowej” oraz szybkość reakcji w przypadku konieczności wprowadzenia zmian. Wraz ze zwiększającą się dostępnością szerokopasmowego Internetu oraz popularyzacją płatności online, rynek gier mobilnych powinien stanowić siłę napędową dla całego rynku gier. Opisany czynnik może jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową spółek portfelowych Emitenta, co przekładać się może na ich niższą wycenę i finalnie pogorszenie wyników finansowych Emitenta.

Ryzyko związane z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta

W nawiązaniu do aktualnej sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki wskazuje, iż poziom jednego ze wskaźników ekonomiczno-finansowych Emitenta, tj. wskaźników rentowności przyjmuje wartości ujemne. Spowodowane jest to tym, że Emitent stracił na działalności operacyjnej. Strata ta jest wynikiem prowadzonych intensywnych prac nad produkcją autorskich gier Emitenta.

W ocenie Zarządu Emitenta, mając powyższe na uwadze oraz przy uwzględnieniu pozostałych wskaźników ekonomiczno-finansowych osiągniętych przez Emitenta, tj. w szczególności płynności finansowej, aktualna sytuacja Emitenta, na dzień sporządzenia sprawozdania, nie upoważnia do eksponowania poważnego zagrożenia dla kontynuacji jego działalności. Jednakże biorąc pod uwagę poprzednie lata działalności Emitenta, w których wskaźniki rentowności odbiegały od przyjętych bezpiecznych norm, jak również ewentualne pogorszenie sytuacji w branży gier komputerowych może skutkować zwiększeniem odchylenia się wskaźników rentowności, płynności finansowej czy też struktury finansowania aktywów i dźwigni finansowej od bezpiecznych poziomów. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka związanego z brakiem pełnej stabilności sytuacji finansowej Emitenta, Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje poziom przedmiotowych wskaźników. Dodatkowo Zarząd Emitenta podkreśla, że na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania jest w pełni zdolny do kontynuowania działalności w niezmiennym zakresie.

11. Organy Spółki

11.1. Zarząd

Na dzień publikacji sprawozdania Zarząd Spółki jest jednoosobowy.

Łukasz Rosiński – Prezes Zarządu

Pan Łukasz Rosiński posiada wykształcenie wyższe ekonomiczne. Ukończył Akademię Leona Koźmińskiego, specjalność: Strategie inwestycyjne i kapitałowe. Ponadto, Pan Łukasz Rosiński studiował na Fachhochschule Ludwigshafen am Rhein, Hochschule für Wirtschaft, Niemcy, jest także absolwentem II edycji Akademii Liderów Rynku Kapitałowego.

Posiada blisko 13-letnie doświadczenia w transakcjach na rynku kapitałowym, przede wszystkim w pozyskiwaniu kapitału dla spółek z branży technologicznej. Dodatkowo Pan Łukasz Rosiński posiada bogate doświadczenie w branży gier komputerowych (od 2013 roku zasiada w Radach Nadzorczy spółek z tej branży, od 2014 do 2018 roku był wiceprezesem Zarządu The Farm 51 Group S.A.).

Obecnie Pan Łukasz Rosiński zasiada w Radach Nadzorczych następujących spółek: No Gravity Games S.A., Ovid Works SA, Netsu S.A., Mooneaters S.A., HUS S.A.

11.2. Rada Nadzorcza

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania w skład Rady Nadzorczej Spółki wchodzi:

Piotr Babieno - Członek Rady Nadzorczej

Studiował na Politechnice Krakowskiej, w Warszawskiej Szkole Filmowej i Polish Open University w Krakowie. Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Od 2006 roku sprawował funkcje zarządzające w spółkach deweloperskich tworzących gry na konsole nowej generacji. Od 2008 Prezes Zarządu Bloober Team S.A. Jest współtwórcą programu "Europejskiej Akademii Gier" oraz członkiem jej Rady Programowej. Na zaproszenie rządu Kanady był

wykładowcą na JalooFestival. W 2009 roku, dzięki bogatemu doświadczeniu i znajomości nowych technologii, został wybrany ekspertem „Perspektywy Technologicznej Kraków – Małopolska 2020” – Foresight.

Magdalena Kramer - Członek Rady Nadzorczej

Pani Magdalena posiada kilkuletnie doświadczenie w obsłudze prawnej spółek prawa handlowego oraz podmiotów rynku kapitałowego, nabyte w trakcie pracy w kancelariach adwokackich oraz w podmiocie z sektora usług finansowych.

Zajmuje się w szczególności obsługą prawną emisji papierów wartościowych oraz dłużnych papierów wartościowych, doradztwem prawnym w zakresie funkcjonowania spółek kapitałowych, w tym w szczególności spółek publicznych, przeprowadzaniem procesów przekształcenia i łączenia spółek handlowych, prowadzeniem postępowań sądowych z zakresu prawa gospodarczego ze szczególnym uwzględnieniem problematyki związanej z zaskarżaniem uchwał organów spółek prawa handlowego.

Wojciech Pazdur- Członek Rady Nadzorczej

Współzałożyciel, dyrektor produkcji oraz Wiceprezes Zarządu The Farm 51 Group S.A., wcześniej wieloletni współpracownik studia People CanFly, współtwórca gry „Painkiller”, redaktor naczelny magazynu „3D”. Absolwent Politechniki Śląskiej, obecnie współpracuje z Polsko-Japońską Akademią Technik Komputerowych.

Aleksander Sierżęga - Członek Rady Nadzorczej

Z branżą gier związany od kilkunastu lat. Obecnie Prezes Zarządu No Gravity Games SA. Uprzednio m.in. prodziekan i dyrektor programowy wydziału inżynierskiego AFIB Vistula. Absolwent Uniwersytetu Warszawskiego oraz Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.

Jakub Pieczykolan - Członek Rady Nadzorczej

Absolwent Politechniki Warszawskiej. Od ponad 15 lat związany z branżą gier komputerowych. Ponad 20 ukończonych i wydanych gier wideo na zróżnicowane platformy. Prezes Zarządu QubicGames S.A., założyciel firmy QubicGames, największy akcjonariusz QubicGames SA.

Warszawa, dnia 31 maja 2022 roku