

Sprawozdanie Zarządu z działalności Falcon Games S.A. w 2021 roku

Szanowni Państwo,

Rok 2021 był rokiem znaczącym dla Spółki. W 2021r. dokonały się w Spółce zmiany właścicielskie. Zmiany zaszły także w radzie nadzorczej i zarządzie Spółki . Mimo dynamicznie rosnącej ilości spółek gamingowych, wciąż uważam tę branżę za posiadającą ogromny potencjał. Rok 2021 był niezwykle aktywny pod kątem ilości rozpoczętych projektów. Część z nich została zbyta na etapie preprodukcji, zapewniając Spółce zaspokojenie środków na bieżące funkcjonowanie. Pozostałe zostały wydane lub są na etapie dalszej realizacji.

Praca w ubiegłych latach skutkowała dla spółki wejściem w 2021 rok z portfolio ukończonych i wydanych gier

w postaci:

- Psycho Wolf
- Perseverence 1
- Scrap
- Bus Fix 2019
- Car Trader

Początek 2021 roku był dla Falcon Games czasem dosyć aktywnej rekrutacji. Owa rekrutacja miała na celu pozyskanie potencjalnych współpracowników i pracowników w postaci grafików i game developerów.

W imieniu swoim, poprzedniego zarządu i Spółki pragnę podziękować wszystkim naszym interesariuszom, w szczególności

akcjonariuszom i współpracownikom. Podziękowania należą się również członkom Rady Nadzorczej, za rzetelne i kompetentne wykonywanie swoich obowiązków. Niniejszym zapraszam Państwa do zapoznania się sprawozdaniem z działalności spółki w 2021 r.

1. Podstawowe informacje o Spółce

1.1. Dane Spółki

Firma: Falcon Games S.A.

Forma prawna: spółka akcyjna

Kraj siedziby: Polska

Siedziba: Warszawa

Adres: ul. Powązkowska 15, 01-797 Warszawa

Internet: www.falcongames.pl

KRS: 0000286062

REGON: 200164818

NIP: 7182064244

1.2. Zarząd

Prezes Zarządu Marcin Szymański , poprzedni Prezes Zarządu - Marcin Kostrzewa

1.3. Rada Nadzorcza

1/ Aleksandrę Piekut

2/ Kamila Szulc

3/ Nicole Piekut

4/ Dawida Stablewskiego

5/ Mateusza Witkowskiego

poprzednia Rada Nadzorcza:

1/ Bartosz Krusik - Przewodniczący Rady Nadzorczej,

2/ Paweł Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej,

3/ Krzysztof Grudziński - Członek Rady Nadzorczej,

4/ Łukasz Bajno - Członek Rady Nadzorczej

5/ Piotr Strzałkowski - Członek Rady Nadzorczej

1.4. Akcjonariat

Liczba akcji Spółki na dzień 31.12.2021 r. wynosiła 6.319.059 akcji o łącznej wartości nominalnej 631.905,90 zł i dzieliła się następująco:

Struktura kapitału zakładowego Spółki na dzień 31.12.2021 przedstawia się następująco:

lp. Nazwa serii akcji Liczba akcji danej serii (w szt.)

1 Seria I 1 638 019

2 Seria J 3 086 262

3 Seria A 355 534

4 Seria B 840 014

5 Seria C 399 230

łącna liczba akcji wszystkich emisji: 6.319.059

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2021.

W dniu 8 lutego 2021 roku Spółka opublikowała komunikat o planach Spółki na lata 2021-2022.

W dniu 25 sierpnia 2021 roku powołana została nowa Rada Nadzorcza Falcon Games S.A., która podjęła uchwałę w sprawie powołania Prezesa Zarządu Spółki w osobie Pana Marcina Szymańskiego.

W dniu 25 sierpnia 2021 r. Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy uchwaliło zmiany w Statucie Spółki: w zakresie kapitału docelowego i emisji akcji serii D.

W dniu 6 października 2021r. Sąd zarejestrował zmiany w Statucie, który otrzymał brzmienie:

„Zarząd jest upoważniony do dokonania jednego albo większej liczby podwyższeń kapitału zakładowego Spółki, łącznie o kwotę nie większą niż 473.929,40 zł (czterysta siedemdziesiąt trzy tysiące dziewięćset dwadzieścia dziewięć złotych czterdzieści groszy). Upoważnienie, o którym mowa w zdaniu poprzednim, jest udzielone na okres trzech lat, począwszy od dnia wpisania zmiany Statutu do rejestru. W ramach upoważnienia, o którym mowa w zdaniu pierwszym, Zarząd jest upoważniony do emitowania warrantów subskrypcyjnych z terminem wykonania prawa zapisu upływającym nie później niż w trzy lata od dnia wpisania zmiany Statutu do rejestru.”

W dniu 28.10.2021r. Zarząd Falcon Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Spółka”, „Emitent”) przekazał do publicznej wiadomości informację podsumowującą subskrypcję akcji serii D.

1) daty rozpoczęcia i zakończenia subskrypcji lub sprzedaży;

Data rozpoczęcia: 27 października 2021 r.

Data zakończenia: 27 października 2021 r.

2) daty przydziału instrumentów finansowych;

Data przydziału: 27 października 2021 r.

3) liczby instrumentów finansowych objętych subskrypcją lub sprzedażą;

Do 20.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D

4) stopy redukcji w poszczególnych transzach w przypadku, gdy choć w jednej transzy liczba przydzielonych instrumentów finansowych była mniejsza od liczby instrumentów finansowych, na które złożono zapisy;

Nie wystąpiła

5) liczba instrumentów finansowych, które zostały przydzielone w ramach przeprowadzonej subskrypcji lub sprzedaży;

20.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D

6) ceny, po jakiej instrumenty finansowe były nabywane (obejmowane);

0,70 zł (siedemdziesiąt groszy)

6a) informacji o sposobie opłacenia objętych (nabytych) papierów wartościowych, ze wskazaniem szczegółowych informacji obejmujących:

20.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D objętych zostanie za gotówkę (wpłata na rachunek bankowy Emitenta).

podmioty, które objęły (nabyły) papiery wartościowe emitenta, ze wskazaniem ich liczby,
1 osoba prawna.

b) w przypadku gdy do objęcia (nabycia) doszło w zamian za wkłady niepieniężne:

przedmiot wkładów niepieniężnych,

wartość wkładów niepieniężnych wraz z załączeniem ich wyceny,

podmioty, które objęły (nabyły) papiery wartościowe emitenta, ze wskazaniem ich liczby;

Nie dotyczy.

7) liczby osób, które złożyły zapisy na instrumenty finansowe objęte subskrypcją lub sprzedażą w poszczególnych transzach;

1 osoba prawna.

8) liczby osób, którym przydzielono instrumenty finansowe w ramach przeprowadzonej subskrypcji lub sprzedaży w poszczególnych transzach;

1 osoba prawna.

9) nazwy (firmy) subemitentów, którzy objęli instrumenty finansowe w ramach wykonywania umów o subemisję, z określeniem liczby instrumentów finansowych, które objęli, wraz z faktyczną ceną jednostki instrumentu finansowego (cena emisyjna lub sprzedaży, po odliczeniu wynagrodzenia za

objęcie jednostki instrumentu finansowego, w wykonaniu umowy subemisji, nabytej przez subemitenta);

Nie dotyczy.

10) łącznego określenia wysokości kosztów, które zostały zaliczone do kosztów emisji, ze wskazaniem wysokości kosztów według ich tytułów, w podziale przynajmniej na koszty:

a) przygotowania i przeprowadzenia oferty: 69.000 zł

b) wynagrodzenia subemitentów, oddzielnie dla każdego z nich: 0 zł

c) sporządzenia publicznego dokumentu informacyjnego lub dokumentu informacyjnego, z uwzględnieniem kosztów doradztwa: 0 zł

d) promocji oferty: 0 zł

11) metoda rozliczenia tych kosztów w księgach rachunkowych i sposobem ich ujęcia w sprawozdaniu finansowym emitenta.

Koszty emisji akcji według art. 36 ust. 2b ustawy o rachunkowości, poniesione przy podwyższeniu kapitału zakładowego zmniejszają kapitał zapasowy do wysokości nadwyżki emisji nad wartością nominalną akcji ("agio") a pozostałą ich część zalicza się do kosztów finansowych.

3. Zdarzenia istotne, jakie nastąpiły po roku obrotowym do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W 2022r. Nastąpiła rejestracja akcji serii D.

4. Przewidywany rozwój Spółki

Spółka zamierza kontynuować działalności zainicjowaną w 2019 i systematycznie zwiększać swój udział w polskim rynku gier. Informacje opublikowane przez Spółkę w komunikacie z dnia 08.02.2021 Planu Spółki na lata 2021-2022 są aktualnym planem działań na co najmniej najbliższe kwartały. Spółka zamierza poszerzać profil swojej działalności. Spółka będzie chciała zyskiem zrealizować poczynione inwestycje.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31.12.2021 wynosił 631 905,90 zł. Przychody netto i zrównane z nimi w roku 2021r. Pochodziły ze sprzedaży gier. W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem Spółka osiągnęła zysk. Zarząd proponuje, aby zysk pokrył straty lat ubiegłych.

W roku obrotowym 2022r. Spółka zwiększyła kapitały własne. Spółka zamierza poszerzać swoją działalność.

6. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka oraz przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Falcon Games S.A. nie planuje ani nie realizuje transakcji na instrumentach finansowych w celu zarządzania ryzykiem, w tym transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

7. Opis stanu realizacji działań i inwestycji Spółka oraz harmonogramu ich realizacji o których

Spółka informował w dokumencie informacyjnym.

Nie dotyczy.

8. Stanowisko Zarządu odnośnie możliwości zrealizowania publikowanych prognoz wyników finansowych na dany rok w świetle wyników zaprezentowanych w niniejszym raporcie kwartalnym.

Zarząd Spółki nie publikował prognoz wyników finansowych za 2021 r.

9. Osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem Spółka nie podejmowała aktywności i istotnych inicjatyw nastawionych na wprowadzenia rozwiązań innowacyjnych w przedsiębiorstwie Spółki.

10. Informacja o udziałach własnych

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem Spółka nie nabywała ani nie zbywała akcji własnych.

11. Informacja o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

12. Czynniki ryzyka i zagrożenia

Ryzyko związane z celami strategicznymi Falcon Games S.A.

Falcon Games S.A. w swojej strategii rozwoju na lata 2019-2021 zakłada rozwój działalności poprzez współprodukcję, produkcję i dystrybucję dużej ilości nisko- i średnio- budżetowych wysokomarżowych gier produkowanych przez niezależne, zewnętrzne zespoły deweloperskie, a także poprzez sprzedaż praw autorskich do niektórych z prowadzonych projektów będących na różnym etapie zaawansowania. Takie podejście Zarządu Spółki zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Spółki, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową. Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Falcon Games S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane ze zmiennością wyniku finansowego

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami), uzależnione od premier kolejnych tytułów. Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby dystrybutorów, co oznacza, że wpływy od pojedynczego dystrybutora będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z dystrybutorów może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku giełdowym

Istnieje ryzyko, że obrót akcjami na rynku New Connect będzie się charakteryzował niską płynnością. Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim

okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości sprzedaży akcji.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji na międzynarodowym rynku kilku 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 Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada dywersyfikację działalności. Ponadto dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Spółki.