



**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI
DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI
GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.
ZA OKRES 01.01.2020-31.12.2020**

Warszawa, 18 marca 2020 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka Grupy Kapitałowej	3
1.1.	Informacje Podstawowe	3
1.1.1.	Dane Emitenta	3
1.1.2.	Spółki zależne od Emitenta	3
1.1.3.	Oddział (biuro) w Łodzi	6
1.1.4.	Przedmiot działalności	6
1.1.5.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu.....	7
1.1.6.	Zarząd spółki SimFabric S.A.....	8
1.1.7.	Rada Nadzorcza spółki SimFabric S.A.....	9
1.2.	Zakres działalności Grupy Kapitałowej	9
1.2.1.	Profil działalności Grupy Kapitałowej.....	9
1.2.2.	Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	9
1.2.3.	Produkty przeznaczone do sprzedaży.....	13
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Grupy Kapitałowej, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	14
3.	Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej	16
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta i Grupy Kapitałowej.....	17
4.1	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta	17
4.2	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej	18
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Grupy Kapitałowej	18
6.	Pozostałe informacje.....	26

1. Charakterystyka Grupy Kapitałowej

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane Emitenta

Emitent powstał na skutek przekształcenia spółki SimFabric sp. z o.o. w spółkę SimFabric S.A., które dokonane zostało na podstawie uchwały nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki SimFabric sp. z o.o. z dnia 4 stycznia 2019 r. w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną (Repertorium A nr 27/2019).

Rejestracja przekształcenia spółki SimFabric S.A. miała miejsce na mocy postanowienia wydanego w dniu 31 stycznia 2019 r. przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego. Emitent został wpisany do rejestru przedsiębiorców KRS pod numerem KRS 0000769437.

Czas trwania Spółki jest nieograniczony. Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (Dz. U. z 2021 r., poz. 217).

Podstawowe dane o Emitencie

Firma:	SimFabric S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Królowej Marysieńki 5B, 02-954 Warszawa
Telefon:	+48 519 486 720
Adres poczty elektronicznej:	contact@simfabric.com
Adres strony internetowej:	www.simfabric.com
NIP:	9512422921
REGON:	365901996
KRS:	0000769437
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

Źródło: Emitent

1.1.2. Spółki zależne od Emitenta

Blind Warrior sp. z o.o.

W dniu 16 grudnia 2019 r. zawiązana została spółka Blind Warrior sp. z o.o. jako spółka celowa do realizacji projektu SAR pn.: Platforma rozszerzonej rzeczywistości z elementami sztucznej inteligencji. Kapitał zakładowy spółki wynosi 5.050,00 zł i dzieli się na 101 udziałów, o wartości nominalnej 50,00 zł każdy. Emitent objął 31 udziałów stanowiących 30,69% udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Zgromadzeniu Wspólników. Założycielami spółki są: Emitent, Pan Emil Leszczyński, Pan Marcin Koc jako pomysłodawcy projektu oraz ASI RDS FUND sp. z o.o. sp.k. Prezesem Zarządu spółki został Pan Emil Leszczyński (Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta).

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

W dniu 23 grudnia 2019 r. NZW spółki uchwałą nr 2 podwyższyło kapitał zakładowy do kwoty 6.250,00 zł, tj. o kwotę 1.200,00 zł. Udziały w podwyższonym kapitale zakładowym zostały objęte przez ASI RDS Fund sp. z o.o. sp. k., która objęła 24 udziały i pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 216.050,00 zł. Emitent posiada 31 udziałów w Blind Warrior sp. z o.o., które po podwyższeniu kapitału zakładowego stanowiąc będą 24,80% podwyższonego kapitału zakładowego i 24,80% ogólnej liczby głosów na Zgromadzeniu Wspólników.

Podstawowe dane o spółce zależnej

Firma:	Blind Warrior sp. z o.o.
Forma prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Królowej Marysieńki 5B, 02-954 Warszawa
NIP:	9512495699
REGON:	385145668
KRS:	0000820010
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	30,69%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	30,69%

Źródło: Emitent

MobileFabric S.A.

W dniu 26 maja 2020 r. Emitent wraz z Panem Emilem Leszczyńskim, zawiązał spółkę zależną MobileFabric S.A. z siedzibą w Warszawie. W dniu 5 czerwca 2020 r. MobileFabric S.A. została zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.

Kapitał zakładowy MobileFabric S.A. wynosi 110.000,00 zł i dzieli się na 1.100.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Udział Emitenta w kapitale zakładowym oraz głosach na walnym zgromadzeniu Spółki zależnej wynosi 73,64%.

W dniu 30 października 2020 r. Zarząd MobileFabric S.A., podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego do kwoty 131.000,00, tj. o kwotę 21.000,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zależnej nastąpiło w wyniku emisji 210.000 akcji na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W wyniku tej emisji udział Emitenta w kapitale zakładowym oraz głosach na walnym zgromadzeniu Spółki zależnej zmniejszył się z 73,64% do 61,83%. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w KRS.

MobileFabric S.A. została powołana do realizacji czwartego filaru strategii zrównoważonego rozwoju Emitenta i będzie koncentrowała się na wykonywaniu symulatorów, gier i produkcji własnych na urządzenia mobilne z systemami Android i IOS, a także będzie portowała gry z portfolio SimFabric S.A. na urządzenia mobilne.

Spółka MobileFabric S.A. podpisała porozumienie o współpracy z PlayWay S.A., która zobowiązała się użyć zarówno infrastrukturę wydawniczą na urządzenia mobilne grupy PlayWay, a także zgodziła się używać tytuły z portfolio grupy PlayWay do portowania i wydawania na urządzenia mobilne.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Podstawowe dane o spółce zależnej MobileFabric S.A.

Firma:	MobileFabric S.A.
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Królowej Marysieńki 5B, 02-954 Warszawa
NIP:	9512502560
REGON:	386233788
KRS:	0000844665
Prezes Zarządu:	Julia Leszczyńska
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	61,83%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	61,83%

Źródło: Emitent

VRFabric S.A.

W dniu 7 sierpnia 2020 r. Spółka wraz z Panem Emilem Leszczyńskim oraz dwoma podmiotami prawnymi zawiązała spółkę akcyjną pod firmą VRFabric S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy VRFabric S.A. wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym 620.000 akcji, stanowiących 62% udziału w kapitale zakładowym VRFabric S.A. W dniu 20 sierpnia 2020 r. VRFabric S.A. została zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.

W dniu 30 października 2020 r. Zarząd VRFabric S.A. podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego do kwoty 120.300,00 zł, tj. o kwotę 20.300,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku emisji 203.000 akcji na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W wyniku tej emisji udział Emitenta w kapitale zakładowym oraz głosach na walnym zgromadzeniu Spółki zależnej zmniejszy się z 62,00% do 51,54%. Podwyższenie kapitału zakładowego zostało zarejestrowane w KRS.

VRFabric została powołana do realizacji nowego, piątego filaru strategii zrównoważonego rozwoju Emitenta i będzie koncentrowała się na wykonywaniu symulatorów, gier i produkcji własnych na gogle wirtualnej rzeczywistości, a także będzie portowała gry z portofolio SimFabric S.A. oraz innych studiów zewnętrznych na urządzenia VR.

Podstawowe dane o spółce zależnej VRFabric S.A.

Firma:	VRFabric S.A.
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Królowej Marysieńki 5B, 02-954 Warszawa
NIP:	9512506026
REGON:	386817087
KRS:	0000855316
Prezes Zarządu:	Julia Leszczyńska
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	51,54%

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:

51,54%

Źródło: Emitent

GR Games S.A.

W dniu 10 marca 2021 r. Spółka wraz z osobami fizycznymi, Panem Maximillionem Cooperem oraz Panem Emilem Leszczyńskim zawiązała spółkę akcyjną pod firmą GR Games S.A. z siedzibą w Warszawie.

Kapitał zakładowy GR Games wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym 190.000 akcji, stanowiących 19% udziału w kapitale zakładowym GR Games. Pozostałe akcje zostały objęte i pokryte wkładem pieniężnym przez Maximilliona Coopera oraz Pana Emila Leszczyńskiego - Przewodniczącego Rady Nadzorczej Emitenta, który jednocześnie został powołany na stanowisko Przewodniczącego Rady Nadzorczej GR Games S.A. Na stanowisko Prezesa Zarządu w Spółce zależnej została powołana Julia Leszczyńska - Prezes Zarządu Emitenta.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania spółka GR Games S.A. nie została zarejestrowana w KRS.

GR Games została powołana do tworzenia serii gier wyścigowych, rajdowych i samochodowych w oparciu o markę Gumball 3000, do której licencję na zasadach wyłączności na 10 lat udzielił GR Games, Maximillion Cooper. Maximillion Cooper oprócz objęcia znaczącego pakietu akcji GR Games będzie również zasiadał w Radzie Nadzorczej GR Games.

1.1.3. Oddział (biuro) w Łodzi

Spółka w czerwcu 2019 r. otworzyła Oddział (biuro) w Łodzi, którego celem jest rozwijanie działalności B+R (badawczo-rozwojowej) w obszarze produkcji gier oraz usług IT, w oparciu o Fundusze Europejskie i kontrahentów instytucjonalnych. W dniu 31 lipca 2019 r. nastąpiła rejestracja w KRS Oddziału Spółki w Łodzi. Zgodnie z decyzją Zarządu wyodrębniony oddział w Łodzi nie stanowi jednostki samobilansującej w rozumieniu Ustawy o Rachunkowości.

1.1.4. Przedmiot działalności

Przedmiot działalności Spółki obejmuje:

- 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych (przedmiot przeważającej działalności),
- 2) PKD 18.11.Z Drukowanie gazet,
- 3) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 4) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 5) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 6) PKD 46.51.Z Sprzedaż hurtowa komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania,
- 7) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 8) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 9) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 10) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami,
- 11) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet,
- 12) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

- 13) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 14) PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 15) PKD 59.12.Z Działalność postprodukcyjna związana z filmami, nagraniami wideo i programami telewizyjnymi,
- 16) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
- 17) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 18) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 19) PKD 73.12.B Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach drukowanych,
- 20) PKD 73.12.C Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w mediach elektronicznych (Internet),
- 21) PKD 73.12.D Pośrednictwo w sprzedaży miejsca na cele reklamowe w pozostałych mediach,
- 22) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 23) PKD 62.02.Z Działalność związana z doradztwem w zakresie informatyki,
- 24) PKD 62.03.Z Działalność związana z zarządzaniem urządzeniami informatycznymi,
- 25) PKD 62.09.Z Pozostała działalność usługowa w zakresie technologii informatycznych i komputerowych,
- 26) PKD 82.30.Z Działalność związana z organizacją targów, wystaw i kongresów,
- 27) PKD 85.59.B Pozostałe pozaszkolne formy edukacji, gdzie indziej niesklasyfikowane,
- 28) PKD 72.19.Z Badania naukowe i prace rozwojowe w dziedzinie pozostałych nauk przyrodniczych i technicznych,
- 29) PKD 71.12.Z Działalność w zakresie inżynierii i związane z nią doradztwo techniczne.

1.1.5. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Kapitał zakładowy (podstawowy) Emitenta na dzień 31 grudnia 2020 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania wynosi 625.000,00 zł i dzieli się na 6.250.000 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Wszystkie akcje Emitenta zostały wprowadzone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu na rynku NewConnect.

Kapitał zakładowy Emitenta

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	5.625.000	90,00%	5.625.000	90,00%
B	625.000	10,00%	625.000	10,00%
Suma	6.250.000	100,00%	6.250.000	100,00%

Źródło: Emitent

Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31.12.2020 r.

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	2 810 000	44,96%	2 810 000	44,96%
Emil Leszczyński	1 041 000	16,66%	1 041 000	16,66%
Julia Leszczyńska	800 000	12,80%	800 000	12,80%
Pozostali*	1 599 000	25,58%	1 599 000	25,58%

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Suma	6 250 000	100,00%	6 250 000	100,00%
-------------	------------------	----------------	------------------	----------------

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

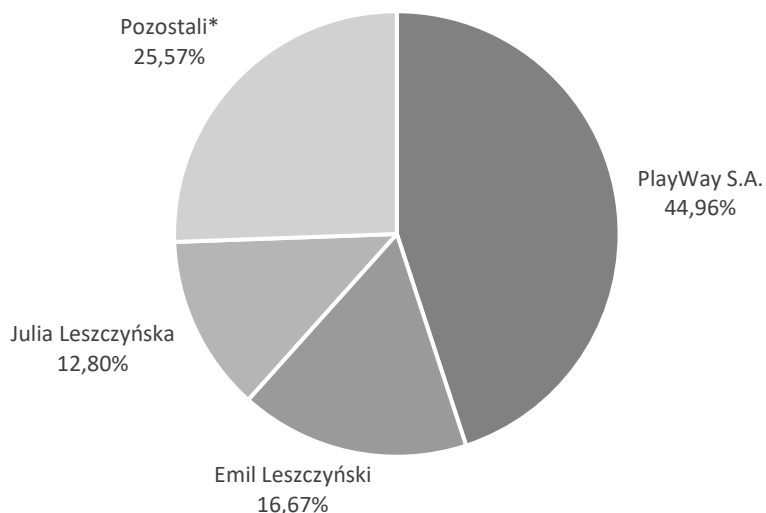
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień sporządzenia sprawozdania

Akcyonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
PlayWay S.A.	2 810 000	44,96%	2 810 000	44,96%
Emil Leszczyński	1 042 000	16,67%	1 042 000	16,67%
Julia Leszczyńska	800 000	12,80%	800 000	12,80%
Pozostali*	1 598 000	25,57%	1 598 000	25,57%
Suma	6 250 000	100,00%	6 250 000	100,00%

* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

Struktura własnościowa Emitenta (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



* w tym podmiot pełniący funkcję Animatora Rynku, w wyniku realizacji obowiązku, o którym mowa w §7 ust. 4 Regulaminu ASO

Źródło: Emitent

1.1.6. Zarząd spółki SimFabric S.A.

W roku obrotowym 2020 w skład Zarządu Spółki wchodziła następująca osoba:

- Julia Leszczyńska – Prezes Zarządu.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest następujący:

- Julia Leszczyńska – Prezes Zarządu.

1.1.7. Rada Nadzorcza spółki SimFabric S.A.

Na dzień 1 stycznia 2020 r. skład Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Emil Leszczyński – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Kamila Woszczak – Członek Rady Nadzorczej,
- Piotr Leszczyński – Członek Rady Nadzorczej,
- Tadeusz Leszczyński – Członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Woszczak – Członek Rady Nadzorczej.

W trakcie 2020 roku obrotowego oraz do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania w składzie Rady Nadzorczej Spółki nie zaszły żadne zmiany.

1.2. Zakres działalności Grupy Kapitałowej

1.2.1. Profil działalności Grupy Kapitałowej

Grupa Kapitałowa SimFabric S.A. prowadzi działalność na rynku gier wideo, specjalizując się w portowaniu gier (przerabianiu gry z jednej platformy na inną) na konsole Nintendo Switch, PS4 i komputery stacjonarne oraz produkcjach własnych gier. Emitent podejmuje także szereg działań w obszarze badań i rozwoju prowadzonej działalności. Poprzednik prawny Spółki został założony w październiku 2016 r. przez Panią Julię Leszczyńską oraz Panią Patrycję Białorucką. W połowie 2017 r. Spółka pozyskała znaczącego inwestora PlayWay S.A., wiodącego producenta i wydawcę gier komputerowych, notowanego na rynku regulowanym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. Z kolei rok później w skład akcjonariatu SimFabric S.A. wszedł Pan Emil Leszczyński, Przewodniczący Rady Nadzorczej Spółki.

Produkty Grupy Kapitałowej są sprzedawane na całym świecie, co oznacza, że z dowolnego miejsca za pośrednictwem sieci Internet gracze mają możliwość kupna produktów Emitenta. Jest to cecha charakterystyczna gier, które są sprzedawane w modelu dystrybucji cyfrowej, głównie za pośrednictwem dedykowanej platformy dystrybucyjnej Nintendo eShop oraz Steam, będącej największym dystrybutorem gier PC na świecie.

Głównym założeniem prowadzonej działalności jest portowanie i wydawanie kilku, nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Dzięki czemu maleje ryzyko operacyjne przy optymalnej reakcji na niespodziewane zdarzenia losowe występujące podczas produkcji projektów. Grupa Kapitałowa świadczy usługi portowania w oparciu o umowy wydawnicze na projekty otrzymane od podmiotów zewnętrznych, z tytułów których staje się wydawcą gry, a w zamian za to kontrahent otrzymuje miesięczną prowizję od sprzedaży.

1.2.2. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Rozwijanie działalności B+R

W ramach działalności biura w Łodzi od początku 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent zawarł następujące umowy na wykonanie usług IT dofinansowanych z funduszy UE:

- dwie umowy z GroMar sp. z o.o. na wykonanie usług dofinansowanych z UE w ramach projektu pt. „Opracowanie wysokiej jakości e-materiałów dydaktycznych z chemii dla czteroletniego liceum

ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum", oraz "Stworzenie wysokiej jakości e-materiałów dydaktycznych do Chemii dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum"". Łączna wartość wykonywanych usług z obu umów to nie więcej niż 220.040,85 zł brutto.

- dwie umowy z Englishsquare sp. z o.o. na wykonanie usług dofinansowanych z UE w ramach dwóch projektów "Stworzenie wysokiej jakości e-materiałów dydaktycznych do przedmiotu Geografia, dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum", oraz "Stworzenie wysokiej jakości e-materiałów dydaktycznych do przedmiotu Wiedza o społeczeństwie dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum". Z tytułu realizacji obu zawartych umów Emitentowi będzie przysługiwało wynagrodzenie nieprzekraczające łącznej sumy 531.630,00 zł brutto.
- trzy umowy ze spółką GroMar sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi na wykonanie usług e-learningowych dofinansowanych z UE. Pierwsza z umów dotyczy wykonania przez Spółkę nagrań lektorskich, druga, realizacji usługi programistycznej (html 5/Unity/C#/flash), trzecia, realizacji usługi montażu animacji 2D/3D. Każdy z ww. projektów zostanie wykonany na potrzeby informacji zawodowca, wraz z obudową multimedialną oraz dodatkowymi funkcjonalnościami. Z tytułu realizacji zawartych umów Emitentowi będzie przysługiwało wynagrodzenie nieprzekraczające łącznej sumy 1,70 mln zł brutto.
- osiem umów ze spółką GroMar sp. z o.o. na realizację usług e-learningowych dofinansowanych z UE. Z tytułu realizacji zawartych umów Emitentowi będzie przysługiwało wynagrodzenie nieprzekraczające łącznej sumy 2,028 mln zł brutto.
- trzy umowy ze spółką z Englishsquare sp. z o.o. na realizację usług e-learningowych dofinansowanych z UE. Z tytułu realizacji zawartych umów Emitentowi oraz Spółce zależnej Emitenta VRFabric S.A. będzie przysługiwało wynagrodzenie nieprzekraczające łącznej sumy 0,7 mln zł brutto.

Działalność spółki zależnej Blind Warrior sp. z o.o.

W dniu 16 grudnia 2019 r. zawiązana została spółka Blind Warrior sp. z o.o. jako spółka celowa do realizacji projektu SAR pn.: „Platforma rozszerzonej rzeczywistości z elementami sztucznej inteligencji” w ramach Programu POIR 1.3.1: "Wsparcie projektów badawczo-rozwojowych w fazie preseed przez fundusze typu proof of concept – BRIDGE Alfa".

W dniu 28 stycznia 2020 r. zawarto umowę o wsparcie pomiędzy Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, RDS FUND sp. z o.o. sp. k. z siedzibą w Łodzi, ASI RDS FUND sp. z o.o. sp. k. oraz Blind Warrior sp. z o.o. Przedmiotem niniejszej umowy jest powierzenie przez RDS FUND sp. z o.o. sp. k. spółce Blind Warrior sp. z o.o. grantu w wysokości 855.879,00 zł na realizację wspomnianego wyżej projektu SAR. Pierwsza transza grantu została przekazana Blind Warrior sp. z o.o. Projekt będzie realizowany przez 12 miesięcy.

Program akceleracyjny Elektro ScaleUp

W dniu 19 lipca 2019 r. Emitent zawarł umowę o współpracy z TechBrainers sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, na podstawie której Spółka przystąpiła do programu akceleracyjnego Elektro ScaleUp, realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020. Celem programu jest zapewnienie wsparcia dla rozwoju start-upów w branży elektromobilności i pomoc w zdobyciu pierwszego/przełomowego zlecenia.

W dniu 24 marca 2020 r. Emitent powziął informację o zawarciu umowy z IHQ Media sp. z o.o. Przedmiotem umowy jest komercjalizacja projektu Electro Fleet Manager tj. symulatora zarządzania flotą pojazdów elektrycznych, stworzonego przez IHQ. Strony umowy zobowiązały się do współpracy przy stworzeniu, a następnie wydaniu gry Electro Fleet Manager na komputery PC, konsole i urządzenie mobilne. Ponadto, na podstawie umowy, na Emitenta zostały przeniesione autorskie prawa majątkowe do EFM. Emitent dokonał wpłaty wkładu finansowego na EFM w wysokości 100.000,00 zł netto, natomiast jego łączny budżet wynosi 350.000,00 zł. Z tytułu realizacji umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie stanowiące równowartość 90%

zysków osiągniętych z dystrybucji Gry, tj. po odliczeniu kosztów prowizji sklepów i dystrybutorów, podatków i opłat oraz innych kosztów związanych z dystrybucją. Płatność wynagrodzenia następować będzie nie rzadziej niż raz na kwartał, począwszy od kwartału, w którym rozpoczęto dystrybucję. Wydanie gry planowane jest na rok 2021.

Pilot Maker Elektro ScaleUp

Emitent zawarł umowy na realizację projektów w ramach programu akceleracyjnego Pilot Maker Elektro ScaleUp, którego celem jest zapewnienie wsparcia start-upów w branży elektromobilności i pomoc w zdobyciu pierwszego/przełomowego zlecenia. W programie Pilot Maker Elektro ScaleUp Emitent odpowiada za wybór do dalszej komercjalizacji i wdrożenia najciekawszego projektu startupu, zamierzającego prowadzić badania naukowe i prace rozwojowe oraz jest jego współfinansującym.

W II kw. 2020 r. Spółka zawarła trzy umowy na komercjalizację wybranych projektów. Pierwsza z umów dotyczyła Electro Bus Simulator, czyli symulatora autobusu elektrycznego stworzonego przez Impaired Solutions sp. z o.o. Emitent dokonał wpłaty wkładu finansowego na projekt w wysokości 100.000,00 zł netto, natomiast jego łączny budżet wynosi 325.000,00 zł.

Druga umowa dotyczyła projektu Electro City Simulator, czyli symulatora budowy wirtualnego miasta w oparciu o elektromobilność i zieloną energię stworzonego przez Bluesend sp. z o.o. z siedzibą w Lublinie. Emitent dokonał łącznej wpłaty wkładu finansowego na projekt w wysokości 100.000,00 zł netto, natomiast jego łączny budżet wynosi 275.000,00 zł.

Trzecia umowa została podpisana z IHQ Media sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie i dotyczy komercjalizacji projektu Electro Logistic Manager - menedżera floty logistycznej, opartej na pojazdach elektrycznych. Emitent dokonał wpłaty wkładu finansowego na projekt w wysokości 50.000,00 zł netto, natomiast jego łączny budżet wynosi 175.000,00 zł.

Z tytułu realizacji umów Emitentowi przysługuje wynagrodzenie stanowiące równowartość 90% zysków osiągniętych z dystrybucji gier, tj. po odliczeniu kosztów prowizji sklepów i dystrybutorów, podatków i opłat oraz innych kosztów związanych z dystrybucją.

Na podstawie każdej z umów strony zobowiązane są do współpracy przy stworzeniu, a następnie wydania gier na komputery PC, konsole i urządzenie mobilne. Ponadto, na podstawie umów, na Emitenta zostały przeniesione autorskie prawa majątkowe do gier. Wydanie gier planowane jest na 2021 r.

Działania eksportowe na rynkach azjatyckich

Emitent zawarł trzy umowy o powierzenie grantów z Polską Agencją Inwestycji i Handlu w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020, oś priorytetowa III "Wsparcie innowacji w przedsiębiorstwach", Działanie 3.3 „Wsparcie promocji oraz internacjonalizacji innowacyjnych przedsiębiorstw”, Poddziałanie 3.3.1 „Polskie Mosty Technologiczne”. Granty dotyczą działań eksportowych Emitenta na rynkach korei południowej, indonezyjskim, singapurskim i chińskim. Łączna kwota przyznanych grantów wynosi 800.000,00 zł i ma na celu przygotowanie strategii wejścia Emitenta na te rynki azjatyckie i pozyskanie pierwszych kontraktów z kontrahentami.

Realizacja projektu w konsorcjum z VEO sp. z o.o.

W dniu 5 lutego 2020 r. otrzymano oświadczenie od partnera wiodącego spółki VEO sp. z o.o. z siedzibą w Gdyni o uruchomieniu z dniem 1 lutego 2020 r. projektu badawczo-rozwojowego "Nowatorski algorytm wyznaczania

trasy morskiej w oparciu o dane pogodowe dla żeglarzy i kapitanów statków, działający na nietonącym urządzeniu mobilnym", realizowanego w ramach Osi Priorytetowej 1. Komercjalizacja wiedzy, Działania 1.1. Ekspansja przez innowacje, Poddziałania 1.1.1. Ekspansja przez innowacje – wsparcie dotacyjne RPO WP 2014-2020. Projekt realizowany jest w konsorcjum na podstawie zawartej umowy o partnerstwie, gdzie Emitent występuje jako Partner, a VEO jako Partner wiodący. Emitent odpowiedzialny jest za realizację części zadań określonych w projekcie. Wkład własny konsorcjum wynosi 537.310,80 zł, w tym wkład Emitenta wynosi 148.122,00 zł. Łączne dofinansowanie projektu wynosi 1.403.017,20 zł. Łączna wartość projektu to 1.942.628,00 zł. Termin zakończenia realizacji ustalono na 31.05.2021 r. Emitentowi przysługiwać będzie 15% zysków ze sprzedaży produktu powstałego w wyniku realizacji projektu, w przypadku rozpoczęcia jego sprzedaży, przy czym podział zysków może zostać zmieniony odrębnym porozumieniem.

Projekt akceleracyjny IMPACT_Poland 2.0.

W czerwcu 2020 roku Emitent zawarł umowę ramową z Fundingbox Accelerator sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, w ramach której dołączył do projektu akceleracyjnego IMPACT_Poland 2.0., realizowanego w oparciu o dofinansowanie pozyskane od PARP w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 oś priorytetowa II: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I.

Na podstawie umowy Fundingbox Accelerator sp. z o.o. m. in. przeprowadzi działania promocyjne oraz związane z naborem uczestników do projektu. Natomiast Emitent zobowiązany jest do wniesienia wkładu finansowego w wysokości 35.000,00 zł netto. Pierwszym symulatorem, realizowanym w ramach niniejszego projektu, którego Emitent jest bezpośrednim Odbiorcą Technologicznym będzie Outbreak Hospital Simulator, na którego realizację pozyskane zostały fundusze w wysokości 250.000,00 zł.

Po zakończonej fazie akceleracji Projektu z wybranym startupem Emitent planuje podpisać umowę na komercjalizację rozwiązania i wydanie finalnego produktu. Umowa realizowana będzie do końca 2021 r. To drugi tego typu program, w którym Emitent bierze udział jako odbiorca technologiczny.

Złożenie wniosku o dofinansowanie stworzenia Centrum Badawczo-Rozwojowego - Space Engine Lab

W lipcu 2020 r. Emitent złożył do Ministerstwa Funduszy i Polityki Regionalnej wniosek o dofinansowanie stworzenia Centrum Badawczo-Rozwojowego - Space Engine Lab w ramach działania 2.1 PO IR - konkurs 1/2.1/2020. Projekt Centrum Badawczo-Rozwojowego - Space Engine Lab planowany jest do uruchomienia w czwartym kwartale 2021 roku i miałby trwać przez kolejne 36 miesięcy. Łączna wartość Projektu to ponad 25,31 mln zł, z czego wartość ww. dofinansowania to ponad 15,18 mln zł.

Celem niniejszego Projektu jest budowa Centrum Badawczo-Rozwojowego poprzez nabycie infrastruktury B+R, która służyć będzie prowadzeniu prac badawczo-rozwojowych na rzecz tworzenia innowacyjnych produktów: komercyjnego symulatora badawczo-rozwojowego dla przemysłu kosmicznego i rozrywkowego oraz systemu do digitalizacji przestrzennej i pomiaru ruchu.

Kluczowym punktem agendy badawczo-rozwojowej Projektu, będzie opracowanie własnego silnika graficznego Space Engine 3D do tworzenia superrealistycznych symulatorów przestrzeni kosmicznej, kierowanych zarówno do przemysłu rozrywkowego, jak i do największych Agencji Kosmicznych.

W przygotowaniu innowacyjnych rozwiązań Centrum będzie korzystało z technologii: Fotogrametrii, MoCap, Sztucznej Inteligencji, Uczenia Maszynowego i własnych narzędzi i rozwiązań informatycznych. Emitent w ramach agendy badawczej Projektu podpisał listy intencyjne o współpracy z dwoma Uczelniami Wyższymi: Uniwersytetem Śląskim w Katowicach oraz Uniwersytetem Zielonogórskim w Zielonej Górze.

Na dzień sporządzenia sprawozdania złożony przez Spółkę wniosek o dofinansowanie nie otrzymał rekomendacji ze strony Ministerstwa Rozwoju. Jednocześnie Zarząd Spółki informuje, że przedstawiony przez Emitenta wniosek uzyskał bardzo wysoką ocenę wynoszącą 23/30 punktów, niemniej według opinii ekspertów nie spełniał jednego z kryteriów obligatoryjnych konkursu. Zarząd Emitenta nie zgadza się z przedstawioną opinią, w związku z czym w dniu 8 lutego 2021 r. złożył protest od wyników oceny Projektu.

Budowa Centrum Badawczo-Rozwojowego - Space Engine Lab

Z uwagi na fakt, że przyznanie dofinansowania, o którym mowa powyżej, z powodu braku rekomendacji ze strony panelu ekspertów przesuwana się w czasie, Emitent wraz z ASI Gaming Investment Group Spółka z o.o. SKA, reprezentowaną przez Gaming Investment Group Sp. z o.o. podpisał umowę wstępną na budowę własnego Centrum Badawczo-Rozwojowego - Space Engine Lab.

Ma on na celu prowadzenie prac badawczo-rozwojowych na rzecz tworzenia innowacyjnych produktów: komercyjnego symulatora badawczo-rozwojowego dla przemysłu kosmicznego oraz własnego systemu do digitalizacji przestrzennej i pomiaru ruchu, a także badania na ile Sztuczna Inteligencja jest w stanie tworzyć gry komputerowe oraz wspomagać i automatyzować procesy portowania gier na konsole nowej generacji.

Kluczowym punktem projektu, będzie opracowanie własnego silnika graficznego Space Engine 3D do tworzenia superrealistycznych symulatorów przestrzeni kosmicznej, kierowanych zarówno do przemysłu rozrywkowego, jak i do największych Agencji Kosmicznych. Centrum będzie korzystało z technologii: Fotogrametrii, MoCap, Sztucznej Inteligencji, Uczenia Maszynowego i własnych narzędzi i rozwiązań informatycznych.

Negocjacje dotyczące warunków współpracy, w tym również dot. zasad finansowania Projektu zostały wstrzymane do czasu otrzymania od Ministerstwa odpowiedzi na złożony protest. Strony szacują, że wartość projektu wyniesie 25 mln zł, z czego 15 mln zł przeznaczą na infrastrukturę budowlaną, a 10 mln zł na wyposażenie laboratorium i koszty osobowe.

Strony umowy zakładają, że otwarcie Centrum Badawczo-Rozwojowego - Space Engine Lab nastąpi do końca 2023 r. Miejscem budowy będzie teren Game Village w Katowicach.

1.2.3. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent wydał (przeznaczył do sprzedaży) łącznie 11 gier. Poniżej przedstawiono tabelę opisującą produkty Spółki przeznaczone do sprzedaży.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2020 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania

Gra	Platforma	Termin wydania	Rola Emitenta
Saboteur!	PlayStation 4	24.01.2020	Portowanie/Wydanie
Mad Age & This Guy	PlayStation 4	30.01.2020	Portowanie/Wydanie
Saboteur II: Avenging Angel	PlayStation 4	14.02.2020	Portowanie/Wydanie

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Lust for Darkness: Dawn Edition	Nintendo Switch	20.03.2020	Portowanie/Wydanie
Construction Machines Simulator	Nintendo Switch	17.04.2020	Portowanie/Wydanie
Saboteur SiO	PC	01.09.2020	Portowanie/Wydanie
Saboteur SiO	Nintendo Switch	01.09.2020	Portowanie/Wydanie
Lust for Darkness	PlayStation 4	16.10.2020	Portowanie/Wydanie
Farm Mechanic Simulator	Nintendo Switch	23.10.2020	Portowanie/Wydanie
Truck Mechanic Simulator	Nintendo Switch	23.10.2020	Portowanie/Wydanie
Saboteur SiO	PlayStation 4	12.02.2021	Portowanie/Wydanie

Źródło: Emitent

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

Istotne umowy

W dniu 21 stycznia 2020 r. powzięto informację o zawarciu umowy na wydanie i portowanie gry Counter Terrorist Agency ze spółką Games Operators S.A. z siedzibą w Warszawie. Spółka odpowiedzialna będzie za wydanie oraz portowanie gry na konsole Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One. Właścicielem autorskich praw majątkowych do gry jest spółka Games Operators S.A., która udzieliła Emitentowi wyłącznej licencji na jej portownie. Z tytułu realizacji zawartej umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 50% zysków ze sprzedaży gry po potrąceniu obowiązkowych opłat naliczanych przez platformy dystrybucji cyfrowej, tj.: Nintendo eShop, PlayStation Store oraz Microsoft Store. Wynagrodzenie wypłacane będzie na podstawie miesięcznych raportów sprzedaży gry. Umowa została zawarta na czas nieokreślony.

W dniu 21 kwietnia 2020 r. Emitent powziął informację o obustronnym podpisaniu umowy z brytyjskim twórcą Clivem Townsendem dotyczącej gry Quantum Storm, na podstawie której Spółka odpowiedzialna będzie za wydanie oraz portowanie gry na konsole Nintendo Switch. Właścicielem autorskich praw majątkowych do gry jest Clive Townsend, który udzielił Emitentowi wyłącznej licencji na jej portownie i wydanie. Z tytułu realizacji zawartej umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 50% zysków ze sprzedaży gry po potrąceniu obowiązkowych opłat naliczanych przez platformę dystrybucji cyfrowej Nintendo eShop. Wynagrodzenie wypłacane będzie na podstawie miesięcznych raportów sprzedaży. Umowa została zawarta na czas nieokreślony. Premiera gry na wspomnianą wyżej platformę planowana jest na drugi kwartał 2020 r.

W dniu 27 kwietnia 2020 roku powzięto informację o obustronnym podpisaniu umowy wydawniczej z koncernem Koch Media GmbH z siedzibą w Höfen w Austrii. Przedmiotem umowy jest przeniesienie 50% praw autorskich do dwóch gier na firmę KOCH oraz wydania ich przez firmę KOCH na komputery PC oraz konsole Nintendo Switch, PS4 i Xbox One. Umowa obejmuje sprzedaż, działania marketingowe i dystrybucję gier przez KOCH na całym świecie. Emitent zachowa także pozostałe 50% praw autorskich i majątkowych do gier. Z tytułu zawarcia umowy Spółce przysługuje wynagrodzenie zaliczkowe płatne zgodnie z harmonogramem, w wysokości 1.782.100 EUR netto (około: 8.000.000 PLN) za gry oraz 50% zysków ze sprzedaży gier. Emitent będzie realizował produkcję gier we współpracy z koncernem KOCH. Umowa obejmuje również plany kontynuacji współpracy, mającej na celu wydanie gier na konsole nowej generacji: PS5 oraz Xbox Series X, a także kontynuację współpracy w ramach serii, dodatków i DLC w oparciu o gry. Premiery gier na komputery PC oraz konsole planowane są na 2021 rok.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Na początku czerwca 2020 r. zawarto aneks do umowy z Microsoft Corporation z siedzibą w Redmond w stanie Waszyngton. Przedmiotem aneksu jest rozszerzenie współpracy pomiędzy Emitentem a Microsoft o możliwość wydawania gier na konsolę Xbox Series X, a także na wszelkie pozostałe generacje konsol Xbox, w tym na możliwość korzystania z usług Streamingu i technologii xCloud. Umowa została zawarta na czas nieokreślony i jest kontynuacją rozwoju współpracy pomiędzy SimFabric S.A. a koncernem Microsoft w ramach wydawania gier na konsolę Xbox One oraz Xbox Series X. W nadchodzącym kwartale Emitent planuje wydać 6 tytułów na konsolę Xbox One, które będą również kompatybilne z nadchodzącą konsolą Xbox Series X.

W czerwcu 2020 r. podpisano umowę ze spółką Xi4G Sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu dotyczącą gry *House Secrets - The Beginning*. Na podstawie umowy Spółka odpowiedzialna będzie za wydanie oraz portowanie gry na komputery PC oraz konsole Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One. Z tytułu realizacji zawartej umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 50% zysków ze sprzedaży gry po potrąceniu obowiązkowych opłat naliczanych przez platformy dystrybucji cyfrowej. Premiera gry planowana jest na I poł. 2021 r.

W dniu 10 lipca 2020 r. Emitent zawarł umowę ze spółką PlayWay S.A. z siedzibą w Warszawie dotyczącą gry *Train Mechanic Simulator VR*. Na podstawie niniejszej umowy Spółka odpowiedzialna będzie za wydanie oraz portowanie gry na urządzenie wirtualnej rzeczywistości VR. Z tytułu realizacji zawartej umowy Emitentowi przysługuje wynagrodzenie w wysokości 100% zysków ze sprzedaży gry po potrąceniu obowiązkowych opłat naliczanych przez platformy dystrybucji cyfrowej. Premiera gry na wspomniane wyżej platformy planowana jest na II kw. 2021 r.

W dniu 16 listopada 2020 roku podpisał umowę wydawniczą z koncernem Nacon z siedzibą w Lesquin we Francji. Przedmiotem umowy jest przeniesienie 50% praw autorskich do jednej z gier na firmę NACON, która wyda ją na komputery PC oraz konsole Nintendo Switch, PS4 i Xbox One. Umowa obejmuje sprzedaż, działania marketingowe i dystrybucję gier przez NACON na całym świecie. Emitent zachowa pozostałe 50% praw autorskich i majątkowych do gry. Z tytułu zawarcia Umowy Spółce przysługuje wynagrodzenie zaliczkowe płatne zgodnie z harmonogramem, w wysokości 1.824.200,00 euro netto (około 8,2 mln zł) za grę. Emitent będzie realizował produkcję gry we współpracy z koncernem NACON. Umowa obejmuje również plany kontynuacji współpracy, mającej na celu wydanie gry na konsole nowej generacji: PS5 oraz Xbox Series X, a także kontynuację współpracy w ramach serii, dodatków i DLC w oparciu o Grę. Premiera Gry na komputery PC oraz konsole planowana jest na 2022 rok.

Działalność MobileFabric S.A.

MobileFabric S.A. podpisała umowę z PlayWay S.A., na podstawie której wyda oraz przeportuje grę *Train Mechanic Simulator Mobile* na urządzenia mobilne z systemami iOS i Android. Za realizację umowy MobileFabric S.A. otrzyma wynagrodzenie w wysokości 100% zysków ze sprzedaży gry po potrąceniu obowiązkowych opłat naliczanych przez platformy dystrybucji cyfrowej, tj.: AppStore i Google Play. Premiera gry planowana jest na I kw. 2021 r.

Działalność VRFabric S.A.

Spółka zależna została powołana w celu wykonywania symulatorów, gier i produkcji własnych na gogle wirtualnej rzeczywistości, a także będzie portowała gry z portofolio SimFabric S.A. oraz innych studiów zewnętrznych na urządzenia VR. Pierwszym tytułem będzie symulator *Train Mechanic Simulator*, którego stworzenie i wydanie przez VRFabric S.A. na urządzenia wirtualnej rzeczywistości jest planowane w 2021 r.

Ponadto, Spółka zależna podpisała porozumienie z Emitentem na wydanie na gogle wirtualnej rzeczywistości czterech nadchodzących gier z portofolio SimFabric S.A., będą to trzy symulatory: *Moon Village VR*, *Flipper*

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

Mechanic Simulator VR, Mushrooms: Forest Walker VR oraz horror psychologiczny Cthulhu: Books of Ancients VR.

Notowanie akcji Emitenta

W dniu 7 kwietnia 2020 r. miał miejsce pierwszy dzień notowania w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect 5.469.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A Spółki, o wartości nominalnej 0,10 zł.

W dniu 29 lipca 2020 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. podjął uchwałę o wprowadzeniu do obrotu na rynku NewConnect 156.000 akcji serii A oraz 625.000 akcji serii B Emitenta. Tym samym na rynku NewConnect notowane są wszystkie akcje spółki SimFabric S.A.

W czerwcu 2020 r. miało miejsce Zwyczajne Walne Zgromadzenie, podczas którego akcjonariusze Spółki zdecydowali m. in. przeznaczeniu zysk netto za rok obrotowy 2019 w całości na kapitał zapasowy oraz wyrazili zgodę na ubieganie się o dopuszczenie i wprowadzenie akcji serii A i B do obrotu na rynku regulowanym.

W dniu 24 lutego 2021 r. Emitent podpisał umowę z Kancelarią Prawną Kramer i Wspólnicy na świadczenie pomocy prawnej, m. in. w zakresie sporządzenia części prawnej Prospektu Emisyjnego, uczestnictwa w postępowaniu przed Komisją Nadzoru Finansowego w sprawie zatwierdzenia Prospektu oraz uczestnictwa w postępowaniu przed Giełdą Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w sprawie dopuszczenia akcji Spółki do obrotu giełdowego na Głównym Rynku GPW.

W dniu 3 marca 2021 r. Emitent podpisał umowę z Domem Maklerskim BDM S.A. na świadczenie pomocy w zakresie sporządzenia Prospektu Emisyjnego, uczestnictwa w postępowaniu przed Komisją Nadzoru Finansowego w sprawie zatwierdzenia Prospektu oraz uczestnictwa w postępowaniu przed Giełdą Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. w sprawie dopuszczenia akcji Spółki do obrotu giełdowego na Głównym Rynku GPW.

IP BOX

W dniu 8 marca 2021 r. Emitent otrzymał od Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej pozytywną indywidualną interpretację przepisów prawa podatkowego dotyczącą m.in. podatku dochodowego od osób prawnych w zakresie zastosowania preferencyjnego opodatkowania dochodów wytwarzanych przez prawa własności intelektualnej - "IP BOX".

Na podstawie ww. interpretacji za prawidłowe uznano stanowisko Spółki, które mówi m. in. o tym, iż gry tworzone przez Emitenta, w ramach jego działalności badawczo-rozwojowej w rozumieniu ustawy o podatku dochodowym od osób prawnych, stanowią kwalifikowane prawa własności intelektualnej, tym samym dochód osiągnany z tytułu wyprodukowanych gier będzie mógł podlegać opodatkowaniu preferencyjną stawką 5%.

Według szacunków, dzięki preferencyjnemu podatkowi zysk netto Spółki w 2020 r. jest wyższy o około 0,5 mln zł. W przypadku samych tylko kontraktów z globalnymi wydawcami, zakładając że dochód z otrzymanych zaliczek będzie na poziomie 50%, to Spółka może zaoszczędzić około 1,13 mln zł. Przy założeniu, że w ramach wynagrodzenia za wydanie trzech największych zakontraktowanych tytułów od globalnych wydawców Emitent otrzyma 60 mln zł, a jego zysk będzie na poziomie 50%, Spółka może liczyć na oszczędność na poziomie około 4,2 mln zł w latach 2021-2022.

3. Przewidywany rozwój Grupy Kapitałowej

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU SPÓŁKI DOMINUJĄCEJ Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY KAPITAŁOWEJ
SIMFABRIC S.A. ZA ROK OBROTOWY 2020**

W przyjętej na lata 2020-2022 strategii rozwoju Grupa Kapitałowa zakłada dalszy rozwój działalności poprzez portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Takie podejście Zarządu zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry. Strategia rozwoju zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

- I. Rozwój studia portującego.
- II. Uczestnictwo w najważniejszych targach na świecie (m. in. Gamescom Kolonia, PAX West Seattle, China Joy w Szanghaju, Tokyo Gameshow w Japonii oraz Game Connect w Paryżu).
- III. Dywersyfikacja portfolio gier poprzez portowanie i wydawanie przynajmniej kilkunastu produkcji rocznie.
- IV. Pozyskiwanie inwestorów na tworzenie nowych gier.
- V. Prowadzenie działalności badawczo-rozwojowej.

Strategia rozwoju Grupy Kapitałowej opiera się na pięciu filarach:

- I. Produkcji własnych nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier.
- II. Świadczenie usług portowania w oparciu o umowy wydawnicze na projekty otrzymane od podmiotów zewnętrznych.
- III. Działalność badawczo-rozwojowa.
- IV. Produkcja gier mobilnych na urządzenia z systemami Android i iOS.
- V. Produkcja gier na gogle wirtualnej rzeczywistości.

W celu realizacji dwóch ostatnich Emitent w 2020 r. zawiązał dwie nowe spółki zależne: MobileFabric S.A. oraz VRFabric S.A.

Jednym z istotnych elementów, mających wpływ na działalność Grupy w przyszłości, będzie miała pandemia wirusa Covid-19, a w konsekwencji ogłoszony w Polsce na początku marca 2020 r. stan epidemii. W opinii Zarządu czynnik ten nie będzie miał negatywnego wpływu na jej działalność. Prace nad jej produkcjami odbywają się w trybie zdalnym, dzięki czemu zaplanowane premiery gier nie są zagrożone. Ponadto, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, odnotowano dwukrotny wzrost sprzedaży gier w porównaniu z poprzednim rokiem. Nie można jednak w sposób jednoznaczny stwierdzić, że jest to efekt nałożonych przez rząd obostrzeń związanych m. in. z obowiązkową kwarantanną czy też większej niż w poprzednim roku liczby premier.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta i Grupy Kapitałowej

4.1 Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Emitenta

Wartość przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim Spółki w 2020 r. obrotowym wyniosła 9.404.911,58 zł, co w porównaniu z 2019 r., gdy ich wartość wyniosła 2.650.134,37 zł, oznacza wzrost o 254,88% r/r. Na poziomie zysku ze sprzedaży Spółka wypracowała wynik równy 3.500.267,50 zł, czyli niemal 7-krotnie więcej niż w 2019 r., który wówczas wyniósł 516.440,45 zł. Znaczącą różnicę widać również na poziomie kosztów usług obcych, które wzrosły z 1.330.558,14 zł w 2019 r. do 4.173.426,96 zł w 2020 r., wynika to ze zwiększenia nakładów za zespoły realizujące zakontraktowane z wydawcami globalnymi trzy tytuły własne oraz rozwój pozostałych planowanych produkcji własnych. Zysk netto Emitenta za 2020 rok obrotowy wyniósł 3.431.072,58 zł, w 2019 r. była to kwota 448.893,71 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 8.390.817,99 zł i jest 2,5-krotnie wyższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2019 r., które wówczas ukształtowały się na

poziomie 3.421.674,32 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2020 r. wyniosły 5.594.952,45 zł, tym samym były 2,5-krotnie wyższe od 2.259.773,87 zł wartości kapitałów własnych wykazanych przez Spółkę na koniec 2019 r.

4.2 Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej

Wartość skonsolidowanych przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nim w 2020 r. obrotowym wyniosła 9.476.397,48 zł, co w porównaniu z 2019 r., gdy ich wartość wyniosła 2.650.134,37 zł, oznacza wzrost o 257,58% r/r. Na poziomie zysku ze sprzedaży Grupa kapitałowa wypracowała wynik równy 3.428.601,51 zł, czyli niemal 7-krotnie więcej niż w 2019 r., który wówczas wyniósł 516.440,45 zł. Skonsolidowany zysk netto za 2020 rok obrotowy wyniósł 3.422.300,79 zł, w 2019 r. była to kwota 448.893,71 zł.

Suma aktywów Grupy kapitałowej według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2020 r. wyniosła 12.046.020,93 zł i jest 3,5-krotnie wyższa od wartości aktywów na dzień 31 grudnia 2019 r., które wówczas ukształtowały się na poziomie 3.421.674,32 zł. Kapitały własne Grupy kapitałowej na koniec 2020 r. wyniosły 5.586.180,66 zł, tym samym były 2,5-krotnie wyższe od 2.259.773,87 zł wartości kapitałów własnych wykazanych przez Spółkę na koniec 2019 r.

Warto zaznaczyć, że w 2019 r. SimFabric S.A. nie tworzyła Grupy Kapitałowej, dlatego dane za ten okres są wynikami jednostkowymi Emitenta.

Grupa kapitałowa na dzień 31 grudnia 2020 r. posiadała środki pieniężne w wysokości 8.213.162,22 zł. W opinii Zarządu, posiada odpowiednia środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej. Sytuacja finansowa Grupy kapitałowej w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju, której jednym z filarów jest portowanie i wydawanie przynajmniej kilkunastu produkcji rocznie. Zarząd dołoży wszelkich starań, aby kontynuować rozwijanie zdolności sprzedażowych oraz wzmocnić jej rentowność w kolejnych latach.

5. 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 celami strategicznymi

Grupa Kapitałowa w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój działalności poprzez portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Takie podejście Zarządu zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Grupy Kapitałowej do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Grupy Kapitałowej, 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 na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki Grupy Kapitałowej, a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Grupy Kapitałowej duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z planowanym prowadzeniem działalności badawczo-rozwojowej

Grupa Kapitałowa planuje prowadzenie działalności badawczo-rozwojowej, w tym m.in. utworzenie centrum badawczo-rozwojowego w województwie lubelskim, które będzie pracować nad rozwojem gier komputerowych i elektronicznej rozrywki, a także nad wykorzystaniem Sztucznej Inteligencji, wspomaganą Učeniami Maszynowym, do tworzenia gier i automatyzacji procesu portowania gier na konsole, przy wykorzystaniu autorskich rozwiązań. W czerwcu 2019 r. powstało Biuro w Łodzi, którego celem jest rozwijanie działalności B+R w obszarze produkcji gier oraz usług IT. Przystąpiono także do programu akceleracyjnego Elektro ScaleUp. Ponadto Zarząd nie wyklucza w ramach tej działalności: złożenie kilku wniosków o dofinansowanie w ramach programu Gameln oraz utworzenie kilku spółek celowych w oparciu o Fundusze Alfa Bridge.

Należy mieć na uwadze, iż działalność w obszarze B+R obarczona jest dużym ryzykiem niepowodzenia i nie ma pewności czy zakładane działania w obszarze B+R zakończone zostaną pozytywnym wynikiem. Z drugiej jednak strony pomyślne ukończenie ww. działań powinno pozwolić Grupie Kapitałowej na wypracowanie istotnych przewag konkurencyjnych, co może mieć pozytywny wpływ na jej sytuację finansową w przyszłości.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji 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.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. 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).

W trakcie roku obrotowego Grupa Kapitałowa ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do 24 miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu. Zarząd dokłada należytej, profesjonalnej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Grupa Kapitałowa planuje portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. 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 nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Zarząd wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry ze względu na czynniki, których Zarząd nie mógł 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 Grupy Kapitałowej.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Grupa Kapitałowa zakłada portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie. Dywersyfikacja produkcji i dystrybucji jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Grupę Kapitałową 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 Grupy Kapitałowej mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto przychody będą pochodzić od niewielkiej liczby bezpośrednich odbiorców (dystrybutorów), co oznacza, że wpływy od pojedynczego odbiorcy będą zapewniać więcej niż 10% przychodów ze sprzedaży w danym okresie. Utrata jednego z odbiorców 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 Grupy Kapitałowej.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie za pośrednictwem dedykowanej platformy dystrybucyjnej Nintendo eShop, która jest największym dystrybutorem gier na Nintendo Switch na świecie oraz PC/Steam. Ponadto Zarząd zamierza rozszerzyć wydawanie gier o pozostałe typy konsol. Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja któregoś z wymienionych odbiorców z oferowania gier może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów ma platforma Nintendo eShop, prowadzona przez Nintendo.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie Nintendo eShop i Steam. Jednocześnie Grupa Kapitałowa ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko nieprzyznania takich wyróżnień dla gier, co może wpłynąć na zmniejszenie

zainteresowania określonym produktem wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Na dzień sporządzenia sprawozdania Grupa Kapitałowa prowadzi sprzedaż na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Zarząd podjął decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji swoich produktów, powstałaby konieczność poniesienia wyższych kosztów, co mogłoby negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Grupy Kapitałowej.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku

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 jej reputacji. Taka sytuacja wymagałaby przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Grupa Kapitałowa, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Grupę Kapitałową, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Zarząd. 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”. Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

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 jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Grupy Kapitałowej i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

W celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje się 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, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności

Spółki 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 umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Grupy Kapitałowej zaangażowane są osoby współpracujące z nią na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, 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.

Zarząd będąc świadomy 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 awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

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

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych członków zespołu

Kluczowym zasobem Grupy Kapitałowej jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Grupa Kapitałowa będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy z Grupą.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Zarząd nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży produktów Grupy Kapitałowej i jej wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Grupy Kapitałowej nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Grupy Kapitałowej duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Grupy Kapitałowej.

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 procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Grupy Kapitałowej mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Grupy na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko współpracy z podmiotami powiązanymi prowadzącymi działalność na rynku gier wideo

Grupa współpracuje z podmiotami powiązanymi, w tym z: PlayWay S.A., Movie Games S.A. oraz Ultimate Games S.A., prowadzącymi działalność na rynku gier wideo.

Pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, współpraca z ww. podmiotami układa się bardzo dobrze. Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurowania w obszarze gier wideo, współpraca z ww. podmiotami ulegnie pogorszeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Grupy Kapitałowej m.in. z tyt. portowania gier. W długim terminie brak współpracy z ww. podmiotami powiązanymi zostanie zastąpiona współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo. Ponadto należy wskazać, iż na dzień sporządzenia sprawozdania Grupa współpracuje z innymi, niepowiązanymi podmiotami w zakresie portowania gier, a wskazane powyżej transakcje z podmiotami powiązanymi stanowią niewielki udział w przychodach i kosztach.

Ryzyko związane z tworzeniem przez PlayWay S.A. konkurencyjnych jednostek podporządkowanych

SimFabric S.A. wchodzi w skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A., w której obecnie jest kilkadziesiąt konkurujących, jednostek podporządkowanych. Tworzone przez PlayWay S.A. jednostki podporządkowane, konkurują: (i) pomiędzy sobą oraz (ii) z PlayWay S.A. Związane jest to z prowadzeniem działalności całej Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na jednym rynku gier wideo, dlatego konkurowania pomiędzy jednostkami podporządkowanymi nie można uniknąć i jest ono wpisane w specyfikę podmiotów. Z kolei ryzyko konkurowania tworzonych jednostek podporządkowanych z PlayWay S.A., ze względu na powiązania kapitałowe (jednostka podporządkowana jest spółką zależną lub spółką stowarzyszoną) jest większe. PlayWay S.A. ze względu na fakt posiadania istotnego udziału w głosach na Walnym Zgromadzeniu może podejmować działania, które negatywnie

wpłyną na sytuację gospodarczą, majątkową i finansową jednostki podporządkowanej. Z drugiej strony na przykładzie Emitenta należy wskazać, iż pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, z niektórymi podmiotami podporządkowanymi z Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. oraz samym PlayWay S.A. prowadzona jest współpraca, która do dnia sporządzania niniejszego sprawozdania układa się bardzo dobrze i ma pozytywny wpływ na sytuację finansową.

Ryzyko związane z istotnymi transakcjami z osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorujących Emitenta

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania pomiędzy Emitentem a osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorujących Spółki miały miejsce istotne transakcje. Szczegółowe informacje o tych transakcjach zostały zawarte w pkt. 4.11a Dokumentu Informacyjnego SimFabric S.A. z dnia 21 lutego 2020 r., który został udostępniony do publicznej wiadomości na stronie internetowej rynku NewConnect Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (www.newconnect.pl) oraz stronie internetowej Emitenta (www.simfabric.com). Z uwagi na to istnieje ryzyko, że transakcje zostaną zawarte na nierynkowych warunkach co będzie miało negatywny wpływ na sytuację finansową Emitenta. Ponadto ze względu na powiązania rodzinne (powodujące konflikt interesów) istnieje ryzyko, że realizowane dzieło nie zostanie wykonane, pomimo jego odbioru.

Biorąc pod uwagę przedmiotowe ryzyko, od 1 października 2019 r. Zarząd wdrożył politykę zawierania transakcji z osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorujących, zgodnie z którą umowy zawierane pomiędzy Spółką a osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorujących są kontrolowane przez Członków Rady Nadzorczej, którzy nie są ze sobą powiązani rodzinnie. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania osobą kontrolującą takie transakcje jest Pan Marcin Woszczak, Członek Rady Nadzorczej. Zadaniem kontrolującego jest m.in.: zawieranie umów w imieniu Emitenta na rynkowych warunkach oraz odbiór wykonanych prac. Wdrożona polityka zawierania transakcji z osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorujących nie reguluje zasad zawierania transakcji z osobami powiązanymi z tymi osobami, które nie są osobami fizycznymi, ze względu na brak takich transakcji do dnia wdrożenia przedmiotowej polityki. Zarząd Emitenta nie przewiduje takich transakcji o istotnej wartości w przyszłości.

Ponadto zgodnie z informacją Zarządu, przed wdrożeniem ww. polityki wszystkie transakcje zawarte z osobami wchodzącymi w skład organów zarządzających i nadzorujących zostały wykonane na podstawie prawidłowo wykonanych i odebranych prac, a stosowane wynagrodzenie nie przekraczało rynkowych stawek. Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż osoby będące stronami ww. transakcji są jednocześnie istotnymi akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój SimFabric S.A.

Ryzyko związane ze złamaniem umów lock-up

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania akcjonariusze: PlayWay S.A., Pani Julia Leszczyńska i Pan Emil Leszczyński złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie akcji. W przypadku złamania zobowiązania akcjonariusz zobowiązany jest do zapłaty na rzecz Autoryzowanego Doradcy kary umownej, ustalonej w oparciu o iloczyn liczby akcji biorących udział w złamaniu postanowień umów lock-up oraz kwoty 3,20 zł (cena transakcji sprzedaży akcji przed złożeniem wniosku o wprowadzenie). Istnieje jednak ryzyko złamania umowy lock-up, szczególnie w przypadku ukształtowania się kursu powyżej poziomu stanowiącego sankcję za naruszenie umowy lock-up i wówczas przedmiotowa kara umowna będzie na niższym poziomie niż wartość potencjalnych zysków ze sprzedaży akcji, które objęte zostały czasowym ograniczeniem zbywalności akcji.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Grupy Kapitałowej bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez

konsumentów produktów w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Grupy oraz jej wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Grupę Kapitałową gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Grupa Kapitałowa ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Grupa Kapitałowa nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Grupa Kapitałowa nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Grupy Kapitałowej potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych. W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka na bieżąco przeprowadzane są badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Grupy Kapitałowej. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Grupę Kapitałową interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na jej sytuację finansową. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka korzysta z preferencyjnego opodatkowania dochodów wytwarzanych przez prawa własności intelektualnej - "IP BOX", umożliwiające obniżenie płaconej stawki CIT z 19% na 5%.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Zarządu, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Grupy Kapitałowej, należy uznać za niewielki, jako że prawdopodobieństwo skokowych zmian w regulacjach podatkowych jest znikome.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną Polski

Grupa Kapitałowa prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Grupę Kapitałową rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

Uznanie przez Światową Organizację Zdrowia epidemii koronawirusa za pandemię, a także wprowadzenie przez polski rząd stanu epidemii oraz szeregu ograniczeń i zakazów mających na celu spowolnienie rozprzestrzeniania się choroby, w ocenie Zarządu, nie zagrażają działalności operacyjnej Grupy Kapitałowej, niemniej nie można w sposób jednoznaczny ocenić wpływu pandemii na jej działalność w przyszłości.

Sprzedaż gier odbywa się przede wszystkim za pośrednictwem dystrybucji cyfrowej, dzięki czemu potencjalni klienci mają zapewniony stały dostęp do portfolio Grupy. Ponadto, warto zaznaczyć, iż gry sprzedawane są głównie w walutach obcych (euro i dolar amerykański), a utrzymujący się korzystny dla eksporterów kurs walutowy może przyczynić się do wyższych przychodów ze sprzedaży.

Wprowadzone przez rząd nakazy dotyczące przede wszystkim ograniczenia czasu spędzanego poza domem przyczyniły się do wzrostu zainteresowania grami oferowanymi przez Grupę, a tym samym pozytywnie wpłynęły na wyniki sprzedaży. Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku ewentualnego przedłużania się epidemii i związanych z nią ograniczeń może dojść do pogorszenia się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na oferowane produkty.

Zarząd stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmuje wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić jej negatywne skutki.

6. 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.

Art. 49 ust 2 pkt. 5)

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 2020 Spółka dominująca ani jej podmioty zależne nie nabywały, ani nie sprzedawały akcji własnych.

Art. 49 ust 2 pkt. 6)

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Grupa nie posiada oddziałów (zakładów) samobilansujących w rozumieniu Ustawy o rachunkowości.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. a)

Informacja o instrumentach finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka

W 2020 roku obrotowym Grupa kapitałowa nie posiadała instrumentów finansowych nabytych na rynku regulowanym. Grupa Kapitałowa na dzień bilansowy 31.12.2020 r. nie posiadała zobowiązań z tytułu kredytów długo- lub krótkoterminowych.

Art. 49 ust 2 pkt. 7 ppkt. b)

Informacja o przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Grupa nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

Art. 49 ust. 2a)

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 2020 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Art. 49 ust. 3

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

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

Julia Leszczyńska

Prezes Zarządu

SimFabric S.A.