



punkpirates

Sprawozdanie Zarządu PunkPirates S.A. z działalności
za okres od 1 stycznia 2022 roku do 30 czerwca 2022 roku

SPIS TREŚCI

1	INFORMACJE OGÓLNE	2
1.1	PODSTAWOWE INFORMACJE NT. PUNKPIRATES S.A.	2
1.2	PODSTAWOWE INFORMACJE NT. PRODUKTÓW I USŁUG SPÓŁKI	3
1.3	PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA STRATEGII SPÓŁKI	4
1.4	OPIS RYNKU ZBYTU, DOSTAWCÓW I ODBIORCÓW SPÓŁKI	4
1.5	OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA	4
1.6	ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA	14
2	DZIAŁALNOŚĆ PUNKPIRATES S.A. W 2022 ROKU	14
2.1	ZNACZĄCE ZDARZENIA W I PÓŁROCZU 2022 ROKU	14
2.2	ZNACZĄCE ZDARZENIA PO ZAKOŃCZENIU I PÓŁROCZA 2022 ROKU	15
2.3	CZYNNIKI I ZDARZENIA O NIETYPOWYM CHARAKTERZE MAJĄCE WPLYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI ORAZ ICH OCENA	16
2.4	UMOWY ZAWARTE PRZEZ PUNKPIRATES S.A.	16
2.4.1	ZAWARTE UMOWY ZNACZĄCE	16
2.4.2	ISTOTNE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI NA WARUNKACH INNYCH NIŻ RYNKOWE	16
2.4.3	ZACIĄGNIĘTE I WYPOWIEDZIANE UMOWY DOTYCZĄCE KREDYTÓW I POŻYCZEK	16
2.4.4	UDZIELONE POŻYCZKI, PORĘCZENIA I GWARANCJE ORAZ NABYTE PAPIERY WARTOŚCIOWE W FORMIE WEKSLA	16
2.5	OTRZYMANE PORĘCZENIA I GWARANCJE	18
2.6	INFORMACJA O RYZYKU I ZAGROŻENIACH ZWIĄZANYCH Z POZOSTAŁYMI MIESIĄCAMI ROKU OBROTOWEGO	18
2.6.1	CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ PUNKPIRATES S.A.	18
2.6.2	CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM	19
3	OPIS SYTUACJI FINANSOWO – MAJĄTKOWEJ PUNKPIRATES S.A.	20
3.1	WYBRANE DANE FINANSOWE	20
3.2	OMÓWIENIE WIELKOŚCI EKONOMICZNO-FINANSOWYCH.	21
3.2.1	KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ	21
3.2.2	KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	22
3.2.3	KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z PRZEPLYWÓW PIENIĘŻNYCH	23
3.2.4	WYBRANE WSKAŹNIKI	23
3.3	OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI WYNIKÓW	23
4	PERSPEKTYWY ROZWOJU PUNKPIRATES S.A.	24
4.1	PERSPEKTYWY ROZWOJU	24
4.2	ZEWNĘTRZNE I WEWNĘTRZNE CZYNNIKI ISTOTNE DLA ROZWOJU PUNKPIRATES S.A.	24
5	INFORMACJE O AKCJACH I AKCJONARIACIE	25
5.1	KAPITAŁ ZAKŁADOWY PUNKPIRATES S.A.	25
5.2	INFORMACJE O AKCJONARIACIE PUNKPIRATES S.A.	26
5.3	STAN POSIADANIA AKCJI PUNKPIRATES S.A. LUB UPRAWNIENI DO NICH PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE WRAZ ZE WSKAZANIEM ZMIAN W STANIE POSIADANIA	28
5.4	NABYCIE AKCJI WŁASNYCH	28
5.5	WŁADZE I ORGANY PUNKPIRATES S.A.	28
5.5.1	ZARZĄD	28
5.5.2	RADA NADZORCZA	28
6	POZOSTAŁE INFORMACJE	29
6.1	POSTĘPOWANIA SĄDOWE, ADMINISTRACYJNE I ARBITRAŻOWE	29
6.2	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	30
6.3	ZAGADNIENIA DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO	30
6.4	INNE INFORMACJE, KTÓRE ZDANIEM ĘMITENTA SĄ ISTOTNE DLA OCENY JEGO SYTUACJI KADROWEJ, MAJĄTKOWEJ, FINANSOWEJ, WYNIKU FINANSOWEGO I ICH ZMIAN	30

Wprowadzenie

Niniejsze sprawozdanie Zarządu z działalności PunkPirates S.A. za okres od 01.01.2022 r. do 30.06.2022 r. zostało sporządzone zgodnie z §68 ust. 1 pkt 3 w związku z §66 ust. 8 pkt 2-13 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. 2018, poz. 757) oraz art. 49 Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości (Dz. U. z 2019 r., poz. 351 z późn. zm.) (dalej: Ustawa o rachunkowości).

Niniejsze sprawozdanie Zarządu oraz sprawozdanie finansowe zostały sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez PunkPirates S.A. w ciągu co najmniej 12 miesięcy od daty sporządzenia niniejszego sprawozdania oraz sprawozdania finansowego.

W związku z powyższym Zarząd Spółki podjął działania mające na celu osiągnięcie dodatnich przepływów pieniężnych oraz wygenerowania zysku w kolejnych latach.

W dniu 4 sierpnia 2022 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych dotyczących dalszej działalności Emitenta. Decyzja ta wynika z oceny historycznych, aktualnych oraz oczekiwanych przyszłych wyników Emitenta pochodzących z prowadzonej obecnie działalności. Na obecnym etapie rozważane będą w szczególności (1) pozyskanie inwestora, który dofinansuje bieżącą działalność Emitenta lub (2) zmiana przedmiotu działalności Emitenta. W szczególności, poza utrzymaniem prowadzonej dotychczas działalności pod warunkiem pozyskania dodatkowego finansowania, Zarząd Emitenta rozważy zbycie przedsiębiorstwa Emitenta (w tym wszystkich aktywów służących do prowadzenia obecnej działalności) i pozyskanie aktywów oraz kompetencji niezbędnych do prowadzenia nowej działalności. Przegląd opcji strategicznych ma na celu identyfikację i wybór najkorzystniejszego modelu dalszego rozwoju Emitenta, celem zwiększania wartości Emitenta oraz tym samym zwiększania wartości akcji Emitenta.

PunkPirates S.A. posiada aktywa finansowe w postaci akcji Raion Games S.A. wyceniane na poziomie 978 tys. zł (wycena na dzień bilansowy), w stosunku do których rozpoczął już proces częściowej sprzedaży. PunkPirates S.A. posiada również wierzytelności w łącznej wysokości 739 tys. zł. Uregulowanie powyższych wierzytelności ma nastąpić najpóźniej do dnia 31 grudnia 2022 roku.

Sprzedaż aktywów finansowych oraz otrzymanie środków ze spłaty wierzytelności pozwoli na uregulowanie krótkoterminowych zobowiązań finansowych, pokrycie kosztów bieżącej działalności oraz zakończenie produkcji gry Pow Pow: Dye it up! Wydanie gry Pow Pow: Dye it up! natomiast pozwoli na osiągnięcie przychodów pozwalających na pokrycie kosztów kolejnych produkcji.

Planowane jest również przeprowadzenie restrukturyzacji kosztów Spółki.

1 Informacje ogólne

1.1 Podstawowe informacje nt. PunkPirates S.A.

PunkPirates S.A. („Spółka”, „Emitent”) została utworzona w 2007 roku w wyniku połączenia IQ Partners sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie z IFA Investments sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przez zawiązanie spółki pod firmą IQ Partners S.A. (obecnie: PunkPirates S.A.), na którą został przeniesiony majątek obu łączących się spółek (połączenie w trybie przepisu art. 492 §1 pkt. 2 kodeksu spółek handlowych).

W dniu 25 maja 2020 roku nastąpiła zmiana nazwy firmy Spółki na PunkPirates S.A.

Spółka PunkPirates S.A. została wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Krajowy Rejestr Sądowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000290409 w dniu 10 października 2007 roku.

Spółka posiada numer statystyczny REGON: 141064373 oraz numer identyfikacji podatkowej 113-268-28-30. Siedziba Spółki jest m. st. Warszawa, ul. Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa.

PunkPirates S.A. nie posiada oddziałów (zakładów).

PunkPirates S.A. prowadzi działalność w zakresie produkcji gier dedykowanych wirtualnej rzeczywistości (VR). Spółka samodzielnie nadzoruje produkcję, publikację i marketing autorskich tytułów. (PKD – 5821Z).

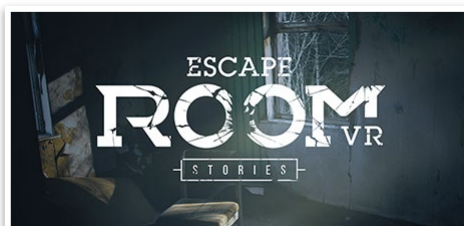
1.2 Podstawowe informacje nt. produktów i usług Spółki

Podstawowa działalność PunkPirates S.A. to produkcja gier na wirtualną rzeczywistość oraz w ramach działalności wydawniczej, poszukiwanie nowych, obiecujących tytułów w celu ich portowania na urządzenia VR. Jako niezależne studio tworzące gry VR, Spółka nadzoruje produkcję, publikację i marketing wydawanych przez siebie tytułów. Technologia wirtualnej rzeczywistości pozwala tworzyć dowolny świat przy zachowaniu realizmu prawdziwego świata. PunkPirates S.A. dostarcza graczom produkty, które pozwolą im zanurzyć się w wirtualnym świecie.

Doświadczenie Spółki sięga 2011 roku, kiedy to powstała agencja marketingu dla branży gier komputerowych EvilPort sp. z o.o., w którą zainwestował PunkPirates S.A. (dawniej: IQ Partners S.A.) inwestująca wówczas w projektu typu start-up. Podczas prowadzenia udanych kampanii marketingowych dla globalnych wydawców gier komputerowych, ówczesny Prezes Zarządu EvilPort sp. z o.o. Leszek Krajewski dostrzegł potencjał w wirtualnej rzeczywistości, co zaowocowało w 2016 roku wydaniem pierwszej gry o nazwie Escape Room VR.

W 2019 roku postanowiono oddzielić działalność marketingową od produkcji gier na wirtualną rzeczywistość. Powołano PunkPirates sp. z o.o. oraz przeniesiono do niej prawa do gier. Na początku 2020 roku połączono spółkę z Emitentem oraz zmieniono nazwę na PunkPirates S.A.

Obecnie Spółka posiada w swoim portfolio cztery gry:



- Escape Room VR – powszechnie znana forma ucieczki z zamkniętego pokoju. Gry tego typu składają się z serii zagadek oraz ukrytych wskazówek. Gracze muszą znaleźć rozwiązanie i wyjście w określonym czasie. Natomiast ich sukces zależy od analitycznych i obserwacyjnych umiejętności. Gra została wydana w 2016 roku na platformy Oculus Go oraz Samsung Gear VR.
- Escape Room VR: Stories – gra, która w pełni wykorzystuje możliwości VR. Lokacje są wypełnione obiektami, z którymi gracze mogą wchodzić w interakcje, co w praktyce oznacza, że otoczenie jest realistyczne i szczegółowe. Każdy pokój ma swoją fabułę, która łączy się w jedną historię i przedstawiana jest za pomocą przerywników filmowych. Gra została wydana w 2018 roku na platformy Steam, Oculus Store oraz Viveport.
- Escape Room VR: Inner Voices – pierwszoosobowa gra przygodowa z elementami horroru osadzona w krainie inspirowanej mroczną twórczością H.P. Lovecrafta, E.A. Poe i S. Kinga. Dzięki rozwiązywaniu zagadek logicznych o różnych stopniach trudności, gracze stopniowo poznają historię Johna Blake'a. Gra została wydana w lipcu 2020 roku na platformie Steam, Oculus Store oraz Viveport.
- DANGER! Escape Lab – gracz wchodzi w postać naukowca, który jako pierwszy odkrywa zagrożenie wycieku groźnego wirusa poza mury laboratorium. Aby uniknąć pandemii na skalę globalną, należy, jak najszybciej powstrzymać narastające niebezpieczeństwo. Gra została wydana w grudniu 2020 roku na urządzenia PC VR.

Do dnia dzisiejszego sprzedano ponad 90 tys. egzemplarzy gier. Gra DANGER! Escape Lab zapewniła zwrot kosztów produkcji w ciągu 48 godzin od premiery.

Przychody ze sprzedaży gier wyniosły w I półroczu 2022 roku 11 tys. złotych i stanowiły 100% udziału w przychodach ze sprzedaży Spółki.

1.3 Podstawowe założenia strategii Spółki

Celem strategicznym Spółki jest osiągnięcie wiodącej pozycji na rynku produkcyjnym i wydawniczym gier wirtualnej rzeczywistości wśród spółek notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Spółka zamierza koncentrować się na grach VR ze względu na wysoką dynamikę wzrostu wartości tego segmentu, a także posiadane w tym obszarze kompetencje.

Spółka wydała dotychczas cztery gry z serii Escape Room, które sprzedały się w łącznej liczbie ponad 90 tys. egzemplarzy, ponadto w przygotowaniu ma kolejne tytuły. Łącznie, do końca 2022 roku, Spółka planuje wyprodukować i wydać minimum 2 nowe gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości.

Plany rozwoju zakładają ponadto efektywność kosztową oraz krótki cykl produkcji gier:

- proces produkcyjny oparty głównie na współpracy z zewnętrznymi zespołami
- budżet produkcyjny jednej gry nie powinien przekroczyć kwoty 1 mln. PLN,
- cykl produkcyjny jednej gry nie dłuższy niż 18 miesięcy.

1.4 Opis rynku zbytu, dostawców i odbiorców Spółki

Spółka sprzedaje gry za pośrednictwem platform sprzedażowych graczom na całym świecie – nie zachodzi zjawisko koncentracji na jednym obszarze geograficznym. Można natomiast określić, że największy udział w sprzedaży gier miało USA – ponad 50% odbiorców. W następnej kolejności znajdują się kraje takie jak Wielka Brytania, Niemcy, Kanada, Australia oraz kraje Unii Europejskiej.

Sprzedaż gier jest realizowana przez platformy sprzedażowe poprzez sprzedaż praw do dystrybucji gry w wersji cyfrowej. Sprzedaż jest rozliczana post factum na podstawie sporządzanych przez partnerów miesięcznych raportów sprzedaży.

W I półroczu 2022 roku 100% przychodów ze sprzedaży Spółka osiągnęła w wyniku sprzedaży gier. Przychody ze sprzedaży wyniosły łącznie 11 tys. złotych. Głównymi odbiorcami gier, którzy posiadają ponad 10% udziału w przychodach ze sprzedaży, są Facebook Inc. (platforma Oculus), Valve Corporation (platforma Steam) oraz HTC America Content Services INC – spółki te nie są powiązane z Emitentem.

W I półroczu 2022 roku ponad 73% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki pochodziło z krajów poza Unii Europejskiej, natomiast 27% z Unii Europejskiej.

Jednocześnie Spółka wyjaśnia, iż zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości przychody/wyniki z tytułu zbycia/wyceny realizowanych inwestycji związanych z poprzednią działalnością Spółki, nie są prezentowane w przychodach ze sprzedaży. Przychody/wyniki, o których mowa powyżej wykazywane są na poziomie przychodów/kosztów finansowych.

W procesie produkcji gier Spółka współpracuje z dostawcami zewnętrznymi w postaci zespołów produkcyjnych oraz freelancerów. Dodatkowo, są stosowane zewnętrzne narzędzia i rozwiązania technologiczne. Różnorodność dostawców zewnętrznych nie ma znaczącego wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji w tym obszarze.

1.5 Opis rynku, na którym działa Spółka

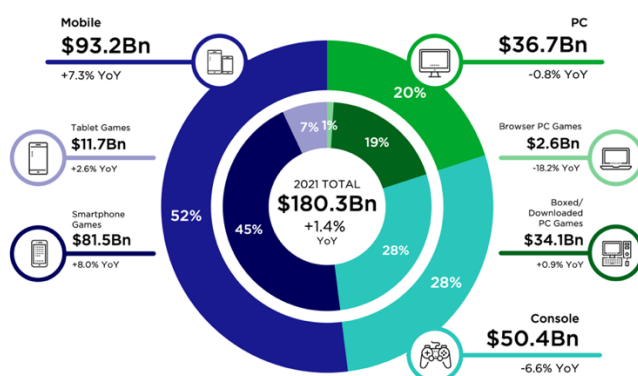
Rynek gier wideo

Globalny rynek gier wideo jest jedną z nielicznych branż, które gwałtownie przyspieszyły w 2020 r. i wciąż rosną w 2021 r. Analitycy platformy Newzoo.com jeszcze w lipcu 2021 r. prognozowali niewielki spadek przychodów na koniec 2021 r. (\$175,8 mld w porównaniu do \$177 mld na koniec 2020 r.), ale okazało się, że wydatki konsumentów na gry były odporne na długoterminowe konsekwencje pandemii. Rynek gier w 2021 r. wygeneruje łączne przychody w wysokości \$180,3 mld, co oznacza wzrost o 1,4% w porównaniu z ubiegłym 2020 r.



2021 Global Games Market

Per Device & Segment With Year-on-Year Growth Rates



\$93.2Bn

Mobile game revenues in 2021 will account for 52% of the global market

Source: ©Newzoo | Global Games Market Report | October 2021
newzoo.com/globalgamesreport

Our revenues encompass consumer spending on games: physical and digital full-game copies, in-game spending, and subscription services like Xbox Game Pass. Mobile revenues exclude advertising. Our estimates exclude taxes, secondhand trade or secondary markets, advertising revenues earned in and around games, console and peripheral hardware, B2B services, and the online gambling and betting industry.

Źródło: Newzoo | 2021 Global Games Market Report October 2021

Przyczyną prognozowanych na 2021 r. spadków były głównie opóźnienia w wydawaniu gier typu AAA i ciągłe niedobory dostaw sprzętu, natomiast już we wrześniu 2021 r. okazało się, że rynek świetnie sobie radzi i prognozy roczne zostały zaktualizowane. Dalszy rozwój branży również jest prognozowany optymistycznie – według raportu Mordor Intelligence, rynek ten osiągnie ponad \$314 mld w 2027 r. przy rocznej stopie wzrostu CAGR na poziomie 9,64% w okresie 2022-2027 r.¹

Pozytywny wpływ na przychody branży w 2022 r. na pewno będą miały premiery oczekiwanych przez graczy tytułów takich jak m.in.: Elden Ring, Rainbow Six Extraction, Pokemon Legends: Arceus, Gran Turismo Sport, Marvel Midnight Suns, The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2, God of War: Ragnarok, Gotham Knights, Mario+Rabbids: Sparks of Hope i innych.

Polski rynek gier natomiast, według raportu „The Game Industry of Poland – Report 2021”, został wyceniony na \$924,2 mln w 2020 roku i uplasowany go na 19. miejscu na świecie². Wzrost na poziomie 17% rok do roku jest wyższy niż na większości rynków zachodnich i stawia Polskę wśród krajów szybciej rozwijających się pod tym względem. Wartość całego polskiego rynku konsumenckiego prawdopodobnie sięgnie \$1,2 mld w 2022 r.

Globalna liczba graczy przekroczyła 3-miliardowy kamień milowy w 2021 roku, co jest 5,3% wzrostem w porównaniu do 2020 r.³ Według serwisu analitycznego Statista.com, w 2021 r. w Azji było prawie 1,48 mld graczy, co czyni go największym rynkiem gier wideo na świecie, a Europa znalazła się na drugim miejscu z 715 mln graczami.⁴

Jak pokazało badanie Entertainment Software Association (ESA) z 2021 r., wzrasta wiek przeciętnego gracza – podczas gdy 38% graczy nadal należy do grupy wiekowej 18-34 lata, 7% to osoby w wieku 65 lat i starsze⁵. Średni wiek amerykańskiego gracza to 35-44 lata, podczas gdy 70% osób poniżej 18 roku życia i 64% dorosłych Amerykanów gra regularnie w gry wideo. Większość graczy gra w gry wideo, ponieważ pomagają im się zrelaksować (79%) i oferują stymulację umysłową (80%), a około 75% amerykańskich gospodarstw domowych ma przynajmniej jednego gracza w swojej grupie.

Wbrew popularnym stereotypom gry wideo to nie tylko domena mężczyzn. Badania pokazują, że kobiety w bardzo dużym stopniu uczestniczą w kulturze gamingowej i lubią różne gry, także kojarzone z mężczyznami gry sportowe czy strzelanki. Serwis Statista.com pokazuje, że w 2021 r. w USA kobiety stanowiły 41,5% graczy⁶, w porównaniu do 41% w roku 2020. W Polsce natomiast kobiety stanowią aż 49% graczy („The Game Industry of Poland – Report 2021”).

Średni czas spędzony na gry wideo online wśród graczy to 8 godzin i 27 minut tygodniowo, co stanowi wzrost o 14% w porównaniu do 2020 roku (raport Limelight Networks „The State of Online Gaming 2021”). Jednocześnie 44% użytkowników gra więcej niż 7 godzin tygodniowo a 25% gra ponad 12 godzin tygodniowo.

¹ <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/global-gaming-market>

² https://gic.gd/d/The_Game_Industry_of_Poland_report_2021.pdf

³ <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2021-the-year-in-numbers-esports-cloud-gaming/>

⁴ <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>

⁵ <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/08/2021-Essential-Facts-About-the-Video-Game-Industry-1.pdf>

⁶ <https://www.statista.com/forecasts/494867/distribution-of-gamers-by-gender-usa>

Country	Less than 1 hour a week	1-2 hours a week	2-4 hours a week	4-7 hours a week	7-12 hours a week	12-20 hours a week	More than 20 hours a week	Average Hours Each Week
China	5.0%	2.6%	6.6%	11.0%	31.2%	26.0%	17.6%	12.39
Germany	8.8%	15.8%	19.8%	19.6%	17.6%	12.2%	6.2%	7.13
India	7.0%	13.2%	18.2%	16.6%	21.2%	11.6%	12.2%	8.61
Indonesia	11.4%	15.4%	14.2%	17.4%	15.8%	12.0%	13.8%	8.54
South Korea	20.8%	22.8%	16.0%	15.2%	11.2%	5.0%	9.0%	5.88
United Kingdom	11.4%	17.8%	19.0%	17.8%	15.2%	9.4%	9.4%	7.17
United States	7.6%	18.0%	19.2%	18.0%	15.4%	12.0%	9.8%	7.71
Vietnam	6.0%	8.6%	14.8%	14.0%	22.4%	21.0%	13.2%	10.16
Global	9.8%	14.3%	16.0%	16.2%	18.8%	13.7%	11.4%	8.45

Figure 1: How many hours each week do you spend playing video games?

Źródło: Raport Limelight Networks | "The State of Online Gaming 2021"

Rośnie również czas spędzany na sesjach growych bez żadnych przerw. Globalnie, jedna trzecia graczy spędza ponad 5 godzin z rzędu grając w gry, co jest wzrostem o 13% w porównaniu do roku poprzedniego. W krajach azjatyckich 10% użytkowników grało ponad 15 godzin z rzędu. Wg danych NPD Group, zaangażowanie w gry wideo w USA również znacznie wzrosło pod względem uczestnictwa i wydatków. Liczba konsumentów grających w gry wideo w USA spadła co prawda o 3 punkty procentowe do 76%, natomiast łączny czas spędzony w grach wzrósł z 14.8 do 16,5 godzin tygodniowo, a łączne wydatki o 35%⁷.

Wpływ COVID-19 na branżę gier wideo

Trudno w obecnej chwili ocenić długofalowy wpływ pandemii COVID-19 na globalną branżę gier wideo, jednakże w perspektywie 2020 i 2021 roku można stwierdzić, że rynek ten okazał się odporny na pandemię, a nawet pod wieloma względami okazał się jej beneficjentem. Według ekspertów, pandemia dała branży potężny rozpęd, który nie jest jedynie tymczasowym trendem, lecz permanentną zmianą w postrzeganiu interaktywnej rozrywki.

Kluczowym zjawiskiem na rynku gier w trakcie globalnego lockdownu był wzrost użytkowników, zaangażowania (dłuższa ilość czasu spędzanego grając bez przerw) oraz przychodów, co spowodowało m.in. korektę prognoz w raporcie Newzoo.com pomiędzy lipcem a grudniem 2021 roku. Wydatki użytkowników na gry dalej rosną - w USA w trzecim kwartale 2021 roku (lipiec – wrzesień) wyniosły \$13,3 mld, co stanowi wzrost o 7% w porównaniu do analogicznego okresu w 2020 roku (NPD Group „Q3 2021 Games Market Dynamic: US”, 4 listopada 2021).

Gry wideo stały się większą częścią rozrywki i życia towarzyskiego konsumentów – te czynniki dają pewność dalszego rozwoju branży. Niemal wszystkie źródła rynkowe są zgodne, że w trakcie pandemii wzrósł czas poświęcony grom. Głównym powodem tak znaczących wzrostów był lockdown, podczas którego gry umożliwiły ludziom pozostanie w kontakcie społecznym a także pozostałe restrykcje związane z pandemią, m.in. ograniczenia dotyczące podróżowania.

Niemniej jednak 2021 r. był okresem, w którym skutki pandemii były już widoczne. O ile w 2020 r. na pandemii skorzystały produkcje, które miały w tym czasie swoją premierę bądź były już na ukończeniu, o tyle w 2021 r. wymogi sanitarne oraz przestawienie się na pracę zdalną spowolniły proces tworzenia nowych tytułów, co skutkowało przesunięciem planowanych na 2021 r. premier na kolejny rok. Poniższa grafika ukazuje największe przesunięcia premier gier z powodu pandemii:

⁷https://www.prweb.com/releases/us_continues_to_see_growth_in_time_and_money_spent_on_video_games_while_overall_participation_records_a_slight_decline_over_last_year_reports_the_npd_group/prweb18247999.htm

COVID-19's Impact on Software Release

Game Delays in 2020 & 2021

2020 > 2021



2021 > H2 2021 & 2022+



Territories Include: Nordics, Benelux, UK & Ireland, France, Italy, Iberia and Oceania
Games Sales Data | Sparkers

13

Źródło: Gamesindustrybiz, „2021 delays show pandemic's biggest impact on games”

Wpływ pandemii widać w całkowitej sprzedaży detalicznej i cyfrowej w okresie od stycznia do sierpnia w ciągu ostatnich trzech lat. W tym okresie w 2019 r. sprzedano 31 mln gier w pudełkach, natomiast w 2020 r. nastąpił wzrost o 6% do 33 mln, dzięki wprowadzeniu na rynek takich tytułów jak Animal Crossing i The Last of Us: Part 2. Sprzedaż cyfrowa wzrosła o 70% rok do roku z 27 mln sztuk do 45 mln sztuk.

Jednak w okresie od stycznia do sierpnia 2021 r. sprzedaż gier pudełkowych spadła o 15% do 28 mln, a liczba pobrań spadła o 24% do 33 mln. Spadek sprzedaży detalicznej przypisywany jest opóźnieniom w dostawach sprzętu oraz przesunięciom premier, podczas gdy spadek sprzedaży cyfrowej wynika m.in. z mniejszej ilości wydarzeń promocyjnych⁸.

Powyższe statystyki najlepiej obrazują wyniki sprzedaży detalicznej gier pudełkowych w pierwszym tygodniu sprzedaży pięciu najlepiej sprzedających się gier w okresie od stycznia do sierpnia 2020 oraz 2021:

W 2020 r:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. The Last of Us Part 2: | 818,000 sprzedanych egzemplarzy |
| 2. Animal Crossing New Horizons: | 513,000 sprzedanych egzemplarzy |
| 3. Ghost of Tsushima: | 321,000 sprzedanych egzemplarzy |
| 4. Final Fantasy 7 Remake: | 269,000 sprzedanych egzemplarzy |
| 5. Dragon Ball Z Karakot: | 153,000 sprzedanych egzemplarzy |

Natomiast w 2021 r.:

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1. Super Mario 3D World + Bowser's Fury: | 292,000 sprzedanych egzemplarzy |
| 2. The Legend of Zelda: Skyward Sword HD: | 249,000 sprzedanych egzemplarzy |
| 3. Resident Evil Village: | 189,000 sprzedanych egzemplarzy |
| 4. Monster Hunter Rise: | 138,000 sprzedanych egzemplarzy |
| 5. Ratchet & Clank: | 122,000 sprzedanych egzemplarzy |

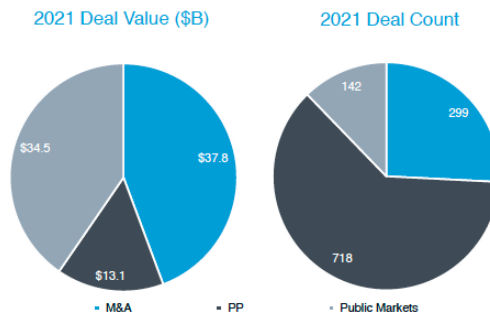
Jak widać, najlepsza premiera 2021 r. nie trafiłaby do pierwszej trójki najlepszych premier w 2020 r. pod względem liczby sprzedanych gier, natomiast łącznie sprzedaż pięciu najlepszych premier w 2021 r. uzyskała sprzedaż o 52% niższa niż w 2020 r. (0,99 mln vs 2,1 mln).

Trochę inaczej wygląda sprzedaż gier na platformę Nintendo Switch, która osiągała najlepsze wyniki w 2021 r. W okresie od stycznia do sierpnia 2021 r. sprzedano 13,5 mln gier pudełkowych – to właściwie o 6% więcej niż 12,8 mln sprzedanych gier w tym samym okresie w 2020 roku. Jest to wzrost szczególnie imponujący, biorąc pod uwagę wyjątkowy wzrost Switcha w 2020 roku po Animal Crossing, a także po wysokiej sprzedaży pozostałych tytułów, takich jak Zelda: Breath of the Wild i Mario Kart 8 Deluxe. Dla porównania, sprzedaż PS4 spadła o 37% z 14,9 mln w pierwszych ośmiu miesiącach 2020 roku do 9,3 miliona w 2021 roku. Xbox One również spadł o 46% z 3,2 miliona do 1,7 miliona, a PC spadł o 52% z 1,8 miliona do 0,9 miliona.⁹

⁸ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-11-18-2021-delays-show-pandemics-biggest-impact-on-games>

⁹ <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-11-18-2021-delays-show-pandemics-biggest-impact-on-games>

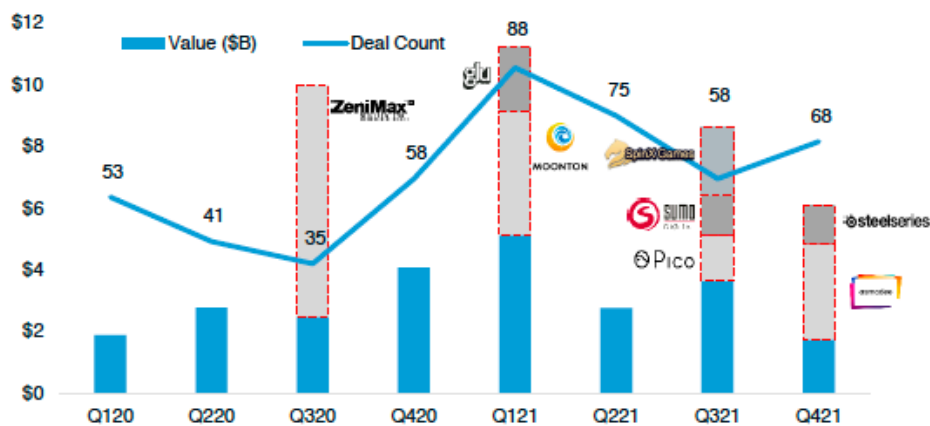
W rezultacie Nintendo wciąż zwiększa swój udział w rynku wszystkich sprzedawanych tytułów detalicznych. Switch odpowiadał za 35% wszystkich gier pudełkowych sprzedanych w okresie od stycznia do sierpnia 2019 r., 43% w 2020 r. i 50% w 2021 r. Jednak chociaż spadek Xbox i PlayStation można częściowo przypisać opóźnionym premierom gier, te konsole również podlegają cyfryzacji – tj. sprzedaż większej liczby gier cyfrowych niż pudełkowych - znacznie szybciej niż Nintendo, zwłaszcza w przypadku Xbox Game Pass i PlayStation Now. Inwestorzy publiczni i prywatni wciąż jednak wykazują duże zainteresowanie branżą gier. Rok 2021 był rekordowy pod względem transakcji – ich wartość to \$85 mld w ponad 1159 ogłoszonych transakcjach, ponad trzykrotnie wyższa w porównaniu do 2020 r. (Drake Star Global Gaming Report 2021).



Źródło: Drake Star Global Gaming Report 2021

Analitycy Drake Star uważają, że to dopiero początek historycznej ery zarówno konsolidacji, jak i dywersyfikacji w branży, a biorąc pod uwagę wczesne oznaki w 2022 r. spodziewają się zaobserwować wolumen transakcji przekraczający \$150 mld w transakcjach w 2022 roku.

W ostatnim roku widać też zwiększoną aktywność na rynku M&A (mergers and acquisitions – fuzje i przejęcia) w branży gier. Zarówno ich liczba, jak i wartość znacząco przewyższają dane z 2020 r.:

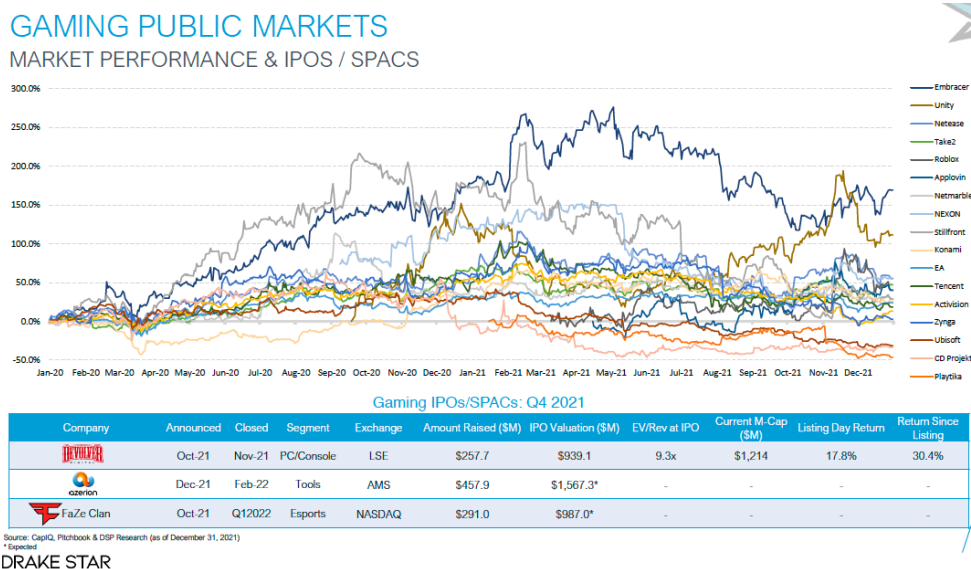


M&A Deal Valuation / Multiples

Jan 2021 – Dec 2021		All Segments
# of announced and or closed Deals / # of Disclosed Deals		299 / 124
Disclosed Deal Value (\$B)		\$38
Revenue Multiple (Median)		
Total Value (49 deals with reported Revenue) ⁽¹⁾		3.9x
At Close (42 deals with reported Revenue) ⁽²⁾		2.3x
EBITDA Multiple (Median)		
Total Value (29 deals with reported EBITDA) ⁽¹⁾		11.0x
At Close (26 deals with reported Revenues) ⁽²⁾		7.5x

Źródło: Drake Star Global Gaming Report 2021

Także wyniki spółek z branży gier notowanych na giełdach potwierdzają przytoczone powyżej dane. Kursy akcji większości wiodących spółek znacznie urosły w ciągu ostatnich 12 miesięcy:



Źródło: Drake Star Global Gaming Report 2021

Jak wskazują przytoczone dane i statystyki dotyczące sprzedaży oraz transakcji, rok 2021 był kolejnym w którym branża pozostała w większości odporna na pandemię. Prognozy na kolejne lata są optymistyczne i wskazują na ciągły rozwój tego rynku.

Wpływ wojny na Ukrainie na branżę gier wideo

Polscy producenci gier większość przychodów wypracowują w Europie Zachodniej i USA. Wojna na Wschodzie nie uderzy aż tak mocno w ich biznes. Coraz więcej studiów wstrzymuje sprzedaż gier w Rosji i na Białorusi.

W pierwszej dziesiątce największych globalnych rynków gier Rosji nie ma. Według zeszłorocznego zestawienia Newzoo kraj ten był na 14. pozycji z rynkiem o wartości \$ 1,8 mld , podczas gdy np. na Niemcy przypada niemal \$6 mld., na Wielką Brytanię – ponad \$5 mld ., a na Francję – \$ 4 mld ¹⁰.

Ekspozycja polskich studiów na Rosję i Ukrainę nie jest duża. W większości podmiotów kształtuje się ona na niskim jednocyfrowym poziomie około 1–3% ¹¹. Trwający konflikt zbrojny będzie miał zauważalny wpływ na wzrost przychodów studiów (wysoki kurs dolara i euro), a najwięcej zyskają te, które w tym czasie będą miały premiery gier bądź wciąż dobrze sprzedają swoje aktualne portfolio.

Jednocześnie polscy twórcy gier okazują jedność z Ukrainą przekazując dochody ze sprzedaży na Czerwony Krzyż, Polską Akcję Humanitarną czy fundując program stypendialny dla ukraińskich uchodźców.

Za wcześnie jeszcze, żeby stwierdzić, jaki konkretnie wpływ ma wybuch wojny na poszczególne segmenty rynku gier. Może ona zwiększyć zainteresowanie grami strategicznymi i strzelankami. Ale z drugiej strony część graczy może szukać diametralnie innej tematyki, żeby oderwać się od wojennej rzeczywistości.

Rynek VR

Gry VR pozwalają użytkownikom przebywać w wirtualnej rzeczywistości, odczuwając ją niemalże w fizyczny sposób. Google, które wyświetlają obraz tuż przed naszymi oczami, skutecznie „oszukują” umysł użytkowników, a szeroka oferta zaawansowanych technologicznie akcesoriów, które z nimi współpracują, takich jak np. kontrolery z „force feedback”, czy „haptic suit” w znaczący sposób poprawiają immersję w każdej grze.

Według ogólnoswiatowego badania (raport Research&Markets: „Global Virtual Reality In Gaming Market - Growth, Trends, and Forecast (2020 - 2025)”) kierownictwa firm technologicznych, założycieli startupów, inwestorów i konsultantów, 59% respondentów uważa, że gry zdominują inwestycje skierowane na rozwój technologii VR.

VR na rynku gier to młody rynek, rozwijający się od 2014, kiedy to do użytku weszły pierwsze platformy VR. Obecnie wartość rynku VR w branży gier waha się w zależności od dostawcy danych, jednak wszystkie dane wskazują na duże wzrosty w nadchodzących latach. I tak:

- według raportu Research&Markets „Global Virtual Reality in Gaming Market – Growth, Trends and Forecast (2020-2025)” wirtualna rzeczywistość (VR) na rynku gier była warta \$7,7 mld w 2019 roku a przewiduje się, że osiągnie \$42,50 mld do 2025 r., przy średniorocznej stopie wzrostu CAGR na poziomie 32,75% w prognozowanym okresie 2020-2025.

¹⁰ <https://cyfrowa.rp.pl/gry-e-sport/art35822281-to-nie-gra-to-wojna-ile-studia-traca-na-inwazji-rosji-na-ukraine>

¹¹ jw.

- według raportu Fortune Business Insights „Virtual Reality in Gaming Market Size, Share and COVID-19 Impact Analysis 2021-2028”, rynek gier VR wzrośnie z \$7,92 mld w 2021 r. do \$53,44 mld w 2028, przy średniorocznej stopie zwrotu CAGR na poziomie 31,4% w prognozowanym okresie
- według raportu Brandessence Market Research „Virtual Reality Gaming Market 2021 forecast to 2027”, rynek gier VR osiągnął \$6,8 mld w 2020 r. i wzrośnie do \$40,9 mld w 2027 przy średniorocznej stopie zwrotu CAGR na poziomie 29,2% w prognozowanym okresie.

Technologia VR w ostatnich latach zyskała szerokie uznanie i rozpowszechniła się na rynku gier. W ostatnim roku odnotowano zwiększone zainteresowanie, głównie ze względu na perspektywę rozwoju metaverse (współdzielona wirtualna przestrzeń, która zapewnia dostęp do różnego rodzaju rozrywek i projektów – w tym możliwość pracy). Największym jego orędownikiem jest najprawdopodobniej Mark Zuckerberg, który w czerwcu tego roku oznajmił, że chciałby, żeby Facebook stał się produktem metaverse’owym. Zainteresowanie Facebooka zmianą marki na Meta i wsparcie dla Metaverse również wywołało nowe spekulacje w społeczności VC. Dzięki najnowszym osiągnięciom technologicznym na rynku pojawiło się dużo nowych graczy z nadzieją na wprowadzenie gier VR do głównego nurtu gier. Według NewGenApps do 2025 r. oczekuje się, że światowa baza użytkowników gier AR i VR wzrośnie do 216 milionów użytkowników.

Hardware

Sprzęt do gier VR można podzielić na kilka kategorii:

- PC VR – urządzenia wymagające podłączenia do komputera, np. Oculus Rift, HTC Vive, Valve Index. Ceny tych okularów wahają się od ok. 1 600 PLN do 4 700 PLN.
- PS VR – urządzenie wymagające podłączenia do konsoli. Na tą chwilę jedynie Sony oferuje okulary, które można podłączyć do PlayStation 4 a ich cena to ok. 1 300 PLN.
- Mobile VR – urządzenia wymagające podłączenia do smartfona. O ile pozostałe kategorie okularów VR mają wbudowane ekrany, to w tym przypadku smartfon pełni funkcję ekranu (po włożeniu go do gogli). Te rozwiązania są najtańsze (ok. 200-300 PLN), o najniższej jakościowo technologii. Obecnie główni gracze tego typu urządzeń - Samsung (Gear VR) i Google (Daydream View) - zaprzestali produkcji i supportu tych urządzeń. Pomimo początkowego sukcesu mobilne urządzenia VR po prostu się nie sprawdziły – niska jakość technologiczna nie dostarczyła wystarczających wrażeń, użytkownicy nie lubili tracić dostępu do swojego telefonu podczas gry, a aplikacje 3D bardzo szybko zużywały baterie w telefonach.
- Standalone VR – samodzielne urządzenia wykorzystujące podzespoły wyłącznie stanowiące część gogli VR. To bardzo wygodne rozwiązanie, które z jednej strony eliminuje konieczność wykorzystania płaczących się pod nogami kabli, a z drugiej nie wymagają one posiadania mocnego komputera, gdyż same w sobie są wystarczające do wyświetlania obrazu VR. Przykładami tego typu okularów są Quest, Oculus Quest 2 czy Pico Neo 2 a ich ceny wahają się od ok. 1 500 PLN do 4 000 PLN (Pico Neo 2 w wersji z Eye Tracking).

		Rodzaje urządzeń VR - wady i zalety			
		Standalone	PC VR	PS VR	Mobile VR
PLUSY		W pełni bezprzewodowe działanie Jako samodzielne urządzenie jest platformą stosunkowo niedrogą (ok. 2 000 PLN)	Najbogatsza biblioteka gier na obecną chwilę	Stosunkowo tanie rozwiązanie. Razem z konsolą koszt ok. 2500 PLN	Najtańsze rozwiązanie VR spośród dostępnych (ok. kilkaset złotych)
	MINUSY	brak	Podłączenie do komputera wpływa na swobodę ruchów gracza Wymaga mocy obliczeniowej, tj. dobrej karty graficznej i procesora komputera podłączonego do gogli. Najdroższe rozwiązanie.	Ograniczona funkcjonalność wynikająca z kamery Sony Move	Ograniczona biblioteka gier

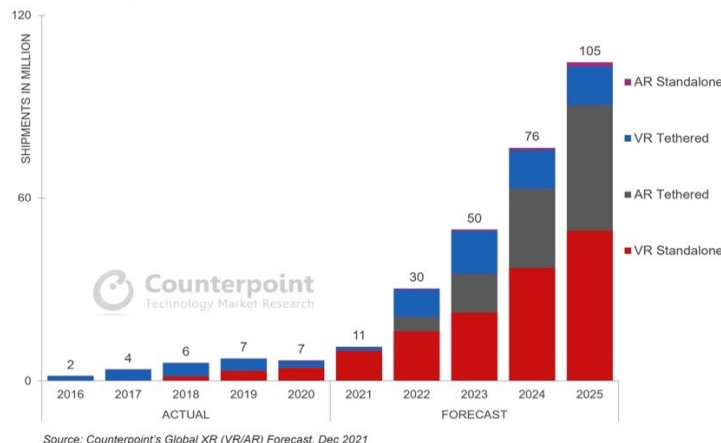
Od 2018 roku następuje zmiana pokoleniowa gogli VR. Producenci urządzeń VR stawiają na rozwiązania samodzielne wprowadzając dla nich coraz to bardziej funkcjonalne rozwiązania. I tak w 2019 oraz w 2020 roku zostały wprowadzone okulary Oculus Quest 2 oraz Pico Neo 2, które są w pełni samodzielne a ich możliwości technologiczne już zbliżone do urządzeń typu PC VR. Według doniesień rynkowych, również Apple pracuje nad

samodzielnym rozwiązaniem VR, które miałyby ekran w rozdzielczości 8K (Engadget, „Apple's mixed reality headset could cost \$3,000 and include 8K displays”, 04/02/2021). Zaawansowany technologicznie sprzęt może kosztować ok. \$3 000, więc na pewno nie byłby w zasięgu wielu graczy i raczej byłby skierowany do klientów biznesowych. Do tej pory Apple nie potwierdził plotek, natomiast według informacji okulary miałyby być dostępne na rynku nawet już w 2022 roku.

Te wszystkie dane wskazują, że samodzielne urządzenia VR są obecnie kamieniem milowym w rozwoju rynku VR oraz gier na te platformy.

Aby najlepiej zobrazować ten kierunek rozwoju, można przytoczyć dane rynkowe. Według najnowszych danych Omdia Research, rozwiązania standalone VR stały się dominującą kategorią urządzeń, stanowiąc 83% sprzedaży zestawów VR w 2021 r.¹² Podobne dane przytaczają analitycy Counterpoint Research, stwierdzając, że rozwiązania typu standalone są najczęściej wybieranym urządzeniem w segmencie gier, głównie ze względu na sukces Oculus Quest 2, a bezprzewodowe zestawy VR to przyszłość tych urządzeń.

Global XR (VR/AR) Headset Forecast by Device Type, 2016 to 2025



Źródło: Counterpoint Research, „Counterpoint's Global XR (VR/AR) Forecast, grudzień 2021

Analitycy Counterpoint Research w raporcie „Global XR (VR/AR) Forecast”¹³przewidują wzrost sprzedaży zestawów VR z 11 mln sztuk w 2021 r. do 105 mln sztuk w 2025 r. Sprzedaż zestawów VR nabrała tempa w 2021 r., głównie dzięki dobremu przyjęciu Oculus Quest 2 w segmencie konsumenckim oraz DPVR i Pico w segmencie korporacyjnym. Przewiduje się znaczny wzrost sprzedaży zestawów VR/AR w 2022 r., co jest związane z zapowiadanyymi premierami nowych produktów m.in. z serii Oculus quest, Sony PlayStation VR2 i najbardziej oczekiwanymi okularami Apple AR. Oculus i Sony stworzyły duży popyt na swoje urządzenia i zbudowały już bazę użytkowników, natomiast Apple posiada duże doświadczenie we wprowadzaniu nowych produktów na rynek i tworzeniu na nich popytu.

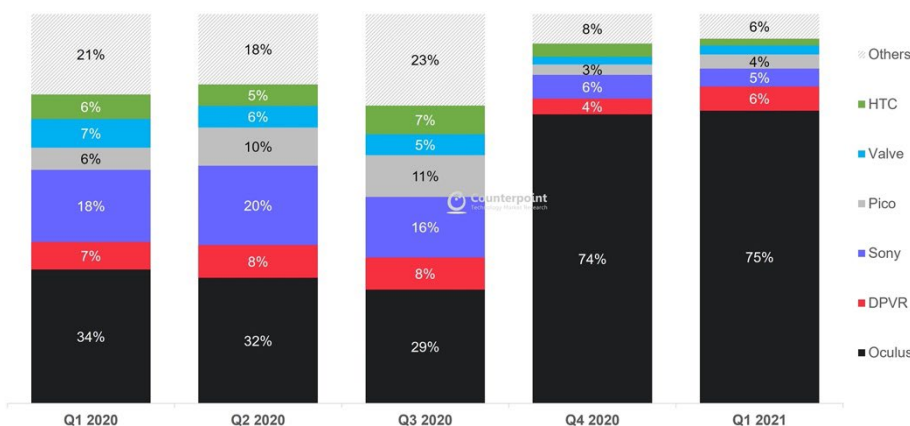
Dzięki sukcesowi Oculus Quest 2, Meta (wcześniej Facebook) była w stanie uchwycić rosnący udział w powstającym rynku, wcześniej zdominowanym przez Sony i jej PlayStation VR. Według Counterpoint Research, Oculus Quest 2 zdobył rekordowy 75% udział w zestawach VR sprzedanych w I kwartale 2021, w porównaniu do 34% w I kwartale 2020 r. Chińska marka DPVR po raz pierwszy wspięła się na drugą pozycję, skupiając się na segmentach biznesowym i edukacyjnym. Bez następcy PlayStation VR, Sony spadło na trzecie miejsce po raz pierwszy od 2016 roku. Pico i Valve zajęły odpowiednio czwarte i piąte miejsce, podczas gdy HTC, skupiające się coraz bardziej na niszowym segmencie biznesowym, spadło na szóstą pozycję.

¹² <https://www.gamedeveloper.com/blogs/omdia-research-reveals-12-5-million-consumer-vr-headsets-sold-in-2021-with-content-spend-exceeding-2bn>

¹³ <https://www.counterpointresearch.com/xr-vr-ar-headset-shipments-grow-10-times-cross-100-million-units-2025/>



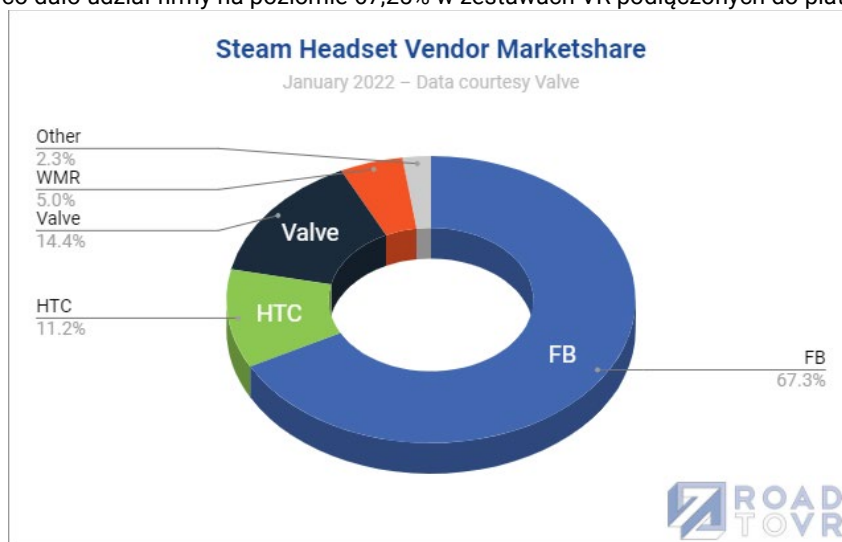
Global Top XR (VR & AR) Brands' Shipment Share, Q1 2021



Source: Counterpoint's Global XR (VR & AR) Model Tracker, Q1 2021

Źródło: Conterpoint Research | Counterpoint's Global XR (VR & AR) Model Tracker, Q1 2021

Stały wzrost udziału Meta (Facebook) przyspieszył w styczniu 2022 r. dzięki Quest 2 (i pomimo strat w udziale Quest 1 i Rift S), co dało udział firmy na poziomie 67,25% w zestawach VR podłączonych do platformy Steam¹⁴.



Źródło: RoadtoVR, „Monthly-connected VR Headsets on Steam Blast Through 3 Million Milestone”, 7 lutego 2022

Prognozy dotyczące rynku zestawów VR są optymistyczne – według raportu Global Virtual Reality Headsets Market Outlook 2022 (Absolute Reports), rynek ten ma wzrosnąć z \$9,5 mld w 2021 r. do ponad \$42 mld w 2027, przy średniorocznej stopie wzrostu 23,2% podczas tego okresu.

Gry VR

Według danych Omdia, w 2020 r. rynek kontentu VR był wart \$1,1 mld, z czego ponad 90% to był kontent gry. Do 2025 r. kontent gry ma wzrosnąć do \$4mld¹⁵.

Wzrost popularności gier VR widać także w pobrzeniach aplikacji Oculus na marketach mobilnych – 25 grudnia 2021 r. aplikacja Oculus była najczęściej pobieraną aplikacją na App Store¹⁶. Podobne dane są dostępne dla Google Play. Rynek gier VR zanotował duży wzrost w 2021 roku i wszystko wskazuje na to, że będzie rósł w kolejnych latach. W styczniu 2021 roku, Meta (Facebook) ogłosił, że ponad 60 gier dostępnych na Oculus Quest i Quest 2, zarobiły ponad \$1 mln od początku 2020 roku, z czego 6 gier zarobiło ponad \$10 mln, w tym „The Walking Dead: Saints and Sinners” z przychodami na poziomie \$29 mln (The Washington Post, „Virtual reality is starting to see actual gains in gaming”, 04/02/2021). Ponadto według serwisu The Verge, prawie 20% pracowników Meta (Facebook'a) pracuje wyłącznie nad VR i AR (The Verge, „Almost a fifth of Facebook employees are now working on VR and AR: report”, 12 marzec 2021). Meta (Facebook) od lat nabywa małe studia VR, ostatnio BigBox VR (czerwiec 2021 rok) i Unit 2 Games (czerwiec 2021 rok) za nieujawnione kwoty. W tym roku (2021 r.) po raz pierwszy ujawniono dane finansowe

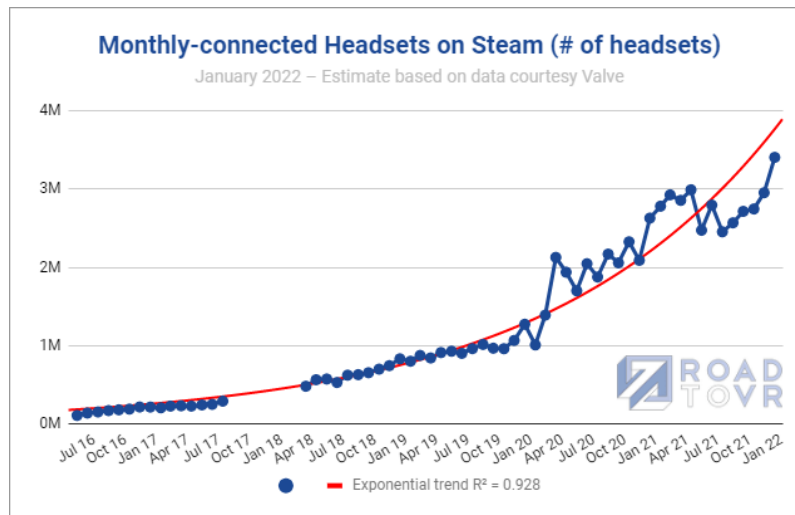
¹⁴ <https://www.roadtovr.com/monthly-connected-vr-headsets-steam-survey-january-2022/>

¹⁵ <https://omdia.tech.informa.com/pr/2020-dec/six-and-a-half-million-consumer-vr-headsets-will-be-sold-in-2020>

¹⁶ <https://siliconangle.com/2021/12/27/win-meta-oculus-app-tops-app-store-rankings-christmas/>

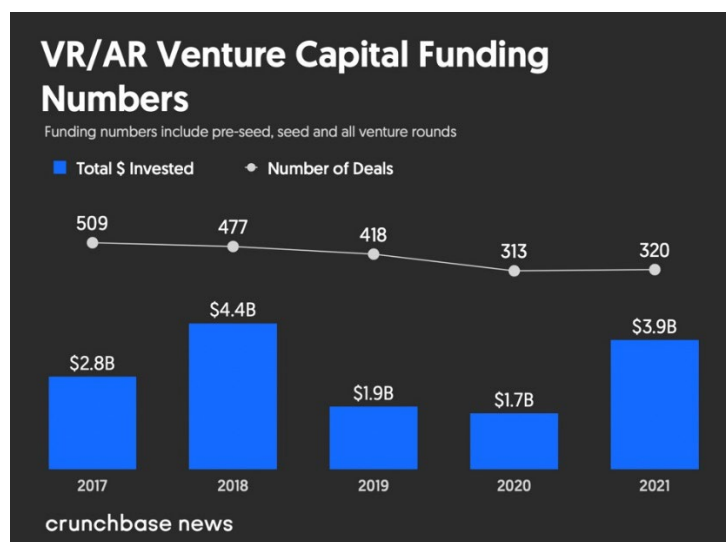
Reality Labs, jednostki odpowiedzialnej za segment AR/VR – straty operacyjne wyniosły ponad \$10 mld i w 2022 r. prawdopodobnie znacząco wzrosną¹⁷. Jest to natomiast zgodne z tym co Mark Zuckerberg spodziewał się inwestując w ten segment. Optymistycznie wyglądają jednak przychody tego segmentu, które w 2021 r. wyniosły \$2,27 mld i wzrosły o ok. 100% w porównaniu do 2020 r. Dyrektor działu Content Ecosystem w Meta ujawnił, że już ponad 120 gier wygenerowało przychody w milionach dolarów, co jest ponad 2 razy większą liczbą niż ta z zeszłego roku¹⁸. Brnąc dalej w te statystyki, dodatkowo ujawnił, że 17 tytułów zarobiło ponad \$5 mln, kolejne 14 tytułów wygenerowało ponad \$10 mln, podczas gdy elitarna grupa 8 tytułów osiągnęła przychody przekraczające \$20 mln.

Serwis Steam publikuje również miesięczne dane dotyczące użytkowników gier VR. W styczniu 2022 było ponad 3,4 mln urządzeń podłączonych do platformy było zestawami VR, co daje ponad 29% wzrost rok do roku¹⁹. To jednak nie był jednorazowy wzrost – liczba podłączonych do platformy zestawów kilkakrotnie zbliżała się do okolic 3 mln.



Źródło: Road to VR | Analysis: Monthly-connected VR Headsets on Steam Blast Through 3 Million Milestone, 07/02/2022

Podsumowując, rynek gier VR to rynek o ogromnym potencjale wzrostu. Jest to też potwierdzone w zainteresowaniu inwestorów VC. Według danych Crunchbase, prawie \$1,9 mln zostało zainwestowane w spółki VR/AR tylko w IV kwartale 2021 r., co jest największą kwotą w jakimkolwiek kwartale²⁰. Łącznie w 2021 r. zostało zainwestowanych \$3,9 mld, co jest drugą najwyższą kwotą w historii po rekordowym 2018 r.:



Źródło: Crunchbase News, „VR/AR Investments Increase Just As Metaverse Talk Heats Up—But That May Not Be The Only Reason”, 21/01/2022

¹⁷ <https://www.cnn.com/2022/02/02/meta-reality-labs-reports-10-billion-loss.html>

¹⁸ <https://www.thevirtualreport.biz/data-and-research/65252/more-than-120-quest-vr-titles-have-generated-revenue-in-the-millions/>

¹⁹ <https://www.roadtovr.com/monthly-connected-vr-headsets-steam-survey-january-2022/>

²⁰ <https://news.crunchbase.com/news/metaverse-augmented-reality-virtual-reality-investment/>

1.6 Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania

Zmiana w strukturze

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem nie miała miejsca zmiana w strukturze Spółki.

Zmiana osób zarządzających oraz nadzorujących w Spółce

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem nie miała miejsca zmiana osób zarządzających w Spółce.

W dniu 17 stycznia 2022 roku Pan Jan Ziemecki złożył oświadczenie o rezygnacji z funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień 17 stycznia 2022 roku.

W dniu 18 stycznia 2022 roku Rada Nadzorcza Spółki działając na podstawie §21 ust. 4 Statutu Spółki podjęła uchwałę, na mocy której powołała z dniem 18 stycznia 2022 roku do składu Rady Nadzorczej w drodze kooptacji Pana Kamila Gaworeckiego.

Zmiana zasad (polityki) rachunkowości

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem nie dokonano w Spółce zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości i sposobu sporządzenia jednostkowego sprawozdania finansowego.

Poza zmianą osób nadzorujących, nie nastąpiły żadne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania.

2 Działalność PunkPirates S.A. w 2022 roku

2.1 Znaczące zdarzenia w I półroczu 2022 roku

Zawarcie umowy wydawniczej dla gry BEAST: THE DESCENT

W dniu 24 stycznia 2022 roku Emitent zawarł umowę wydawniczą dla gry BEAST: THE DESCENT ("Gra"). Zgodnie z umową Emitent został wydawcą Gry na platformy Steam, Oculus Store oraz Oculus Quest Store. Przewidywana data premiery Gry to III kwartał 2022 roku.

BEAST: THE DESCENT jest grą na urządzenia wirtualnej rzeczywistości, w której wcielamy się w ofiarę okultystycznego rytuału złożoną pradawnym bogom. Budząc się na dzień piekieł, przeznaczeni na pożarcie zauważamy jednak coś nieprzewidzianego. Nasza forma nie jest słaba i pierwszego demona, który kładzie na nas szpony, ku zaskoczeniu obu - rozrywamy na strzepy gołymi rękami. Gra zawierać będzie bogaty w interakcje, żyjący świat. Skrajnie niebezpieczną rzeczywistość wzorowaną na atmosferze twórczości Beksińskiego.

Konwersja akcji zwykłych na okaziciela serii D na akcje imienne

W dniu 28 stycznia 2022 roku, na podstawie żądań otrzymanych od akcjonariuszy Spółki, Zarząd podjął uchwałę w sprawie zamiany akcji zwykłych na okaziciela serii D na akcje imienne. Na podstawie wniosków akcjonariuszy, Emitent, zgodnie z art. 334 § 2 Kodeksu spółek handlowych, dokonał zamiany (konwersji) części posiadanych przez wnioskodawców akcji na okaziciela serii D Spółki w łącznej liczbie 1 719 401 (jeden milion siedemset dziewiętnaście tysięcy czterysta jeden), o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, zdematerializowanych, zarejestrowanych w depozycie papierów wartościowych prowadzonym przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. (dalej: "KDPW") i oznaczonych kodem ISIN PLIQPRT00041 na akcje imienne. Zamiana akcji zwykłych na okaziciela serii D na akcje imienne nie spowodowała zmiany wysokości kapitału zakładowego Spółki, który wynosi 2.854.300 zł (dwa miliony osiemset pięćdziesiąt cztery tysiące trzysta złotych) oraz nie spowodowała zmiany w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, która wynosi 2.854.300 (dwa miliony osiemset pięćdziesiąt cztery tysiące trzysta) głosów.

W dniu 22 lutego 2022 roku, Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. podjął decyzję o zamianie (konwersji) ze skutkiem na dzień 2 marca 2022 roku 1 719 401 (jeden milion siedemset dziewiętnaście tysięcy czterysta jeden) sztuk akcji na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, oznaczonych kodem PLIQPRT00041, na akcje imienne. Akcje imienne zostały oznaczone kodem PLIQPRT00058.

Konflikt zbrojny na Ukrainie i jego wpływ na działalność Spółki

W dniu 24 lutego 2022 roku miała miejsce inwazja Rosji na Ukrainę. Konflikt zbrojny tych dwóch państw trwa do dnia dzisiejszego tj. do dnia publikacji niniejszego sprawozdania. W ocenie Spółki konflikt zbrojny nie wpłynął bezpośrednio na wyniki finansowe Spółki. PunkPirates S.A. nie posiada żadnych aktywów w Rosji, Białorusi oraz na Ukrainie oraz nie jest stroną żadnych umów z podmiotami znajdującymi się w tych państwach. Sprzedaż

produktów Spółki odbywa się poprzez globalne platformy Oculus Store, Steam oraz Viveport, które dostępne są również na rynkach rosyjskim, białoruskim oraz ukraińskim. Sprzedaż produktów na tych rykach w 2021 roku była jednakże symboliczna. PunkPirates S.A. nie wyklucza jednak, że trwający konflikt zbrojny może mieć wpływ na wyniki finansowe w 2022 roku głównie z powodu pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz ogólnoswiatowej, w tym branży gier.

Dopuszczenie i wprowadzenie do obrotu giełdowego akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki oraz asymilacja akcji Spółki

W dniu 9 marca 2022 roku Zarząd Spółki, złożył do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (dalej: "GPW") wniosek o wprowadzenie do obrotu na rynku podstawowym GPW w następstwie asymilacji akcji w Krajowym Depozycie Papierów Wartościowych S.A. (dalej: "KDPW") 4 470 599 akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki zarejestrowanych pod kodem PLIQPRT00041 o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Dodatkowo w dniu 9 marca 2022 roku Zarząd Spółki wystąpił również do KDPW z wnioskiem o dokonanie asymilacji 4 470 599 akcji zwykłych na okaziciela serii D zarejestrowanych w KDPW pod kodem PLIQPRT00041 z 22.353.000 akcjami zwykłymi na okaziciela serii A, B, C zarejestrowanych w KDPW pod kodem PLIQPRT00017.

W dniu 24 marca 2022 r. Zarząd Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. (dalej: "GPW") podjął uchwałę nr 329/2022 w sprawie dopuszczenia i wprowadzenia do obrotu giełdowego na Głównym Rynku GPW akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki (dalej: "Uchwała"). Na mocy Uchwały Zarząd GPW stwierdził, że zgodnie z § 19 ust. 1 i 2 Regulaminu GPW do obrotu giełdowego na rynku podstawowym dopuszczonych jest 4.470.599 (cztery miliony czterysta siedemdziesiąt tysięcy pięćset dziewięćdziesiąt dziewięć) akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, oznaczonych przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. kodem "PLIQPRT00041" (dalej: "Akcje"). Dodatkowo na podstawie § 36, § 37 oraz § 38 ust. 1 i 3 Regulaminu GPW, w związku z § 3a ust. 1, 2 i 3 Regulaminu GPW, Zarząd GPW postanowił wprowadzić Akcje Spółki z dniem 31 marca 2022 r. do obrotu giełdowego na rynku podstawowym, pod warunkiem dokonania przez Krajowy Depozyt Papierów Wartościowych S.A. (dalej: "KDPW") w dniu 31 marca 2022 r. asymilacji Akcji z akcjami Spółki będącymi w obrocie giełdowym, oznaczonymi kodem "PLIQPRT00017".

W dniu 25 marca 2022 r. KDPW wydał oświadczenie nr 285/2022 o dokonaniu asymilacji akcji zwykłych na okaziciela Spółki serii D w liczbie 4.470.599 (cztery miliony czterysta siedemdziesiąt tysięcy pięćset dziewięćdziesiąt dziewięć) sztuk, oznaczonych przez KDPW kodem "PLIQPRT00041" z akcjami Spółki będącymi w obrocie giełdowym, oznaczonymi kodem "PLIQPRT00017". Asymilacja nastąpiła w systemie depozytowym w dniu 31 marca 2022 r.

Rozpoczęcie realizacji projektu leczenia PTSD (zespołu stresu pourazowego) z wykorzystaniem VR (wirtualnej rzeczywistości)

W dniu 25 kwietnia 2022 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o rozpoczęciu współpracy z Yoshi Innovation S.A. (dalej: "Yoshi") w zakresie realizacji projektu badawczo-rozwojowego w celu opracowania procedury medycznej do leczenia zespołu stresu pourazowego (dalej: "PTSD") z wykorzystaniem technologii wirtualnej rzeczywistości.

PTSD jest poważnym zaburzeniem natury psychicznej mogącym wystąpić u osób, które przeżyły traumatyczne doświadczenie, takie jak wojna, atak terrorystyczny, klęska żywiołowa, poważny wypadek, czy inna brutalną napaść. Realizacja projektu jest odpowiedzią na intensyfikację konfliktów zbrojnych na świecie. Emitent wspierać będzie projekt poprzez wykorzystanie opracowanej przy produkcji gier technologii do zastosowań medycznych przy wykorzystaniu wirtualnej rzeczywistości. Yoshi wykorzystując swoje szerokie doświadczenie w transferze technologii medycznych i obronnych odpowiedzialne będzie za komercjalizację projektu. Opracowanie procedury medycznej wspierane będzie przez ekspertów z dziedzin nauk o bezpieczeństwie i obronności oraz psychologii.

Yoshi prowadzi również działalność w zakresie pozyskiwania funduszy unijnych oraz grantów na projekty badawczo-rozwojowe. Jednocześnie jest w posiadaniu kodu NCAGE, który umożliwia dostarczanie rozwiązań na potrzeby Sił Zbrojnych RP oraz wojsk państw Sojuszu Północnoatlantyckiego, w tym bezpośrednie przystępowanie do przetargów prowadzonych przez instytucje związane z obronnością w Polsce oraz krajach NATO globalnie oraz Armii USA oraz rządu federalnego i stanowych w USA.

2.2 Znaczące zdarzenia po zakończeniu I półrocza 2022 roku

Rozpoczęcie przeglądu opcji strategicznych

W dniu 4 sierpnia 2022 roku Zarząd Spółki podjął decyzję o rozpoczęciu przeglądu opcji strategicznych dotyczących dalszej działalności Emitenta. Decyzja ta wynika z oceny historycznych, aktualnych oraz oczekiwanych przyszłych wyników Emitenta pochodzących z prowadzonej obecnie działalności. Na obecnym etapie rozważane będą w szczególności (1) pozyskanie inwestora, który dofinansuje bieżącą działalność Emitenta lub (2) zmiana przedmiotu działalności Emitenta. W szczególności, poza utrzymaniem prowadzonej dotychczas działalności pod warunkiem pozyskania dodatkowego finansowania, Zarząd Emitenta rozważy zbycie przedsiębiorstwa Emitenta (w tym

wszystkich aktywów służących do prowadzenia obecnej działalności) i pozyskanie aktywów oraz kompetencji niezbędnych do prowadzenia nowej działalności. Przegląd opcji strategicznych ma na celu identyfikację i wybór najkorzystniejszego modelu dalszego rozwoju Emitenta, celem zwiększania wartości Emitenta oraz tym samym zwiększania wartości akcji Emitenta.

Na dzień przekazania niniejszego sprawozdania nie zapadły jakiegokolwiek strategiczne decyzje dotyczące przyszłej działalności Emitenta.

2.3 Czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze mające wpływ na wynik z działalności oraz ich ocena

W I półroczu 2022 roku nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, które mogłyby mieć wpływ na wynik z działalności.

2.4 Umowy zawarte przez PunkPirates S.A.

2.4.1 Zawarte umowy znaczące

W I półroczu 2022 roku PunkPirates S.A. nie zawierała umów innych niż wskazane w punkcie Znaczące zdarzenia w 2022 roku, które byłyby umowami znaczącymi dla Spółki.

2.4.2 Istotne transakcje z podmiotami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe

Wszystkie transakcje w I półroczu 2022 roku z podmiotami powiązanymi były przeprowadzone na warunkach rynkowych. Na dzień 30 czerwca 2022 roku Spółka nie posiadała udziałów/akcji w jednostkach od niej zależnych.

2.4.3 Zaciągnięte i wypowiedziane umowy dotyczące kredytów i pożyczek

W I półroczu 2022 roku PunkPirates S.A. nie zawarła umów dotyczących kredytów i pożyczek. Nie zostały również wypowiedziane Spółce umowy dotyczące kredytów i pożyczek.

2.4.4 Udzielone pożyczki, poręczenia i gwarancje oraz nabyte papiery wartościowe w formie weksla

Udzielone poręczenia

W dniu 21 sierpnia 2015 roku w celu zabezpieczenia zobowiązań spółki IQ Pomerania sp. z o.o. przewidzianych w umowie o współpracy i powierzeniu zarządzania portfelem inwestycyjnym funduszu inwestycyjnego zamkniętego („Umowa o współpracy”) zawartej w dniu 21 sierpnia 2015 roku pomiędzy IQ Pomerania sp. z o.o. („IQ Pomerania”) a MM Prime Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. („MM Prime TFI”), PunkPirates S.A. zawarł z MM Prime TFI trzy umowy poręczenia, Umowę Poręczenia nr 1/2015 („Umowa Poręczenia 1”), Umowę Poręczenia 2/2015 („Umowa Poręczenia 2”) oraz Umowę Poręczenia nr 3/2015 („Umowa Poręczenia 3”) („Umowy Poręczenia”). W związku z zawarciem w dniu 29 września 2017 roku porozumienia pomiędzy BGK, MM Prime TFI, IQ Pomerania oraz Zachodniopomorską Agencją Rozwoju Regionalnego Spółką Akcyjną z siedzibą w Szczecinie („ZARR”) w sprawie przeniesienia praw i obowiązków wynikających z Umowy o współpracy z BGK na ZARR w dniu 15 maja 2018 roku zawarto trzy aneksy do ww. Umów poręczeń zmieniając BGK na ZARR. Zgodnie z powyższym PunkPirates S.A. poręcza wobec MM Prime TFI za wszelkie zobowiązania IQ Pomerania do pokrycia lub zwrotu MM Prime TFI wszelkich kar i odszkodowań, do których zapłaty zobowiązana jest IQ Pomerania na rzecz ZARR (Wcześniej: Banku Gospodarstwa Krajowego z siedzibą w Warszawie). Na mocy Umowy poręczenia 1 PunkPirates S.A. poręczył wobec MM Prime TFI za wszelkie zobowiązania IQ Pomerania do pokrycia lub zwrotu MM Prime TFI wszelkich kar i odszkodowań, do których zapłaty zobowiązana jest IQ Pomerania na rzecz Banku Gospodarstwa Krajowego z siedzibą w Warszawie („BGK”), na podstawie Umowy o współpracy z dnia 18 sierpnia 2015 roku zawartej pomiędzy BGK, MM Prime TFI i IQ Pomerania („Umowa z BGK”), w związku z niezabraniem wpłat do funduszu JEREMIE Seed Capital Województwa Zachodniopomorskiego Fundusz Inwestycyjny Zamknięty („Fundusz”) od inwestorów prywatnych w terminie 48 miesięcy od dnia utworzenia Funduszu, z wyłączeniem przypadków, w których do niezabrania wpłat od inwestorów prywatnych doszło na skutek:

- nie wyrażenia przez Zgromadzenie Inwestorów zgody na przeprowadzenie kolejnych emisji certyfikatów inwestycyjnych, z których każda będzie mogła obejmować co najmniej taką liczbę certyfikatów inwestycyjnych, której wyemitowanie przez Fundusz, pozwoli na zebranie do Funduszu w danym kwartale wpłat od inwestorów prywatnych i BGK, lub
- nie wyrażenia przez prawidłowo zwołane Zgromadzenie Inwestorów zgody na zmiany Statutu niezbędne do przeprowadzenia kolejnych emisji certyfikatów inwestycyjnych, z których każda będzie mogła obejmować co najmniej taką liczbę certyfikatów inwestycyjnych, której wyemitowanie przez Fundusz, pozwoli na zebranie do Funduszu w danym kwartale wpłat od inwestorów prywatnych i BGK.

Poręczenie zostało udzielone na okres do dnia 30 listopada 2029 roku. Zgodnie z aneksem nr 1 do Umowy Poręczenia 1 zawartym w dniu 15 maja 2018 roku kwota poręczenia została zmniejszona i obejmuje 150% łącznej kwoty kar i odszkodowań na rzecz Zachodniopomorskiej Agencji Rozwoju Regionalnego („ZARR”), do których zobowiązana jest IQ Pomerania zgodnie z Umową o współpracy oraz Umową z BGK, nie więcej jednak niż 257.854 zł (słownie: dwieście pięćdziesiąt siedem tysięcy osiemset pięćdziesiąt cztery) złotych.

Zgodnie z Umową poręczenia 2 PunkPirates S.A. poręczył wobec MM Prime TFI za wszelkie zobowiązania IQ Pomerania do pokrycia lub zwrotu MM Prime TFI wszelkich kar i odszkodowań, do których zapłaty zobowiązana jest IQ Pomerania na rzecz BGK w związku z niewywiązaniem się z obowiązku do ukończenia budowy portfela Funduszu w terminie 48 miesięcy od dnia utworzenia Funduszu, z tym że kara umowna nie będzie należna w przypadku zainwestowania w MŚP w ww. terminie nie mniej niż 80% wpłaconych do Funduszu środków. Poręczenie zostało udzielone na okres do dnia 30 listopada 2029 roku. Zgodnie z aneksem nr 1 do Umowy Poręczenia 2 zawartym w dniu 15 maja 2018 roku kwota poręczenia została zmniejszona i obejmuje 150% łącznej kwoty kar i odszkodowań na rzecz ZARR, do których zobowiązana jest IQ Pomerania zgodnie z Umową o współpracy oraz Umową z BGK, nie więcej jednak niż 247.652 zł (słownie: dwieście czterdzieści siedem tysięcy sześćset pięćdziesiąt dwa) złotych.

Na podstawie Umowy poręczenia 3 PunkPirates S.A. poręczył wobec MM Prime TFI za wszelkie zobowiązania IQ Pomerania do pokrycia lub zwrotu MM Prime TFI wszelkich kosztów, w tym kar nałożonych przez organy administracji państwowej, w tym Komisję Nadzoru Finansowego oraz odszkodowań i kwot wynikających z roszczeń osób trzecich, w tym uczestników Funduszu, do których zapłaty zobowiązana jest IQ Pomerania, o ile odpowiedzialność jest następstwem, w całości lub części, działań lub zaniechań IQ Pomerania, za wyjątkiem kar i odszkodowań na rzecz BGK, których zapłata zabezpieczona jest odrębnymi umowami poręczenia. Poręczenie zostało udzielone na okres do dnia 31 grudnia 2035 roku. Kwota poręczenia obejmuje 150% łącznej kwoty kar i odszkodowań na rzecz organów administracji państwowej, w tym Komisję Nadzoru Finansowego, oraz odszkodowań i kwot wynikających z roszczeń osób trzecich, w tym uczestników Funduszu, oraz kosztów powstałych w związku z nałożeniem ww. kar bądź zasądzeniem odszkodowań, za wyjątkiem kar i odszkodowań na rzecz BGK, do których zobowiązana jest IQ Pomerania zgodnie z Umową o współpracy, nie więcej jednak niż 1.300.000,00 zł (słownie: jeden milion trzysta tysięcy) złotych.

W celu zabezpieczenia zobowiązań PunkPirates S.A., wynikających z Umów Poręczenia, w tym w szczególności w zakresie zobowiązań do spłaty kwot poręczenia wraz z odsetkami oraz wszelkimi należnościami ubocznymi wynikającymi z Umów Poręczenia oraz wszelkimi kosztami i opłatami związanymi z postępowaniem sądowym lub egzekucyjnym dotyczącym egzekwowania roszczeń, PunkPirates S.A. poddał się egzekucji w trybie art. 777 § 1 pkt 5 Kodeksu postępowania cywilnego, składając trzy oświadczenia o poddaniu się egzekucji, odpowiednio do maksymalnej wysokości 257.854,00 zł (słownie: dwieście pięćdziesiąt siedem tysięcy osiemset pięćdziesiąt cztery), 247.652,00 zł (słownie: dwieście czterdzieści siedem tysięcy sześćset pięćdziesiąt dwa) oraz 1.300.000,00 zł (słownie: jeden milion trzysta tysięcy).

Poręczenia zostały udzielone bez wynagrodzenia dla Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania spółka IQ Pomerania sp. z o.o. nie jest powiązana z PunkPirates S.A. W dniu 23 marca 2020 roku spółka w 100% zależna od PunkPirates S.A., IQ Partners sp. z o.o. dokonała zbycia wszystkich posiadanych udziałów w spółce IQ Pomerania sp. z o.o. tj. 85 udziałów stanowiących 77,27% udziału w kapitale zakładowym i dających tyle samo głosów na zgromadzeniu wspólników.

Nabyte papiery wartościowe w formie weksla

W dniu 24 czerwca 2022 roku spółka PunkPirates S.A. zawarła z Raion Games S.A. umowę w sprawie emisji, nabycia i wykupu papierów wartościowych w formie weksla inwestycyjnego. Zgodnie z postanowieniami umowy Raion Games S.A. wyemitowała weksel własny serii C o numerze „08” na kwotę 20 tys. zł, który został objęty przez PunkPirates S.A. po cenie nabycia równiej 22 tys. zł. Weksel inwestycyjny serii C o numerze „08” płatny będzie w dniu 24 czerwca 2023 roku.

W I półroczu 2022 roku Spółka otrzymała środki pieniężne od Raion Games S.A. w ramach wykupu weksli na łączną kwotę 287 tys. zł.

W I półroczu 2022 roku spółka PunkPirates S.A. zawarła z Games 4Experience S.A. umowy w sprawie emisji, nabycia i wykupu papierów wartościowych w formie weksla inwestycyjnego. Zgodnie z postanowieniami umów

Games 4Experience S.A. wyemitowała weksle własne serii A o numerach A 06, A08 oraz A10 na łączną kwotę 99 tys. zł. Weksle zostały objęte przez PunkPirates S.A. po cenie nabycia równiej 95 tys. zł.

W I półroczu 2022 roku Spółka otrzymała środki pieniężne od Games4Experience S.A. w ramach wykupu weksli na łączną kwotę 50 tys. zł.

2.5 Otrzymane poręczenia i gwarancje

W I półroczu 2022 roku jak również na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka nie otrzymała poręczeń oraz gwarancji.

2.6 Informacja o ryzyku i zagrożeniach związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

2.6.1 Czynniki ryzyka związane z działalnością PunkPirates S.A.

Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju PunkPirates S.A. (ryzyko nie osiągnięcia celów strategicznych)

Głównym celem strategicznym Spółki na najbliższe lata jest produkcja oraz wydanie wysokiej jakości gier na urządzenia wirtualnej rzeczywistości oraz rozwój działalności wydawniczej. Działalność Spółki narażona jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych dotyczących m.in. produkcji i wydania poszczególnych gier VR jak również przyszłego zainteresowania konsumentów na produkty Spółki. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych.

Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez analizy rynku oraz bieżące śledzenie aktualnych trendów. W przypadku braku zainteresowania produktami Spółki przez konsumentów w przyszłości, Zarząd może rozważyć zmianę profilu i rozpoczęcie produkcji gier na najpopularniejsze urządzenia sprzętowe (PC, konsole, urządzenia mobilne).

Ryzyko związane z utratą pracowników zajmujących stanowiska kierownicze

Osoby zajmujące kluczowe stanowiska w PunkPirates S.A. posiadają wiedzę i doświadczenie w branży, w której zamierza działać Spółka. Utrata kluczowych pracowników lub osób zarządzających może wpłynąć w niekorzystny sposób na działalność prowadzoną przez Spółkę, zarówno w zakresie rozwoju i portowania posiadanych gier na nowe urządzenia VR, produkcji nowych tytułów gier VR oraz, w ramach działalności wydawniczej, poszukiwania nowych, obiecujących gier VR na wczesnym etapie rozwoju.

Zarząd minimalizuje powyższe ryzyko poprzez zintegrowane podejście, zakładające zastosowanie kompleksowego zarządzania doświadczeniem pracowników oraz regularną, otwartą komunikację, które w konsekwencji wpływają na poprawę środowiska i warunków pracy.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Produkcja gier na urządzenia wirtualnej rzeczywistości trwa od 6 do 12 miesięcy, w zależności od wielkości projektu. Popyt na grę oraz przychody z jej sprzedaży, pozwalają na pokrycie kosztów produkcji gry oraz zapewniają ewentualne zyski. Zainteresowanie daną grą oraz wielkość sprzedaży zależy od gustów konsumentów, istniejącymi produktami konkurencyjnymi oraz zmiennych tendencji na rynku. Istnieje więc wysokie ryzyko, że dany produkt nie spotka się z zainteresowaniem konsumentów. Przyczyną może być niska jakość produktu. Spółka nie jest więc w stanie przewidzieć popytu na daną grę oraz oszacować dokładnie wysokości przychodów.

Zarząd Spółki minimalizuje powyższe ryzyko poprzez analizę rynku, bieżące śledzenie aktualnych trendów oraz preferencji konsumentów.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier na wirtualną rzeczywistość jest procesem wieloetapowym. W związku z tym istnieje ryzyko opóźnień poszczególnych etapów oraz całej produkcji. Możliwe są opóźnienia zarówno w pracy zespołów projektowych jak również podmiotów zewnętrznych. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań, aby produkcja gry zakończyła się w ustalonym terminie, jednakże istnieje ryzyko opóźnienia. Opóźnienie terminów zakończenia produkcji gier może mieć negatywny wpływ na osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe w danym okresie rozrachunkowym.

Ryzyko związane z konkurencją ze strony innych wydawców

Na rynku działa wiele podmiotów, które zajmują się wydawaniem oraz produkcją gier na wirtualną rzeczywistość. Istnieje ryzyko, że, gry wyprodukowane przez spółki konkurencyjne będą zbliżone tematycznie do gier Spółki oraz będą cieszyły się większym zainteresowaniem konsumentów. Taka sytuacja może mieć negatywny wpływ na osiągnięte przez Spółkę zyski. Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez bieżące śledzenie aktualnych trendów na rynku gier. W przypadku dużej konkurencji na rynku oraz braku zainteresowania produktami Spółki przez

konsumentów w przyszłości, Zarząd może rozważyć zmianę profilu i rozpoczęcie produkcji gier na najpopularniejsze platformy sprzętowe (PC, PS4, Xbox1, iOS, Android).

Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producentów platformy sprzedażowych

Sprzedaż gier produkowanych i wydawanych przez Spółkę odbywa się za pośrednictwem platform sprzedażowych Oculus Store, Steam oraz Viveport. Platformy sprzedażowe przeprowadzają weryfikację produktu przed jego wprowadzeniem. W związku z tym, Spółka narażona jest na ryzyko braku akcentacji gry przez danego operatora platformy sprzedażowej. Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez szczegółowe testowanie swoich produktów przed wysłaniem ich do weryfikacji. Dodatkowo studio śledzi na bieżąco aktualne wymogi platform jakie powinny spełniać gry przed ich wydaniem.

Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami w odniesieniu do praw autorskich

Spółka zawiera umowy o dzieło oraz umowy zlecenia z osobami współpracującymi przy produkcji gry. Spółka w zawieranych umowach o dzieło umieszcza także oprócz podstawowych danych, szczegółowe zapisy dotyczące przeniesienia praw autorskich do wykonywanych dzieł na Spółkę. W zawieranych umowach wyszczególnione są pola eksploatacji, w których dane dzieło zostało przeniesione. Jednakże nie jest możliwe wyszczególnienie wszystkich pól eksploatacji mających powstać w przyszłości. W związku z tym istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o przeniesieniu praw autorskich, a w związku z tym Spółka może w przyszłości zapłacić dodatkowe wynagrodzenie na rzecz twórców danego dzieła.

Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez stosowanie w umowach szczegółowych zapisów dotyczących przeniesienia praw autorskich, które to zapisy na bieżąco weryfikuje z prawnikami.

2.6.2 Czynniki ryzyka związane z otoczeniem

Ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą w Polsce

Sytuacja gospodarcza w Polsce ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę. Ewentualne obniżenie tempa wzrostu produktu krajowego brutto, nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o analogicznym charakterze może w istotny sposób wpłynąć na sytuację Spółki. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić więc pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Spółki do występujących zmian.

Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce

Na realizację założonych przez Spółkę celów strategicznych wpływ mają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Spółki. Do czynników tych zaliczyć można: politykę rządu; decyzje podejmowane przez Narodowy Bank Polski oraz Radę Polityki Pieniężnej, wpływające na podaż pieniądza, wysokości stóp procentowych i kursów walutowych; podatki; wysokość PKB; poziom inflacji; wielkość deficytu budżetowego i zadłużenia zagranicznego; stopę bezrobocia, strukturę dochodów ludności itd. Niekorzystne zmiany w otoczeniu makroekonomicznym mogą w istotny sposób niekorzystnie wpłynąć na działalność i wyniki ekonomiczne osiągnięte przez Spółkę. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany w opisanym wyżej obszarze, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Spółki do występujących zmian.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę, że specyfiką polskiego systemu prawnego jest znaczna i trudna do przewidzenia zmienność, a także często niska jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Spółki mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa handlowego, podatkowego oraz związanego z rynkami finansowymi. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Spółki, a tym samym spadek wartości aktywów Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Spółki do występujących zmian.

Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Spółkę decyzji biznesowych.

Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Spółki. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Spółki przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Spółki do występujących zmian.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

Początek 2020 roku przyniósł rozprzestrzenienie się wirusa COVID-19 (koronawirusa) na całym świecie. Sytuacja ta ma negatywny wpływ na gospodarkę światową (znaczne osłabienie kursu waluty polskiej, fluktuacja cen towarów, spadek wartości akcji) i może potencjalnie wpłynąć na działalność Spółki. Zarząd PunkPirates S.A. uważa, iż wprowadzenie stanu zagrożenia epidemiologicznego nie stwarza bezpośredniego zagrożenia dla ciągłości działalności Spółki. Działalność operacyjna Spółki prowadzona jest bez przeszkód, a w trosce o bezpieczeństwo swoich współpracowników Zarząd Spółki zdecydował się na przejście w tryb pracy zdalnej.

W dniu 24 lutego 2022 roku miała miejsce inwazja Rosji na Ukrainę. Konflikt zbrojny tych dwóch państw trwa do dnia dzisiejszego tj. do dnia publikacji niniejszego sprawozdania. W ocenie Spółki konflikt zbrojny nie wpłynie bezpośrednio na wyniki finansowe Spółki. PunkPirates S.A. nie posiada żadnych aktywów w Rosji, Białorusi oraz na Ukrainie oraz nie jest stroną żadnych umów z podmiotami znajdującymi się w tych państwach. Sprzedaż produktów Spółki odbywa się poprzez globalne platformy Oculus Store, Steam oraz Viveport, które dostępne są również na rynkach rosyjskim, białoruskim oraz ukraińskim. Sprzedaż produktów na tych rykach w 2021 roku była jednakże symboliczna. PunkPirates S.A. nie wyklucza jednak, że trwający konflikt zbrojny może mieć wpływ na wyniki finansowe w 2022 roku głównie z powodu pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce oraz ogólnoswiatowej, w tym branży gier.

Pomimo braku bezpośredniego zagrożenia aktywności PunkPirates S.A. i wykonywania bieżących zadań z uwagi na COVID-19 oraz konflikt zbrojny na Ukrainie, Zarząd uważnie śledzi otoczenie biznesowe i zdaje sobie sprawę z pogarszającej się sytuacji na rynkach finansowych.

Zarząd Spółki na bieżąco analizuje sytuację polityczno-gospodarczą oraz jej wpływ na działalność Spółki. W przypadku pojawienia się nowych zdarzeń mogących mieć wpływ na wyniki Spółki, informacje takie zostaną podane niezwłocznie do publicznej wiadomości.

3 Opis sytuacji finansowo – majątkowej PunkPirates S.A.

3.1 Wybrane dane finansowe

	od 01.01.2022 do 30.06.2022 000' PLN	od 01.01.2022 do 30.06.2022 000' EUR	od 01.01.2021 do 30.06.2021 000' PLN	od 01.01.2021 do 30.06.2021 000' EUR
Przychody ze sprzedaży	11	2	551	121
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	(502)	(108)	239	53
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	(259)	(56)	410	90
Zysk (strata) netto	(235)	(51)	137	30
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	122	26	254	56
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	(190)	(41)	309	68
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	100	22	-	-
Zwiększenie /(zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	32	7	563	124
średnia ważona liczba akcji zwykłych (w szt.)	28 670 072	28 670 072	22 353 000	22 353 000
Zysk/strata na akcję w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)	-0,0082	-0,0018	0,0061	0,0013

	na 30.06.2022 000' PLN	na 30.06.2022 000' EUR	na 31.12.2021 000' PLN	na 31.12.2021 000' EUR
Aktywa trwałe	3 128	668	3 233	703
Aktywa obrotowe	1 020	218	1 134	247
Aktywa, razem	4 148	886	4 367	949
Zobowiązania długoterminowe	171	37	216	47
Zobowiązania krótkoterminowe	1 235	264	1 274	277
Kapitał własny	2 742	586	2 877	626
Kapitał podstawowy	2 954	631	2 854	621
Pasywa, razem	4 148	886	4 367	949
Wartość księgowa na jedną akcję w (zł)	0,0956	0,0204	0,1234	0,0268

Wybrane dane finansowe zawarte w niniejszym raporcie zostały przeliczone na Euro według następujących zasad:

- poszczególne pozycje aktywów i pasywów dla bilansu na dzień bilansowy – według średniego kursu obowiązującego na ostatni dzień bilansowy ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski:
 - na dzień 30.06.2022r. - kurs 1 euro wynosił 4,6806 zł,
 - na dzień 31.12.2021r. - kurs 1 euro wynosił 4,5994 zł.
- poszczególne pozycje rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych – według kursu średniego obliczonego jako średnia arytmetyczna kursów ogłaszanych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień miesiąca w danym okresie sprawozdawczym:
 - kurs średni w okresie 01-06.2022r. wynosił 1 euro = 4,6427 zł,
 - kurs średni w okresie 01-06.2021r. wynosił 1 euro = 4,5472 zł.

Przeliczenia dokonano zgodnie ze wskazanymi powyżej kursami wymiany przez podzielenie wartości wyrażonych w tysiącach złotych przez kurs wymiany.

3.2 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

3.2.1 Komentarz do sprawozdania z sytuacji finansowej

Suma bilansowa Spółki zamknęła się na dzień 30 czerwca 2022 roku kwotą 4 148 tys. złotych i w stosunku do 31 grudnia 2021 roku spadła o 5% oraz o 37% w stosunku do 30 czerwca 2021 roku.

W strukturze aktywów dominującą pozycję stanowiły aktywa trwałe, które wynoszą 75% wszystkich aktywów Spółki. Wartość aktywów trwałych spadła o 3% w stosunku do wartości z dnia 31 grudnia 2021 roku z poziomu 3 233 tys. złotych do poziomu 3 128 tys. złotych, natomiast w stosunku do wartości z dnia 30 czerwca 2021 roku aktywa trwałe uległy zmniejszeniu o 20%. Wiodącą pozycją aktywów trwałych są wartości niematerialne, które wyniosły 2 096 tys. złotych. Wartość niematerialne uległy zwiększeniu w stosunku do wartości z dnia 31 grudnia 2021 roku o 85 tys. złotych, co stanowi wzrost o 4%, natomiast w stosunku do 30 czerwca 2021 roku wartość ta uległa zwiększeniu o 942 tys. złotych, czyli o 82%. Na pozycję wartości niematerialne składają się głównie nakłady poniesione na niezakończone prace rozwojowe tj. przede wszystkim gier „Death Manager”, „POW POW: Dye it Up” (dawna nazwa: „Community Paintball VR”). Dodatkowo, w tej pozycji znajdują się zakończone prace rozwojowe gier, które trafiły już do sprzedaży („Escape Room VR: Stories”, „Escape Room VR: Inner Voices” i „Danger! Escape Lab”) oraz częściowo zamortyzowane gry „Escape Room VR” i „Escape Room VR: Stories”.

Drugą pozycją pod względem udziału w strukturze aktywów trwałych są finansowe inwestycje długoterminowe, które wyniosły 978 tys. złotych i stanowią 24% sumy bilansowej. Wartość finansowych inwestycji długoterminowych uległa zmniejszeniu w stosunku do wartości z dnia 31 grudnia 2021 roku o 240 tys. złotych, co stanowi spadek o 20% oraz w stosunku do wartości z dnia 30 czerwca 2021 roku o 1 728 tys. zł, co stanowi spadek o 64%. Spadek finansowych inwestycji długoterminowych jest wynikiem aktualizacji wyceny wartości aktywów finansowych (tj. Certyfikatów Inwestycyjnych Jeremie Seed Capital Województwa Zachodniopomorskiego Fundusz Inwestycyjny Zamknięty oraz akcji spółki stowarzyszonej Games 4Experience S.A.) oraz częściowej sprzedaży akcji Raion Games S.A. W finansowych inwestycjach długoterminowych znajdują się akcje Raion Games S.A. wycenione na kwotę 978 tys. złotych.

W strukturze aktywów trwałych znajdują się również rzeczowe aktywa trwałe (środki transportu) w kwocie 51 tys. zł oraz aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego w kwocie 3 tys. złotych, które w stosunku do wartości z 2021 roku spadły o 94%, a w stosunku do pierwszego półrocza 2021 roku spadły o 25%. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego stanowią niecały 1% sumy bilansowej.

Aktywa obrotowe wyniosły 1 020 tys. złotych i spadły o 10% w stosunku do końca 2021 roku, kiedy to wyniosły 1 134 tys. złotych, natomiast w stosunku do pierwszego półrocza 2021 roku spadły o 1 675 tys. złotych. Aktywa obrotowe stanowią około 25% udziału w sumie bilansowej.

Dominującą pozycją w aktywach obrotowych są finansowe inwestycje krótkoterminowe, których wartość wynosi 620 tys. zł, co stanowi 61% udziału w strukturze aktywów obrotowych oraz 15% w strukturze sumy bilansowej. Finansowe inwestycje krótkoterminowe spadły o 24% w porównaniu do końca 2021 roku, kiedy to wynosiły 816 tys. złotych. Obecnie na tą pozycję składają się nabyte weksle inwestycyjne spółek Raion Games S.A., Games 4Experience S.A. oraz pożyczka udzielona Raion Games S.A.

W strukturze aktywów obrotowych znajdują się także należności handlowe w kwocie 137 tys. złotych, pozostałe należności w kwocie 222 tys. złotych, inne aktywa obrotowe w kwocie 9 tys. złotych oraz środki pieniężne i ich ekwiwalenty w kwocie 32 tys. złotych.

Po stronie pasywów na 30 czerwca 2022 roku kapitały własne stanowiły ok. 66% sumy bilansowej i wyniosły 2 742 tys. złotych. Wartość kapitałów własnych była o 5% niższa niż na koniec 2021 roku i o 46% niższa niż na koniec pierwszego półrocza 2021 roku.

W związku z zapisaniem w dniach 5 listopada 2021 roku oraz 8 listopada 2021 roku na rachunkach papierów wartościowych ogółem 6.190.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki o wartości nominalnej 0,10 złotych każda, objętych przez osoby i podmioty uprawnione w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta, nastąpiło przyznanie tych akcji w rozumieniu art. 451 §2 Kodeksu spółek handlowych (dalej: „k.s.h.”) oraz w oparciu o art. 452 §1 k.s.h. nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o sumę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. łącznie o kwotę 619.000,00 złotych, z kwoty 2.235.300,00 złotych do kwoty 2.854.300,00 złotych.

Następnie w związku z zapisaniem w dniu 8 czerwca 2022 roku na rachunku papierów wartościowych ogółem 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda, objętych przez osoby uprawnione w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta, nastąpiło przyznanie tych akcji w rozumieniu art. 451 §2 Kodeksu spółek handlowych (dalej: „k.s.h.”) oraz w oparciu o art. 452 §1 k.s.h. nastąpiło podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o sumę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 100.000,00 zł. z kwoty 2.854.300,00 zł do kwoty 2.954.300,00 zł. Średnioważona liczba akcji zwykłych wzrosła z 23 319 534 sztuk na koniec 2021 roku do 28 670 072 sztuk na 30 czerwca 2022 roku. W efekcie wartość księgowa na 1 akcję zmniejszyła się z 0,1234 złotych na 31 grudnia 2021 roku do 0,0956 złotych na 30 czerwca 2022 roku, co stanowi spadek o 44%.

Łączne zobowiązania Spółki na 30 czerwca 2022 roku wyniosły 1 406 tys. złotych w stosunku do 1 490 tys. złotych na 31 grudnia 2021 roku oraz w stosunku do 1 540 tys. złotych na 30 czerwca 2021 roku, co stanowi spadek odpowiednio o 6% i 9%. Zobowiązania stanowiły 34% sumy bilansowej (wobec 34% na koniec 2021 roku oraz 23% na 30 czerwca 2021 roku). Zobowiązania długoterminowe to rezerwa na podatek odroczoney, która wynosi 171 tys. złotych.

Zobowiązania krótkoterminowe wyniosły 1 235 tys. złotych na 30 czerwca 2022 roku i spadły o 3% w stosunku do 31 grudnia 2021 roku oraz 30 czerwca 2021 roku. Największą pozycję w zobowiązaniach krótkoterminowych (85%) stanowią zobowiązania handlowe, które wyniosły 1 046 tys. złotych i spadły o 4% w stosunku do 31 grudnia 2021 roku oraz wzrosły o 140% w stosunku do 30 czerwca roku ubiegłego. Pozostałe zobowiązania i rezerwy krótkoterminowe wyniosły 152 tys. złotych w porównaniu do 140 tys. złotych na koniec 2021 roku (wzrost o 9%) oraz 258 tys. złotych na koniec czerwca 2021 roku (spadek o 41%). Rozliczenia międzyokresowe wyniosły 37 tys. złotych - bez zmian w stosunku do 31 grudnia 2021 roku oraz wzrosły o 27 tys. złotych w stosunku do czerwca 2021 roku.

3.2.2 Komentarz do sprawozdania z całkowitych dochodów

Przychody Spółki ogółem wyniosły 263 tys. złotych i spadły o 83% w stosunku do 31 grudnia 2021 roku, kiedy to wyniosły 1 514 tys. złotych oraz o 66% w stosunku do 30 czerwca 2021 roku, kiedy to wyniosły 768 tys. złotych.

Największy udział w przychodach ogółem (96%) miały przychody finansowe, które wyniosły 252 tys. złotych i spadły o 70% w porównaniu do 31 grudnia 2021 roku. Dominującą pozycją w przychodach finansowych jest wzrost wartości z tytułu aktualizacji aktywów finansowych do wartości godziwej.

Przychody ze sprzedaży wyniosły 11 tys. złotych i spadły o 659 tys. złotych w stosunku do 31 grudnia 2021 roku, kiedy to wyniosły 670 tys. złotych. Spadek przychodów spowodowany jest głównie brakiem świadczenia usług programistycznych w bieżącym okresie.

Koszty ogólnego zarządu oraz pozostałe koszty inne niż finansowe wyniosły 513 tys. złotych i spadły o 78% w porównaniu do 31 grudnia 2021 roku oraz wzrosły o 63% w porównaniu do 30 czerwca 2021 roku. Koszty inne niż finansowe wyniosły 141 tys. zł, z czego dominującą kwotą był odpis aktualizujący wartość niefinansowych aktywów trwałych (tj. gier będących w sprzedaży). Koszty finansowe natomiast wyniosły 9 tys. złotych i spadły o 1 534 tys. zł w porównaniu do 2021 roku oraz o 34 tys. zł w porównaniu do końca czerwca 2021 roku

W efekcie na koniec czerwca 2022 roku Spółka wygenerowała stratę netto z działalności kontynuowanej w kwocie 235 tys. złotych w porównaniu do straty netto w kwocie 2 670 tys. złotych wygenerowanego na koniec 2021 roku oraz zysku netto w kwocie 137 tys. zł na koniec czerwca 2021 roku. Strata na jedną akcję wyniosła 0,0082 złotych w porównaniu do straty na jedną akcję na poziomie 0,1145 złotych za rok 2021 oraz zysku na jedną akcję na poziomie 0,0061 za okres do czerwca 2021 roku.

3.2.3 Komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych

W pierwszym półroczu 2022 roku Spółka zanotowała:

- Przyływ środków pieniężnych z tytułu działalności operacyjnej w kwocie 122 tys. złotych na tle przyływu środków z tego tytułu w kwocie 254 tys. złotych w I półroczu 2021 roku,
- Odpływ środków pieniężnych z tytułu działalności inwestycyjnej w kwocie 190 tys. złotych na tle przyływu środków pieniężnych z tytułu działalności inwestycyjnej w kwocie 309 tys. złotych w I półroczu 2021 roku,
- Przyływ środków pieniężnych z tytułu działalności finansowej w kwocie 100 tys. zł przy braku przepływów z tego tytułu w I półroczu 2021 roku.

W efekcie, w pierwszym półroczu 2022 roku, nastąpił wzrost stanu środków pieniężnych o kwotę 32 tys. złotych w porównaniu do wzrostu stanu środków o kwotę 563 tys. złotych w I półroczu 2021 roku.

3.2.4 Wybrane wskaźniki

Wyszczególnienie	Wielkości i wskaźniki	j.m.	30.06.2022	31.12.2021	30.06.2021
Suma bilansowa		tys. zł	4 148	4 367	6 605
Wynik netto		tys. zł	-235	-2 670	137
Przychody ogółem	Przychody ze sprzedaży + pozostałe + finansowe	tys. zł	263	1 514	768
Wskaźnik struktury pasywów	Kapitał własny / kapitał obcy		1,95	1,93	3,29
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	zobowiązania / aktywa ogółem	%	34%	34%	23%
Wskaźnik płynności finansowej	środki pieniężne / bieżące zobowiązania		0,03	0,01	0,03
Rentowność aktywów netto (ROA)	wynik netto/ aktywa ogółem*100	%	-5,7%	-61%	2%
Rentowność kapitałów własnych (ROE)	wynik netto/ kapitały własne*100	%	-8,6%	-93%	3%
Zysk na 1 akcję	Zysk netto/ liczba akcji	zł	-0,0082	0,1145	0,0061

3.3 Objaśnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi a wcześniej publikowanymi prognozami wyników

Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych na I półrocze 2022 rok.

4 Perspektywy rozwoju PunkPirates S.A.

4.1 Perspektywy rozwoju

W sierpniu 2022 roku Zarząd Spółki rozpoczął przegląd opcji strategicznych dotyczących dalszej działalności Spółki. Decyzja ta wynika z oceny historycznych, aktualnych oraz oczekiwanych przyszłych wyników Spółki pochodzących z prowadzonej obecnie działalności. Na obecnym etapie rozważane będą w szczególności (1) pozyskanie inwestora, który dofinansuje bieżącą działalność Spółki lub (2) zmiana przedmiotu działalności Spółki. W szczególności, poza utrzymaniem prowadzonej dotychczas działalności pod warunkiem pozyskania dodatkowego finansowania, Zarząd rozważy zbycie przedsiębiorstwa Spółki (w tym wszystkich aktywów służących do prowadzenia obecnej działalności) i pozyskanie aktywów oraz kompetencji niezbędnych do prowadzenia nowej działalności. Przegląd opcji strategicznych ma na celu identyfikację i wybór najkorzystniejszego modelu dalszego rozwoju Spółki, celem zwiększania wartości Spółki oraz tym samym zwiększania wartości akcji Emitenta.

Na dzień przekazania niniejszego sprawozdania nie zapadły jakiegokolwiek strategiczne decyzje dotyczące przyszłej działalności Emitenta.

Celem Spółki, jako producenta i wydawcy gier na platformy VR, jest zajęcie znaczącego miejsca na rynku gier VR. Obecnie Spółka ma w portfolio cztery gry, z czego dwie zostały wydane w 2020 roku (Escape Room VR: Inner Voices oraz DANGER! Escape Lab). Na etapie produkcji są dwie nowe gry tj:

- POW POW Dye it up! – gra multiplayer typu battle royale, skierowana do znacznie większej publiczności niż pozostałe gry tego typu. Tytuł posiada lżejszy i weselszy ton w kolorowym świecie, gdzie nikt nie umiera. Gracze nie odpadają z gry zbyt szybko, aby się nie zniechęcić, a bardzo niski poziom przemocy pozwala na dotarcie do szerszej grupy wiekowej, tak, aby cała rodzina mogła dołączyć do zabawy. Skoncentrowanie się na grze typu multiplayer wynika z pogłębionej analizy rynku sprzedaży gier wirtualnej rzeczywistości. Obecnie gry tego typu cieszą się największym zainteresowaniem graczy oraz aktywnie wspierane są przez producentów urządzeń VR.
- Death Manager – gra action adventure z dużą ilością czarnego poczucia humoru. Bohater zostaje spadkobiercą cmentarza, a wraz z nim dziedziczy wszystkie tajemnice, które skrywa. Na jego rękach spoczywa los tego miejsca oraz obowiązek pokonania zła, które tu czyha. Wszystko to w szalonym i kolorowym świecie lat 80-tych.

Spółka chce wydawać gry o krótkim cyklu produkcyjnym, a docelowo wypuścić hit na skalę światową. Budżety tworzonych tytułów nie powinny przekraczać 1 mln zł.

Produkcją gier zajmują się zewnętrzne zespoły produkcyjne. Spółka nie posiada własnych programistów, dzięki czemu proces produkcji może być bardziej usystematyzowany i efektywny.

4.2 Zewnętrzne i wewnętrzne czynniki istotne dla rozwoju PunkPirates S.A.

Działalność PunkPirates S.A. jako międzynarodowego producenta i wydawcy gier na platformy VR jest uzależniona od wielu zewnętrznych oraz wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju. Opis szczegółowych ryzyk znajduje się w punkcie „Czynniki ryzyka”.

Natomiast do najbardziej kluczowych zewnętrznych czynników decydujących o strategii i rozwoju Spółki należy z pewnością zarówno globalna jak i lokalna sytuacja makroekonomiczna, tj. tempo wzrostu gospodarczego, polityka pieniężna, przepisy podatkowe, inflacja, bezrobocie, itp. – są to istotne czynniki wpływające na siłę nabywczą użytkowników gier VR, których zakup gier ostatecznie decyduje o wynikach finansowych i strategii Spółki.

Istotnym zewnętrznym elementem wpływającym na działalność są również zmiany i trendy technologiczne zachodzące na rynku gier. Producenci sprzętu VR prześcigają się we wprowadzaniu kolejnych innowacji do hardware, co powoduje konieczność dostosowania gier do możliwości sprzętowych. Trend dystrybucji coraz większej ilości gier poprzez platformy elektroniczne wpływa z kolei na przygotowanie gier pod sprzedaż online oraz dostosowanie strategii marketingowej.

Do wewnętrznych czynników, które mogą być istotne dla rozwoju PunkPirates S.A. należy zaliczyć:

- kompetencje zespołu menadżerskiego, w tym Zarządu w zakresie wyboru odpowiednich gier VR, które zostaną wyprodukowane i wydane przez Spółkę;
- umiejętności kluczowych osób PunkPirates S.A. w zakresie zarządzania spółką zajmującą się wydawaniem i produkcją gier na wirtualną rzeczywistość,
- pozyskanie inwestora, który dofinansuje bieżącą działalność Spółki,
- zmiana przedmiotu działalności.

5 Informacje o akcjach i akcjonariacie

5.1 Kapitał zakładowy PunkPirates S.A.

W dniu 8 czerwca 2022 roku, w związku z zapisaniem na rachunku papierów wartościowych ogółem 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda, objętych przez osoby uprawnione w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta, nastąpiło przyznanie tych akcji w rozumieniu art. 451 §2 Kodeksu spółek handlowych (dalej: „k.s.h.”) oraz w oparciu o art. 452 §1 k.s.h. podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o sumę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 100.000,00 zł. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 2.854.300,00 zł do kwoty 2.954.300,00 zł. i dzieli się na 29.543.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Ogólna liczba głosów wynikająca ze wszystkich wyemitowanych przez PunkPirates S.A. akcji wynosi 29.543.000. Emitent nie posiada akcji zwykłych wyemitowanych i nie w pełni opłaconych, nie posiada także akcji własnych.

KAPITAŁ ZAKŁADOWY (STRUKTURA)								
Seria / emisja	Rodzaj akcji	Rodzaj uprzywilejowania akcji	Rodzaj ograniczenia praw do akcji	Liczba akcji	wartość serii / emisji wg wartości nominalnej	Sposób pokrycia kapitału	Data rejestracji	Prawo do dywidendy od daty:
A	na okaziciela	brak uprzywilejowania	nie ma	20 000 000	2 000 000	Wszystkie akcje serii A zostały objęte w wyniku połączenia spółek przez wspólników łączących się spółek*	2007-07-19	2007-07-19
B	na okaziciela	brak uprzywilejowania	nie ma	1 853 000	185 300	gotówka	2007-10-11	2007-10-11
C	na okaziciela	brak uprzywilejowania	nie ma	500 000	50 000	gotówka	2009-09-11	2009-09-11
D	na okaziciela	brak uprzywilejowania	nie ma	5 470 599	547 059,9	gotówka	2021-11-05 - 2021-11-08 2022-06-08	2021-01-01 oraz 2022-01-01
D	imienne	brak uprzywilejowania	nie ma	1 719 401	171 941,1	gotówka	2021-11-05 - 2021-11-08	2021-01-01
Liczba akcji, razem:				29 543 000				
Kapitał zakładowy, razem:					2 954 300			
Wartość nominalna jednej akcji:					0,10 zł			

Warunkowy kapitał zakładowy

W dniu 9 kwietnia 2018 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie PunkPirates S.A. podjęło uchwałę w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę nie wyższą niż 15.000.000,00 zł. W dniu 18 czerwca 2020 roku Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki podjęło uchwałę w sprawie zmiany wartości nominalnej warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, poprzez zastąpienie najwyższej kwoty 15.000.000 zł nową najwyższą kwotą 1.500.000 zł. Zmiana warunkowego podwyższenia kapitału została zarejestrowana w dniu 2 lipca 2020 roku. W związku z powyższym kapitał zakładowy został warunkowo podwyższony, na podstawie uchwały nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 kwietnia 2018 roku, zmienionej uchwałą nr 30 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 czerwca 2020 roku, o kwotę nie większą niż 1.500.000,00 zł (jeden milion pięćset tysięcy złotych) w drodze emisji nie więcej niż 15.000.000 (piętnaście milionów) akcji na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. Akcje serii D zostaną objęte w zamian za wkład pieniężny. Uprawnionymi do objęcia akcji serii D są posiadacze warrantów subskrypcyjnych serii A.

W 2021 roku 12 osób i podmiotów uprawnionych złożyło Spółce oświadczenia o objęciu łącznie 6 190 000 akcji zwykłych na okaziciela serii D (w zamian za 6 190 000 warrantów subskrypcyjnych serii A) oraz dokonało wpłaty ceny emisyjnej akcji serii D (w tym członkowie Zarządu tj. Pan Leszek Krajewski i Pani Małgorzata Gruzewska oraz członkowie Rady Nadzorczej tj. Pan Roman Rafał Rachalewski, Pan Piotr Bolmiński, Pani Magda Narczewska oraz Pan Mariusz Szypura). Spółka łącznie przyznała 14 750 000 warrantów subskrypcyjnych serii A. Dotychczas zrealizowanych zostało 6 190 000 warrantów natomiast 7 500 000 warrantów zostało umorzonych. Pozostałe 1 060 objętych warrantów może zostać zrealizowanych do dnia 31 marca 2024 roku.

W dniu 5 listopada 2021 roku w związku z zapisaniem na rachunkach papierów wartościowych ogółem 6.175.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł każda, objętych przez osoby i podmioty uprawnione w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta, nastąpiło przyznanie tych akcji w rozumieniu art. 451 §2 Kodeksu spółek handlowych (dalej: „k.s.h.”) oraz w oparciu o art. 452 §1 k.s.h. podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o sumę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 617.500,00 zł, z kwoty 2.235.300,00 zł do kwoty 2.852.800,00 zł.

W dniu 8 listopada 2021 roku w związku z zapisaniem na rachunku papierów wartościowych ogółem 15.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł każda, objętych przez osobę uprawnioną w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta, nastąpiło przyznanie tych akcji w rozumieniu art. 451 §2 Kodeksu spółek handlowych (dalej: „k.s.h.”) oraz w oparciu o art. 452 §1 k.s.h. podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o sumę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 1.500,00 zł, z kwoty 2.852.800,00 zł do kwoty 2.854.300,00 zł.

W dniu 8 czerwca 2022 roku, w związku z zapisaniem na rachunku papierów wartościowych ogółem 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki o wartości nominalnej 0,10 zł każda, objętych przez osoby uprawnione w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta, nastąpiło przyznanie tych akcji w rozumieniu art. 451 §2 Kodeksu spółek handlowych (dalej: „k.s.h.”) oraz w oparciu o art. 452 §1 k.s.h. podwyższenie kapitału zakładowego Emitenta o sumę równą wartości nominalnej objętych akcji, tj. o 100.000,00 zł. Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 2.854.300,00 zł do kwoty 2.954.300,00 zł.

Zarząd Spółki dokonał zgłoszenia do sądu rejestrowego wykazu objętych i przyznaných akcji serii D w celu uaktualnienia wpisu kapitału zakładowego Spółki. Uaktualnienie wpisu kapitału zakładowego o podwyższenie z dnia 5 oraz 8 listopada 2021 roku zostało dokonane w KRS w dniu 27 stycznia 2022 roku natomiast z dnia 8 czerwca 2022 roku w dniu 2 września 2022 roku.

5.2 Informacje o akcjonariacie PunkPirates S.A.

Według stanu wiedzy Zarządu PunkPirates S.A. na dzień przekazania niniejszego raportu tj. 22 września 2021 r. wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów przedstawia się następująco:

Imię i nazwisko/Firma	Stan na dzień przekazania poprzedniego raportu okresowego (12.05.2022 r.)			Stan na dzień przekazania niniejszego raportu okresowego (21.09.2022 r.)	
	liczba akcji / głosów	udział procentowy w kapitale zakładowym / ogólnej liczbie głosów na WZ	Zmiana w liczbie akcji	liczba akcji / głosów	udział procentowy w kapitale zakładowym / ogólnej liczbie głosów na WZ
Dien sp. z o.o.*	5.000.000	17,52%	- 500.000	4.500.000	15,23%
Wojciech Przyłęcki	5.805.350	20,34%	500.000	6.305.350	21,34%
Maciej Hazubski	1.000.000	3,5%	500.000	1.500.000	5,08%
IQ Partners sp. z o.o.**	1.000.000	3,5%	0	1.000.000	3,38%
Pozostali	15.737.650	55,14%	500.000	16.237.650	54,97%
Razem	28.543.000	100%	0	29.543.000	100%

*Dien sp. z o.o. oraz Pana Macieja Hazubskiego łączy porozumienie, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy o ofercie publicznej.

**IQ Partners sp. z o.o. jest podmiotem, w którym Maciej Hazubski oraz Wojciech Przyłęcki posiadają po 50% udziałów oraz są członkami zarządu uprawnionymi do samodzielnej reprezentacji IQ Partners sp. z o.o. W związku z powyższym Maciej Hazubski oraz Wojciech Przyłęcki posiadają pośrednio poprzez IQ Partners sp. z o.o. udział w kapitale zakładowym PunkPirates S.A.

W dniu 10 czerwca 2022 roku Spółka otrzymała od Pana Macieja Hazubskiego zawiadomienie sporządzone na podstawie art. 69 ust. 1 pkt 1 ustawy z dnia 29 lipca 2005 roku o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania

instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz.U. z 2021 r. poz. 355) (dalej: „Ustawa”) o zwiększeniu bezpośredniego zaangażowania Pana Macieja Hazubskiego w PunkPirates S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej: „Spółka”) powyżej progu 5% oraz na podstawie art. 69 ust. 2 pkt 1 lit. a), art. 87 ust. 3 w zw. z art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy, jako strona porozumienia wskazana przez Dien sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (dalej: „Dien”), o zmniejszeniu dotychczas posiadanego przez Dien udziału w ogólnej liczbie głosów w Spółce o co najmniej 2% ogólnej liczby głosów w Spółce.

Zwiększenie zaangażowania przez Pana Macieja Hazubskiego w ogólnej liczbie głosów w Spółce nastąpiło w wyniku zapisania w dniu 8 czerwca 2022 r. na rachunku papierów wartościowych Pana Macieja Hazubskiego 500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D Spółki, uprawniających do 500.000 głosów na walnym zgromadzeniu Spółki, wyemitowanych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki oraz tym samym powstania i uzyskania przeze mnie w ww. dniu praw z ww. akcji Spółki.

Zmniejszenie przez Dien udziału o co najmniej 2% w ogólnej liczbie głosów w Spółce nastąpiła w wyniku podwyższenia w dniu 8 czerwca 2022 roku kapitału zakładowego Spółki o sumę równą wartości nominalnej akcji na okaziciela serii D, tj. łącznie o kwotę 100.000,00 zł, objętych w wykonaniu prawa z warrantów subskrypcyjnych serii A Spółki, w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki (dalej: „Podwyższenie Kapitału Zakładowego”). Kapitał zakładowy Spółki został podwyższony z kwoty 2.854.300,00 zł do kwoty 2.954.300,00 zł.

Przed zmianą udziału Pan Maciej Hazubski posiadał:

- a) bezpośrednio 1.000.000 akcji Spółki, reprezentujących 3,5% kapitału zakładowego Spółki, dających prawo do 1.000.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki oraz reprezentujących 3,5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki,
- b) pośrednio poprzez spółkę IQ Partners 1.000.000 akcji Spółki, reprezentujących 3,5% kapitału zakładowego Spółki, dających prawo do 1.000.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki oraz reprezentujących 3,5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

W związku z powyższym, Pan Maciej Hazubski dysponował bezpośrednio oraz pośrednio łącznie 2.000.000 akcji Spółki, reprezentującymi 7% kapitału zakładowego Spółki, dającymi prawo do łącznie 2.000.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki, co stanowi 7% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Akcje Spółki, przed zmianą udziału Pana Macieja Hazubskiego i przed Podwyższeniem Kapitału Zakładowego, posiadała również spółka Dien, z którą Pana Macieja Hazubskiego łączy porozumienie, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy. Dien posiadała 4.500.000 akcji Spółki, reprezentujących 15,77% kapitału zakładowego Spółki, dających prawo do 4.500.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki oraz reprezentujących 15,77% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Przed zmianą udziału Pana Macieja Hazubskiego i przed Podwyższeniem Kapitału Zakładowego, ww. porozumienie dysponowało łącznie 6.500.000 akcjami Spółki, reprezentującymi 22,77% kapitału zakładowego Spółki, dającymi prawo do łącznie 6.500.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki oraz reprezentującymi 22,77% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Aktualnie Pan Maciej Hazubski posiada:

- a) bezpośrednio 1.500.000 akcji Spółki, reprezentujących 5,08% kapitału zakładowego Spółki, dających prawo do 1.500.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki oraz reprezentujących 5,08% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki,
- b) pośrednio poprzez spółkę IQ Partners 1.000.000 akcji Spółki, reprezentujących 3,38% kapitału zakładowego Spółki, dających prawo do 1.000.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki oraz reprezentujących 3,38% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

W związku z powyższym, Pan Maciej Hazubski dysponuje bezpośrednio oraz pośrednio łącznie 2.500.000 akcji Spółki, reprezentującymi 8,46% kapitału zakładowego Spółki, dającymi prawo do łącznie 2.500.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki, co stanowi 8,46% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Akcje Spółki posiada również spółka Dien, z którą Pana Macieja Hazubskiego łączy porozumienie, o którym mowa w art. 87 ust. 1 pkt 5 Ustawy. Dien posiada 4.500.000 akcji Spółki, reprezentujących 15,23% kapitału zakładowego Spółki, dających prawo do 4.500.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki oraz reprezentujących 15,23% głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Aktualnie, w związku z istnieniem ww. porozumienia pomiędzy Panem Maciejem Hazubskim a Dien, ww. porozumienie dysponuje łącznie 7.000.000 akcji Spółki, reprezentującymi 23,69% kapitału zakładowego Spółki, dającymi prawo do 7.000.000 głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki, co stanowi 23,69% ogólnej liczby głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

5.3 Stan posiadania akcji PunkPirates S.A. lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania

Według stanu wiedzy Zarządu PunkPirates S.A. na dzień przekazania niniejszego raportu okresowego tj. 21 września 2022 roku wykaz ilości akcji posiadanych przez osoby zarządzające oraz nadzorujące Spółkę przedstawia się następująco:

Imię i nazwisko	Stanowisko	Liczba akcji/głosów na dzień publikacji poprzedniego raportu okresowego tj. na dzień 12.05.2022	Zmiana w liczbie akcji	Liczba akcji/głosów na dzień przekazania niniejszego raportu okresowego tj. na dzień 21.09.2022
Roman Rafał Rachalewski	Przewodniczący RN	60.000	0	60.000
Piotr Bolmiński	Członek RN	74.000	0	74.000
Kamil Gaworecki	Członek RN	124.330	103.826	228.156
Magda Narczewska	Członek RN	160 000	0	160 000
Mariusz Szytura	Członek RN	60.000	0	60.000
Leszek Krajewski	Prezes Zarządu	1.000.000	0	1.000.000
Małgorzata Gruzewska	Wiceprezes Zarządu	500.000	0	500.000

5.4 Nabycie akcji własnych

W I półroczu 2022 roku Spółka nie nabywała własnych akcji. Na dzień 30 czerwca 2022 roku Spółka nie posiadała akcji własnych.

5.5 Władze i organy PunkPirates S.A.

5.5.1 Zarząd

W I półroczu 2022 roku skład Zarządu PunkPirates S.A. nie uległ zmianie i prezentował się następująco:

- Leszek Krajewski Prezes Zarządu
- Małgorzata Gruzewska Wiceprezes Zarządu

5.5.2 Rada Nadzorcza

W okresie od 1 stycznia 2022 roku do 17 stycznia 2021 roku skład oraz zakres kompetencji Rady Nadzorczej przedstawiały się następująco:

- Roman Rafał Rachalewski Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Piotr Bolmiński Członek Rady Nadzorczej
- Magda Narczewska Członek Rady Nadzorczej
- Mariusz Szytura Członek Rady Nadzorczej
- Jan Ziemecki Członek Rady Nadzorczej

W dniu 17 stycznia 2022 roku Pan Jan Ziemecki złożył oświadczenie o rezygnacji z funkcji Członka Rady Nadzorczej Spółki ze skutkiem na dzień 17 stycznia 2022 roku.

W dniu 18 stycznia 2022 roku Rada Nadzorcza Spółki działając na podstawie §21 ust. 4 Statutu Spółki podjęła uchwałę, na mocy której powołała z dniem 18 stycznia 2022 roku do składu Rady Nadzorczej w drodze kooptacji Pana Kamila Gaworeckiego.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania tj. na dzień 21 września 2022 roku skład oraz zakres kompetencji Rady Nadzorczej przedstawiały się następująco:

- Roman Rafał Rachalewski Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Piotr Bolmiński Członek Rady Nadzorczej
- Magda Narczewska Członek Rady Nadzorczej
- Mariusz Szytura Członek Rady Nadzorczej
- Kamil Gaworecki Członek Rady Nadzorczej

Do dnia publikacji niniejszego skróconego sprawozdania finansowego skład oraz zakres kompetencji Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

Komitet Audytu oraz Komitet Nominacji i Wynagrodzeń

Rada Nadzorcza Spółki PunkPirates S.A. z siedzibą w Warszawie w związku z zapisami art. 128 ust. 4 pkt 4 ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym (Dz.U z 2017 r. poz. 1089) (dalej: „Ustawa o biegłych rewidentach”) postanowiła o niepowoływaniu Komitetu Audytu w Spółce.

Rada Nadzorcza nie jest zobowiązana do powołania Komitetu Audytu, w przypadku, gdy Spółka na koniec danego roku obrotowego oraz na koniec roku obrotowego poprzedzającego dany rok obrotowy nie przekroczyła co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości:

- 1) 17 000 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego,
- 2) 34 000 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
- 3) 50 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty.

Na podstawie uchwały nr 3/10/2017 z dnia 20 października 2017 roku Rady Nadzorczej Spółki PunkPirates S.A. z siedzibą w Warszawie, w związku z zapisami art. 128 ust. 4 pkt 4 Ustawy o biegłych rewidentach, Rada Nadzorcza Spółki postanowiła o niepowoływaniu Komitetu Audytu w Spółce.

W związku z powyższym zadania Komitetu Audytu w Spółce wykonuje Rada Nadzorcza Spółki, w skład której wchodzi na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania następujące osoby:

- | | |
|---------------------|--------------------------------|
| - Roman Rachalewski | Przewodniczący Rady Nadzorczej |
| - Piotr Bolmiński | Członek Rady Nadzorczej |
| - Kamil Gaworecki | Członek Rady Nadzorczej |
| - Magda Narczewska | Członek Rady Nadzorczej |
| - Mariusz Szypura | Członek Rady Nadzorczej |

Do ustawowych zadań Komitetu Audytu należą w szczególności:

- monitorowanie procesu sprawozdawczości finansowej;
- monitorowanie skuteczności systemów kontroli wewnętrznej i systemów zarządzania ryzykiem oraz audytu wewnętrznego, w tym zakresie sprawozdawczości finansowej;
- monitorowanie wykonywania czynności rewizji finansowej, w szczególności przeprowadzania przez firmę audytorską badania;
- kontrolowanie i monitorowanie niezależności biegłego rewidenta i firmy audytorskiej;
- informowanie Rady Nadzorczej lub innego organu nadzorczego lub kontrolnego Spółki o wynikach badania oraz wyjaśnianie, w jaki sposób badanie to przyczyniło się do rzetelności sprawozdawczości finansowej w Spółce, a także jaka była rola Komitetu Audytu w procesie badania;
- dokonywanie oceny niezależności biegłego rewidenta oraz wyrażenie zgody na świadczenie przez niego dozwolonych usług niebędących badaniem w Spółce;
- opracowanie polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania;
- opracowywanie polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem;
- określanie procedury wyboru firmy audytorskiej przez Spółkę;
- przedkładanie zaleceń mających na celu zapewnienie rzetelności procesu sprawozdawczości finansowej w Spółce.

W Spółce nie został powołany Komitet Nominacji i Wynagrodzeń.

6 Pozostałe informacje

6.1 Postępowania sądowe, administracyjne i arbitrażowe

W dniu 5 maja 2022 roku przeciwko Spółce zostało skierowane powództwo wniesione przez InnerValue spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie o zasądzenie od Spółki kwoty 32.367,00 zł (słownie: trzydzieści dwa tysiące trzysta sześćdziesiąt siedem złotych) wraz z odsetkami ustawowymi za opóźnienie w transakcjach handlowych oraz zasądzenie od Spółki zwrotu kosztów postępowania, w tym kosztów zastępstwa procesowego według norm przepisanych. W sprawie tej został wydany, przeciwko Spółce nakaz zapłaty z dnia 31 maja 2022 roku, doręczony Spółce w dniu 15 czerwca 2022 roku, na kwotę 32.367,00 zł (słownie: trzydzieści dwa tysiące trzysta sześćdziesiąt siedem złotych) wraz z odsetkami w wysokości ustawowej za opóźnienie w

transakcjach handlowych oraz na kwotę 4.036,00 zł (słownie: cztery tysiące trzydzieści sześć złotych) tytułem kosztu procesu wraz z odsetkami w wysokości odsetek ustawowych za opóźnienie w spełnieniu świadczenia pieniężnego za czas od uprawomocnienia się orzeczenia do dnia zapłaty. Spółka zaskarżyła nakaz zapłaty w całości, składając w dniu 29 czerwca 2022 roku sprzeciw od nakazu zapłaty.

Spółka kwestionuje w całości zasadność roszczenia InnerValue sp. z o.o. z siedziba w Warszawie dochodzonego pozwem. Spółka podważa zasadność roszczenia z uwagi na fakt nieprawidłowej realizacji Usług określonych w Umowie o świadczenie usług IR z dnia 11 grudnia 2022 roku zawartej pomiędzy PunkPirates S.A. a InnerValue Sp. z o.o.

6.2 Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

PunkPirates S.A. nie prowadziła w I półroczu 2022 roku działalności badawczo-rozwojowej ani nie ponosiła wydatków na prace badawczo-rozwojowe.

6.3 Zagadnienia dotyczące środowiska naturalnego

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem działalność prowadzona przez Emitenta nie miała wpływu na środowisko naturalne. W Spółce nie występują zagadnienia i wymogi związane z ochroną środowiska.

6.4 Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian

Wszystkie informacje, mogące mieć istotny wpływ dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej oraz wyniku finansowego PunkPirates S.A. zostały przedstawione w punkcie Znaczące zdarzenia w okresie I półroczu 2022 roku.

Podpis wszystkich Członków Zarządu

21.09.2022 r.

data

Leszek Krajewski

imię i nazwisko

Prezes Zarządu

stanowisko/funkcja

.....
podpis

21.09.2022 r.

data

Małgorzata Grużewska

imię i nazwisko

Wiceprezes Zarządu

stanowisko/funkcja

.....
podpis