



QUBIC
GAMES

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

Siedlce, 21 marca 2023 r.

Spis treści

1. Podstawowe informacje o Spółce	s. 3
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	s. 4
3. Przewidywany rozwój Spółki	s. 12
4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	s. 15
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	s. 15
6. Nabycie akcji własnych	s. 16
7. Posiadane przez jednostkę oddziały	s. 17
8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	s. 17
9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	s. 22

1. Podstawowe informacje o Spółce

Spółka QubicGames S.A. to wydawca i developer niezależnych gier Premium z 19-letnim doświadczeniem. Spółka specjalizuje się w tworzeniu, portowaniu i wydawaniu gier na platformę Nintendo Switch. Jest skutecznym i globalnym wydawcą, który współpracuje z developerami z ponad 10 krajów. Od września 2016 roku akcje QubicGames są notowane na rynku NewConnect.

1.1. Dane Spółki

Firma:	QubicGames S.A.
Forma Prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Siedlce
Adres:	ul. Katedralna 16, 08-110 Siedlce
Telefon:	+ 48 531 242 300
Faks:	+ 48 25 644 36 39
Strona internetowa:	www.qubicgames.com
Adres poczty elektronicznej:	inwestor@qubicgames.com
NIP:	821-251-56-41
Regon:	141229265
KRS:	0000598476
Sąd Rejestrowy:	Sąd Rejonowy Lublin – Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

1.2. Organy Spółki

Na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu w skład organów spółki QubicGames S.A. wchodziły następujące osoby:

Zarząd	
Jakub Pieczykolan	- Prezes Zarządu
Rada Nadzorcza	
Andrzej Przewoźnik	- Przewodniczący Rady Nadzorczej
Grzegorz Siczek	- Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
Kamil Skutnik	- Członek Rady Nadzorczej
Magdalena Kramer	- Członek Rady Nadzorczej
Jerzy Tafil	- Członek Rady Nadzorczej

1.3. Akcjonariat

Na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu struktura kapitału zakładowego spółki QubicGames S.A. przedstawia się następująco:

<i>Lp.</i>	<i>Seria akcji</i>	<i>Liczba akcji (w szt.)</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>	<i>Udział % w głosach</i>
1	A ¹	780.000	7,94%	14,72%
2	B	6.940.000	70,67%	65,47%
3	C	2.100.000	21,39%	19,81%
Razem		9.820.000	100,00%	100,00%

(1) Akcje serii A są akcjami uprzywilejowanymi co do głosu w ten sposób, że na każdą akcję przypadają będą dwa głosy

Na dzień 31 grudnia 2022 r. oraz na dzień publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu struktura akcjonariatu spółki QubicGames S.A., ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

<i>Akcjonariusz</i>	<i>Seria</i>	<i>Ilość akcji</i>	<i>Udział % w liczbie głosów</i>	<i>Wartość nominalna akcji</i>	<i>Udział % w kapitale zakładowym</i>
Jakub Pieczykolan	A	780.000	14,72%	78.000	7,94%
	B/C	2.720.000	25,66%	272.000	27,70%
Jakub Pieczykolan - razem		3.500.000	40,38%	350.000	35,64%
Pozostali <5%		6.320.000	59,62%	632.000	64,36%
RAZEM		9.820.000	100,00%	982.000	100,00%

Do dnia publikacji niniejszego Sprawozdania Zarządu Spółka nie otrzymała informacji o zmianie struktury akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu.

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

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

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

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

Obecnie w sprzedaży Spółka posiada ponad 70 gier i płatnych dodatków do gier na konsolę Nintendo Switch oraz po kilka gier na konsolę PS4, PS Vita oraz starsze konsole Nintendo. W roku 2022 Spółka wprowadziła także pierwszy tytuł na konsolę Xbox – Run Sausage Run!.

W 2022 roku i na początku roku 2023 Spółka podpisała kilka istotnych umów wydawniczych na konsolę Nintendo Switch, zarówno na już wydane gry, jak i gry planowane do wydania w roku 2023. Szczególnie istotną umową podpisaną w roku 2022 z punktu widzenia realizowania strategii portowania i wydawania popularnych gier z mobile na konsoli Nintendo Switch była umowa ramowa podpisana z wydawcą gier mobilnych z Izraela, spółką Crazy Labs Ltd. Crazy Labs to wydawca, którego gry na urządzeniach mobilnych zostały pobrane ponad 5 miliardów razy. W pierwszej kolejności powyższa umowa obejmowała portowanie i wydawanie gier Run Sausage Run! oraz Sausage Wars na platformę Nintendo Switch, PS4/PS5 oraz Xbox. Następnie umowa została rozszerzona o portowanie i wydanie tych tytułów na dodatkowe platformy - Microsoft Store (PC) i Steam (PC).

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

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

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

Kluczowe projekty realizowane przez Spółkę w 2022 roku



Run Sausage Run! i Sausage Wars

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

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

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

Seria Pocket

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

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

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

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

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



Pocket Mini Golf 2

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

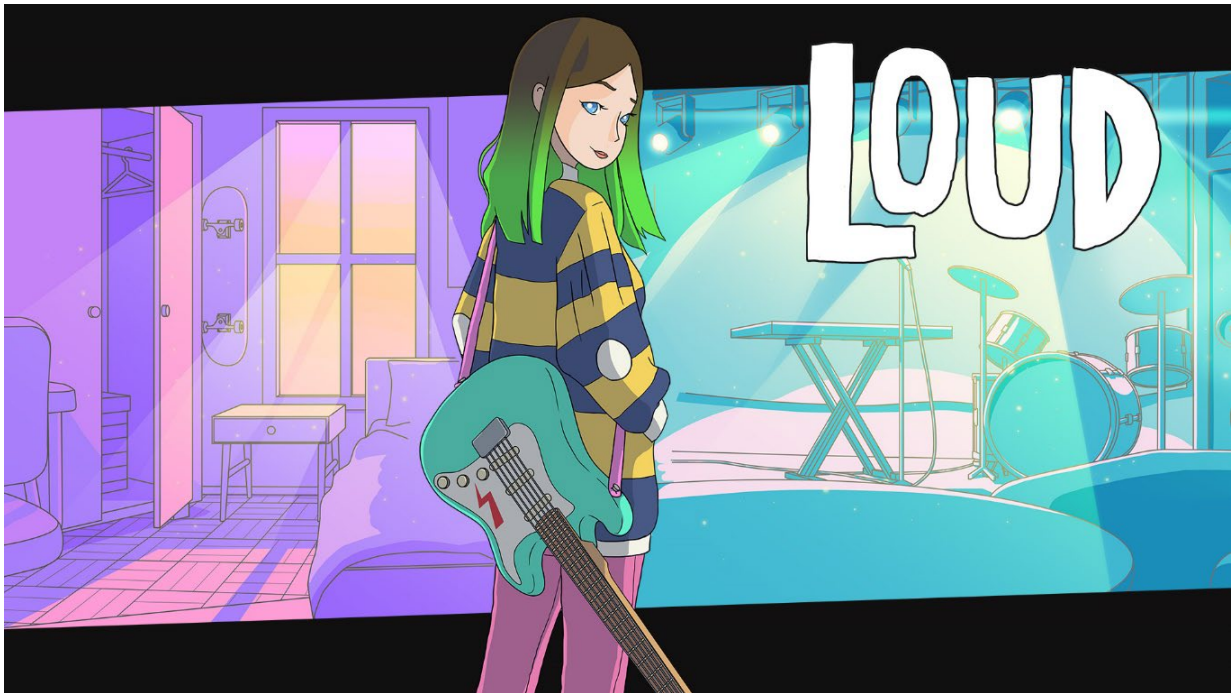
Ostatecznie Spółka zdecydowała o połączeniu planowanej gry i DLC w całość i zaoferowanie graczom na release gry składającej się ze 100 poziomów podzielonych na 4 kolorowe światy 3D. Levely do gry Pocket Mini Golf 2 są znacznie ciekawsze graficznie w stosunku do pierwowzoru, a także oferują większą liczbę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



Pocket Pool

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

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



LOUD

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

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

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

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

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

Zgodnie z umową:

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



Chex Quest HD

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

Pozostałe popularne gry mobilne portowane na konsole i komputery PC

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

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

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

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

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

❖ Podjęcie uchwały Zarządu o rezygnacji z kontynuowania produkcji gry Myths and Dungeons oraz o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość gry

Dnia 10 marca 2022 roku Zarząd Spółki podjął uchwałę o rezygnacji z kontynuowania produkcji gry Myths and Dungeons oraz o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość produkcji w toku w wysokości 929.087,62 zł (odpis nakładów poniesionych dotychczas na powyższą grę).

Rezygnacja z kontynuowania produkcji gry związana była z przeprowadzoną analizą obecnych i planowanych produkcji Spółki w związku z obecną sytuacją geopolityczną, w szczególności wojną w Ukrainie. Z analizy Zarządu wynikało, że dla gry Myths and Dungeons rynek rosyjski byłby jednym z kluczowych rynków (jest jednym z 4 największych rynków dla gier strategicznych bazujących na mechanice Heroes of Might & Magic). Jednocześnie projekt byłby możliwy do wydania nie wcześniej niż w drugiej połowie 2023 roku. W związku z powyższym, Zarząd z dniem 10 marca 2022 roku podjął uchwałę o rezygnacji z kontynuowania produkcji gry oraz o utworzeniu odpisu aktualizującego wartość gry w wysokości 929.087,62 zł, który to został rozpoznany w sprawozdaniu finansowym Spółki za rok 2022.

Dokonanie w/w odpisu nie miało wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki.

❖ Zakończenie inwestycji w spółce SONKA S.A.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dokonanie w/w odpisu nie miało wpływu na bieżącą płynność finansową Spółki.

3. Przewidywany rozwój Spółki

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

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

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

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

W roku 2023 najważniejszą przychodowo platformą dla Spółki będzie cały czas konsola Nintendo Switch. Zarząd Spółki przewiduje, że rynek konsol Nintendo Switch będzie rozwijał się dynamicznie przez kolejne lata i przekroczy 150 milionów urządzeń w perspektywie 3 najbliższych lat. Daje to doskonale perspektywy dla doświadczonych wydawców gier na platformie Nintendo Switch przynajmniej do końca roku 2025.

Jednocześnie Spółka będzie dalej oferować swoje usługi eksperckie w ramach wsparcia wydawania gier na konsolę Nintendo Switch przez innych wydawców i developerów. Obecnie toczą się rozmowy z kilkoma podmiotami zainteresowanymi taką usługą.

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

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

Inwestycje

W latach 2023 - 2024 Spółka planuje dalej aktywnie inwestować w inne podmioty z branży gamedev. W ocenie Zarządu rynek gamedev w Polsce będzie się konsolidować i w związku z obecną sytuacją mogą pojawiać się okazje inwestycyjne. Dlatego też Zarząd nie wyklucza zarówno inwestycji typu SEED, jak i akwizycji w celu wzmocnienia Grupy Kapitałowej za gotówkę i/lub za nowo emitowane akcje Spółki. Między innymi w tym celu na wniosek Zarządu został stworzony w 2021 roku kapitał docelowy w ilości 2.000.000 akcji.

Kluczem do wszelkich inwestycji będzie wzmocnianie Grupy Kapitałowej QubicGames i uzupełnianie jej o brakujące obszary działalności, wiedzę ekspercką oraz pozyskanie nowych IP.

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

Plan wydawniczy

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

Spółka prowadzi również intensywne rozmowy z około 10 potencjalnymi partnerami w celu pozyskania kolejnych projektów, które w większości będą gotowe do wydania nie dalej niż w 6 miesięcy od podpisania umowy, jednocześnie spełniającymi założenia co do rodzajów projektów planowanych do wydawania w latach 2022 - 2023.

Najważniejsze tytuły planowane do wydania przez Spółkę na konsole i komputery PC w Ameryce Północnej i Europie w roku 2023 są następujące:

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

<i>Gra</i>	<i>Platforma</i>	<i>Region</i>	<i>Rodzaj produktu</i>	<i>Planowany termin wydania</i>
Eroblast: Waifu Dating Sim	Nintendo Switch	US, EUR	Pełna gra	Q2/Q3 2023
Pocket Mini Golf 2 – DLC + Bundle	Nintendo Switch	US, EUR	DLC + Bundle	Q3/Q4 2023

4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

Nie dotyczy.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa

W 2022 roku przychody ze sprzedaży produktów wyniosły 7.833,4 tys. zł i spadły w porównaniu do roku ubiegłego o 27%. Głównym źródłem przychodów były przychody ze sprzedaży gier na platformę Nintendo Switch, które w 2021 roku wyniosły 90,3% przychodów ze sprzedaży (81,5% w roku 2021). Do dnia 31 grudnia 2022 r. Spółka sprzedała sumarycznie ponad 5,5 mln sztuk gier na platformę Nintendo Switch.

W 2022 roku Spółka zanotowała również spadek wyniku na podstawowej działalności operacyjnej z 464,7 zysku ze sprzedaży w roku 2021 do 542,1 tys. zł straty ze sprzedaży w roku 2022. Spadek przychodów oraz wyniku na podstawowej działalności związany był ze zmianami w strukturze Grupy Kapitałowej QubicGames, które miały miejsce na przestrzeni ostatniego roku, a mianowicie:

- powołaniem w czerwcu ubiegłego roku spółki zależnej naptime.games sp. z o.o., odpowiedzialnej za developing i wydawanie gier i aplikacji Family Entertainment. Od listopada 2021 roku naptime.games zaczął stopniowo przejmować portfolio family entertainment od QubicGames (w tym gry Tiny Lands oraz NOT-NOT: A brain buster) i zaczął sprzedawać gry z tego segmentu bezpośrednio na swoim koncie;
- powołaniem w czerwcu ubiegłego roku spółki zależnej Another Moon sp. z o.o., która całkowicie przejęła od QubicGames działalność związaną z portowaniem gier na zlecenie;
- przekazaniem na konto spółki zależnej Untold Tales od maja 2022 r. gier Blazing Beaks, Badland: Game of the Year Edition oraz Dex z portfolio QubicGames S.A.

W 2022 roku Spółka dokonała odpisów aktualizujących wartość aktywów niefinansowych w wysokości 1.135,9 tys. zł, w porównaniu do 185,8 tys. zł w roku ubiegłym. Wzrost tych kosztów wynikał głównie z utworzenia przez Spółkę odpisu aktualizującego wartość gier Myths & Dungeons oraz Mayhem Combat w łącznej wysokości 1.032,3 tys. zł, jak opisano w punkcie 2 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

Koszty finansowe wzrosły z 600,7 tys. zł w roku 2021 do 1.324,1 tys. zł w roku 2022. Wzrost kosztów finansowych związany był z wyższą stratą z tytułu aktualizacji wartości aktywów finansowych do wartości

godziwej (wzrost o 449,0 tys. zł) oraz z osiągnięciem straty z tytułu sprzedaży akcji spółki SONKA S.A. w wysokości 229,8 tys. zł.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. suma aktywów Spółki wyniosła 11.396,8 tys. zł i spadła w porównaniu do 31 grudnia 2021 r. o 2.606,6 tys. zł (19%).

Tak, jak w poprzednich okresach, istotną pozycją w bilansie Spółki stanowią inwestycje długoterminowe w łącznej wysokości 4.204,8 tys. zł. Są to udziały i akcje w jednostkach powiązanych w wysokości 2.114,8 tys. zł oraz aktywa finansowe dostępne do sprzedaży w łącznej wysokości 2.090,0 tys. zł. Pozycja ta zawiera akcje w spółkach SQRT3 S.A. oraz No Gravity Development S.A. Na dzień 31 grudnia 2021 r. inwestycje długoterminowe obejmowały również akcje spółki SONKA S.A., które ostatecznie zostały sprzedane w kwietniu 2022 r., jak opisano w punkcie 2 niniejszego Sprawozdania Zarządu.

W krótkoterminowych aktywach finansowych Spółka wykazuje udzielone pożyczki do jednostki powiązanej Untold Tales S.A. w wysokości 1.036,4 tys. zł oraz do jednostki powiązanej Another Moon sp. z o.o. w wysokości 230,1 tys. zł. Terminy spłat pożyczek udzielonych jednostkom powiązanim zostały opisane w Dodatkowych informacjach i objaśnieniach do sprawozdania finansowego Spółki.

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Spółka posiadała zobowiązania długo- i krótkoterminowe z tytułu kredytów i pożyczek w łącznej wysokości 898,9 tys. zł, z czego:

- 716,5 tys. zł dotyczy kredytu w rachunku bieżącym w banku Santander Bank Polska S.A.;
- 47,9 tys. zł dotyczy subwencji finansowej z Polskiego Funduszu Rozwoju S.A. otrzymanej przez Spółkę w 2020 roku w ramach tarczy antykryzysowej 2.0, spłacane zgodnie z harmonogramem spłat;
- 133,2 tys. zł to kredyty zaciągnięte w banku Santander Bank Polska S.A. przez Spółkę w latach ubiegłych, spłacane zgodnie z harmonogramem spłat.

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

6. Nabycie akcji własnych

Dnia 30 czerwca 2022 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę w sprawie upoważnienia Zarządu do nabycia akcji własnych Spółki oraz utworzenia kapitału rezerwowego w celu nabycia akcji własnych Spółki. Zgodnie z postanowieniami powyższej uchwały Spółka może nabyć akcje własne maksymalnie za kwotę 1.100.000 zł, po cenie za jedną akcję nie niższej niż 1,00 zł i nie wyższej niż 8,00 zł. W tym celu został utworzony kapitał rezerwowy w wysokości 1.100.000 zł. Uchwała weszła w życie 1 lipca 2022 r.

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

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

Akcje własne Spółki nabywane są celem umorzenia.

7. Posiadane przez jednostkę oddziały

Spółka nie posiada oddziałów.

8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

❖ Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka współpracuje łącznie z 3 osobami (głównie na podstawie umów cywilno-prawnych), zatrudnia 3 pracowników na podstawie umowy o pracę oraz kadre zarządzającą.

Odejście poszczególnych członków zespołu może skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub opóźnieniem w ich wprowadzeniu na rynek. Należy jednak zaznaczyć, że odejście pojedynczych osób z zespołu nie powinno mieć dużego ani trwałego wpływu na funkcjonowanie Spółki, a duża część obecnej działalności operacyjnej realizowana jest z udziałem podmiotów zewnętrznych i może być łatwo delegowana do innych podmiotów.

Spółka stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób oraz poprzez system wiedzy rozproszonej – w każdej istotnej dziedzinie przynajmniej dwie osoby posiadają wiedzę i kompetencje do wykonywania określonych działań.

❖ **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji i portowaniu gier**

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

Trzeba zaznaczyć, że w większości przypadków ryzyko to jest mniejsze poprzez fakt, że Spółka otrzymuje gotową grę, już wcześniej wydaną i jej zadaniem jest przeportowanie jej na nową platformę (w chwili obecnej najczęściej konsolę Nintendo Switch) co jest realizowane przez podmioty zewnętrzne. W związku z tym, iż portowanie gier wymaga znacznie mniejszych zasobów i jest realizowane w mniejszych zespołach niż w przypadku tworzenia gier, ryzyko związane z niedoszacowaniem skali / opóźnieniem projektu jest znacznie mniejsze.

W roku 2022 zarówno portowanie gier, jak i produkcja nowych gier, w tym własnych IP realizowana była przez podmioty zewnętrzne na zasadzie odbiorów kolejnych etapów produkcji zgodnie z określonym terminarzem. Daje to możliwość sprawnego reagowania na ewentualne opóźnienia projektu lub nie dostarczenie kolejnych etapów projektu, do możliwości zmiany firmy realizującej dany projekt.

❖ **Ryzyko związane z nieukończonymi projektami**

Jak wspomniano wyżej, produkcja gier komputerowych, jak i ich portowanie, jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień w poszczególnych jego fazach. W następstwie może przelożyć się to na termin realizacji całego projektu, a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki). Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

❖ **Ryzyko związane z opóźnieniem dostarczenia lub niedostarczeniem projektu do wydania przez developera gry.**

Działając jako wydawca Spółka narażona jest na ryzyko opóźnienia w projekcie lub niedostarczenia projektu przez developera gry w przypadku, gdy to developer odpowiada za stworzenie finalnej wersji do wydania. Spółka coraz mocniej angażuje się, także finansowo, w procesy tworzenia gier przez developerów także na etapie ich produkcji. W przypadku niedostarczenia gry lub jej dostarczenia w jakości uniemożliwiającej jej wydanie Spółka narażona jest na stratę związaną z zaangażowaniem finansowym i osobowym w produkcję gry, a w przypadku opóźnień koniecznością zwiększenia budżetu gry.

W przypadku większego zaangażowania Spółka zabezpiecza się poprzez wypłatę środków na tworzenie/portowanie gier w transzach wraz z postępowaniem prac nad projektem, monitorowaniem i ewaluacją projektu na poszczególnych etapach oraz odpowiednimi zapisami w umowach.

❖ Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji na rynku międzynarodowym około 20 gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki. Ryzyko jest to minimalizowane poprzez wydawanie dużej ilości dość różnorodnych gier w różnych kategoriach cenowych.

❖ Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Spółka prowadzi sprzedaż gier na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. Ewentualna rezygnacja któregoś z kluczowych dystrybutorów z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki. Szczególne znaczenie dla efektywnej dystrybucji produktów Spółki ma platforma Nintendo eShop, prowadzona przez Nintendo Co, Ltd..

❖ Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

❖ Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka wydaje gry na podstawie licencji uzyskanych od poszczególnych developerów gier, lub w przypadku własnych produkcji nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Spółka stara się minimalizować ryzyko poprzez sprawdzanie kluczowych projektów wydawniczych wraz z developerem danej gry, w szczególności ankiet związanych z pochodzeniem poszczególnych elementów gry. Jednakże, istnieje ryzyko wprowadzenia w błąd lub niedostatecznej wiedzy developera oraz ze względu na skomplikowaną naturę praw autorskich nieświadomego naruszenia tychże praw przez developera gry. Ewentualne roszczenia prawne związane z naruszeniem praw przez developera gry w przypadku wydania gry przez Spółkę, mogą być skierowane także do Spółki i może wiązać się z koniecznością wstrzymania dystrybucji danej gry oraz ewentualnym procesem o naruszenie praw autorskich.

Z uwagi na dużą liczbę umów zawieranych przez Spółkę zawierających klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje także ryzyko kwestionowania skuteczności nabycia tych praw, a tym samym potencjalne ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich.

❖ **Ryzyko podlegania umów prawu obcemu**

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

❖ **Ryzyko związane z utratą płynności finansowej**

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Spółka w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

❖ **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, pandemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umów.

❖ Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

❖ Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

❖ Ryzyko związane z sytuacją geopolityczną na świecie

Na skutek toczącej się od lutego 2022 roku wojny w Ukrainie, Spółka zakłada spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym. Eskalacja konfliktu spowodowała i może w najbliższej przyszłości wpływać na wahania kursów walut, wzrost cen oraz inflacji, jak również niepokój na rynkach finansowych i spadek kursów spółek notowanych na giełdach w Polsce i na świecie.

W związku z niepewną sytuacją geopolityczną, Zarząd Spółki podtrzymuje na rok 2023 następujące wytyczne co do realizowanych projektów:

- realizacji projektów krótkoterminowych z datą wydania w 2023 roku, lub maksymalnie 9 miesięcy od podpisania umowy - tymczasowa rezygnacja z projektów długoterminowych;
- realizacji projektów niskobudżetowych (do 100k EUR za grę lub 200k EUR za serię gier) - rezygnacja z projektów wysokobudżetowych w roku 2023;
- w pierwszej kolejności realizacji projektów w zakresie wydawania i tworzenia na zlecenie gier spełniających jedno z wymienionych kryteriów:
 - a. portowanie i wydawanie popularnych gier z mobile na konsole i komputery PC/Mac;
 - b. tworzenie nowych gier w oparciu o znane IP, w wersji na konsole, komputery PC/Mac i mobile;
 - c. własne IP z potencjałem Nintendo Switch oraz mobile;
- rezygnacji z projektów, dla których główną platformą są komputery PC, a istotnymi rynkami są rynek rosyjski i/lub chiński.

❖ **Ryzyko wynikające z posiadania instrumentów finansowych**

Działalność Spółki narażona jest na następujące rodzaje ryzyka wynikające z posiadania instrumentów finansowych:

- ryzyko kredytowe,
- ryzyko płynności,
- ryzyko rynkowe.

Zarząd ponosi odpowiedzialność za ustanowienie i nadzór nad zarządzaniem ryzykiem przez Spółkę, w tym identyfikację i analizę ryzyk, na które Spółka jest narażona, określenie odpowiednich ich limitów i kontroli, jak też monitorowanie ryzyka i stopnia dopasowania do limitów. Zasady i procedury zarządzania ryzykiem podlegają regularnym przeglądom w celu uwzględnienia zmiany warunków rynkowych i zmian w działalności Spółki.

Podstawowe informacje odnośnie ryzyk związanych z instrumentami finansowymi przedstawiono w notcie 34 sprawozdania finansowego Spółki.

9. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Oświadczenie w sprawie stosowania przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego zasad zawartych w Załączniku do Uchwały Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. nr 293/2010 z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", stanowi element raportu rocznego Spółki za 2022 rok obrotowy, zgodnie z § 5 ust. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu.

Siedlce, 21 marca 2023 roku



.....
Prezes Zarządu

Jakub Pieczykolan