



O X Y G E N

RAPORT ROCZNY
JEDNOSTKOWY

2021

OXYGEN SPÓŁKA AKCYJNA
z siedzibą we Wrocławiu

Wrocław, dn. 31 marca 2022 r.



Spis treści

- I. List Zarządu objaśniający sytuację Spółki
- II. Wybrane dane finansowe, zawierające podstawowe pozycje z rocznego sprawozdania finansowego, w tym przeliczone na euro
- III. Opis organizacji Grupy Kapitałowej
- IV. Oświadczenie Zarządu w sprawie rzetelności i kompletności sprawozdania finansowego
- V. Oświadczenie Zarządu w sprawie wyboru podmiotu uprawnionego do badania rocznego sprawozdania finansowego
- VI. Stanowisko Zarządu wraz z opinią Rady Nadzorczej odnoszące się do opinii z zastrzeżeniem
- VII. Sprawozdanie biegłego rewidenta z badania jednostkowego Sprawozdania finansowego za rok obrotowy 2021
- VIII. Jednostkowe Sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2021
- IX. Sprawozdanie Zarządu z działalności w roku obrotowym 2021
- X. Sprawozdanie ze stosowania zasad ładu korporacyjnego „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”



OXYGEN

LIST ZARZĄDU

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

oddaję w Państwa ręce jednostkowy raport roczny Oxygen SA za rok 2021.

W 2021 roku, zgodnie z naszymi założeniami strategicznymi, kontynuowaliśmy intensywne rozwijanie portfolio gier mobilnych oraz gromadziliśmy doświadczenia w pozyskiwaniu użytkowników do naszych produktów (dalej User Acquisition). Na przestrzeni roku w pełni zrealizowaliśmy założenia kolejnego (przewidzianego na 2021 rok) pierwszego etapu naszej strategii – opublikowania 17 wysokiej jakości tytułów. Co warto podkreślić nie tylko udało się wydać 17 nowych tytułów, ale również rozwinąć 4 tytuły opublikowane w 2020 roku. Wszystkie powyżej opisane osiągnięcia zrealizowaliśmy w założonym budżecie oraz czasie. Poniżej dwie listy tytułów. Lista z 2020 roku, pokazująca które tytuły były rozwijane w 2021 oraz lista tytułów wydanych w 2021 z zaznaczeniem, które tytuły rozwijamy w 2022 rok.

PLAN WYDAWNICZY 2020

1	96% KWIECIEŃ	6	BOUNCY MAZE PAŹDZIERNIK	11	CIRCLE PROTECTOR GRUDZIEŃ
2	JOIST KWIECIEŃ	7	SHAPE UP! LISTOPAD	12	SWORD OF GLORY GRUDZIEŃ KONTYNUACJA W 2021
3	RUN THE BEAT CZERWIEC	8	CARDS UP! LISTOPAD KONTYNUACJA W 2021	13	TRAIN STATION GRUDZIEŃ
4	ROCAT JUMPURR CZERWIEC KONTYNUACJA W 2021	9	CROWDY ROADS GRUDZIEŃ	14	LOVELY MUSIC GRUDZIEŃ
5	TRAINY TRAINS PAŹDZIERNIK	10	MERGE PACK GRUDZIEŃ	15	JARS GRUDZIEŃ KONTYNUACJA W 2021

7

DONE




















OXYGEN



OXYGEN

PLAN WYDAWCZY 2021

- | | | | | | |
|---|---|----|--|----|---|
| 1 |  POCKET CUTE CATS
KONTYNUACJA W 2022 | 7 |  POOL CLEANER | 13 |  PUZZLE TILE DEFENCE
KONTYNUACJA W 2022 |
| 2 |  DINO DINER | 8 |  BEE MERGE
KONTYNUACJA W 2022 | 14 |  FALL AND ROLL |
| 3 |  COLORWAY | 9 |  GREEN THUMB
KONTYNUACJA W 2022 | 15 |  RAGE SQUAD
KONTYNUACJA W 2022 |
| 4 |  MONEY MERGE | 10 |  MINION MASH
KONTYNUACJA W 2022 | 16 |  CREW RUSH |
| 5 |  GRAB A CRAB! | 11 |  GROW, SHRINK, RUN! | 17 |  CAR WASH RUN |
| 6 |  SHAKY RIDE | 12 |  CUT AND MULTIPLY | | |



Oprócz sukcesów wydawniczych, od początku ubiegłego roku utrzymywaliśmy silny nacisk na pozyskanie mocnych partnerów zewnętrznych, dzięki którym nasze tytuły mogą dotrzeć do szerszego grona użytkowników (nie tylko mobile, ale również platform Steam i Switch). Dzięki tym współpracom również my sami możemy się nauczyć od większych od nas, jak wydawać tytuły na rynkach, na których jeszcze nie jesteśmy ekspertami. Realizując ten cel udało nam się podpisać umowę z Deadalic (międzynarodowym powszechnie szanowanym wydawcą tytułów na platformy Steam i Switch). Współpraca ta zaowocowała wydawnictwem gry Jars (zrealizowanej w ramach planu roku 2020) na Steam i Switch. Sama współpraca przyniosła wymierne korzyści dla Grupy (płatność z góry w ramach współpracy oraz pojawienie się na szerszym rynku). Do grona naszych wydawców dołączył też jeden z największych graczy na globalnym rynku gamingowym – Ubisoft, ze swoim brandem specjalizującym się w wydawnictwach gier z gatunku Hyper Casual - Ketchapp. Jest to ważna strategicznie umowa, gdyż oprócz samego dostępu do ogromnej wiedzy i budżetów marketingowych, udało nam się również utworzyć zbalansowany system wydawania gier typu Hyper Casual, który nie polegał już tylko na jednym dużym wydawcy (Voodoo, pozyskany w 2020 r.). Dzięki temu, mamy otwarte ścieżki współpracy z dwoma liderami rynku i nie jesteśmy od żadnego z nich uzależnieni.



O X Y G E N

Warto podkreślić, że rynek gier mobilnych jest rynkiem niezwykle dynamicznym i zapewnienie dopływu nowych tytułów, produkowanych nie tylko przez nas, ale również przez partnerów zewnętrznych, jest bardzo ważnym celem strategicznym. Dlatego systematycznie tak jak w 2020 roku poszerzaliśmy pulę studiów współpracujących z nami, których gry są wydawane przez Grupę. I tak udało się pozyskać dwa nowe studia, z którymi wydaliśmy tytuły Rage Squad, Beestagons oraz Minion Mash. Warto podkreślić, że są to tytuły duże casualowe i mid-core, dzięki czemu wachlarz tytułów posiadanych w wydawnictwie naszej Grupy systematycznie się powiększa. Zgodnie z założeniami naszej strategii, tytuły te pomagają nam czerpać wiedzę o tym jak funkcjonują gatunki gier, których wcześniej nie mieliśmy w portfolio oraz zwiększają naszą szansę na znalezienie się z właściwym tytułem we właściwym momencie.

Dzięki profesjonalizmowi oraz jakości jaką reprezentują nasze gry, zostaliśmy zauważeni na szeroko pojętym rynku gier. Nie tylko jako wydawca czy producent swoich tytułów, ale również jako wysokojakościowy podwykonawca, który nie tylko wie jak dobrze technicznie wykonać tytuł, ale również potrafi go wydać. Posiadanie tych dwóch kompetencji (produkcja oraz wydawnictwo) w Grupie sprawia, że kontaktują się z nami klienci, którzy poszukują kompleksowej obsługi ich pomysłów. Dodatkowo, wśród naszych klientów pojawiły się również firmy, które są zainteresowane produkcją tytułów na rynek Play-to-earn, który w 2021 roku był jedną z najszybciej rosnących gałęzi rynku gier. Dzięki temu, od połowy 2021 roku jako Grupa zaczęliśmy pojawiać się na rynku gier opartych o NFT oraz kryptowaluty, a od pierwszego kwartału 2022 wykonujemy gry dla projektów NFT.

Dynamika naszych wskaźników ekonomicznych pokazuje, że obrana przez nas strategia zaczyna systematycznie przynosić pozytywne efekty, nie tylko w postaci wydanych tytułów, ale również w postaci rosnących przychodów. Warto zwrócić uwagę na ponad 2-krotny wzrost przychodów Grupy Kapitałowej w stosunku do 2020 roku. Nadal skupiamy się na zbudowaniu fundamentów, które w przyszłości doprowadzą spółkę do rentowności. Cel ten w 2021, tak samo jak w 2020, w pełni osiągnęliśmy, czego efekty widać na planach wydawniczych zaprezentowanych powyżej. Warto raz jeszcze podkreślić, iż wyniki są w pełni zgodne z planem i zakładaną strategią.

Warto zauważyć też, że rok 2021 potwierdza, iż obrany przez nas kierunek rozwoju w grach mobilnych został poparty przez stabilny trend wzrostowy tego segmentu. Wzrost rynku gamingu mobilnego na świecie w ubiegłym roku przekroczył 7% w stosunku rok do roku, pomimo nienaturalnie silnego wzrostu w roku 2020 (pandemiczny pik). Pokazuje to, jak silny jest rynek gamingu mobilnego jako gałąź rynku.



O X Y G E N

Niezależnie od pozytywnych wydarzeń na rynku, należy mieć na uwadze, że (ze względu na cykl wydawniczy, jakim rządzą się tytuły na rynku mobile) pełną niezależność finansową planujemy osiągnąć w drugim etapie naszej strategii, czyli do połowy 2023 roku. Jednak tak samo jak w poprzednim roku i w tym roku należy spodziewać się poprawy parametrów finansowych Grupy Kapitałowej Oxygen SA, czego zwiastunem są kontakty podpisane w obszarach związanych z projektami NFT oraz ciągły rozwój tytułów z lat poprzednich.

Warto pamiętać, że wyniki na rynku gier mobilnych nie opierają się na debiutach, które wymagają jeszcze wielu iteracji zanim osiągną odpowiednie współczynniki - opierają się natomiast na wynikach tytułów dojrzałych, które przeszły fazę „soft launch”, czyli tych z naszych produktów, które w ostatnich miesiącach były zmieniane w oparciu o dane statystyczne zbierane od graczy i rynku. Zakładamy, że wpływ na wzrost przychodów w tym roku będą miały głównie tytuły z lat poprzednich zaś produkcje, które wydajemy w roku 2022, będą generowały przychody w latach kolejnych. Warto również podkreślić, że rozmiar tytułu także ma wpływ na długość okresu, po którym należy spodziewać się przychodów, jak i długość okresu, w którym te przychody będą generowane. Im większa gra, tym dłuższa faza „soft launch”, a w związku z tym, okres od wydania tytułu do efektów ekonomicznych jest dłuższy niż w przypadku tytułu typu hyper-casual, które mają znacznie krótszy czas inkubacji, ale również okres generowania przychodów jest krótszy. Dlatego też nasze portfolio zawiera zarówno tytuły małe (hyper-casual), jak i tytuły większe (casual, mid-core), aby zarządzać czasem zwrotu z inwestycji i nie odkładać generowania przychodów na lata w przyszłość, tylko pokazywać wzrosty przychodów wcześniej.

W tym miejscu warto odnieść się do działań księgowo-administracyjnych, które tak jak w poprzednich latach zostały dokonane w konsekwencji sporządzania sprawozdań finansowych za 2021 r. W latach 2020-2021 przeprowadzaliśmy 4 krotnie, z 3 różnymi rzeczoznawcami wyceny spółki Mousetrap Games sp. z o.o. Każdy z podmiotów przeprowadzających wyceny przedstawił różne podejście do wyceny. Zatem otrzymaliśmy 3 podejścia: negatywne, przyjęte przez Zarząd oraz pozytywne. W tym roku ponownie wykonaliśmy test na utratę wartości posiadanych udziałów w Mousetrap Games sp. z o.o. z podmiotem, który dostarczył nam podejścia negatywnego. Podejście to zostało zweryfikowane pozytywnie dla spółki (uzyskana wycena została podniesiona o 11% w stosunku do wyceny z poprzedniego badania). Jednak pomimo poprawy scenariusza negatywnego, nadal w sprawozdaniu finansowym posługujemy się wyceną przeprowadzoną przez najbardziej renomowany podmiot (podmiot z Grupy Deloitte) i nie zmieniamy wyceny spółki Mousetrap Games sp. z o.o. w dokumentach księgowych.



O X Y G E N

Powyżej opisywane wydarzenia są ściśle księgowo, które w żaden sposób nie wpływają na operacyjną działalność Spółki ani zdolności do realizowania założeń biznesowych. Są to działania podyktowane bardzo restrykcyjnymi i wymagającymi procesami rachunkowymi oraz konserwatywnym podejściem księgowym do możliwości generowania przez Nasze tytuły przychodów. Biznesowo ich zdolność do generowania zysków jest wciąż bardzo wysoka.

Nasza Grupa Kapitałowa w pełni realizuje bardzo wymagające zadania nałożone na nią przede wszystkim od strony kosztowej i wydawniczej. Należy również podkreślić, że prowadzimy Spółkę w sposób staranny i transparentny. Analizując szczegółowo zastrzeżenia audytora, dotyczące wyceny przeprowadzonej przez Deloitte, jako Zarząd wziąłem pod uwagę zdanie zarówno audytora, Rady Nadzorczej jak i podmiotów przeprowadzających wyceny. Zastrzeżenia dotyczące wyceny, wynikają z różnic w postrzeganiu ryzyk rynkowych przez podmiot audytujący i podmiot wyceniający Deloitte. Postanowiłem przyjąć wycenę renomowanego wyceniającego, gdyż w mojej ocenie jak również w ocenie Rady Nadzorczej, dostarczone przez wyceniającego uzasadnienie stanowiska, było rzetelne choć w dalszym ciągu powściągliwe i konserwatywne. Dodatkowo zwracam Państwa uwagę, iż na 31 grudnia 2021 r. spółki zależne w jednostkowych sprawozdaniach finansowych wykazały ujemne kapitały własne. W obydwu spółkach kapitały ujemne wynikają z inwestycji przeprowadzonych w tytuły, które jak omówiono wcześniej mają szanse przynieść przychody w najbliższych miesiącach. Nie widzę jednak zagrożenia kontynuacji działalności, gdyż już na początku 2022 roku zostały przeprowadzone konwersje części długu na kapitał i planowane są kolejne podobne działania, co zapewni spółkom odpowiedni poziom kapitałów podstawowych i zapasowych. Z perspektywy Grupy nie ma to wpływu na działalność operacyjną spółek.

Podsumowując, Spółka w dalszym ciągu koncentruje się na realizacji strategii wdrożonej w zeszłym roku. Rozwijamy intensywnie różnego rodzaju i rozmiaru tytuły – tak, aby zwiększać przychody zarówno krótkookresowo, jaki i długofalowo. Inwestujemy w rozwój nowych produkcji, które będą naszym narzędziem do osiągnięcia przychodów w przyszłości, a także rozwijamy się w obszarze nowego trendu na rynku gier opartego o świat kryptowalut, NFT i szeroko pojętego Metaverse tak, aby systematycznie zwiększać nasze możliwości komercjalizacji. Budując intensywnie sieć kontaktów, powiększając listę studiów gamingowych, których tytuły wydajemy oraz listę dystrybutorów, z którymi współpracujemy, realizujemy konsekwentnie bardzo mocny, poparty trendami rynkowymi plan, którego konsekwentna i stabilna realizacja umacnia nasze perspektywy biznesowe i finansowe na kolejne okresy.



OXYGEN

Aby potwierdzić słowa zawarte w tym liście, przedstawiam Państwu plan wydawniczy na 2022 rok. Jest on jeszcze mało szczegółowy, ale już dzisiaj możemy podzielić się z Państwem naszą silną wiarą, że i w tym roku uda nam się go zrealizować w 100%, podobnie jak w latach poprzednich:



OXYGEN



NASZE TYTUŁY

1	 The Dream Room* Simulation	8	 Hypercasual
2	 Match Hero* Puzzle	9	 Hypercasual
3	 Aqua Balls* Hypercasual	10	 Hypercasual
4	 Hypercasual	11	 Hypercasual
5	 Hypercasual	12	 Hypercasual
6	 Hypercasual	13	 Hypercasual
7	 Hypercasual	14	 Hypercasual

WYDAWNICTWO

15	 Bounce Dash Hypercasual
16	 Pick it Out* Puzzle
17	 Billion Bullets* Bullet hell, Rougelike
18	 TBC
19	 TBC

TYLKO DEV

20	 Crypto Dino Gra NFT
----	---

*Tytuł nie finalny

Dziękuję Państwu za zaufanie i gratuluję inwestycji już w obecnej fazie rozwoju. Szczerze wierzę, że przełoży się ona na zapowiadane i planowane efekty w przyszłości.

Z wyrazami szacunku

Edward Mężyk, Prezes Zarządu Oxygen S.A



Wybrane dane finansowe

Rachunek Zysków I Strat Oxygen SA skrócony	01.01.2020- 31.12.2020	01.01.2021- 31.12.2021	01.01.2020- 31.12.2020	01.01.2021- 31.12.2021
	w złotych		w euro	
Przychody netto ze sprzedaży	23 897,54	38 181,30	5 341,24	8 341,08
Koszty działalności operacyjnej	398 438,16	563 715,15	89 053,21	123 149,13
Zysk (strata) ze sprzedaży	-374 540,62	-525 533,85	-83 711,97	- 114 808,05
Pozostałe przychody operacyjne	2,68	1,98	0,60	0,43
Pozostałe koszty operacyjne	4 724,91	2,81	1 056,04	0,61
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-379 262,85	-525 534,68	-84 767,42	- 114 808,23
Przychody finansowe	80 487,56	235 305,16	17 989,43	51 404,73
Koszty finansowe	5 605 800,27	88 012,48	1 252 928,45	19 227,19
Zysk (strata) brutto	-5 904 575,56	-378 242,00	-1 319 706,44	- 82 630,69
Zysk (strata) netto	-5 909 079,56	-396 770,00	-1 320 713,11	- 86 678,32

Bilans Oxygen SA skrócony	31.12.2020	31.12.2021	31.12.2020	31.12.2021
	w złotych		w euro	
Aktywa trwałe	15 514 664,56	17 537 660,81	3 361 936,50	3 813 032,31
Wartości niematerialne i prawne	0,00	0,00	0,00	0,00
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności długoterminowe	0,00	2 500,00	0,00	541,73
Inwestycje długoterminowe	15 511 929,56	17 529 776,81	3 361 343,84	3 811 318,17
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	2 735,00	5 384,00	592,66	1 170,59
Aktywa obrotowe	303 857,28	43 586,30	65 844,08	9 476,52
Zapasy	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	46 636,00	33 753,76	10 105,75	7 338,73
Inwestycje krótkoterminowe	47 941,56	5 133,54	10 388,65	1 116,13
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	209279,72	4 699,00	45 349,68	1 021,65
Należne wpłaty na kapitał podstawowy	0,00	0,00	0,00	0,00
Udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
Aktywa razem	15 818 521,84	17 581 247,11	3 427 780,58	3 822 508,83

Kapitał (fundusz) własny	15 475 484,37	16 610 023,65	3 353 446,38	3 611 345,75
Kapitał (fundusz) podstawowy	5 261 506,00	9 123 860,10	1 140 137,38	1 983 706,59
Kapitał (fundusz) zapasowy	7 041 622,11	14 127 901,84	1 525 878,07	3 071 683,66



- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	6 812 929,00	13 899 208,73	1 476 321,62	3 021 961,28
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00	0,00	0,00
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	10 567 324,55	1 150 000,00	2 289 877,04	250 032,61
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00	0,00	0,00
- na udziały (akcje) własne	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-1 485 888,73	-7 394 968,29	-321 983,34	-1 607 811,52
Zysk (strata) netto	-5 909 079,56	-396 770,00	-1 280 462,76	-86 265,60
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	343 037,47	971 223,46	74 334,20	211 163,08
Rezerwy na zobowiązania	33 239,00	62 416,00	7 202,70	13 570,47
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	309 798,47	908 807,46	67 131,51	197 592,61
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Pasywa razem	15 818 521,84	17 581 247,11	3 427 780,58	3 822 508,83

Dane z bilansu zostały przeliczone po średnim kursie Narodowego Banku Polskiego (Tabela A), obowiązującym odpowiednio w dniach 31.12.2020 r. oraz 30.12.2021 r.:

- 31.12.2020 r. – 4,6148 zł,
- 30.12.2021 r. – 4,5994 zł.

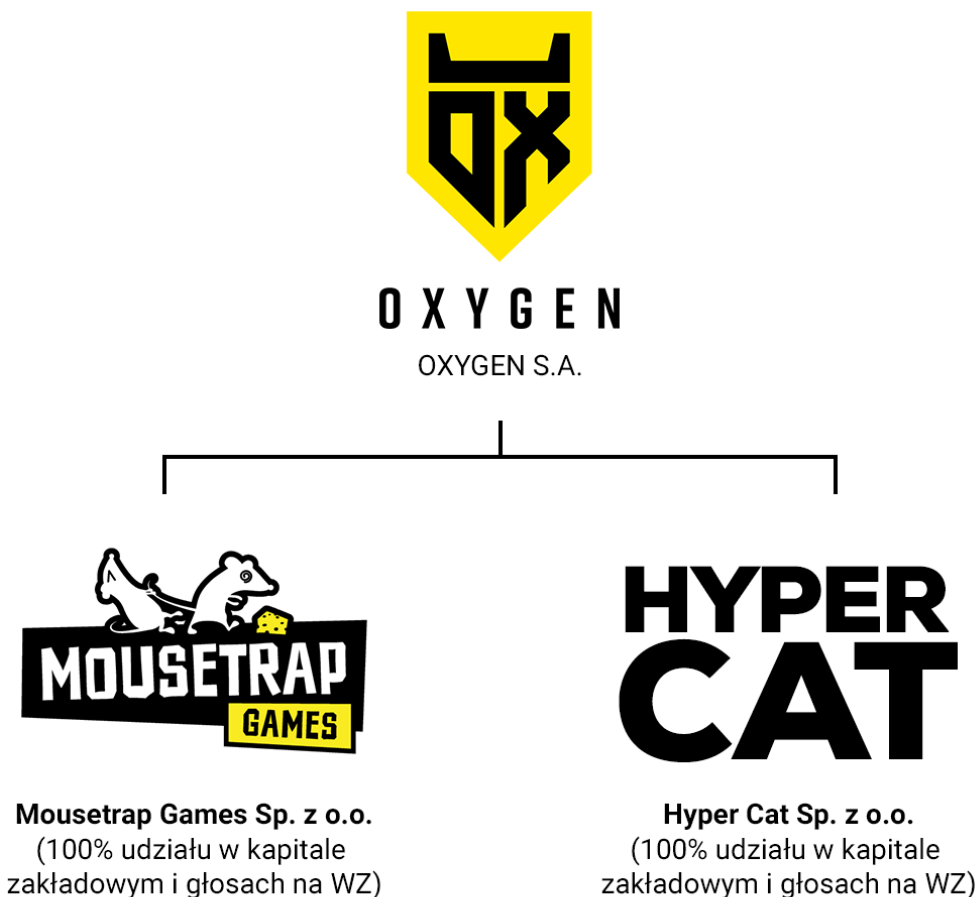
Dane z rachunku wyników zostały przeliczone po średnim kursie Narodowego Banku Polskiego (Tabela A), przyjętym jako średnia kursów obowiązujących na ostatni dzień miesiąca odpowiednio roku 2020 oraz 2021:

- rok 2020 r. – 4,4742 zł,
- rok 2021 r. – 4,5775 zł.

Opis organizacji Grupy Kapitałowej

Na dzień 31 grudnia 2021 r. Oxygen Spółka Akcyjna tworzyła grupę kapitałową z Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu oraz HyperCat sp. z o. o. z siedzibą we Wrocławiu.

Wyniki Mousetrap Games sp. z o.o. konsolidowane są z wynikami finansowymi Oxygen S.A. począwszy od danych sporządzanych za I kwartał 2020 roku, natomiast wyniki HyperCat sp. z o. o. (wcześniej Glass Cannon Games sp. z o.o.) konsolidowane są począwszy od danych sporządzanych za II kwartał 2020 roku.



Dane spółek zależnych:

1) Mousetrap Games sp. z o.o.

W dniu 17 marca 2020 r. Oxygen S.A. nabył od dotychczasowych udziałowców 130 udziałów stanowiących 100% udziałów spółki Mousetrap Games sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu („MTG”). W dniu 30 czerwca 2020 r. nastąpiło zarejestrowanie podwyższenia kapitału zakładowego MTG z kwoty 6.500,00 zł do kwoty 10.600,00 zł, w drodze emisji 82 udziałów (łącznie wartość pozyskanych środków przez MTG w drodze emisji tych udziałów wynosiła 2.694.925,00 zł). Tym samym kapitał zakładowy MTG dzieli się obecnie na 212 udziałów o wartości nominalnej 50,00 zł każdy. W dniach od 26 sierpnia 2020 r. do 8 września 2020 r. Oxygen S.A. nabył pozostałe 82 udziały MTG. W związku z powyższym udział Emitenta w kapitale i głosach MTG na dzień sprawozdawczy, tj. 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień publikacji niniejszego raportu wynosi 100%. Należy również dodać, że dnia 15 stycznia 2022 roku dokonano zwiększenia kapitału zakładowego MTG z kwoty

10 600,00 PLN do 15 000,00 PLN (88 udziałów o wartości nominalnej 50 PLN) na podstawie aktu notarialnego z dnia 15 stycznia 2022 roku. Wszystkie udziały zostały objęte przez spółkę Oxygen S.A.

MTG zajmuje się produkcją gier mobilnych przeznaczonych na urządzenia z systemem iOS oraz Android. Spółka ta produkuje koncepty gier platformowych, pozytywnie oceniane przez użytkowników i jury międzynarodowych konkursów.

MOUSETRAP GAMES SP. Z O.O.

adres siedziby	ul. Stanisława Leszczyńskiego 4/29, 50-078 Wrocław
adres poczty elektronicznej	hello@mousetrap.games
adres strony internetowej	www.mousetrap.games
sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
data rejestracji	11 kwietnia 2017 roku
numer krs	0000673373
regon	367049230
nip	8943102623
zarząd	Edward Mężyk – Prezes Zarządu
posiadane udziały przez Emitenta	100%

2) HyperCat sp. z o. o. (wcześniej Glass Cannon Games sp. z o.o.)

W dniu 21 maja 2020 r. Oxygen S.A. zawarł z osobą fizyczną umowę, na podstawie której nabył 100 niepodzielnych i nieuprzywilejowanych udziałów w spółce HyperCat sp z o. o. z siedzibą we Wrocławiu (wcześniej Glass Cannon Games sp. z o.o. z siedzibą w Iławie) o wartości nominalnej 50 zł każdy i łącznej wartości nominalnej 5.000 zł, stanowiących 100% kapitału zakładowego tej spółki i uprawniających do 100% głosów na jej zgromadzeniu wspólników, za łączną cenę 100,00 zł. Należy również dodać, że dnia 15 stycznia 2022 roku dokonano zwiększenia kapitału zakładowego spółki HyperCat sp. z o.o. z kwoty 5 000,00 PLN do 10 000,00 PLN (100 udziałów o wartości nominalnej 50 PLN) na podstawie aktu notarialnego z dnia 15 stycznia 2022 roku. Wszystkie udziały zostały objęte przez spółkę Oxygen S.A.

HyperCat sp. z o.o. to spółka z branży gamingowej, która świadczy usługi designu i developmentu gier dla pomiotów zewnętrznych oraz podmiotów z Grupy Kapitałowej Oxygen S.A.. Spółka posiada również grę pt. „Jars”. To midcore’owa gra o unikalnej grafice i rozbudowanej rozgrywce. Tytuł łączy w sobie cechy gry logicznej i mechanikę tower defendera.

HYPERCAT SP. Z O.O.

adres siedziby	ul. Stanisława Leszczyńskiego 4/29, 50-078 Wrocław
sąd rejestrowy	Sąd Rejonowy dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
data rejestracji	19 czerwca 2018 roku
numer krs	0000735542
regon	380541425
nip	7441819922



zarząd	Edward Mężyk – Prezes Zarządu
posiadane udziały przez Emitenta	100%

OŚWIADCZENIE w sprawie rzetelności i kompletności sprawozdania finansowego

Działając w imieniu Oxygen SA z siedzibą we Wrocławiu oświadczam, że wedle mojej najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe za rok obrotowy 2021 i dane porównywalne, sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę lub standardami uznawanymi w skali międzynarodowej, oraz że dane te odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy. Ponadto oświadczam, że Sprawozdanie z działalności za rok obrotowy 2021 zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Wrocław, dn. 31 marca 2022 r.

Edward Mężyk - Prezes Zarządu

OŚWIADCZENIE w sprawie wyboru firmy audytorskiej do badania rocznego sprawozdania finansowego

Działając w imieniu Oxygen SA z siedzibą we Wrocławiu oświadczam, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie rocznego sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej oraz, że firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Wrocław, dn. 31 marca 2022 r.

Edward Mężyk - Prezes Zarządu

Stanowisko Zarządu wraz z opinią Rady Nadzorczej odnoszące się do opinii z zastrzeżeniem

Stanowisko Zarządu

Analizując szczegółowo zastrzeżenia audytora, dotyczące przyjętej przez Zarząd w księgach rachunkowych wartości godziwej 12,41 mln zł spółki Mousetrap Games sp. z o.o., bazującej na podstawie wyceny sporządzonej przez Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k., Zarząd wziął pod uwagę zdanie zarówno audytora, Rady Nadzorczej jak i podmiotów przeprowadzających wyceny. Zastrzeżenia dotyczące wyceny wynikają z różnic w spostrzeganiu ryzyk rynkowych przez podmiot audytujący i podmiot wyceniający z Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. Pomimo, iż wartość godziwa zdaniem podmiotu audytującego uległa podwyższeniu (z 7,214 mln zł w 2020 r. do 8,055 mln zł w 2021 r.), to Zarząd postanowił odstąpić od dokonywania ponownej wyceny przez inny podmiot i przyjąć wycenę renomowanego wyceniającego, gdyż w ocenie Zarządu i Rady Nadzorczej dostarczone przez wyceniającego uzasadnienie stanowiska, było rzetelne choć w dalszym ciągu powściągliwe i konserwatywne.

Opinia Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza zapoznała się z zastrzeżeniami Biegłego rewidenta, a także wyjaśnieniami Zarządu Spółki oraz raportami z wyceny 100% udziałów w spółce Mousetrap Games sp. z o.o., powołanymi w punkcie I powyżej, jak również odpowiedziami Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. na zadane przez Biegłego rewidenta pytania, wraz z dodatkowym wyjaśnieniem, zawartych w wiadomości e-mail z dnia 28 maja 2021 roku.

Zgodnie z otrzymanymi raportami, wycena 100% udziałów w Mousetrap Games sp. z o.o. wyniosła:

- 1) zgodnie z wyceną sporządzoną przez ValMax sp. z o.o., według stanu na 31 grudnia 2021 roku – 8.054.500,00 zł, wobec 7.214.400,00 zł na dzień 31 grudnia 2020 roku;
- 2) zgodnie z wyceną sporządzoną przez Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. według stanu na dzień 31 grudnia 2020 roku – 12,41 mln zł.

W oparciu o wskazaną w punkcie 2) powyżej wycenę, Zarząd Spółki podjął decyzję o dokonaniu na koniec 2020 roku odpisu z tytułu utraty wartości w kwocie 5,598 tys. zł.

Rada Nadzorcza pozytywnie ocenia podjęte przez Zarząd Spółki działania związane z przeprowadzeniem testu na utratę wartości udziałów w Mousetrap Games sp. z o.o., jak również przyjęcie za podstawę wartości inwestycji długoterminowej w udziały Mousetrap Games sp. z o.o. kwoty wynikającej z wyceny sporządzonej przez Deloitte Advisory sp. z o.o.



sp.k. W opinii Rady Nadzorczej, Zarząd Spółki dołożył należytej staranności w wyborze podmiotu przeprowadzającego wycenę, wybierając podmiot z tzw. wielkiej czwórki, jak również przy sporządzeniu danych stanowiących podstawę dokonanej wyceny, a wobec wzrostu wartości godziwej udziałów w Mousetrap Games sp. z o.o. wynikającego z opinii ValMax sp. z o.o., uznała za właściwe odstąpienie od dokonywania ponownej wyceny przez inny podmiot.

Biorąc pod uwagę renomę podmiotu dokonującego powyższej wyceny oraz kluczowych osób zaangażowanych w jej przeprowadzenie, jak również przyjętą metodologię wyceny, dane stanowiące jej podstawę i wyjaśnienia złożone przez Deloitte Advisory sp. z o.o. sp.k. , a także fakt, że w ocenie ValMax sp. z o.o. wartość godziwa udziałów w Mousetrap Games sp. z o.o. wzrosła w 2021 roku, w ocenie Rady Nadzorczej Zarząd Spółki jest w pełni uprawniony do utrzymania wyżej powołanej wartości inwestycji w udziały Mousetrap Games sp. z o.o. w księgach rachunkowych na zakończenie 2021 roku i pozytywnie opiniuje podjęte w tym zakresie przez Zarząd działania.