



NO GRAVITY GAMES

Sprawozdanie Zarządu z działalności No Gravity Games S.A.
oraz grupy kapitałowej No Gravity Games S.A.
za okres od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 r.

ALDER'S
BLOOD

GOOD NIGHT, KNIGHT

TRANSPORT
SIMULATOR

AREKT

I.	Informacje ogólne o Spółce i grupie kapitałowej	4
1.	Podstawowe informacje o Spółce	4
2.	Informacja o spółkach wchodzących w skład grupy kapitałowej	4
3.	Przedmiot działalności	4
4.	Kapitał Zakładowy	5
1.	No Gravity Games	5
2.	No Gravity Development	5
3.	Informacje na temat akcjonariuszy No Gravity Games S.A.	6
4.	Informacje na temat UDZIAŁOWCÓW/AKCJONARIUSZY Spółki NO GRAVITY Development S.A.	6
II.	Informacje o stanie finansowym spółki No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej	7
III.	Informacje o sytuacji majątkowej grupy kapitałowej	7
1.	Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych	7
2.	Informacje o działalności spółki No Gravity Games S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem	8
	Zmiany w Zarządzie Spółki	8
	Zmiany w Radzie Nadzorczej No Gravity Games S.A.	8
	Działalność wydawnicza:	8
	Poszerzenie współpracy z Orbital Knight sp. z o.o.	10
	Współpraca z Red Dev Studio S.A.	10
	Nawiązanie współpracy inwestycyjnej z Varsav Game Studios S.A.	11
	Aktualny plan wydawniczy Emitenta	11
	Aktualizacja strategii działalności Emitenta	11
	Status wybranych projektów:	11
	Pierwszy dzień notowań akcji serii H i I Emitenta	12
	Warranty serii A uprawniające do objęcia akcji serii G	12
	Zbycie części udziałów No Gravity Development S.A.	13
3.	Informacje o działalności No Gravity Development S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem	13
	Działalność operacyjna	13
	Pozyskanie środków w ramach kampanii crowdfundingowej na FindFunds.pl	13
	Przekształcenie w spółkę akcyjną	14
	Przygotowanie do wejścia na NewConnect	14
4.	Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Games S.A.	14
	Emisja serii J	14
	Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Blandville	14
	Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Flippin Kaktus	14
	Wydanie gry Golden Force	14
	Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Sorcery! (części 1-4)	15
	Ustalenie daty premiery gry „Bob Help Them”	15

5. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Development S.A.....	15
Zmiany w Zarządzie Spółki	15
Zmiany w Radzie Nadzorczej.....	15
IV. Informacje o zatrudnieniu i wynagrodzeniach w grupie kapitałowej	15
1. Wynagrodzenia w No Gravity Games S.A.....	16
2. Wynagrodzenia w grupie kapitałowej	16
V. Informacje o działalności spółek grupy kapitałowej.....	16
1. Wybrane dane finansowe No Gravity Games S.A.....	16
2. Wybrane dane finansowe skonsolidowane	17
VI. Komentarz do wyników spółki ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 r.....	17
VII. Komentarz do wyników grupy kapitałowej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 r.	17
VIII. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej	18
IX. Osiągnięcia No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej w dziedzinie badań i rozwoju	18
X. Przewidywana sytuacja finansowa grupy kapitałowej	18
XI. Informacja o instrumentach finansowych	18
XII. Czynniki ryzyka i zagrożenia	18
1.1. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim prowadzi działalność Emitent	18
1.2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta.....	21
XIII. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego	27
XIV. Informacje o osobach wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej.....	28
1. Zarząd No Gravity Games S.A.....	28
2. Rada Nadzorcza No Gravity Games S.A.	28
3. Zarząd NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.	28
4. Rada Nadzorcza No Gravity Development S.A.	28
XV. Informacje o badaniu sprawozdania finansowego Spółki i przeglądzie sprawozdania finansowego Spółki	29

I. Informacje ogólne o Spółce i grupie kapitałowej

1. Podstawowe informacje o Spółce

Nazwa (firma):	NO GRAVITY GAMES Spółka Akcyjna
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000297935
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	141248 883
NIP:	113-270-22-54
Telefon:	+48 606 720 929
Poczta e-mail:	contact@nogravitygames.com
Strona www:	www.nogravitygames.com
Kapitał zakładowy:	15.020.000,00 zł

2. Informacja o spółkach wchodzących w skład grupy kapitałowej

W skład grupy kapitałowej wchodzi spółka No Gravity Games S.A. i No Gravity Development S.A.

Nazwa (firma):	NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000747973
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	381245261
NIP:	5252762692
Telefon:	+48 608 850 001
Poczta e-mail:	adrian@nogravitydevs.com
Strona www:	www.nogravitydevs.com
Kapitał zakładowy:	109.900,00 zł

3. Przedmiot działalności

Spółka powstała w 2008 roku jako „Site S.A.” Od dnia 12 czerwca 2019 roku Spółka działa pod firmą „No Gravity Games S.A.”. Od 2010 roku Spółka jest notowana w Alternatywnym Systemie Obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. - rynku NewConnect.

Działalność Emitenta koncentruje się na wydawaniu oraz tworzeniu i portowaniu gier komputerowych oraz mobilnych.

Aktywność grupy oraz jej członków jest skierowana na wyszukiwaniu wartościowych projektów gier komputerowych w ostatniej fazie realizacji, bądź projektów już wydanych na platformach mobilnych, konsolach lub PC, dalszym wspieraniu deweloperów w ich produkcji (w tym finansowaniu), a następnie wydawaniu gier (oraz na ich aktywnej promocji i marketingu) na platformach cyfrowych, ze szczególnym uwzględnieniem dominujących na rynku konsol tj. Switch (Nintendo) oraz PlayStation (Sony) i Microsoft Xbox.

Spółka No Gravity Development S.A. (pop. No Gravity Development sp. z o.o.) powstała w 2018 roku, jako wyspecjalizowana spółka do portowania i dewelopmentu gier, mając w ten sposób poszerzyć ofertę Emitenta i przyspieszyć rozwój.

Dnia 15 stycznia 2021 roku sąd rejestrowy postanowił o przekształceniu No Gravity Development ze spółki z o. o. w spółkę akcyjną. Na dzień sporządzenia Sprawozdania kontynuowane są prace nad przygotowaniem dokumentu informacyjnego w ramach wprowadzania akcji spółki do Alternatywnego Systemu Obrotu organizowanego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. – rynek NewConnect.

4. Kapitał Zakładowy

1. No Gravity Games

Na dzień 31 grudnia 2020 r. kapitał zakładowy No Gravity Games S.A. wynosił 15.020.000,00 zł i dzielił się na 150.081.378 akcji zarejestrowanych akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- › 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- › 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- › 247.879 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- › 1.212.121 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- › 17.049.564 akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- › 65.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- › 14.099.997 akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- › 30.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda
- › 16.471.817 akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy No Gravity Games S.A. oraz liczba akcji nie uległa zmianie.

2. No Gravity Development

Na dzień 31 grudnia 2020 r. kapitał No Gravity Development sp. z o. o. wynosił 109 900,00 zł i dzielił się na 2.198 udziałów.

W dniu 15 stycznia 2021 r. do rejestru przedsiębiorców zostało wpisane przekształcenie No Gravity Development sp. z o.o. w spółkę akcyjną, także od tego dnia kapitał dzieli się na akcje. Należy wskazać, iż wysokość kapitału zakładowego w wyniku przekształcenia nie uległa zmianie.

Na dzień sporządzenia Sprawozdania kapitał No Gravity Development S.A. wynosi 109.900,00 zł i dzieli się na 1.099.000 w tym:

- › 1 099 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda,

3. INFORMACJE NA TEMAT AKCJONARIUSZY NO GRAVITY GAMES S.A.

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2020 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Jednostki dominującej, przedstawiała się następująco:

Nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Liczba głosów na WZA	% akcji	% głosów
Sierżega Aleksander	16 250 000	16 250 000	10,82	10,82
Swadkowski Tomasz	12 000 000	12 000 000	7,99	7,99
Gdaniec Zdzisław	9 580 676	9 580 676	6,38	6,38
Arionn FIZ w likwidacji	7 685 953	7 685 953	5,12	5,12
Pozostali	104 683 371	104 683 371	69,69	69,69
Razem	150 200 000	150 200 000	100	100

Na dzień sporządzenia Sprawozdania ww. struktura akcjonariatu nie zmieniła się.

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”) informuje, że zgodnie z przepisem art. 452 §1 kodeksu spółek handlowych, w dniu złożenia oświadczenia przez uprawnionego posiadacza warrantów subskrypcyjnych dochodzi do podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta, poprzez objęcie akcji serii G.

Emitent przypomina również, że akcje serii G są emitowane na podstawie uchwały nr 07/07/2017 Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 7 lipca 2017 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Emitenta.

4. INFORMACJE NA TEMAT UDZIAŁOWCÓW/AKCJONARIUSZY SPÓŁKI NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.

Struktura wspólników na dzień 31 grudnia 2020 roku, ze wskazaniem posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym spółki, przedstawiała się następująco:

Nazwa/firma wspólnika	Liczba udziałów	Liczba głosów na ZW	% udziałów	% głosów
No Gravity Games S.A.	1 240	1 240	56,41	56,41
QubicGames S.A.	172	172	7,83	7,83

Find Fund Sp. z o.o	174	174	7,92	7,92
Tomasz Swadkowski	240	240	10,92	10,92
Pozostali	372	372	16,92	16,92
Razem	2 198	2 198	100	100

W dniu 15 stycznia 2021 r. do rejestru przedsiębiorców zostało wpisane przekształcenie No Gravity Development sp. z o.o. w spółkę akcyjną, także od tego dnia kapitał dzieli się na akcje. Należy wskazać, iż wysokość kapitału zakładowego w wyniku przekształcenia nie uległa zmianie.

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia raportu, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu No Gravity Development S.A., przedstawia się następująco:

Nazwa/firma akcjonariusza	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% akcji	% głosów
No Gravity Games S.A.	620 000	620 000	56,41	56,41
QubicGames S.A.	86 000	86 000	7,83	7,83
Find Fund Sp. z o.o	87 000	87 000	7,92	7,92
Tomasz Swadkowski	120 000	120 000	10,92	10,92
Pozostali	186 000	186 000	16,92	16,92
Razem	1 099 000	1 099 000	100	100

II. Informacje o stanie finansowym spółki No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2020 nie uległy zmianie. Stosuje się Krajowe Standardy Rachunkowości (KSR).

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2020, dla spółki No Gravity Development S.A. uległy zmianie. Spółka od 2020 roku wycenia posiadane akcje według wartości godziwej.

Wyniki finansowe No Gravity Games S.A. i No Gravity Development S.A. zostały ujęte odpowiednio w sprawozdaniu finansowym jednostkowym i skonsolidowanym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2020 roku.

III. Informacje o sytuacji majątkowej grupy kapitałowej

1. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych

Dnia 15 stycznia 2021 roku sąd rejestrowy postanowił o przekształceniu No Gravity Development ze spółki z o. o. w spółkę akcyjną.

Jednocześnie No Gravity Games w 2020 roku zmniejszył swój udział w kapitale zakładowym No Gravity Games, co jednak nie wpłynęło na utratę kontroli nad spółką zależną.

Dane finansowe spółki zależnej tj. No Gravity Development S.A. podlegają konsolidacji.

2. Informacje o działalności spółki No Gravity Games S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem

Zmiany w Zarządzie Spółki

W roku 2020 nie zaszły zmiany osobowe lub w zakresie funkcji w Zarządzie.

Zmiany w Radzie Nadzorczej No Gravity Games S.A.

W roku 2020 nie zaszły zmiany osobowe lub w zakresie funkcji w Radzie Nadzorczej.

Działalność wydawnicza:

Wydanie gry Alder's Blood na PC i Nintendo Switch

Gra Alder's Blood („Gra”), której premiera na platformie Nintendo Switch miała miejsce 13 marca 2020 roku, a na platformach Steam i GoG 10 kwietnia 2020 roku, okazała się dużym sukcesem. Zwrot inwestycji w tytuł nastąpił w ciągu miesiąca, przy przychodach przekraczających kwotę 300 tys. zł. Mając na uwadze utrzymujące się bardzo duże zainteresowanie Grą, pozytywny odbiór recenzentów oraz plany wydania gry na platformie Microsoft Xbox oraz Sony Playstation, Emitent zakłada, że Gra generować będzie znaczące przychody dla Emitenta również w kolejnych miesiącach. Jest to tym bardziej prawdopodobne, że w ciągu miesiąca od rozpoczęcia sprzedaży Gra wygenerowała przychody stanowiące około 85 proc. przychodów szacowanych na okres 12 miesięcy sprzedaży (szacunki te Emitent zaprezentował m.in. w raporcie bieżącym ESPI nr 5/2020 z dnia 27 stycznia 2020 roku). W ocenie Emitenta, istnieje znacząca prawdopodobieństwo, że przychody z Gry za okres 12 miesięcy jej sprzedaży będą co najmniej dwukrotnie wyższe niż wskazywały na to wcześniejsze szacunki Emitenta.

W związku z epidemią COVID-19 przygotowanie wersji dla platform Xbox i PS4 uległo opóźnieniu.

Wydanie gry Make War na platformie Switch

Gra „Make War”, która miała premierę 16 kwietnia 2020, zwróciła zainwestowane nakłady w ciągu czterech dni, co oznacza bardzo dobre wyniki tego tytułu zarówno dla No Gravity Development jak i Emitenta w drugim kwartale 2020.

Gra Make War, która miała premierę 16 kwietnia 2020, zwróciła zainwestowane nakłady w ciągu czterech dni i sprzedaje się powyżej planu komunikowanego w raporcie ESPI 34/2020 z dnia 18 maja 2020 roku.

Wydanie gry Creepy Tale na platformie Switch Gra Creepy Tale została wydana 10 lipca 2020 roku i w przeciągu dziesięciu dni wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 40/2020 z dnia 13 lipca 2020 roku). Na dzień Raportu, po jednym pełnym miesiącu sprzedaży, gra Creepy Tale już wyprzedziła pod względem ilości sprzedanych egzemplarzy i przychodu grę Make War

Wydanie gry Star Horizon na platformie Switch

Realizując strategię poszerzenia portfolio produktów growych na platformie Nintendo Switch, Emitent nawiązał współpracę ze spółką Orbital Knight sp. z o.o.

Gra zadebiutowała na rynku 14 maja 2020 i po czterech dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 34/2020 z dnia 18 maja 2020 roku).

Wydanie gier: Drag Racing Rivals, Pool Pro Gold I Kids Animal Colouring

Realizując strategię poszerzenia portfolio produktów growych na platformie Nintendo Switch, Emitent nawiązał współpracę ze spółką Inlogic Software ze Słowacji, specjalizującą się w grach mobilnych. Emitent sukcesywnie przenosi na platformę Nintendo Switch kolejne tytuły Inlogic Software. Wszystkie gry wygenerowały przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry w ciągu maksymalnie pięciu dni od premiery.

Wydanie gry Connection Haunted na platformie Switch

Gra zadebiutowała 3 września 2020 roku i po czterech dniach wygenerowała sprzedaż, która zapewniła zwrot wszelkich wydatków na produkcję portu i wydanie gry (komunikat ESPI 56/2020 z dnia 7 lipca 2020 roku).

Wydanie gry Creepy Tale na platformie Switch

Gra zadebiutowała na rynku 10 lipca 2020 i po trzech dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 40/2020 z dnia 13 maja 2020 roku).

Wydanie gry Powertris na platformie Switch

Gra zadebiutowała 1 października 2020 roku i po pięciu dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 69/2020 z dnia 13 maja 2020 roku).

Wydanie gry Wallachia: Reign of Dracula na platformie Switch

Gra zadebiutowała 29 października 2020 roku i po pięciu dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 69/2020 z dnia 13 maja 2020 roku).

Wydanie gry Apparition na platformie Switch

Gra zadebiutowała 13 listopada 2020 roku i po trzech dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry na platformie Switch (komunikat ESPI 80/2020 z dnia 16 listopada 2020 roku).

Emitent przypomina, że premiera Gry na platformie PC w trybie Early Access miała miejsce 31 października 2018 roku. Łącznie obie wersje (PC i Switch) wygenerowały sprzedaż, która zapewniła całkowity zwrot wydatków na produkcję i zakup pełnych praw do tytułu od dewelopera.

Wydanie gry Picklock na platformie Switch

Gra zadebiutowała 26 listopada 2020 roku i po czterech dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 85/2020 z dnia 30 listopada 2020 roku).

Wydanie gry Destropolis na platformie Switch

Gra zadebiutowała 25 listopada 2020 roku i po czterech dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 86/2020 z dnia 30 listopada 2020 roku).

Wydanie gry *Body of Evidence* platformie Switch

Gra zadebiutowała 17 grudnia 2020. (komunikat ESPI 93/2020 z dnia 09 grudnia 2020 roku).

Wydanie gry *Splashy Cube* na platformie Switch

Gra zadebiutowała 11 grudnia 2020 roku i po pięciu dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 95/2020 z dnia 16 grudnia 2020 roku).

Wydanie gry *Tanuki Justice* na platformie Switch

Gra zadebiutowała 10 grudnia 2020 roku i po sześciu dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 96/2020 z dnia 16 grudnia 2020 roku).

Wydanie gry *Space Shift* i *Gravity Maze* na platformie Itch.io

Gry zadebiutowały 28 grudnia 2020 roku na platformie Itch.io w wersji alpha. Celem wydania gier na platformie Itch.io w wersji alpha jest budowanie zainteresowania społeczności graczy pełną wersją obu gier, a także przetestowanie i usunięcie ewentualnych błędów, celem możliwie najlepszego przygotowania gier do wydania w pełnej wersji na platformach Steam i Nintendo Switch. (komunikat ESPI 99/2020 z dnia 29 grudnia 2020 roku).

Poszerzenie współpracy z *Orbital Knight sp. z o.o.*

Ponieważ z sukcesem udało się Spółce wprowadzić na platformę Nintendo Switch należącą do *Orbital Knight Sp. z o.o.* grę *Star Horizon*, to 12 sierpnia 2020 roku, zostały zawarte dwie kolejne umowy wydawnicze, na gry: *Kickerinho World* i *Splashy Cube*. Gra *Kickerinho World* jest jedną z najlepiej się monetyzujących gier w portfolio *Orbital Knights*. Została ściągnięta ponad 5 000 000 razy na platformach mobilnych i ma bardzo wysokie oceny. Gra *Splashy Cube*, nie odniosła dużego sukcesu na platformach mobilnych, ale w ocenie Emitenta, bardzo dobrze poradzi sobie na platformie Nintendo Switch. Szczególnie, że w portfolio Spółki znajduje się już kilka tytułów o podobnej charakterystyce, co ułatwi promocję i sprzedaż tytułu.

Współpraca z *Red Dev Studio S.A.*

Dnia 11 lutego 2020 Emitent podpisał umowę o współpracy (raport ESPI 10/2020) z *Red Dev Studio S.A.* Podając za raportem: „ (...) Na podstawie umowy Emitent będzie wydawcą, a *Red Dev Studio S.A.* będzie producentem gier. Celem stron, opisanym w umowie, jest w szczególności, ale nie wyłącznie, wydanie przez Emitenta, w roku 2020, 6 (sześciu) gier *Red Dev Studio S.A.* dedykowanych na platformę Nintendo Switch.” Trzy gry od *Red Dev Studio* znajdują się w różnych stadiach analizowania buildów i/lub portowania na platformę Nintendo Switch przez Emitenta. Informacje o zawartych umowach będą upubliczniane po podpisaniu szczegółowych kontraktów. Oprócz współpracy dotyczącej portfolio gier *Red Dev Studio S.A.*, Emitent podpisał także list intencyjny (1 lipca 2020 roku raport ESPI 39/2020) dotyczący wspólnego dokończenia i wydania gry *Lovecraft Tales*.

Oprócz współpracy dotyczącej portfolio gier Red Dev Studio S.A., Emitent podpisał także list intencyjny (1 lipca 2020 roku raport ESPI 39/2020) dotyczący wspólnego dokończenia i wydania gry Lovecraft Tales. Obie spółki doszły także do porozumienia w sprawie objęcia emisji i produkcji gry Lovecraft Tales. Dnia 13 października 2020 roku (komunikat ESPI 71/2020) Emitent podpisał porozumienie w sprawie objęcia emisji akcji Red Dev Studio S.A. w ramach kapitału docelowego. Emitent obejmie 142857 akcji serii C w cenie 2,1 zł za akcję. Łączna wartość inwestycji to 299 999,7 zł. Inwestycja ma na celu sfinansowanie produkcji gry Lovecraft Tales, w ramach założeń poczynionych w liście intencyjnym z dnia 1 lipca 2020 roku (raport ESPI 39/2020). Nawiązanie współpracy inwestycyjnej jest zgodne z zaktualizowaną strategią działalności Emitenta zaprezentowaną w raporcie ESPI nr 74/2020 z dnia 23 października 2020 roku.

Nawiązanie współpracy inwestycyjnej z Varsav Game Studios S.A.

Dnia 13 listopada 2020 (raport ESPI 79/2020), został podpisany list intencyjny pomiędzy Emitentem a Varsav Game Studios, dotyczący powołania nowego studia deweloperskiego tworzącego gry komputerowe inspirowane raportami tworzonymi przez najbardziej znanych futurologów dotyczącymi zawodów przyszłości, która będzie realizowała zadania w tym zakresie. Nawiązanie współpracy inwestycyjnej oznacza, iż oba podmioty zainwestują wspólnie w nową spółkę, co jest zgodne z zaktualizowaną strategią działalności Emitenta zaprezentowaną w raporcie ESPI nr 74/2020 z dnia 23 października 2020 roku.

Aktualny plan wydawniczy Emitenta

Dnia 13 października 2020 roku w komunikacie ESPI nr 72/2020 został opublikowany zaktualizowany plan wydawniczy Emitenta.

Aktualizacja strategii działalności Emitenta

Dnia 23 października 2020 roku w komunikacie ESPI nr 74/2020 została opublikowana aktualizacja strategii działalności Emitenta. Spółka kontynuuje swoją strategię, wg. założeń zaktualizowanych w 2019 z kilkoma zmianami. 1. stopniowe zwiększanie liczby wydawanych tytułów, z naciskiem na wydawanie portów gier na platformie Nintendo Switch (jest to widoczne w opublikowanym, aktualnym planie wydawniczym); 2. finansowanie się z bieżących przychodów z równoczesnym naciskiem na kontrolę poziomu kosztów operacyjnych; 3. wejście w sektor gier o SRP, to jest gier których cena nabycia wynosi 15-35 USD; 4. rozpoczęcie realizacji polityki inwestycyjnej Dzięki systematycznej poprawie wyników finansowych i posiadaniu wolnych środków finansowych, Spółka zamierza rozpocząć działania polegające na inwestowaniu w starannie wybrane zespoły lub studia deweloperskie. Spółka może być wyjątkowo atrakcyjnym inwestorem, dla tego typu podmiotów, gdyż poza wsparciem finansowym (inwestycja), może oferować również realne wsparcie merytoryczne i technologiczne. Spółka zakłada inwestowanie w pojedynczy projekt kwot od 50 000 zł do 500 000 zł. Preferowanym modelem będzie przy tym inwestowanie wspólnie z innymi inwestorami branżowymi lub posiadającymi doświadczenie w inwestycjach w gaming inwestorami finansowymi. Spółka ocenia, że dzięki zdobytemu doświadczeniu i pozycji rynkowej jest właściwie przygotowana do prowadzenia planowanych nowych działań.

Status wybranych projektów:

Gra Alder's Blood - trwają prace nad wersją na konsolę Microsoft Xbox i Sony Playstation.

Your Dead Majesty – nowy projekt ShockWork Games, czyli studia odpowiedzialnego za jedną z najlepszych gier Emitenta, czyli Alder's Blood. Gra jest w produkcji a za jej wydanie odpowiedzialny będzie zespół wydawniczy składający się z No Gravity Games S.A. i Creative Destruction Sp. z o.o.

Body of Evidence – gra została wydana w grudniu na platformie Nintendo Switch i trwają przygotowania do wydania jej na platformie Steam.

Good Night Knight – gra miała już premierę w trybie early access na Steam. Została rozbudowana o tryb local coop i jest rozbudowywana zgodnie z harmonogramem.

Lovecraft Tales – gra rozwijana we współpracy z Red Dev Studio S.A. W chwili obecnej gra wychodzi z preprodukcji. Pierwsza część gry powinna być skończona w Q1 2021.

Gra Offroad Transport Simulator znajduje się w produkcji. Jednak w związku z miażdżącym efektem jaki ma COVID-19 na rynek gier pudełkowych, premiera gry zostanie przełożona. Dodatkowy czas zostanie spożytkowany na ulepszenie gry.

Rekt! High Octane Stunts – gra została wydana na platformie Steam 6 listopada 2020 roku, trwają prace nad certyfikacją gry na konsolę Xbox..

Your Dead Majesty – produkcja gry została zakończona, ale data premiery nie została jeszcze ogłoszona, wprowadzane są poprawki. Za wydanie Gry odpowiedzialny będzie zespół wydawniczy składający się z No Gravity Games S.A. i Creative Destruction Sp. z o.o.

Projekt codename „1900” – rozpoczął się cykl preprodukcyjny nowego projektu z gatunku interactive adventure.

Pierwszy dzień notowań akcji serii H i I Emitenta

Dnia 9 kwietnia 2020 roku emisje akcji serii H oraz I zostały dopuszczone do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. - rynek NewConnect.

Warranty serii A uprawniające do objęcia akcji serii G

Warranty subskrypcyjne serii A Spółki uprawniające do objęcia akcji serii G utworzonych w ramach warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, zostały wyemitowane na podstawie Uchwały nr 07/07/2017 Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 7 lipca 2017 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Spółki.

Spółka w roku 2020 kontynuowała proces wydawania uprawnionym posiadaczom ww. warrantów subskrypcyjnych akcji serii G. Na dzień sporządzenia Sprawozdania do objęcia pozostało 781.381 akcji serii G wyemitowanych przez No Gravity Games S.A.

Pozyskane w ten sposób środki tj. z emisji w ramach kapitału warunkowego, nie łączą się z zaciąganiem zobowiązań czy też generowaniem znaczących kosztów pozyskania finansowania dla Spółki.

Zbycie części udziałów No Gravity Development S.A.

W dniach 15 - 25 maja 2020 roku Emitent zbył łącznie 93 udziały w kapitale zakładowym NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A. z siedzibą w Warszawie („No Gravity Development”) w zamian za łączną cenę w wysokości 269.400 zł. Uzyskana wycena rynkowa majątku spółki zależnej No Gravity Development wynosi 7.630.000 zł.

3. Informacje o działalności No Gravity Development S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem

Rok 2020 był okresem intensywnych prac dla Spółki, z uwagi głównie na liczbę rozpoczętych nowych projektów oraz dotychczas kontynuowanych.

Działalność operacyjna

Spółka jest skupiona na ciągłym rozwoju portfolio tytułów. Na dzień sporządzania niniejszego Sprawozdania zostały wydane następujące tytuły:

1. Rekt! - gra wydawana we współpracy z Qubic Games S.A.
2. Strike Force Kitty
3. Death's Hangover przez Qubic Games S.A.
4. Connection Haunted
5. Make War
6. Creepy Tale
7. Picklock
8. Rekt! High Octane Stunts – wersja na PC
9. Good Night Knight – early access – grudzień 2020

Aktualny plan wydawniczy No Gravity Development sp. z o.o.:

1. Good Night Knight – wersja pełna i premiera switch data premiery: Q2 2021 Dewelopment gry jest w trakcie i idzie zgodnie z harmonogramem.
2. Rekt! High Octane Stunts – planowana data premiery na Xbox – Q2 2021 Gra w certyfikacji
3. Connection ReHaunted (dawniej Connection Haunted 2) - data premiery: Q2 2021 Gra w przygotowaniu
4. 4. Offroad Transport Simulator - data premiery: Q3 2021 z możliwym przesunięciem Trwają dalej prace nad rozwojem gry, ale w efekcie pandemii COVID-19, rynek gier pudełkowych praktycznie przestał funkcjonować, a dla symulatorów samochodowych, jest to ważna część dystrybucji.

Pozyskanie środków w ramach kampanii crowdfundingowej na FindFunds.pl

W dniu 13 lutego 2020 roku zakończona została kampania crowdfundingowa spółki zależnej tj. No Gravity Development S.A., prowadzona na portalu FindFunds.pl. W wyniku kampanii No Gravity Development sp. z o. o. pozyskała 300.000 zł, co oznacza dwukrotne przekroczenie minimalnego celu

kampanii i jednocześnie osiągnięcie maksymalnego celu kampanii. Powyższa kwota została pozyskana w zamian za udziały reprezentujące 5,69 proc. kapitału zakładowego No Gravity Development sp. z o. o.

Przekształcenie w spółkę akcyjną

Zgodnie z zapowiedziami, w 2020 złożono wniosek o przekształcenie i w dniu 15 stycznia 2021 r. do rejestru przedsiębiorców zostało wpisane przekształcenie No Gravity Development sp. z o.o. w spółkę akcyjną. Co otwiera drogę do złożenia dokumentu informacyjnego.

Przygotowanie do wejścia na NewConnect

Trwają prace nad dokumentem informacyjnym, który powinien zostać złożony na początku drugiego kwartału 2021 roku.

4. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Games S.A.

Emisja serii J

Pod koniec roku 2020 i na początku 2021 duży sukces odniosła emisja akcji serii J w trybie subskrypcji zamkniętej - z prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy.

Zainteresowanie uprawnionych objęciem akcji nowej serii w znacznym stopniu przekroczyło liczbę akcji na którą opiewała oferta. W wyniku czego zapisy zostały złożone na wszystkie wyemitowane akcje, a stopa redukcji akcji objętych na podstawie zapisów dodatkowych wyniosła ok. 84,84%.

W związku z powyższym w dniu 8 marca 2021 roku, zarząd dokonał przydziału 18.775.000 akcji serii J. Na dzień sporządzenia Sprawozdania emisja nie została jeszcze wpisana do rejestru przedsiębiorców KRS.

Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Blandville

W dniu 22 stycznia 2021 roku została zawarta umowa wydawnicza dot. Blandville („Gra”) na platformę Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation, pomiędzy Emitentem a No Gravity Development sp. z o.o. (raport ESPI nr 3/2021 z dnia 25 stycznia 2021).

Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Flippin Kaktus

Dnia 28 stycznia 2021 roku została zawarta umowa wydawnicza dot. gry Flippin Kaktus na platformę PC, Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation, pomiędzy Emitentem a Evgeny Khoroshilov raport ESPI nr 5/2021 z dnia 28 stycznia 2021).

Wydanie gry Golden Force

Gra zadebiutowała 28 stycznia 2021 roku i po jedenastu dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 7/2021 z dnia 08 lutego 2021 roku).

Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Sorcery! (części 1-4)

18 lutego 2021 roku została zawarta umowa wydawnicza dot. gry Sorcery! (części 1-4) na platformę Nintendo Switch, pomiędzy Emitentem a Inkle Ltd z Wielkiej Brytanii (komunikat ESPI 8/2021 z dnia 18 lutego 2021 roku).

Sorcery! 1-4 to złożona z czterech części fabularna gra wideo, stworzona przez znane brytyjskie studio Inkle, we współpracy ze Stevem Jacksonem, znanym i nagradzanym deweloperem gier okrzykniętych mianem klasyków tj. m.in. The Warlock of Firetop Mountain, The Citadel of Chaos, czy Creature of Havoc.

Ustalenie daty premiery gry „Bob Help Them”

Data wprowadzenia do sprzedaży gry „Bob Help Them” na konsolę Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie, Australii, Hong Kongu i Japonii została ustalona na dzień 11 marca 2021 roku. RSP (retail standard price) została ustalona na poziomie 7,99 USD/EUR. (komunikat ESPI 9/2021 z dnia 1 marca 2021 roku).

5. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Development S.A.

Zmiany w Zarządzie Spółki

W dniu 15 stycznia 2021 r. do rejestru przedsiębiorców zostało wpisane przekształcenie No Gravity Development sp. z o.o. w spółkę akcyjną. W związku z zmianą formy działalności z Sp. z o.o. na S.A., Prezesem spółki został Pan Adrian Szymański.

Zmiany w Radzie Nadzorczej

Dnia 15 stycznia ukonstytuowała się również Rada Nadzorcza Spółki w składzie:

- › Aleksander Sierżęga - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- › Jarosław Grzechulski - Członek Rady Nadzorczej
- › Jakub Sergiusz Ryzenko - Członek Rady Nadzorczej
- › Michał Bernat - Członek Rady Nadzorczej
- › Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

IV. Informacje o zatrudnieniu i wynagrodzeniach w grupie kapitałowej

1. Wynagrodzenia w No Gravity Games S.A.

Według stanu na dzień 31.12.2020 r. Emitent zatrudniał 5 osób i współpracował na kontraktach z 10 osobami.

W okresie objętym niniejszym Sprawozdaniem Członkowie Rady Nadzorczej nie pobierali wynagrodzenia. Członkowie Zarządu Jednostki dominującej w roku 2020 pobrali wynagrodzenia w łącznej kwocie 143.964,00 zł (brutto).

2. Wynagrodzenia w grupie kapitałowej

Według stanu na dzień 31.12.2020 r. grupa zatrudniała 5 osób na etat. Współpracowała na kontraktach i umowach cywilnoprawnych z 19 osobami.

V. Informacje o działalności spółek grupy kapitałowej

1. Wybrane dane finansowe No Gravity Games S.A.

No Gravity Games S.A.	Od 01.01.2020 do 31.12.2020	Od 01.01.2019 do 31.12.2019
Przychody netto ze sprzedaży	1 242 946,65	1.153.773,15
Zysk (strata) na sprzedaży	-564 358,18	-559.560,35
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 643 664,37	27.932,31
Amortyzacja	6 837,23	3.805,94
Zysk (strata) brutto	338 409,28	95.477,59
Zysk (strata) netto	36 594,28	95.477,59

No Gravity Games S.A.	Stan na 31.12.2020	Stan na 31.12.2019
Aktywa trwałe	2 234 602,38	294.593,20
Aktywa obrotowe	3 904 029,57	3.473.544,62
Aktywa razem	6 138 631,95	3.768.137,82
Kapitał własny, w tym:	2 265 301,59	1.732.826,21
Kapitał zakładowy	11 950 956,40	13.848.138,10
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	570 380,10	473.050,88
Inwestycje krótkoterminowe	1 739 847,75	1.158,24
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	1 348 006,15	2.035.311,61
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	1 046 191,15	1.969.311,61

Pasywa razem	6 138 631,95	3.768.137,82
--------------	--------------	--------------

2. Wybrane dane finansowe skonsolidowane

No Gravity Games S.A.	Od 01.01.2020 do 31.12.2020	Od 01.01.2019 do 31.12.2019
Przychody netto ze sprzedaży	1 836 016,91	1.329.491,80
Zysk (strata) na sprzedaży	-477 236,52	-683.058,96
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 560 219,29	-95.567,04
Amortyzacja	6 837,23	3.805,94
Zysk (strata) brutto	-1 166 237,44	-27.586,98
Zysk (strata) netto	-1 504 604,08	12.445,92

No Gravity Games S.A.	Stan na 31.12.2020	Stan na 31.12.2019
Aktywa trwałe	259 002,38	220.443,20
Aktywa obrotowe	2 884 690,91	3.761.487,71
Aktywa razem	3 143 693,29	3.981.930,91
Kapitał własny, w tym:	1 216 244,34	1.649.391,09
Kapitał zakładowy	15 008 137,80	13.848.138,10
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	628 787,10	484.572,22
Inwestycje krótkoterminowe	136 347,54	12.658,24
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	1 453 476,77	2.215.517,25
Zobowiązania długoterminowe	0,00	150.000,00
Zobowiązania krótkoterminowe	918 130,12	1.999.517,25
Pasywa razem	3 143 693,29	3.981.930,91

VI. Komentarz do wyników spółki ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 r.

W okresie roku obrotowego 2020 No Gravity Games S.A. wypracowała 1.242.946,65 przychodu ze sprzedaży produktów, wykazując na koniec roku zysk brutto w wysokości 338.409,28.

VII. Komentarz do wyników grupy kapitałowej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 r.

W okresie roku obrotowego 2020 grupa kapitałowa wypracowała 2 243 209,06 zł przychodów ze sprzedaży, odnotowując rekordowy przychód w historii grupy.

VIII. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej

W 2020 r. Emitent pracując w ramach grupy kapitałowej w dalszym ciągu dostosowywał strategię do warunków rynkowych i możliwości rynkowych. Rozwinięto działalność No Gravity Development S.A. oraz przygotowano podwaliny pod stworzenie własnej sieci studiów deweloperskich.

Ważną zmianą było również ogłoszenie strategii inwestycyjnej.

Działania No Gravity Games S.A. i No Gravity Development S.A. skupiają się na rozwijaniu tytułów znajdujących się w portfolio Spółki oraz na kontraktowaniu nowych tytułów, przeznaczonych głównie na konsole.

IX. Osiągnięcia No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej w dziedzinie badań i rozwoju

W okresie od 1 stycznia 2020 do 31 grudnia 2020 r. No Gravity Games S.A. i grupa kapitałowa nie prowadzili działalności badawczo-rozwojowej.

X. Przewidywana sytuacja finansowa grupy kapitałowej

No Gravity Games S.A. i grupa kapitałowa nie zamierza publikować prognoz na 2021 rok.

XI. Informacja o instrumentach finansowych

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi oraz przyjęte przez No Gravity Games S.A. oraz grupę kapitałową cele i model zarządzania ryzykiem finansowym zostały przedstawione w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do sprawozdania finansowego.

XII. Czynniki ryzyka i zagrożenia

1.1. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim prowadzi działalność Emitent

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w Polsce i za granicą

Na realizację założonych przez Emitenta celów strategicznych wpływ mają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Emitenta. Emitent osiąga przy tym przychody zarówno od klientów (graczy) z Polski jak i z zagranicy. Z tego względu jego sytuacja i perspektywy są pośrednio uzależnione od czynników związanych z ogólną sytuacją makroekonomiczną zarówno Polski, jak i tych krajów, w których mieszkają największe grupy klientów Emitenta. Do czynników tych zaliczyć można między innymi (1) politykę gospodarczą rządów, (2) decyzje podejmowane przez banki centralne, wpływające na podaż pieniądza, wysokość stóp procentowych i kursów walutowych, (3) zmiany w zakresie opodatkowania,

(4) dynamikę wzrostu PKB, (5) poziom inflacji, (6) wielkość deficytu budżetowego i zadłużenia zagranicznego, (7) poziom bezrobocia, (8) strukturę dochodów ludności, itd. Nie bez znaczenia jest również sytuacja makroekonomiczna na całym świecie, bowiem globalne tendencje makroekonomiczne wpływają i mogą wpływać w przyszłości na sytuację finansową Emitenta. Wszelkie przyszłe niekorzystne zmiany jednego lub kilku z powyższych czynników, w szczególności pogorszenie stanu gospodarki lub kryzys finansów publicznych, czy też konflikty zbrojne, mogą mieć negatywny wpływ na wyniki i sytuację finansową Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację makroekonomiczną, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian. Emitent zakłada przy tym konsekwentną dywersyfikację geograficzną działalności tak, aby w miarę możliwości ograniczyć uzależnienie od regionalnych (kontynentalnych) wahań koniunktury.

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier komputerowych i wideo od wielu lat notuje coroczny wzrost. Nie można jednak wykluczyć ryzyka spowolnienia tego wzrostu lub nawet załamania się rynku. Koniunktura na rynku gier w istotnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, opisanych w pkt 1.1.1. Duże znaczenie mają dla niej w szczególności takie czynniki jak (1) poziom PKB, (2) poziom wynagrodzeń, (3) poziom dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz (4) poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni mieć świadomość, że Emitent nie ma wpływu na te czynniki, a tym samym na koniunkturę na rynku gier. Celem ograniczenia opisanego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje koniunkturę na rynku gier, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów na rynku gier

Rynek gier komputerowych i wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, które znajdą uznanie u graczy, a które nie będą reprezentowane w grach Emitenta. W takiej sytuacji atrakcyjność oferty (gier) Emitenta może znacząco spaść, co może negatywnie wpłynąć na wyniki Emitenta. Zespół Emitenta dysponuje odpowiednim doświadczeniem i znajomością rynku gier, tak aby z wyprzedzeniem reagować na zmiany zachodzące na rynku. Powinno to pozwolić na ograniczenie przedmiotowego ryzyka.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Obecnie istnieje silna tendencja do promowania zdrowego (aktywnego) trybu życia, w którym nie mieści się poświęcanie czasu na rozrywkę elektroniczną, w tym na gry komputerowe i wideo. Szerokie upowszechnienie się takiej mody może skutkować globalnym zmniejszeniem sprzedaży gier komputerowych, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta. W ocenie Emitenta prawdopodobieństwo wystąpienia takiej sytuacji jest jednak stosunkowo nieznaczne.

Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Istotny wpływ na sytuację Emitenta mogą mieć zmiany przepisów prawa lub ich interpretacji. Niespójność, brak jednolitej interpretacji przepisów prawa oraz ich częste nowelizacje pociągają za sobą poważne ryzyko dla prowadzenia działalności gospodarczej. Ewentualne zmiany, w szczególności w zakresie prawa autorskiego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego lub prawa podatkowego, mogą mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta. Wejście w życie nowych przepisów może wiązać się

z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów, niekorzystnymi interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej, itp. Ponadto specyfiką polskiego systemu prawnego jest znaczna i trudna do przewidzenia zmienność przepisów, a także często niska jakość prac legislacyjnych. Powyższe okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko polskiej, ale także międzynarodowej, co powoduje, że przepisy Wspólnoty Europejskiej oraz innych organizacji międzynarodowych w znacznym stopniu regulują funkcjonowanie branży IT. To z kolei powoduje, że polskie regulacje prawne są w znacznej mierze odzwierciedleniem przepisów europejskich oraz międzynarodowych, co niesie ze sobą element niepewności, co do zmian w tych przepisach i konieczność monitorowania aktualnego stanu prawnego, jak również tendencji rozwojowych europejskich i międzynarodowych regulacji prawnych. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów prawa europejskiego i międzynarodowego oraz sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta 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 Emitenta decyzji biznesowych. Istnieje ryzyko naliczenia Emitentowi przez organy skarbowe zobowiązań podatkowych obliczonych w sposób odmienny niż w swoich planach zakładał to Emitent. W takiej sytuacji istnieje także ryzyko nałożenia na Emitenta dodatkowych sankcji finansowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Emitenta do występujących zmian.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, że Emitent ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym

polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, że Emitent nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych

W przypadku wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych (losowych), takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta. Wystąpienie takich zdarzeń może również wpłynąć na ograniczenie lub nawet uniemożliwienie prowadzenia działalności Emitenta. W efekcie Emitent może być narażony na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka.

Ryzyko związane pandemią koronawirusa COVID-19

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem pandemii koronawirusa COVID-19 na bieżącą działalność Emitenta. Z uwagi na przedmiot działalności Emitenta nie ma on problemu z utrzymaniem działalności w modelu pracy zdalnej poszczególnych członków zespołu Emitenta. Ponadto branża gier wideo, oparta o cyfrowe kanały dystrybucji, jest powszechnie uważana za potencjalnego beneficjenta pandemii, gdyż konieczność pozostawania w miejscach zamieszkania może skłonić wiele osób do sięgania po gry wideo.

Emitent na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa COVID-19 i potencjalny wpływ pandemii na działalność Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu rozprzestrzeniania się wirusa na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Emitenta.

1.2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta

Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii działalności

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent realizuje strategię działalności, opisaną szczegółowo w w komunikacie ESPI nr 74/2020 Realizacja strategii zależy m.in. od poprawnej oceny sytuacji i otoczenia rynkowego w jakim działa Emitent, umiejętności dostosowania się do tej sytuacji rynkowej oraz posiadania niezbędnych kompetencji i zasobów finansowych. Nie można wykluczyć, że Emitent nie zrealizuje swoich celów strategicznych lub zrealizuje tylko część tych celów, co może negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent na bieżąco monitoruje efekty realizacji swojej strategii, celem wprowadzania ewentualnych korekt do sposobu jej strategii.

Ryzyko związane z wczesnym etapem rozwoju

Emitent prowadzi działalność od 4 lat, jednak w związku z faktem, że dotychczas przygotował tylko jedną większą grę, można traktować Emitenta jako podmiot na wczesnym etapie rozwoju. Wiele aktywności Emitenta to działania na nowych obszarach, które wymagają dopiero pozyskania doświadczenia i zbudowania relacji z partnerami. W związku z powyższym istnieje ryzyko niezrealizowania planów Emitenta z uwagi na brak odpowiedniego doświadczenia lub relacji z uczestnikami

rynku. Zarząd Emitenta stara się ograniczyć przedmiotowe ryzyko poprzez staranne przygotowywanie nowych aktywności i pozyskiwanie do współpracy sprawdzonych i doświadczonych na rynku partnerów.

Ryzyko związane z produkcją lub wydawaniem nowych gier

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent realizuje plan wydawniczy, opisany szczegółowo w komunikacie ESPI nr 72/2020. Produkcja nowych gier zawsze wiąże się z koniecznością ponoszenia w tym celu nakładów finansowych. Nie można wykluczyć, że dana nowa gra Emitenta nie otrzyma certyfikacji na którąś z kluczowych platform dystrybucji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, lub że kampania promocyjna tej gry nie przyniesie odpowiedniego efektu. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na wyniki sprzedaży danej gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się finansować produkcję ograniczonej liczby starannie wyselekcjonowanych projektów, po ustaleniu, że posiada zasoby niezbędne do produkcji danej gry.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji lub wydawaniu gier

Produkcja i wydawanie gier to złożone i wieloetapowe procesy, w które zaangażowana jest zawsze grupa osób, które muszą ze sobą właściwie współpracować i być właściwie kierowane. Na przebieg procesu produkcji i wydawania każdej gry decydujący wpływ mają ludzie pracujący nad daną grą. Procesy te zależą jednak także od zapewnienia odpowiednich środków technicznych oraz niezbędnego finansowania. Zazwyczaj rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji lub wydawania gry jest możliwe dopiero po zakończeniu wcześniejszego etapu. Z natury rzeczy procesy te narażone są więc na ryzyko wystąpienia opóźnień. Takie opóźnienie może skutkować niedotrzymaniem założonego harmonogramu produkcji lub wydania gry, co z kolei może skutkować opóźnieniem premiery gry i w efekcie mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się właściwie planować i przygotowywać proces produkcji każdej poszczególnej gry, a następnie aktywnie zarządzać tym procesem.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja i wydawanie gier to złożone i wieloetapowe procesy, rozłożone zawsze w czasie. W trakcie trwania takiego procesu mogą powstać okoliczności, które mogą skutkować podjęciem decyzji o rezygnacji z realizacji danego projektu. Może to nastąpić np. z uwagi na powstałe problemy techniczne lub na negatywny odbiór danego projektu przez rynek na etapie testów. Rezygnacja z realizacji projektu oznacza zawsze utratę zainwestowanych w projekt środków, co może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym, które są możliwe do wyprodukowania przy uwzględnieniu możliwości technicznych i finansowych Emitenta. Ponadto Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy.

Ryzyko niewłaściwej promocji gier

Na sprzedaż gier bardzo duży wpływ ma skuteczna promocja gry. Wynika to z faktu nasycenia rynku nowymi tytułami i wprowadzania na rynek coraz większej liczby nowych gier. Oznacza to, że bardzo duże znaczenie ma dobór i właściwe przeprowadzenie działań promocyjnych, co wiąże się także z przeznaczeniem na te działania odpowiednich nakładów. Bardzo istotne znaczenie ma również promocja prowadzona przez operatorów platform dystrybucyjnych (wyróżnienia, rekomendacje), na którą jednak Emitent ma bardzo niewielki wpływ. Istnieje ryzyko, że działania promocyjne prowa-

dzone w związku z premierą gier Emitenta okażą się nieskuteczne, co może spowodować utratę środków przeznaczonych na produkcję danej gry, oraz negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się właściwie dobierać wydawców swoich gier. Emitent stara się również stosować do rekomendacji wydawców oraz operatorów platform dystrybucji i innych znanych mu wytycznych mających zapewnić lepszą prezentację gier Emitenta na platformach dystrybucji.

Ryzyko związane z brakiem sukcesu rynkowego gier

Rynek gier komputerowych i gier wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Nie jest możliwe uzyskanie racjonalnej pewności co do wyników sprzedaży nowej gry wprowadzanej na rynek. Na sprzedaż każdej gry wpływ ma bardzo wiele czynników, takich jak bieżąca moda, atrakcyjność podobnych tytułów dostępnych na rynku w momencie wprowadzenia gry do sprzedaży lub skuteczność przeprowadzonych działań promocyjnych. Zawsze istnieje przy tym ryzyko, że ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nowa gra nie odniesie sukcesu rynkowego, rozumianego jako uzyskanie takiego wyniku sprzedaży, który pozwoliłby co najmniej na odzyskanie nakładów poniesionych na produkcję lub wydanie tej gry. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym. Ponadto Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy. Sposobem ograniczenia przedmiotowego ryzyka jest również wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikacja oferty Emitenta.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Specyfiką rynku gier jest to, że ich dystrybucja odbywa się za pośrednictwem operatorów największych platform dystrybucji gier, tj. Steam (Valve Corporation), Sony Playstation Store, Switch Eshop (Nintendo), Xbox Store (Microsoft), a dla gier mobilnych Appstore (Apple Inc.) i Play Store (Google Inc.), którzy mają silniejszą pozycję negocjacyjną w stosunku do producentów i wydawców gier. Ewentualna odmowa dystrybucji danej gry Emitenta przez któregoś z wymienionych operatorów lub ustanowienie warunków dystrybucji ograniczających dostęp potencjalnych odbiorców do danej gry może mieć istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Emitenta. Powyższe oznacza także, że Emitent, jak każdy producent gier, jest uzależniony od niewielkiej liczby kluczowych odbiorców (dystrybutorów). Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent planuje produkcję większej liczby gier, czyli dywersyfikację oferty, przeznaczonych do dystrybucji na możliwie wielu platformach dystrybucji oraz konsekwentne otwieranie nowych kanałów dystrybucji.

Ryzyko pogorszenia się renomy Emitenta

Ważnym atutem na rynku na którym działa Emitent jest posiadanie odpowiedniej renomy, na którą decydujący wpływ mają opinie graczy na temat gier Emitenta, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, zwłaszcza na portalach dedykowanych dla graczy. W związku z faktem, że podstawowym kanałem dystrybucji gier jest Internet, opinie publikowane w sieci mogą mieć istotne znaczenie dla wyników sprzedaży gier Emitenta. Publicznie dostępne opinie na temat Emitenta mogą również wpływać na współpracę Emitenta z jego partnerami (np. podwykonawcami). Ewentualne pogorszenie się renomy Emitenta mogłoby zatem negatywnie wpłynąć zarówno na wyniki sprzedaży gier Emitenta, jak i na możliwość lub koszty współpracy z partnerami Emitenta, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. W przypadku pogorszenia się renomy Emitenta, mogłaby również powstać konieczność poniesienia dodatkowych, nieplanowanych wydatków na działania mające na celu poprawę wizerunku Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się na bieżąco mo-

nitorować opinie publikowane na swój temat, zwłaszcza na najbardziej popularnych forach dedykowanych dla graczy komputerowych oraz w mediach społecznościowych, reagując na bieżąco na pojawiające się opinie krytyczne, w tym także poprzez usuwanie lub poprawianie wskazywanych nieprawidłowości.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

W działalności Emitenta istotne znaczenie mają kompetencje, doświadczenie oraz know-how członków zespołu, Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent dysponuje niezbędnym zespołem. Nie można jednak wykluczyć w przyszłości rezygnacji części członków zespołu ze współpracy z Emitentem, co mogłoby wiązać się z ograniczeniem możliwości prowadzenia działalności lub w skrajnym przypadku nawet przerwaniem prowadzenia działalności przez Spółkę, a tym samym wpłynąć negatywnie na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne na dynamicznie zmieniającym się rynku. W przypadku Prezesa Zarządu Emitenta ryzyko to jest dodatkowo ograniczone poprzez fakt, że jest on akcjonariuszem Spółki, co sprawia, że jest on zainteresowanym uzyskiwaniem przez Spółkę możliwie najlepszych wyników finansowych.

Ryzyko związane z pozyskiwaniem kolejnych członków zespołu

W działalności Emitenta kluczowe znaczenie ma kapitał ludzki. Istnieje ryzyko, że Emitent nie będzie w stanie pozyskać we właściwym czasie niezbędnych współpracowników, dysponujących odpowiednim doświadczeniem i kompetencjami, na racjonalnych z punktu widzenia Emitenta warunkach finansowych. Może to skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub koniecznością zwiększenia nakładów Emitenta ponoszonych na produkcję gier. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne na dynamicznie zmieniającym się rynku oraz planuje z odpowiednim wyprzedzeniem zapotrzebowanie na pracę w kolejnych okresach.

1.2.1. Ryzyko konkurencji

Rynek gier komputerowych i gier wideo jest rynkiem silnie konkurencyjnym. Istnieje bardzo wielu producentów gier, o różnych potencjałach i strategiach, którzy wprowadzają na rynek bardzo dużo nowych gier. Na rynku działa przy tym wiele podmiotów o znacznie większym od Emitenta potencjale finansowym lub o znacznie większej rozpoznawalności. Ponadto z uwagi na fakt, że wiodącym kanałem dystrybucji są platformy dystrybucji, działające w Internecie, jest to rynek globalny. Odniesienie sukcesu na tym rynku wymaga nie tylko posiadania odpowiednich środków finansowych, ale przede wszystkim zaoferowania unikalnego produktu (gry), który zdobędzie odpowiednie zainteresowanie graczy. O pozyskanie tego zainteresowania walczą przy tym wszyscy producenci i wydawcy gier. Istnieje ryzyko, że nawet przy zaoferowaniu gier dobrze przygotowanych i wypromowanych, oferta konkurentów Emitenta uzyska większe zainteresowanie graczy lub zostanie uznana za bardziej atrakcyjną od oferty Emitenta. Może to mieć negatywny wpływ na wynik sprzedaży gier Emitenta i tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym. Ponadto Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy. Sposobem ograniczenia przedmiotowego ryzyka jest również wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikacja oferty Emitenta.

Ryzyko konkurencji wiąże się również z możliwością przejmowania pomysłów lub współpracowników Emitenta przez konkurentów. Może to skutkować koniecznością zaprzestania prowadzenia konkretnego projektu i utratą poniesionych na ten projekt nakładów. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stosuje odpowiednie zapisy umowne chroniące prawa autorskie Emitenta do prowadzonych projektów oraz stosuje klauzule zakazu konkurencji i zachowania poufności w umowach ze swoimi współpracownikami.

Ryzyko związane z przewidywaną dużą zmiennością wyniku finansowego

Przyszłe wyniki finansowe Emitenta w dużej mierze będą uzależnione od terminów wydawania i wyników sprzedaży gier wyprodukowanych przez Emitenta. Jednocześnie wyniki te będą powiązane ze specyficznym cyklem życia produktu, jakim jest gra komputerowa lub wideo, w którym największe przychody uzyskiwane są bezpośrednio po wprowadzeniu gry do sprzedaży. W okresie pomiędzy wydaniem poszczególnych gier Emitent może nie uzyskiwać przychodów albo uzyskiwać tylko ograniczone przychody, ponosząc jednocześnie w tym okresie koszty bieżącej działalności. W efekcie, w takich okresach Emitent może wykazywać tylko nieznaczne zyski, albo nawet nie wykazywać zysku. W związku z wskazaną specyfiką działalności Emitenta jego wynik finansowy będzie więc podlegać w kolejnych okresach większym wahaniom w porównaniu do spółek prowadzących działalność w innych obszarach. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent planuje produkcję większej liczby gier, czyli dywersyfikację oferty, co powinno zapewnić Emitentowi stabilizację przychodów i zysków.

Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności

Istnieje ryzyko, że w przyszłości Emitent będzie potrzebował dodatkowych środków finansowych na niezakłócone prowadzenie działalności. W przypadku jego ziszczenia się istnieje ryzyko, że założenia Emitenta co do możliwości pozyskania dodatkowych środków będą błędne i Emitent nie będzie w stanie pozyskać takich dodatkowych środków. Może to oznaczać spowolnienie rozwoju Emitenta i pogorszenie jego pozycji konkurencyjnej, a w skrajnie negatywnym scenariuszu nawet konieczność zaprzestania prowadzenia działalności. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent realizuje strategię, a w jej ramach plan wydawniczy opisany w komunikacie ESPI nr 72/2020. Efektem tych działań powinno być wygenerowanie istotnych przychodów ze sprzedaży (dystrybucji) gier jeszcze w roku 2020, co powinno zwiększyć stan środków finansowych pozostających do dyspozycji Emitenta.

Ryzyko utraty płynności finansowej

Jak każdy podmiot gospodarczy, Emitent jest narażony na ryzyko utraty płynności finansowej, czyli na sytuację w której nie będzie w stanie realizować swoich wymagalnych zobowiązań finansowych. Poza przyczynami związanymi z wystąpieniem zdarzeń nadzwyczajnych, ryzyko to może ziszczyć się w sytuacji niezyskiwania przez dłuższy czas odpowiednich przychodów z działalności lub w przypadku niewywiązywania się z zobowiązań finansowych wobec Emitenta przez kluczowych kontrahentów Emitenta, w tym wypadku przez platformy dystrybucji gier. W ocenie Emitenta ryzyko to jest nieznaczne, w związku z faktem, że na dzień sporządzenia niniejszego raportu kluczowi kontrahenci Emitenta to obecnie, oraz w przewidywalnej przyszłości, platformy dystrybucji gier, zarządzane przez globalne podmioty o bardzo stabilnej sytuacji finansowej. Jednocześnie Emitent realizuje strategię, a w jej ramach plan wydawniczy opisany w komunikacie ESPI nr 72/2020, co w efekcie powinno zapewnić wygenerowanie istotnych przychodów ze sprzedaży (dystrybucji) gier jeszcze w roku 2020, a tym samym zwiększyć stan środków finansowych pozostających do dyspozycji Emitenta.

Ryzyko naruszenia praw autorskich

Tworzenie gier komputerowych i wideo wymaga pozyskiwania lub posiadania stosownych praw autorskich. Naruszenie tych praw, nawet niezamierzone, może spowodować ograniczenie lub nawet niemożliwość sprzedaży danej gry, na którą Emitent poniósł już nakłady finansowe, a także możliwość powstania wobec Emitenta roszczeń, w tym roszczeń odszkodowawczych, z tytułu naruszenia praw autorskich. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stosuje w zawieranych przez siebie umowach zapisy zapewniające przejście na Emitenta praw autorskich w możliwie najszerszym zakresie, a także wykorzystuje w swojej działalności oprogramowanie do komercyjnego korzystania z którego nabył właściwe prawa.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji gier

Dystrybucja gier komputerowych i wideo odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co w przypadku gier w wersji PC zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem gier bez zgody lub wiedzy ich producenta lub wydawcy. Pozyskiwanie przez graczy gier Emitenta w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz tym samym wyniki finansowe Emitenta. Ryzyko to jest jednak ograniczane dzięki zabezpieczeniom stosowanym przez operatorów platform dystrybucji gier i producentów konsol dedykowanych do grania. Dodatkowo ryzyko to praktycznie nie występuje w odniesieniu do rynku konsolowego.

Ryzyko związane z awariami sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier komputerowych i wideo wymaga prawidłowo działającego sprzętu elektronicznego. Istnieje ryzyko, że w przypadku poważnej awarii sprzętu, wykorzystywanego przez Emitenta, dojdzie do utraty lub wycieku danych, co może doprowadzić do przedłużenia prac nad poszczególnymi projektami lub nawet do zaprzestania prowadzenia niektórych projektów, co zawsze oznacza straty finansowe dla Emitenta. Może to również skutkować niemożliwością wywiązania się z zobowiązań wobec kontrahentów Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent korzysta z właściwie serwisowanego sprzętu elektronicznego renomowanych producentów, a przede wszystkim chroni i na bieżąco tworzy kopie zapasowe danych zapisywanych na tym sprzęcie.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji i szybkiego dostosowywania się do nowowprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Emitenta do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność i wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent na bieżąco monitoruje rynek, tak aby z wyprzedzeniem reagować na zachodzące zmiany.

Ryzyko błędów ludzkich

Jak każda działalność gospodarcza, działalność Emitenta jest narażona na ryzyko powstania błędów, zamierzonych lub niezamierzonych, po stronie współpracowników lub partnerów Emitenta. W procesie produkcji gier błędy te mogą przy tym ujawniać się niekiedy dopiero po upływie dłuższego czasu (np. dopiero po wydaniu gry). Błędy te mogą doprowadzić do przedłużenia prac nad danym projektem lub nawet do zaprzestania prowadzenia projektu, co zawsze oznacza straty finansowe dla Emitenta. Niektóre z tych błędów mogą również skutkować obniżeniem jakości i wpływać na sprzedaż gry. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent kontroluje na bieżąco jakość produkowanych gier oraz przeprowadza testy gier przed ich wprowadzeniem do sprzedaży.

XIII. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

Na dzień sporządzenia Sprawozdania akcje Spółki są przedmiotem obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu organizowanym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. - na rynku NewConnect, wobec czego Spółka stosowała zasady ładu korporacyjnego pod nazwą „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect” wynikające z załącznika nr 1 do Uchwały nr 293/2010 Zarządu GPW z dnia 31 marca 2010 roku.

Zasady te są zamieszczone na stronie internetowej: <https://newconnect.pl/dobre-praktyki>.

Postanowienia, w zakresie których Emitent odstąpił od zbioru zasad ładu korporacyjnego oraz przyczyny odstąpienia

Zasada 3.8. „opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent takie publikuje)”.

Zarząd emitenta nie podjął decyzji o publikacji prognoz finansowych Spółki czy też Grupy Kapitałowej.

Zasada 5. „Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie ”

Spółka prowadzi własną stronę internetową z wydzieloną sekcją relacji inwestorskich. W opinii Spółki takie rozwiązanie pozwala w lepszym stopniu realizować komunikację z inwestorami indywidualnymi ze względu na większe możliwości indywidualizacji zamieszczonych informacji. Nadto zaznacza się, iż oficjalne komunikaty giełdowe przekazywane przez Spółkę są transmitowane do informacyjnych serwisów giełdowych za pośrednictwem oficjalnych agencji informacyjnych.

Zasada 9.2. „Spółka przekazuje w raporcie rocznym informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie..”

Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.

Zasada 11. „Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.”

Z uwagi na fakt, iż koszty związane z organizacją takich spotkań są niewspółmierne do potencjalnych korzyści takiego działania, Spółka nie zamierza w najbliższym czasie wprowadzić zasady organizowania publicznych spotkań

Zarząd nie wyklucza przyszłości rozważenia i wprowadzenia tej praktyki.

Zasada 16. „Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w

otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem, informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem, kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego”

Spółka publikuje raporty kwartalne oraz bieżące zawierające informacje pozwalające ocenić bieżącą działalność Emitenta.

XIV. Informacje o osobach wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej

1. Zarząd No Gravity Games S.A.

W skład Zarządu No Gravity Games S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Aleksander Sierżęga - Prezes Zarządu

2. Rada Nadzorcza No Gravity Games S.A.

W skład Rady Nadzorczej Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego Raportu, wchodzi:

- › Jarosław Grzechulski - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- › Kamila Kliszka - Członek Rady Nadzorczej
- › Jakub Sergiusz Ryzenko - Członek Rady Nadzorczej
- › Bartosz Kubacki - Członek Rady Nadzorczej
- › Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

3. Zarząd NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.

W skład Zarządu NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Adrian Szymański - Prezes Zarządu

4. Rada Nadzorcza No Gravity Development S.A.

W skład Rady Nadzorczej Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego Raportu, wchodzi:

- › Aleksander Sierżęga - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- › Jarosław Grzechulski - Członek Rady Nadzorczej
- › Jakub Sergiusz Ryzenko - Członek Rady Nadzorczej
- › Michał Bernat - Członek Rady Nadzorczej

-
- › Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

XV. Informacje o badaniu sprawozdania finansowego Spółki i przeglądzie sprawozdania finansowego Spółki

W dniu 5 maja 2020 r. No Gravity Games S.A. zawarła umowę o badanie rocznego jednostkowego jak również skonsolidowanego sprawozdania finansowego za rok 2019 i 2020 z 4AUDYT sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, tj. podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych.