



# 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 2021 r. do 31 grudnia 2021 r.

ALDER'S  
BLOOD

GOOD NIGHT, KNIGHT

TRANSPORT  
SIMULATOR

AREKT



## Spis treści

Spis treści .....	2
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 .....	6
4. Kapitał Zakładowy .....	6
No Gravity Games .....	6
4. Informacje na temat akcjonariuszy No Gravity GAMES S.A. ....	7
5. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki No Gravity Development S.A. ....	8
6. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Interactive Bards Sp. z o.o. ....	9
7. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Squibly Interactive Sp. z o.o. ....	9
II. Informacje o stanie finansowym spółki No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej .....	9
III. Informacje o sytuacji majątkowej grupy kapitałowej .....	10
1. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych .....	10
2. Informacje o działalności spółki No Gravity Games S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem	10
Zmiany w Zarządzie Spółki .....	10
Zmiany w Radzie Nadzorczej No Gravity Games S.A. ....	10
Działalność wydawnicza .....	10
3. Informacje o działalności NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A. w okresie objętym	
Sprawozdaniem .....	17
Działalność operacyjna .....	18
Przekształcenie w spółkę akcyjną .....	22
Przygotowanie do wejścia na NewConnect .....	22
4. Informacje o działalności Interactive Bards Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem ..	22
5. Informacje o działalności Squibly Interactive Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem	23
6. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity	
Games S.A. ....	23
7. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity	
Development S.A. ....	25
8. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Interactive	
Bards Sp. z o.o. ....	26

---

9. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Squibly Interactive Sp. z o.o. ....	27
IV. Informacje o zatrudnieniu i wynagrodzeniach w grupie kapitałowej .....	28
1. Wynagrodzenia w No Gravity Games S.A. ....	28
2. Wynagrodzenia w grupie kapitałowej .....	28
V. Informacje o działalności spółek grupy kapitałowej .....	28
1. Wybrane dane finansowe No Gravity Games S.A. ....	28
2. Wybrane dane finansowe skonsolidowane .....	29
VI. Komentarz do wyników spółki ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 r. ....	30
VII. Komentarz do wyników grupy kapitałowej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 r. ....	30
VIII. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej .....	30
IX. Osiągnięcia No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej w dziedzinie badań i rozwoju .....	31
X. Przewidywana sytuacja finansowa grupy kapitałowej .....	31
XI. Informacja o instrumentach finansowych .....	31
XII. Czynniki ryzyka i zagrożenia .....	31
1.1. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim prowadzi działalność Emitent .....	31
1.2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta .....	35
XIII. Informacje o osobach wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej .....	41
1. Zarząd No Gravity Games S.A. ....	41
2. Rada Nadzorcza No Gravity Games S.A. ....	41
3. Zarząd No Gravity Development S.A. ....	42
4. Rada Nadzorcza No Gravity Development S.A. ....	42
5. Zarząd Interactive Bards Sp. Z o.o. ....	42
6. Zarząd Squibly Interactive Sp. Z o.o. ....	42
XIV. Oświadczenia Zarządu .....	42
XV. Informacje o badaniu sprawozdania finansowego Spółki i przeglądzie sprawozdania finansowego Spółki .....	49

## I. Informacje ogólne o Spółce i grupie kapitałowej

### 1. Podstawowe informacje o Spółce

<b>Nazwa (firma):</b>	<b>NO GRAVITY GAMES SPÓŁKA AKCYJNA</b>
<b>Kraj:</b>	Polska
<b>Siedziba:</b>	Warszawa
<b>Adres siedziby:</b>	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
<b>Adres biura:</b>	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
<b>Numer KRS:</b>	0000297935
<b>Oznaczenie Sądu:</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>REGON:</b>	141248 883
<b>NIP:</b>	113-270-22-54
<b>Telefon:</b>	+48 606 720 929
<b>Poczta e-mail:</b>	<a href="mailto:contact@nogravitygames.com">contact@nogravitygames.com</a>
<b>Strona www:</b>	<a href="http://www.nogravitygames.com">www.nogravitygames.com</a>
<b>Liczba akcji</b>	Ogólna liczba akcji i głosów wynikająca ze wszystkich wyemitowanych akcji, po zarejestrowaniu zmiany wysokości kapitału zakładowego wynosi 169 756 381. W związku z powyższym kapitał zakładowy Emitenta dzieli się na: 1) 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, 2) 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, 3) 247.879 akcji zwykłych na okaziciela serii C, 4) 1.212.121 akcji zwykłych na okaziciela serii D, 5) 17.049.564 akcji zwykłych na okaziciela serii E, 6) 65.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, 7) 15.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, 8) 30.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H, 9) 16.471.817 akcji zwykłych na okaziciela serii I, 10) 18.775.000 akcji zwykłych na okaziciela serii J.

### 2. Informacja o spółkach wchodzących w skład grupy kapitałowej

W skład grupy kapitałowej wchodzi spółka No Gravity Games S.A., No Gravity Development S.A., Interactive Bards Sp. Z o.o. i Squibly Interactive Sp. z o.o.

<b>Nazwa (firma):</b>	<b>NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.</b>
<b>Kraj:</b>	Polska
<b>Siedziba:</b>	Warszawa
<b>Adres siedziby:</b>	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa

<b>Adres biura:</b>	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
<b>Numer KRS:</b>	0000747973
<b>Oznaczenie Sądu:</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>REGON:</b>	381245261
<b>NIP:</b>	5252762692
<b>Telefon:</b>	+48 608 850 001
<b>Poczta e-mail:</b>	adrian@nogravitydevs.com
<b>Strona www:</b>	www.nogravitydevs.com
<b>Kapitał zakładowy:</b>	109 900 zł

<b>Nazwa (firma):</b>	<b>Interactive Bards Sp. Z o.o.</b>
<b>Kraj:</b>	Polska
<b>Siedziba:</b>	Warszawa
<b>Adres siedziby:</b>	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
<b>Adres biura:</b>	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
<b>Numer KRS:</b>	
<b>Oznaczenie Sądu:</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>REGON:</b>	389560140
<b>NIP:</b>	5252871228
<b>Telefon:</b>	+48 691 031 632
<b>Poczta e-mail:</b>	piotrek@interactivebards.com
<b>Strona www:</b>	www.interactivebards.com
<b>Kapitał zakładowy:</b>	200 000 zł

<b>Nazwa (firma):</b>	<b>Squibly Interactive Sp. Z o.o.</b>
<b>Kraj:</b>	Polska
<b>Siedziba:</b>	Warszawa
<b>Adres siedziby:</b>	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
<b>Adres biura:</b>	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
<b>Numer KRS:</b>	0000907998
<b>Oznaczenie Sądu:</b>	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
<b>REGON:</b>	389277361
<b>NIP:</b>	5252867540
<b>Telefon:</b>	+48 606 720 929
<b>Poczta e-mail:</b>	dave@squiblyinteractive.com
<b>Strona www:</b>	www.squiblyinteractive.com

<b>Kapitał zakładowy:</b>	250 000 zł
---------------------------	------------

### 3. Przedmiot działalności

Spółka powstała w 2008 roku pod nazwą Site S.A. Od dnia 12 czerwca 2019 roku Spółka działa pod firmą „No Gravity Games S.A.”. Od 2010 roku Spółka jest notowana na alternatywnym rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie - NewConnect.

Działalność Emitenta i jego grupy kapitałowej koncentruje się na wydawaniu oraz tworzeniu i portowaniu gier komputerowych i wideo.

Spółka NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A. 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 zarejestrował przekształcenie ze spółki z o.o. w spółkę akcyjną. Na dzień raportu przygotowywany jest dokument informacyjny w ramach wprowadzania spółki na NewConnect.

Interactive Bards Sp. z o.o.

Dnia 27 lipca 2021 roku zarejestrowana została spółka Interactive Bards, której zadaniem jest tworzenie gier narracyjnych, mających rozwinąć portfolio gier wydawanych przez No Gravity Games S.A. Na dzień sporządzenia raportu Emitent posiada 100 proc. udziałów w spółce.

Squibly Interactive Sp. z o.o.

Dnia 23 czerwca 2021 roku zarejestrowana została spółka Squibly Interactive, której zadaniem jest tworzenie gier AA, mających rozwinąć portfolio gier wydawanych przez No Gravity Games S.A. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent posiada 60 proc. udziałów w spółce.

### 4. Kapitał Zakładowy

#### No Gravity Games

Na dzień 31 grudnia 2021 r. kapitał zakładowy No Gravity Games S.A. wynosił 16.897.500 zł i dzielił się na 168.975.000 akcji zarejestrowanych akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- 1) 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- 2) 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- 3) 247.879 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- 4) 1.212.121 akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- 5) 17.049.564 akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- 6) 65.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F,

- 7) 14.218.619 akcji zwykłych na okaziciela serii G,
- 8) 30.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H,
- 9) 16.471.817 akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- 10) 18.775.000 akcji zwykłych na okaziciela serii J.

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

Na dzień 14.02.2022 kapitał zakładowy Spółki wyniósł 16.975.638,10 zł i dzielił się 169.756.381 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- a) 5 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- b) 1 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- c) 247 879 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- d) 1 212 121 akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- e) 17 049 564 akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- f) 65 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F,
- g) 15 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G,
- h) 30 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii H,
- i) 16 471 817 akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- j) 18 775 000 akcji zwykłych na okaziciela serii J,

#### 4. INFORMACJE NA TEMAT AKCJONARIUSZY NO GRAVITY GAMES S.A.

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2021 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
<b>Sierżega Aleksander</b>	16 250 000	16 250 000	9,61	9,61
<b>Swadkowski Tomasz</b>	12 000 000	12 000 000	7,10	7,10
<b>Gdaniec Zdzisław</b>	9 580 676	9 580 676	5,67	5,67
<b>Pozostali</b>	131 144 324	131 144 324	77,62	77,62
<b>Razem</b>	168 975 000	168 975 000	100	100

Na dzień sporządzenia Sprawozdania ww. struktura akcjonariatu zmieniła się.

Nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% akcji	% głosów
Sierżega Aleksander	17 500 000	17 500 000	10,31	10,31
Swadkowski Tomasz	12 000 000	12 000 000	7,07	7,07
Gdaniec Zdzisław	9 580 676	9 580 676	5,64	5,64
Pozostali	131 144 324	131 144 324	76,98	76,98
<b>Razem</b>	<b>169 756 381</b>	<b>169 756 381</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

## 5. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki No Gravity Development S.A.

Na 31 grudnia 2021 wspólnicy No Gravity Development S.A.

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
<b>Razem</b>	<b>2 198</b>	<b>2 198</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

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
<b>Razem</b>	<b>1 099 000</b>	<b>1 099 000</b>	<b>100</b>	<b>100</b>



## 6. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Interactive Bards Sp. z o.o.

Na 31 grudnia 2021 wspólnicy

Nazwa/firma wspólnika	Liczba udziałów	Liczba głosów na ZW	% udziałów	% głosów
No Gravity Games S.A.	4000	4000	100	100
<b>Razem</b>	<b>4000</b>	<b>4000</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

## 7. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Squibly Interactive Sp. z o.o.

Na 31 grudnia 2021 wspólnicy

Nazwa/firma wspólnika	Liczba udziałów	Liczba głosów na ZW	% udziałów	% głosów
No Gravity Games S.A.	3000	3000	60	60
Aspesi	2000	2000	40	40
<b>Razem</b>	<b>5000</b>	<b>5000</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

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

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2021 nie uległy zmianie. Stosuje się Krajowe Standardy Rachunkowości (KSR).

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2021, dla spółki No Gravity Development S.A. nie uległy zmianie.

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2021 dla spółek Squibly Interactive Sp. z o.o. i Interactive bards Sp z o.o. są zgodne z Krajowymi Standardami Rachunkowości (KSR).

Wyniki finansowe No Gravity Games S.A., NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A., Squibly Interactive Sp. z o.o. i Interactive bards Sp z o.o. zostały ujęte odpowiednio w sprawozdaniu finansowym jednostkowym i skonsolidowanym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2021 roku.

---

### III. Informacje o sytuacji majątkowej grupy kapitałowej

#### 1. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych

W dniu 5 września 2018 roku No Gravity Games S.A. powołał nową spółkę zajmującą się produkcją własnych tytułów gier - FAT DOG DEVELOPMENT sp. z o.o. (obecnie NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.) w której objął 100% udziałów w kapitale zakładowym, który wynosił 100.000 zł i dzielił się na 2000 udziałów po 50 zł każdy, który został pokryty w pełnej wysokości wkładem pieniężnym. No Gravity Development.

Spółka zależna NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A. z siedzibą w Warszawie prowadzi działalność w zakresie tworzenia i portowania gier (*tj. dostosowaniem specyfikacji technicznej gry do wymagań platformy sprzętowej innej niż ta, na którą gra była pierwotnie tworzona*).

Dane finansowe spółki zależnej 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 2021 roku nie było zmian w Zarządzie.

##### Zmiany w Radzie Nadzorczej No Gravity Games S.A.

W 2021 roku nie było zmian osobowych i funkcyjnych w Radzie Nadzorczej.

##### Działalność wydawnicza

##### 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%.

Sąd Rejestrowy dokonał wpisu podwyższenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 15.020.000,00 zł do kwoty 16.897.500,00 zł tj. o kwotę 1.877.500 zł poprzez rejestrację 18.775.000 akcji serii J. Ogólna liczba akcji i głosów wynikająca ze wszystkich wyemitowanych akcji, po zarejestrowaniu zmiany wysokości kapitału zakładowego wynosi 168.975.000.

---

W związku z powyższym kapitał zakładowy Emitenta dzieli się na:

- 1) 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- 2) 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- 3) 247.879 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- 4) 1.212.121 akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- 5) 17.049.564 akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- 6) 65.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F,
- 7) 14.218.619 akcji zwykłych na okaziciela serii G,
- 8) 30.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H,
- 9) 16.471.817 akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- 10) 18.775.000 akcji zwykłych na okaziciela serii J.

#### **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 Kho-roshilov 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.

#### **Wydanie gry Bob Help Them na platformie Switch**

---

Gra zadebiutowała 11 marca 2021 roku i po dwudziestu dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 14/2021 z dnia 28 kwietnia 2021 roku).

#### **Wydanie gry Graviter na platformie Switch**

Gra zadebiutowała 8 kwietnia 2021 roku i po czterech dniach wygenerowała przychód gwarantujący zwrot wszystkich poniesionych wydatków na portowanie i wydanie gry (komunikat ESPI 14/2021 z dnia 28 kwietnia 2021 roku).

#### **Wydanie gry Tanuki Justice na platformie Steam**

Gra zadebiutowała 15 kwietnia 2021 i zbiera pozytywne recenzje, choć wolumen sprzedaży jest niższy niż na platformie Nintendo Switch. Premiera na Steam jest efektem starań Emitenta o zapewnienie maksymalnej wieloplatformowości gier z portfola.

#### **Wydanie gry Golden Force na platformie Steam**

Gra zadebiutowała 22 kwietnia 2021 i zbiera pozytywne recenzje, choć wolumen sprzedaży jest niższy niż na platformie Nintendo Switch. Premiera na Steam jest efektem starań Emitenta o zapewnienie maksymalnej wieloplatformowości gier z portfola.

#### **Wydanie gry „REKT! High Octane Stunts” na platformie Microsoft Xbox**

Gra zadebiutowała 26 maja 2021 roku. Preorder był dostępny od 19 maja 2021 roku. Emitent informuje, że sprzedaż na platformie Microsoft Xbox jest słabsza niż na Nintendo Switch, ale wolumen sprzedaży jest zadowalający i można uznać, że debiut na platformie Microsoft Xbox był udany.

#### **Wydanie gry „Connection ReHaunted” na platformie Nintendo Switch**

Gra zadebiutowała 13 maja 2021 roku na platformie Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie, Australii, Hong Kongu i Japonii. Emitent informuje, że 1 czerwca 2021 roku, gra „Connection ReHaunted” wygenerowała sprzedaż, która zapewniła pełen zwrot wydatków na stworzenie portu i wydanie Gry.

#### **Wydanie gry „Kickerinho” na platformie Nintendo Switch**

Gra zadebiutowała 1 lipca 2021 na platformie Nintendo Switch w Ameryce Północnej, Europie, Australii, Hong Kongu i Japonii.



---

### **Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Creepy Tale 2**

W dniu 7 lipca 2021 roku została zawarta umowa wydawnicza dot. Gry Creepy Tale 2 na platformę Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation, pomiędzy Emitentem a No Gravity Development sp. z o.o. (raport ESPI nr 26/2021 z dnia 7 lipca 2021).

### **Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Nova-111**

W dniu 08 lipca 2021 roku zawarta została umowa wydawnicza pomiędzy Emitentem a Funktronic Labs, Inc Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta gry Nova-111 na platformę Nintendo Switch. (raport ESPI nr 27/2021 z dnia 8 lipca 2021).

### **Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Will You Snail**

W dniu 8 lipca 2021 roku zawarta została umowa wydawnicza pomiędzy Emitentem a Jonasem Tyrollerem. Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta gry "Will You Snail" na platformy Switch, Xbox i Playstation. (raport ESPI nr 28/2021 z dnia 8 lipca 2021).

### **Zawarcie umowy wydawniczej dot. gry Primal Light**

W dniu 9 sierpnia 2021 roku zawarta została umowa wydawnicza pomiędzy Emitentem a Fat Gem LLC. Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta gry "Primal Light" na platformy Switch, Xbox i Playstation. (raport ESPI nr 30/2021 z dnia 10 sierpnia 2021).  
Założenie spółki Squibly Interactive sp. z o.o.

### **Emitent przystąpił do spółki Squibly Interactive sp. z o.o. obejmując udziały reprezentujące 60 proc. kapitału zakładowego Squibly Interactive sp. z o.o. w zamian za wkład pieniężny w wysokości 150.000 zł.**

Squibly Interactive sp. z o.o. to studio deweloperskie, którego celem jest tworzenie wysokiej jakości gier wideo klasy AA (średnia wyższa półka cenowa). Prezesem Zarządu spółki został Dave Traeger, pochodzący z Australii twórca gier wideo z 15 letnim doświadczeniem w branży. W latach 2007-2011 Dave Traeger był dyrektorem portali IndieDB i ModDB - największych serwisów związanych z grami niezależnymi. W latach 2011-2014 pracował w portalu Desura, gdzie był odpowiedzialny za wydawanie gier. W 2015 roku był Business Developerem w Humble Bundle, jednej z największych cyfrowych platform dystrybucji. W latach 2015-2017 pracował w G2A jako Specjalista ds. Rozwoju Biznesu. W przeszłości współpracował także m.in. z IndieRoyale.com i Linden Labs (twórcy Second-Life). Od 2018 roku pracuje w Grupie Kapitałowej No Gravity Games S.A., jako Business Developer i Managing Director.

Emitent wskazuje, że założenie Squibly Interactive sp. z o.o. jest przejawem realizacji strategii Emitenta, opublikowanej w raporcie bieżącym ESPI nr 74/2020 z dnia 23 października 2020 roku, w zakresie inwestowania w studia deweloperskie. Inwestycja w Squibly Interactive sp. z o.o. to kolejny krok w rozwój Grupy Kapitałowej No Gravity Games, która dzięki temu obejmuje już producenta

---

małych gier na konsole, tj. No Gravity Development S.A. oraz producenta gier wideo klasy AA, tj. Squibly Interactive sp. z o.o. Powinno to pozwolić na zbudowanie w ramach Grupy własnego portfolio tytułów (IP), co jest jednym z celów strategicznych Emitenta. Inwestycja w Squibly Interactive sp. z o.o. to równocześnie działanie mające na celu wejście Emitenta w sektor gier SRP (standard retail price), to jest gier których wyjściowa cena nabycia wynosi 15-35 USD.

Emitent informuje jednocześnie, że założenie spółki Squibly Interactive jest kolejnym krokiem w rozwinięciu i uporządkowaniu działań deweloperskich podejmowanych w Grupie Kapitałowej. W najbliższych tygodniach należy się spodziewać oficjalnego ogłoszenia wybranych projektów Squibly Interactive, nad którymi prace w No Gravity Games S.A. zostały zapoczątkowane na początku roku.

#### **Założenie spółki Interactive Bards sp. z o.o.**

Emitent informuje o zarejestrowaniu w Rejestrze Przedsiębiorców KRS spółki Interactive Bards sp. z o.o., w której Emitent objął udziały reprezentujące 100 proc. kapitału zakładowego Interactive Bards sp. z o.o. w zamian za wkład pieniężny w wysokości 200.000 zł.

Interactive Bards sp. z o.o. to spółka, której celem jest produkcja gier w segmencie gier narracyjnych. Prezesem Zarządu spółki został Piotr Teodor Kulczycki.

Emitent wskazuje, że założenie Interactive Bards sp. z o.o. jest przejawem realizacji strategii Emitenta, opublikowanej w raporcie bieżącym ESPI nr 74/2020 z dnia 23 października 2020 roku. Inwestycja w Interactive Bards sp. z o.o. to kolejny krok w rozwój Grupy Kapitałowej No Gravity Games, która obejmuje już producenta małych gier na konsole, tj. No Gravity Development S.A. oraz producenta gier wideo klasy AA, tj. Squibly Interactive sp. z o.o., a także Interactive Bards sp. z o.o. – spółki skoncentrowanej na tworzeniu gier narracyjnych.

Emitent informuje jednocześnie, że założenie spółki Interactive Bards sp. z o.o. jest kolejnym krokiem w rozwinięciu i uporządkowaniu działań podejmowanych w Grupie Kapitałowej.

#### **Wydanie gry „Alder’s Blood Definitive Edition” na Microsoft Xbox i aktualizacja gry na platformie Nintendo Switch i PC**

Gra miała premierę na platformie Microsoft Xbox ostatecznie 22 września 2021 roku. W tym samym tygodniu zaktualizowano wersje PC i Switch do najnowszej wersji. Premiera okazała się umiarkowanym sukcesem.

#### **Rozpoczęcie kampanii crowdfundingowej Squibly Interactive sp. z o.o.**

Celem kampanii crowdfundingowej jest zebranie od 301.000 zł do 700.000 zł w zamian za nie więcej niż 9,09 proc. udziałów w kapitale zakładowym Squibly Interactive sp. z o.o. Środki te zostaną przeznaczone na produkcję gier oraz pokrycie kosztów wprowadzenia Squibly Interactive sp. z o.o. na rynek  
NewConnect.

---

Wycena pre-money Squibly Interactive sp. z o.o., ustalona na potrzeby kampanii crowdfundingowej, wynosi 7.000.000 zł.

Na dzień publikacji raportu cel kampanii został osiągnięty w 197% (biorąc 301.000 zł jako 100%).

### **Premiera gry "Classic Logical Bundle (4in1)" na platformie Nintendo Switch**

Gra "Classic Logical Bundle (4in1)" w wersji przeznaczonej na platformę Nintendo Switch miała premierę 16 września 2021 roku.

Emitent informuje, że w skład tego tytułu wchodzi następujące gry: Reversi Pro, Minesweeper, Four in a Row i Tic Tac Toe, zgodnie z komunikatem ESPI 66/2020 z dnia 29 września 2020.

### **Zawarcie umowy o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy**

W dniu 27 września 2021 r. została podpisana obustronnie umowa o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy w zakresie wprowadzenia akcji serii G i J Emitenta do obrotu zorganizowanego w ramach Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect. Umowa wchodzi w życie z dniem jej podpisania i została zawarta na czas nieokreślony, z zastrzeżeniem, że Strony uznają, iż Umowa zostaje wykonana i rozwiązana z dniem pierwszego notowania akcji na NewConnect.

### **Wprowadzenie do sprzedaży gry „Creepy Tale 2” na platformie Nintendo Switch**

Wprowadzenie miało miejsce w dniu 7 października 2021 roku.

Creepy Tale 2 to kontynuacja ciepło przyjętej gry przygodowej z 2020 roku, w której twórcy zabierają gracza do świata, niczym z najbardziej przerażającej bajki braci Grimm. Grający wciela się w rolę młodego i odważnego Larsa, który wyrusza na niebezpieczną przygodę, by ocalić swoją młodszą siostrę i wyrwać ją ze szponów tajemniczego zła.

W Creepy Tale 2 baśń łączy się z horrorem tworząc unikalny i niepowtarzalny klimat. Ponura, ale jednocześnie piękna oprawa graficzna, jak i tajemnicza fabuła tworzą w produkcji przytłaczającą i intrygującą atmosferę.

### **Kampania „Newsletter Giveaway!” na konsolę Nintendo Switch w rejonie Ameryki Północnej**

Kampania ruszyła w listopadzie i trwała do końca grudnia. Jej celem było znaczące zwiększenie wielkości bazy marketingowej Emitenta. Każdy kto zapisał się do firmowego newslettera, otrzymywał kod do gry Pirates: All Aboard!

Dzięki dużej popularności tej akcji, baza adresów graczy, które można wykorzystywać w celach marketingowych zwiększyła się o kilkadziesiąt tysięcy, dając doskonały start kolejnej kampanii „Holiday Giveaway!”.

### **Kampania “Holiday Giveaway!” na konsolę Nintendo Switch w rejonie Ameryki Północnej**

Kampania odbyła się w dniach od 1 do 24 grudnia 2021 roku. Miała formę kalendarza adwentowego, w którym codziennie, aż do Wigilii można było otrzymać darmową grę po spełnieniu określonych warunków promocji. Łącznie Emitent przygotował 18 gier, które można było otrzymać w promocji.

Była to największa kampania promocyjna zorganizowana do tej pory, a jej rezultaty i konstrukcja miała znaczący wpływ na sprzedaż i wyniki osiągnięte przez Emitenta w grudniu.

### **Ustalenie daty wprowadzenia do sprzedaży gry „Nova-111” na platformie Nintendo Switch**

W dniu 26 listopada 2021 roku wyznaczono datę wprowadzenia gry na platformę. Została ona ustalona na 13 stycznia 2022 roku. Cena podstawowa to 9,99 USD / EUR.

Nova-111 to połączenie gry taktycznej i logicznej z elementami zręcznościowymi. Wcielając się w Doktora Science przemierzysz rubieżę galaktyki aby ocalić innych naukowców i naprawić kontinuum czasoprzestrzenne.

### **Zawarcie umowy dot. wykorzystania technologii blockchain i NFT w grach Emitenta**

W dniu 29 listopada 2021 roku zawarta została umowa pomiędzy Emitentem, Shockwork Games S.A. z siedzibą w Lublinie i Cave Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, której przedmiotem jest ustalenie zasad współpracy stron przy wspólnym przygotowywaniu, wydawaniu i obsłudze gier komputerowych i gier video, opartych na technologii blockchain lub zawierających rozwiązania NFT.

Na podstawie postanowień przedmiotowej umowy:

- Emitent, jako wydawca, będzie odpowiedzialna za stronę wydawniczą i wesprze partnerów swoim portfolio wydawniczym,
- ShockWork Games SA, jako deweloper, będzie odpowiedzialny za tworzenie (produkcję) gier komputerowych i gier video opartych na technologii blockchain lub zawierających rozwiązania NFT,
- Cave Games sp. z o.o., jako podmiot dysponujący wiedzą ekspercką w zakresie technologii blockchain i rozwiązań NFT, będzie odpowiedzialna za tworzenie rozwiązań opartych o technologię blockchain lub zawierających rozwiązania NFT, celem ich zastosowania w grach komputerowych i grach video, tworzonych (produkowanych) przez Shockwork Games SA i wydawanych przez Emitenta, a także za obsługę techniczną takich gier, po ich wydaniu, w zakresie technologii blockchain.

Na podstawie postanowień przedmiotowej umowy, strony będą przy tym w pierwszej kolejności współpracować przy wzbogacaniu gier tworzonych / wydawanych przez Emitenta o elementy NFT oraz przy tworzeniu gier NFT, opartych o model „play-to-earn” (ang.: „graj, aby zarabiać”).



---

### **Zawarcie umowy wydawniczej dla gry Pandemic Shooter**

W dniu 7 grudnia 2021 roku zawarta została umowa wydawnicza dla gry Pandemic Shooter. Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta Gry na platformach Steam, Switch, Xbox i Playstation.

Pandemic Shooter to przezabawna strzelanka studia Cave Games, w której musisz odierać hordy zombie, a także zwalczać złych, hipnotyzujących ludzkość reptilian.

Gra parodiuje popularne teorie spiskowe: płaska ziemia, fale 5G, a nawet tę o sztucznym księżycu.

### **Zawarcie umowy dot. stworzenia wersji NFT gry Pirates: All Aboard!**

W dniu 10 grudnia 2021 roku zawarta została umowa pomiędzy Emitentem i Shockwork Games S.A. z siedzibą w Lublinie, której przedmiotem jest stworzenie przez Shockwork Games S.A. gry Pirates: All Aboard! w modelu „play-to-earn”, czyli gry NFT.

Na podstawie postanowień przedmiotowej umowy Emitent, będzie wydawcą gry, a Shockwork Games S.A., jako deweloper, będzie odpowiedzialny za stworzenie (produkcję) gry w modelu „play-to-earn”, czyli gry NFT. Wynagrodzenie Emitenta stanowi minimum gwarantowane i procent od przychodów z Gry i tokenów NFT.

### **Zawarcie umowy wydawniczej dla gry One True Hero**

W dniu 21 grudnia 2021 roku zawarta została umowa wydawnicza dla gry One True Hero. Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta Gry na platformach Switch, Xbox i Playstation. Przewidywana data wydania Gry nie została jeszcze ustalona.

One True Hero to baśniowa gra platformowa z przepiękną grafiką 3D. Epicka fabuła przenosi gracza do królestwa Genericii, w którym młody bohater zmierzy się z armią wrogów aby uratować zapadające się pod ziemię miasto.

Pełne pułapek i niestandardowych ścieżek, platformowe lokalizacje przeplatają się z eksploracją lochów, rozwiązywaniem zagadek i niezliczoną ilością pojedynków na miecze.

Gra posiada pełną angielską wersję językową z profesjonalnym lektorem co stanowi dodatkową zaletę dla młodych graczy.

## **3. Informacje o działalności NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem**

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kontynuowane są prace nad przygotowywaniem dokumentu informacyjnego w ramach wprowadzania akcji No Gravity Development do Alternatywnego Systemu Obrotu organizowanego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. - rynek NewConnect.

---

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent posiada akcje reprezentujące 56,41 proc. kapitału zakładowego No Gravity Development. Wyniki tej spółki podlegają konsolidacji.

### Działalność operacyjna

#### **Styczeń 2021:**

- Rozpoczęcie prac deweloperskich przy portowaniu projektów Super Sonic Tank Cats (Nintendo Switch) oraz Connection ReHaunted (Nintendo Switch), Master Spy (Nintendo Switch) oraz Classic Logical Bundle 4in1 (Nintendo Switch)
- Przygotowanie do premiery Good Night Knight w Early Access na Steam m.in intensywne testy przed wydaniem na platformie PC
- 15.01.2021 nastąpiło Przekształcenie NGD Sp. z o.o. w Spółkę Akcyjną i zmiana prezesa zarządu

#### **Luty 2021:**

- Prace deweloperskie przy portowaniu gry REKT! na platformę Xbox oraz Playstation
- Prace deweloperskie dotyczące portowania gry Bob Help Them na platformę Nintendo Switch
- Kontynuacja prac nad portowaniem Super Sonic Tank Cats (Nintendo Switch) oraz Connection Haunted 2 (Nintendo Switch)
- Rozpoczęcie prac koncepcyjnych do projektu Pirate Crew ( planowane rozpoczęcie prace nad prototypem marzec/kwiecień 2021)

#### **Marzec 2021:**

- Prace deweloperskie i przygotowanie do premiery portu gry Graviter na platformę Nintendo Switch
- Kontynuacja prac deweloperskich przy portowaniu gry REKT !na platformę Xbox oraz Playstation.
- Rozpoczęcie prac deweloperskich przy portowaniu projektu kompilacji czterech części gry The Sorcery! na platformę Nintendo Switch
- Prace deweloperskie dotyczące portowanie gry Alder's Blood na platformę Xbox oraz Playstation
- Rozpoczęcie prac deweloperskich dotyczące stworzenia prototypu głównych mechanik gry do projektu (codename) Pirate Crew
- Kontynuacja developmentu, wprowadzenie niezbędnych poprawek i przygotowanie portu gry Kickerinho World na platformę Nintendo Switch

#### **Kwiecień 2021:**

- 
- Gra Good Night Knight zostaje wydana w dniu 2.04.2021 r. na platformie Nintendo Switch (Wydawca QubicGames S.A.)
  - Zakończenie prac deweloperskich związanych portowaniem gry Connection ReHaunted (Nintendo Switch), gra przekazana do certyfikacji.
  - Zakończenie prace deweloperskich związanych portowaniem gry REKT! Hight Octane Stunts (XBOX), gra przekazana do certyfikacji.
  - Rozpoczęcia prac deweloperskich nad stworzeniem prototypu rozgrywki do projektu Pirate Crew na platformę PC.

**Maj 2021:**

- Connection ReHaunted (Nintendo Switch) zostaje wydane na platformie Nintendo Switch w dniu 13.05.2021 r. (Wydawca No Gravity Games)
- REKT! High Octane Stunts zostaje wydana na platformie XBOX w dniu 26.05.2021 r. (Wydawca No Gravity Games)
- Kontynuacja prac deweloperskich przy portowaniu kompilacji gier The Sorcery! (Części 1-4) na platformę Nintendo Switch
- Zakończenie prace deweloperskich związanych portowaniem gry Kickerinho World (Nintendo Switch), gra przekazana do certyfikacji.

**Czerwiec 2021:**

- Zakończenie prace deweloperskich związanych portowaniem gry Classic Logical Bundle 4in1 (Nintendo Switch), gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych portowaniem gry Super Sonic Tank Cats (Nintendo Switch), gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych portowaniem gry REKT! Hight Octane Stunts (PS4), gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych portowaniem gry Creepy Tale na platforme XBOX, gra przekazana do certyfikacji.
- Rozpoczęto prace koncepcyjne oraz nad scenariuszem do projektu gry narracyjnej Warszawa: Paryż Północy (Warsaw: Paris of the North) na platformę PC.

**Lipiec 2021:**

- Gra "Kickerinho World" zostaje wydana w dniu 1.07.2021 r. na platformie Nintendo Switch (Wydawca No Gravity Games S.A.)
- Kontynuacja prac deweloperskich przy portowaniu kompilacji gier narracyjnych "The Sorcery! (Części 1-4) na platformę Nintendo Switch.

- 
- Rozpoczęcie prace deweloperskich związanych portowaniem gry "Nova-111" na platformę Nintendo Switch.
  - Rozpoczęcie prace deweloperskich związanych portowaniem gry "Flipin Kaktus" na platformę Nintendo Switch, Xbox oraz Playstation.
  - Rozpoczęcie prace deweloperskich związanych portowaniem gry "Will You Snail" na platformę Nintendo Switch.
  - Kontynuacja prac nad scenariuszem oraz grafikami do prototypu gry narracyjnej Warszawa: Paryż Północy (Warsaw: Paris of the North) na platformę PC.

**Sierpień 2021:**

- Zakończenie prac deweloperskich związanych z przygotowaniem dużej zbiorczej aktualizacji 2.0 do gry "Alder's Blood Definitive Edition" na platformę Nintendo Switch, XBOX oraz Playstation aktualizacja przekazana do certyfikacji.
- Kontynuacja prac deweloperskich przy portowaniu kompilacji gier "The Sorcery! (Części 1-4)" na platformę Nintendo Switch
- Zakończenie prace deweloperskich związanych portowaniem gry "Creepy Tale 2" na platformę Nintendo Switch, Xbox oraz Playstation gra przekazana do certyfikacji.
- Rozpoczęcie prace deweloperskich związanych portowaniem gry "Primal Light" na platformę Nintendo Switch.
- Kontynuacja prac koncepcyjnych oraz deweloperskich w celu stworzenia wycinka rozgrywki (Vertical-Slice) do projektu gry kooperacyjnej Pirate Crew na platformę PC.

**Wrzesień 2021:**

- Gra "Classic Logical Bundle (4in1)" zostaje wydane na platformie Nintendo Switch w dniu 16.09.2021 r. (Wydawca No Gravity Games S.A.)
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry "Nova-111" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych portowaniem gry "The Sorcery! (Części 1-4)" na platformę Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.
- Rozpoczęcie prace deweloperskich związanych portowaniem gry "Destropolis" na platformę XBOX.
- Rozpoczęcie prace deweloperskich związanych portowaniem gry "Strike Force Kitty" na platformę XBOX.



- 
- Gra "Alder's Blood: Definitive Edition" zostaje wydana na platformie Xbox w dniu 22.09.2021 r. (Wydawca No Gravity Games S.A.)
  - Gra "Creepy Tale" zostaje wydana na platformie XBOX w dniu 29.09.2021 r. (Wydawca No Gravity Games S.A.)
  - Gra "Super Sonic Tank Cats" zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu 30.09.2021 r. (Wydawca No Gravity Games S.A.)

**Październik 2021:**

- Kontynuacja prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "**Destropolis**" na platformę Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.
- Kontynuacja prac deweloperskich związanych portowaniem gry "**Strike Force Kitty**" na platformę Xbox One / Series (S/X).
- Gra "**Creepy Tale 2**" zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu **07.10.2021 r.** (Wydawca No Gravity Games S.A.)
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry "**Primal Light**" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.

**Listopad 2021:**

- Zawarcie umowy współpracy z Jujubee S.A., dotyczącej wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "**Deep Diving Adventures**" na platformy Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry "**Strike Force Kitty**" na platformie Xbox One / Series (S/X), gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry "**Destropolis**" na platformie Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.
- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "**The Sorcery! (Części 1-4)**" na platformę Microsoft Xbox One / Series (S/X).
- Kontynuacja prac deweloperskich do prototypu gry narracyjnej Warszawa: Paryż Północy (Warsaw: Paris of the North) na platformę PC.
- Realizacja intensywnych działań mających na celu pozyskanie zewnętrznych kontrahentów na realizację usług deweloperskich oraz testerskich.

**Grudzień 2021:**

- 
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Flippin Kaktus”** na platformy Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.
  - Rozpoczęcie prace deweloperskich związanych portowaniem gry **“Primal Light”** na platformę Microsoft Xbox One / Series (S/X).
  - Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Will You Snail”** na platforme Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.
  - Kontynuacja prac deweloperskich związanych portowaniem gry **“Will You Snail”** na platformę Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.
  - Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Deep Diving Adventures”** na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4 dla podmiotu zewnętrznego Jujubee S.A.
  - Zakończenie prac deweloperskich do prototypu gry narracyjnej Warszawa: Paryż Północy (Warsaw: Paris of the North) na platformę PC prototyp gry przekazany do certyfikacji.
  - Z sukcesem zakończyły się negocjacje z Draw Distance S.A. dotyczące wykonania usługi deweloperskiej portowania gry na platformę Nintendo Switch.
  - Trwają negocjacje z podmiotem zewnętrznym dotyczące wykonania usługi deweloperskiej portowania gry na platformę Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.

#### 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 W drugim kwartale 2022 roku.

#### 4. Informacje o działalności Interactive Bards Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem

Spółka pracuje w chwili nad kilkoma projektami: „codename: 1984” (produkcja własna) oraz we współpracy z No Gravity Development SA stworzyła prototyp gry „Warszawa – Paryż Północy”. Projekt narracyjnej gry kowbojskiej “The High Moon” (tytuł roboczy) ma już ukończony scenariusz w języku angielskim.

## 5. Informacje o działalności Squibly Interactive Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem

W 2021 roku spółka rozpoczęła prace nad kilkoma projektami, w tym projektem X, który jest w chwili obecnej na etapie prealpha. Spółka aktywnie pokazuje wypracowane efekty w mediach społecznościowych i sukcesywnie buduje zainteresowanie projektem wśród graczy i potencjalnych wydawców.

Powoli ale stale rosną także zasięgi spółki w mediach społecznościowych, co będzie się przekładało na marketing gier i rozpoznawalność spółki na rynku.

Trwają prace nad kilkoma wcześniej ogłoszonymi prototypami gier.

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

### **Objęcie akcji przez członka zarządu Emitenta**

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”, „Spółka”) poinformował o otrzymaniu w dniu 14.02.2022 roku zawiadomienia sporządzonego zgodnie z art. 19 ust. 1 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 roku, przez Aleksandra Sierżęgę - Prezesa Zarządu Emitenta, który posiada stały dostęp do informacji poufnych. Zawiadomienie dotyczyło objęcia przez Aleksandra Sierżęgę w dniu 10 grudnia 2021 w subskrypcji zamkniętej wolumenu w liczbie 1250000 w cenie 0.12 PLN.

### **Zmiana stanu posiadania**

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”) na podstawie art. 70 pkt 1 Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych („Ustawa o ofercie”) poinformował o otrzymaniu w dniu 14.02.2022 roku zawiadomienia sporządzonego na podstawie art. 69 Ustawy od Aleksandra Sierżęga.

W zawiadomieniu Aleksander Sierżęga poinformował o zwiększeniu swojego stanu posiadania akcji Emitenta do 17 500 000, które reprezentują obecnie 10.31% kapitału zakładowego Emitenta i 10.31% głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta.

### **Złożenie oświadczeń o objęciu akcji serii G w ramach zarejestrowanego kapitału warunkowego**

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”, „Spółka”) poinformował, że w dniu 20.02.2020 roku uprawnieni posiadacze warrantów subskrypcyjnych serii A złożyli oświadczenia o objęciu pozostałych 781.381 akcji na okaziciela serii G, jednocześnie Emitent w najbliższym czasie, złoży wniosek o wpis kolejnych akcji ww. serii oraz podwyższenia kapitału zakładowego do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego (KRS).

W związku z pkt 16a "Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na NewConnect" zarząd Emitenta poinformował również o incydentalnym naruszeniu przez Spółkę obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu w zakresie nieprzekazania w odpowiednim terminie raportu bieżącego dot. subskrypcji kolejnej transzy akcji serii G.

Spółka wskazała, iż powodem powyższego naruszenia było niedostarczenie przez obejmujących wszystkich wymaganych dokumentów, w szczególności w odpowiedniej formie, tj. Spółka dysponowała niektórymi z nich jedynie jako kopiami elektronicznymi, jednocześnie wszystkie oświadczenia o objęciu akcji zostały prawidłowo złożone, co uniemożliwiło ich prawidłową weryfikację jak również zgłoszenie ww. akcji do rejestru przedsiębiorców KRS.

Zgodnie z przepisem art. 452 §1 kodeksu spółek handlowych powyższe oznacza, że na dzień 14.02.2022 kapitał zakładowy Spółki wyniósł 16.975.638,10 zł i dzielił się 169.756.381 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- a) 5 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- b) 1 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- c) 247 879 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- d) 1 212 121 akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- e) 17 049 564 akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- f) 65 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F,
- g) 15 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G,
- h) 30 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii H,
- i) 16 471 817 akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- j) 18 775 000 akcji zwykłych na okaziciela serii J,

Emitent przypomniał, że akcje serii G są emitowane na podstawie uchwały nr 07/07/2017 Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 07.07.2017 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Emitenta.

#### **Ustalenie daty premiery gry Will You Snail na na konsolach Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation**

Data wprowadzenia do sprzedaży gry „Will You Snail?” na platformie Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation ustalono na 9 marca 2022 roku.

#### **Zawarcie umowy wydawniczej dla gry Cyjin: The Cyborg Ninja**

W dniu 21 lutego 2021 roku zawarta została umowa wydawnicza dla gry Cyjin: The Cyborg Ninja („Gra”). Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta Gry na platformach Switch, Xbox i Playstation. Przewidywana data wydania Gry nie została jeszcze ustalona.

#### **Ustalenie daty premiery gry Inner Voices na na konsoli Nintendo Switch**



Datę wprowadzenia do sprzedaży gry „Inner Voices” na platformie Nintendo Switch ustalono na 14 kwietnia 2022 roku.

#### **Złożenie wniosku o wprowadzenie akcji serii J na rynek NewConnect**

W dniu 4 maja 2022 roku do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. został złożony wniosek o wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji Emitenta, tj. 18.775.000 /osiemnaście milionów siedemset siedemdziesiąt pięć tysięcy/ akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 10 gr /dziesięć groszy/ każda akcja.

#### **Wydanie gry Flippin Kaktus na na konsolach Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Sony Playstation i PC**

Premiera gry nastąpiła 12 maja 2022 roku. Jest to pierwsza premiera Gry Emitenta na wszystkich platformach (konsole i PC) jednocześnie.

#### **Prace nad grą Destropolis na na konsolach Microsoft Xbox i Sony Playstation**

Datę wprowadzenia do sprzedaży gry „Destropolis” na platformie Microsoft Xbox i Sony Playstation została ustalona na 26 maja 2022 roku.

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

#### **Styczeń 2022:**

- Gra **“Nova-111”** zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu **13.01.2022 r.** (Wydawca No Gravity Games S.A.)
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Will You Snail”** na platformach Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.
- Kontynuacja prac deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Deep Diving Adventures”** na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4 dla podmiotu zewnętrznego Jujubee S.A.
- Prototyp gry narracyjnej **“Warsaw: Paris of the North”** (Warszawa: Paryż Północy) zostaje wydany na platformie PC w dniu **26.01.2022 r.** (Wydawca No Gravity Games S.A.)

#### **Luty 2022:**

- Zawarcie umowy współpracy z podmiotem zewnętrznym Draw Distance S.A., dotyczącej wykonania usługi deweloperskiej portowania gry **“Serial Cleaners”** na platformę Nintendo Switch.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Steve Jackson: The Sorcery! (Części 1-4)”** na platformie Xbox One / Series (S/X), gra przekazana do certyfikacji.

- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry **“One True Hero”** na platformę Nintendo Switch dla podmiotu No Gravity Games S.A.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Will You Snail”** na platforme Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.
- Trwają negocjacje z podmiotem zewnętrznym No More Robots Ltd., dotyczące wykonania usługi deweloperskiej portowania gry **“Tombstar”** na platformę Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.
- Zakończono prace deweloperskie związane z portowaniem gry **“Deep Diving Adventures”** na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4 dla podmiotu zewnętrznego Jujubee S.A , przygotowane buildy portów przekazane do certyfikacji.
- Realizacja intensywnych działań mających na celu pozyskanie zewnętrznych kontrahentów na realizację usług deweloperskich/portingowych oraz testerskich.

#### **Marzec 2022:**

- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Master Spy”** na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Steve Jackson: The Sorcery! (Części 1-4)”** na platformę Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.
- Gra **“Will You Snail”** zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu **9.03.2022 r.** (Wydawca No Gravity Games S.A.) równocześnie na trzech platformach Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry **“Primal Light”** na platforme Microsoft Xbox One / Series (S/X), gra przekazana do certyfikacji.
- Rozpoczęcie negocjacji z podmiotem zewnętrznym No More Robots Ltd. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry **“Spirittea”** na platformę Nintendo Switch oraz Microsoft Xbox One / Series (S/X).

#### **8. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Interactive Bards Sp. z o.o.**

W styczniu 2022 Spółka jako kodeweloper wspierała merytorycznie spółkę siostrę - No Gravity Development S.A. w ostatnich pracach związanych z prototypem gry narracyjnej **“Warsaw Paris of the North”**. Osoby pracujące dla Spółki odpowiadały za stworzenie scenariusza gry, a także za nadzór merytoryczny (w tym ocenę poprawności historycznej) nad scenariuszem. W chwili obecnej trwają poszukiwania publicznego partnera, który chciałby zainwestować w rozwinięcie prototypu do pełnej

wersji gry. Poszukiwania przeciągnęły się na drugi kwartał 2022 roku, gdyż w związku z atakiem Federacji Rosyjskiej na Ukrainę, polskie instytucje kultury skupiły się na tematach związanych z uchodźcami i kulturą Ukrainy i dopiero w maju zaczęły wracać do podstawowej działalności statutowej.

Również w związku z dramatycznymi wydarzeniami za wschodnią granicą naszego kraju, Spółka postanowiła zrealizować projekt krótkiej gry narracyjnej "968: Siege of Kyiv", opowiadający o historycznej, zwycięskiej obronie średniowiecznego Kijowa przed hordą Pieczyngów. Z punktu widzenia PR Spółka zajmie w ten sposób jednoznaczne stanowisko co do inwazji na Ukrainę, zaś z punktu widzenia CSR wpisze się w istotny społecznie nurt pomocy naszym wschodnim braciom i siostrą poprzez dostarczenie treści podnoszącej na duchu wszystkich dotkniętych wojną. Gra zostanie przygotowana w językach angielskim i ukraińskim. Wydanie gry zaplanowano na III kwartał 2022 roku.

Jednocześnie w pierwszym kwartale rozpoczęto realizację projektu gry narracyjnej "Happily Ever After", która będzie zbiorem spin-offów znanych wszystkim baśni z dzieciństwa. Zaplanowanych jest siedem różnych historii, jednak w chwili obecnej kończą się prace nad pierwszą - "Happily Ever After: The Promised Water" będącej sequelem "Brzydkiego Kaczątka", w którym Łabędź - główna postać - staje się ptasim bohaterem. Wydanie tej części gry zaplanowane jest na maj/czerwiec 2022 roku. W sytuacji pozytywnych wyników i dobrych recenzji, zostanie przygotowane kolejnych sześć historii. W związku z powyższymi projektami zwolniły prace nad "1984" (tytuł roboczy), na podstawie powieści George'a Orwella, nie zostały one jednak zawieszono, lecz nadano im mniejszy priorytet.

Rozpoczynają się prace nad chińską wersją scenariusza gry kowbojskiej "The High Moon" (tytuł roboczy). Spółka widzi swoją szansę w realizacji projektów na chińskim rynku, również w związku z wynikami prototypu "Warsaw: Paris of the North", który ściągnęło wielu użytkowników z Państwa Środka.

Spółka niestety nie uzyskała dofinansowania na grę o Ignacym Łukasiewiczu - patronie roku 2022 - w programie Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego "Rozwój sektorów kreatywnych", choć wniosek znajdował się relatywnie wysoko na liście rezerwowej. Jednocześnie nawiązano kolejny raz współpracę z Fundacją Dobra Historia, która złożyła wniosek na działanie interaktywne w programie "Patriotyzm Jutra 2022" Muzeum Historii Polski. W przypadku otrzymania dotacji, Spółka będzie nie tylko partnerem wniosku, ale również będzie dla Fundacji realizować stronę technologiczną projektu. Niezwykle ważnym elementem prac Spółki jest stałe poszukiwanie zmniejszania kosztów wydawania gier narracyjnych. Dokonano przeglądu szeregu programów do tworzenia typu gier, zoptymalizowanego proces tworzenia struktury scenariuszowej, a także sposoby komunikacji scenarzysty z osobą programującą grę.

## 9. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Squibly Interactive Sp. z o.o.

W pierwszym kwartale 2022 roku, spółka kontynuowała prace nad projektem X, aktywnie pokazując wypracowane efekty w mediach społecznościowych i sukcesywnie budując zainteresowanie projektem wśród graczy i potencjalnych wydawców.

Spółka kończy również dopinać umowę dotyczącą przejęcia bardzo obiecującego projektu i powiększenia swojego portfola.

#### IV. Informacje o zatrudnieniu i wynagrodzeniach w grupie kapitałowej

##### 1. Wynagrodzenia w No Gravity Games S.A.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem Członkowie Rady Nadzorczej nie pobierali wynagrodzenia. Członkowie Zarządu Jednostki dominującej w roku 2021 pobrali wynagrodzenia w łącznej kwocie 269.660,52 zł (brutto).

##### 2. Wynagrodzenia w grupie kapitałowej

Na dzień 30 grudnia 2021 r. Emitent, w przeliczeniu na pełne etaty, zatrudnia 3 osób. Ponadto 18 osób współpracuje z Emitentem w sposób stały na podstawie umów cywilnoprawnych.

W Grupie Kapitałowej, w przeliczeniu na pełne etaty, pracuje 7 osób, a 32 osoby współpracują ze spółkami grupy kapitałowej w sposób stały na podstawie umów cywilnoprawnych.

W skład zespołu Emitenta wchodzi obecnie specjaliści od marketingu, sprzedaży, social mediów, testowania gier, scoutingu (szukania projektów) oraz zarządzania projektami.

#### V. Informacje o działalności spółek grupy kapitałowej

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

No Gravity Games S.A.	Od 01.01.2021 do 31.12.2021	Od 01.01.2020 do 31.12.2020
<b>Przychody netto ze sprzedaży</b>	<b>2 225 293,90</b>	<b>1 242 946,65</b>
Zysk (strata) na sprzedaży	-336 765,38	-564 358,18
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>-763 333,82</b>	<b>-1 643 664,37</b>
Amortyzacja	4 553,74	6 837,23
<b>Zysk (strata) brutto</b>	<b>-718 293,77</b>	<b>338 409,28</b>
Zysk (strata) netto	-718 293,77	36 594,2

No Gravity Games S.A.	Stan na 31.12.2021	Stan na 31.12.2020
Aktywa trwałe	2 580 048,64	2 234 602,38
Aktywa obrotowe	4 923 182,91	3 904 029,57
Aktywa razem	7 503 231,55	6 138 631,95
Kapitał własny, w tym:	6 100 208,46	4 790 625,80
Kapitał zakładowy	16 897 500,00	15 008 137,80
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	1 043 846,46	570 380,10
Inwestycje krótkoterminowe	1 845 879,96	1 739 847,75
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	1 403 023,09	1 348 006,15
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	1 101 208,09	1 046 191,15
Pasywa razem	7 503 231,55	6 138 631,95

## 2. Wybrane dane finansowe skonsolidowane

GK No Gravity Games S.A.	Od 01.01.2021 do 31.12.2021	Od 01.01.2020 do 31.12.2020
Przychody netto ze sprzedaży	2 619 065,14	1 836 016,91
Zysk (strata) na sprzedaży	-674 835,62	-477 236,52
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-1 117 407,74	-1 560 219,29
Amortyzacja	4 553,74	6 837,23
Zysk (strata) brutto	-1 081 968,04	-1 166 237,44
Zysk (strata) netto	-1 030 041,22	-1 504 604,08

GK No Gravity Games S.A.	Stan na 31.12.2021	Stan na 31.12.2020
Aktywa trwałe	254 448,64	259 002,38

Aktywa obrotowe	4 572 554,75	2 884 690,91
Aktywa razem	4 927 003,39	3 143 693,29
Kapitał własny, w tym:	2 439 067,02	1 216 244,34
Kapitał zakładowy	16 897 500,00	15 008 137,80
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	1 038 882,51	628 787,10
Inwestycje krótkoterminowe	605 069,18	136 347,54
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	2 190 878,48	1 453 476,77
Zobowiązania długoterminowe	100 000,00	0
Zobowiązania krótkoterminowe	1 419 581,83	918 130,12
Pasywa razem	4 927 003,39	3 143 693,29

## VI. Komentarz do wyników spółki ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 r.

W okresie roku obrotowego 2021 No Gravity Games S.A. wypracowała 2 225 293,90 zł przychodu ze sprzedaży i zrównanych z nimi, wykazując na koniec roku stratę brutto w wysokości -718 293,77 zł.

## VII. Komentarz do wyników grupy kapitałowej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 r.

W okresie roku obrotowego 2021 grupa kapitałowa wypracowała 2 619 065,14 zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, odnotowując rekordowy przychód w historii grupy.

## VIII. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej

W 2021 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 zbudowano od podstaw dwa studia deweloperskie Interactive Bards Sp. Z o.o. i Squibly Interactive Sp. Z o.o.

Dzięki rozbudowie własnych studiów deweloperskich grupa kapitałowa w kolejnych latach będzie tworzyć i publikować gry należące w 100% na podmiotów grupy.

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

W okresie od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 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 2022 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**

#### **1.1.1. 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.

#### **1.1.2. 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.

#### **1.1.3. 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.

#### **1.1.4. 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.

#### **1.1.5. 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.

#### **1.1.6. 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.

#### **1.1.7. 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.

#### **1.1.8. 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.

#### **1.1.9. 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.

#### **1.1.10. 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.

#### **1.1.11. Ryzyko związane z wojną na Ukrainie**

W związku z faktem, że Spółka posiada w swoim portfolio gry deweloperów rosyjskich należy zaznaczyć, że obecna sytuacja geopolityczna ma wpływ na działalność spółki i powoduje zmiany w harmonogramie premier.

### **1.2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta**

#### **1.2.1. Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii działalności**

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent realizuje strategię działalności, opisaną szczegółowo 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.

#### **1.2.2. 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.

#### **1.2.3. 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.

#### **1.2.4. 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.

#### **1.2.5. 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.

#### **1.2.6. 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 prowadzone 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.

#### **1.2.7. 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.

#### **1.2.8. 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.

#### **1.2.9. 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, mo-

głaby również powstać konieczność poniesienia dodatkowych, nieplanowanych wydatków na działania mające na celu poprawę wizerunku Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się na bieżąco monitorować 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.

#### **1.2.10. 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.

#### **1.2.11. 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.

#### **1.2.12. 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 z swoimi współpracownikami.

#### **1.2.13. 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.

#### **1.2.14. Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności**

Istnieje ryzyko, że w przyszłości Emitent będzie potrzebował dodatkowych środków finansowych na niezakończony 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.

#### **1.2.15. 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 ziścić się w sytuacji niezyskiwania przez dłuższy czas odpowiednich przychodów z działalności lub w wypadku 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.

#### **1.2.16. 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.

#### **1.2.17. Ryzyko nielegalnej dystrybucji gier**

Dystrybucja gier komputerowych i wideo odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co w wypadku 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.

#### **1.2.18. 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.

#### **1.2.19. 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 nowoprowadzanych 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.

#### **1.2.20. 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. 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

### 5. Zarząd Interactive Bards Sp. Z o.o.

W skład Zarządu Interactive Bards Sp. z o.o. , na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Piotr Kulczycki - Prezes Zarządu
- › Aleksander Sierżęga - Członek Zarządu

### 6. Zarząd Squibly Interactive Sp. Z o.o.

W skład Zarządu Squibly Intaractive Sp. z o.o. , na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Dave Traeger - Prezes Zarządu
- › Aleksander Sierżęga - Członek Zarządu

## XIV. Oświadczenia Zarządu

### Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdań finansowych

Niniejszym oświadczam, że według mojej najlepszej wiedzy, roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe sporządzone zostało zgodnie z przepisami obowiązującymi Jednostkę dominującą oraz że odzwierciedla w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy oraz wyniki finansowe, oraz że sprawozdanie z działalności zawiera prawdziwy obraz sytuacji Grupy Kapitałowej, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.





Aleksander Sierżęga  
PREZES ZARZĄDU

### Oświadczenie dotyczące wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania rocznego

Niniejszym oświadczam, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi procedury wyboru firmy audytorskiej, wraz ze wskazaniem, 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 oraz standardami wykonywania zawodu i etyki zawodowej.



Aleksander Sierżęga  
PREZES ZARZĄDU

### Oświadczenie Zarządu w sprawie stosowania dobrych praktyk spółek notowanych na rynku Newconnect.

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU	UWAGI
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	TAK, z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej	Emitent nie planuje w najbliższej przyszłości stosowania zasady w części dotyczącej transmisji obrad walnego zgromadzenia, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej. Wszelkie istotne informacje dotyczące zwoływania oraz przebiegu posiedzeń walnych zgromadzeń są przekazywane przez Spółkę zarówno w formie raportów bieżących, jak również są zamieszczane na stronie internetowej Emitenta. W ocenie Zarządu Spółki koszty związane z techniczną obsługą transakcji oraz rejestracji posiedzeń walnego zgromadzenia przez Internet są niewspółmiernie wysokie w porównaniu do korzyści z tego płynących.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania	TAK	

3.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	
3.1.	podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	<a href="https://nogravitygames.com/">https://nogravitygames.com/</a>
3.2.	opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje największe przychodów,	TAK	
3.3.	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
3.4.	życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
3.5.	powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
3.6.	dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
3.7.	zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
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 publikuje prognozy),	N/D	Zarząd Emitenta nie podjął decyzji o publikowaniu prognoz finansowych.
3.9.	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10.	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	

3.11.	(skreślony)		
3.12.	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
3.13.	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK, z wyłączeniem harmonogramu walnych zgromadzeń i spotkań	Emitent nie organizuje zaplanowanych, okresowych spotkań z akcjonariuszami, pozostałymi inwestorami, analitykami czy też mediami. Emitent pozostaje w stałym kontakcie z ww. osobami i w razie możliwości lub potrzeby zarząd odbywa spotkania indywidualne.
3.14.	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15.	(skreślony)		
3.16.	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK, z wyłączeniem ich publikacji na stronie internetowej	Zarząd Emitenta odpowiada bezpośrednio akcjonariuszom na zadawane przez nich pytania w trakcie walnego zgromadzenia
3.17.	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK, z wyłączeniem powodów zgłoszenia zmiany w porządku obrad przez akcjonariusza	
3.18.	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK, z wyłączeniem powodów zgłoszenia przerwy w obradach przez akcjonariusza uczestniczącego w Walnym Zgromadzeniu	

3.19.	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	Informacje zostały zamieszczone na stronie korporacyjnej Emitenta, w celu ułatwienia dostępu dla inwestorów
3.20.	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	Informacje zostały zamieszczone na stronie korporacyjnej Emitenta, w celu ułatwienia dostępu dla inwestorów
3.21.	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	Spółka wyemitowała i przeprowadziła publiczną subskrypcję akcji serii J na podstawie uchwały nr 2 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 31 grudnia 2020 r. w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego w trybie subskrypcji zamkniętej (z prawem poboru dla dotychczasowych akcjonariuszy) oraz w sprawie zmiany Statutu Spółki. Dokumenty emisyjne oraz wiązane z subskrypcją zostały opublikowane w ramach raportów bieżących EBI i ESPI. Emitent opublikował również rozliczenie zapisów złożonych na akcje.
3.22.	(skreślony)		
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta	TAK	Emitent prowadził korporacyjną stronę internetową w języku polskim, jednakże w trakcie 2017 r., w związku ze zmianą przedmiotu głównej działalności, językiem strony stał się język angielski.
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 <a href="http://www.gpwinfostrefa.pl">www.gpwinfostrefa.pl</a> .	NIE	Emitent nie wykorzystuje indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdujących się na <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> .  Spółka prowadzi własną stronę korporacyjną do prowadzenia polityki informacyjnej.

6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą	TAK	
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
<b>9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym:</b>			
9.1.	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9.2.	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	
11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Z uwagi na fakt, iż koszty związane ze z organizacją takich spotkań są niewspółmierne do potencjalnych korzyści takiego działania, Spółka nie zamierza w najbliższym czasie wprowadzić zasady organizowania publicznych spotkań i nie będzie stosowała przedmiotowej Dobrej Praktyki

12.	Uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK	
13.	Uchwały Walnego Zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
13a.	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3	TAK	
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	N/D	Wszelkie zyski wypracowane przez Spółkę przeznaczone są na zwiększenie kapitału zapasowego.
15.	Uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	N/D	Wszelkie zyski wypracowane przez Spółkę przeznaczone są na zwiększenie kapitału zapasowego.



16.	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> <li>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,</li> <li>zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> </ul>	NIE	Spółka publikuje raporty kwartalne oraz bieżące zawierające informacje pozwalające ocenić bieżącą działalność Emitenta.
16a.	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu dla rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	

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

W dniu 5 maja 2020 r. No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej zawarła umowę o badanie rocznego sprawozdania finansowego za rok 2019 i 2020 z 4AUDYT Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, tj. podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych. Współpraca jest kontynuowana dalej na kolejne dwa lata.