

# SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI W ROKU

# 2021



**VR FACTORY GAMES SPÓŁKA AKCYJNA**  
(wcześniej: Surfland Systemy Komputerowe Spółka Akcyjna)

Warszawa, dn. 18 marca 2022 r.

## 1. INFORMACJE PODSTAWOWE

Spółka VR Factory Games Spółka Akcyjna (wcześniej: Surfland Systemy Komputerowe Spółka Akcyjna) powstała z przekształcenia Surfland - Systemy Komputerowe spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą we Wrocławiu. Spółka ta została zawiązana 12 grudnia 1997 roku i następnie wpisana do rejestru handlowego dział B Ns Rej. H 7554 przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej VI Wydział Gospodarczy Rejestrowy w dniu 16 lutego 1998 roku. W dniu 19 czerwca 2001 roku Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników podjęło uchwałę o przekształceniu formy prawnej działalności w spółkę akcyjną, a następnie w dniu 13 sierpnia 2001 roku została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy dla Wrocławia - Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000023205.

Spółka od 2011 roku jest spółką publiczną - pierwszym dniem notowania Spółki w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect był dzień 5 sierpnia 2011 roku.

Realizując proces wydzielenia dotychczasowej działalności Spółki do nowo powołanego podmiotu, Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, działając na podstawie art. 393 pkt 3) Kodeksu spółek handlowych podjęło w dniu 20 sierpnia 2020 r. Uchwałę nr 4 o wyrażeniu zgody na zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa, prowadzonego przez Spółkę w rozumieniu art. 551 Kodeksu cywilnego, w postaci „Działu Realizacji Projektów i Usług IT”. Zbycie zorganizowanej części przedsiębiorstwa nastąpiło poprzez jej przeniesienie z dniem 01 września 2020 r. na rzecz spółki Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, wpisanej do Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000849845, w formie wkładu niepieniężnego na pokrycie 4.950 (słownie: cztery tysiące dziewięćset pięćdziesiąt) nowych udziałów w kapitale zakładowym Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu o wartości nominalnej 100,00 zł (słownie: sto złotych) każdy udział i łącznej wartości nominalnej 495.000,00 zł (czteryście dziewięćdziesiąt pięć tysięcy złotych). Objęcie przez Spółkę wyżej wymienionych udziałów nastąpiło w dniu 31 sierpnia 2020 r. Przeniesione składniki majątkowe są od początku września 2020 r. wykorzystywane przez Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. do kontynuacji działalności gospodarczej związanej z oferowaniem, projektowaniem, dostawą rozwiązań i systemów IT, realizacją projektów oraz świadczeniem szerokiego wachlarza usług IT. Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. stała się więc kontynuatorem działalności prowadzonej dotychczas w tym zakresie przez Surfland Systemy Komputerowe SA.

Wobec powyższego, na dzień 31 grudnia 2020 roku Spółka tworzyła Grupę Kapitałową z Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu. Emitent posiadał 5.000 udziałów Spółki Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o., które stanowiły 100% udziału w kapitale zakładowym tego podmiotu. Wyłączną działalnością Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. jest oferowanie, projektowanie, dostawa rozwiązań i systemów IT, realizacja projektów oraz świadczenie szerokiego wachlarza usług IT.

W dniu 15 września 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Surfland Systemy Komputerowe S.A. oraz Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (VR Factory Games) podjęły uchwały, w sprawie połączenia obu podmiotów, zgodnie z uzgodnionym i przyjętym przez Zarządy obu spółek w dniu 29 grudnia 2020 r. (aneksowanym 8 kwietnia 2021 r.) planem połączenia. Następnie, w dniu 17 listopada 2021 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego postanowił zarejestrować połączenie. Połączenie nastąpiło w trybie przewidzianym w art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h. tj. przez przeniesienie całego majątku VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) na Spółkę (jako spółkę przejmującą), w zamian za nowo wyemitowane akcje zwykłe na okaziciela serii L, które Spółka wydała wspólnikom VR Factory Games sp. z o.o. na zasadach określonych w planie połączenia. W związku z połączeniem, zmieniona została firma na VR Factory Games Spółka Akcyjna, siedziba na Warszawę oraz podwyższona została wartość kapitału zakładowego z kwoty 4.927.366,00 zł do kwoty 32.847.366,00 zł, tj. o kwotę 27.920.000,00 zł w drodze emisji 27.920.000 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1,00 zł każda, wyemitowanych trybie subskrypcji prywatnej na rzecz wspólników VR Factory Games sp. z

o.o. (jako spółki przejmowanej). Wspólnikom VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) wydane zostały akcje serii L zgodnie ze stosunkiem wymiany akcji 1 : 2792 (tj. na jeden udział VR Factory Games sp. z o.o. - jako spółki przejmowanej, przypada 2.792 akcji nowej emisji).

W dniach 27 i 30 września 2021 r. Spółka zbyła pozostałe posiadane przez siebie 100% udziałów w spółce Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu.

W wyniku powyższych działań, Spółka prowadzi działalność przede wszystkim w obszarze działalności prowadzonej dotychczas przez VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej), związanej z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych oraz aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości.

### **Informacje o prowadzonej działalności**

---

W wyniku połączenia, obecnie prowadzona przez VR Factory Games S.A. działalność skupia się na projektowaniu, produkcji, wydawaniu i wsparciu sprzedaży gier i aplikacji na najbardziej popularne platformy VR. Spółka posiada umowy z wiodącymi globalnymi platformami dystrybucyjnymi takimi jak Sony Corporation (właściciel PlayStation VR), Meta Platforms, Inc. (wcześniej Facebook, Inc. - właściciel Oculus Store i App Lab), Valve Corporation (właściciela Steam), Vive Port (właściciel HTC) czy Pico VR (spółka nabyta przez właściciela platformy Tik-Tok). Spółka podpisała również umowę wyrażającą chęć współpracy z producentem zestawów VR Pimax, który tworzy swój własny sklep z grami na wzór sklepów Vive Port czy Oculus Store. W dniu 10 marca 2022 r. VR Factory Games S.A. podpisała umowę pośrednictwa wydawniczego, która umożliwi Spółce bezpośrednio rozmowy z Meta Platforms, Inc. na temat umieszczenia w sklepie głównym Oculus Store w sekcji gier na platformę sprzętową Quest, dwóch autorskich gier wyprodukowanych przez VR Factory Games – „Bartender VR Simulator” i „Horror Bar VR”. Podpisanie umowy na wydanie gier w głównym sklepie Oculus Quest jest dla Spółki jednym ze strategicznych celów na ten rok.

W portfolio Spółki na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania znajdują się gry już wydane, jak i te, które są w fazie rozwoju, testowania gameplay czy fazie prototypowania. Łącznie takich gier Spółka w swoim portfolio posiada siedem. Do tej pory Spółka wydała na zasadach self publishingu następujące gry:

- „Bartender VR Simulator” - na takie platformy jak: Steam, Vive Port, Oculus Store Rift, PlayStation VR, Pico VR; gra uzyskała wiele międzynarodowych nagród, w tym na GDC czy przyznawaną przez VRARA; gra ta obecnie jest przygotowana również na platformę Oculus Quest, której pojawienie się na tej platformie jest zależne od rozmów z Meta Platforms, Inc. właścicielem platformy Oculus Store, gdzie w przypadku uzyskania porozumienia, VR Factory Games wyda grę w głównym sklepie Oculus lub w sklepie alternatywnym, ale również wspieranym przez Oculus na platformie App Lab;
- „Horror Bar VR” - gra nominowana w zeszłym roku do tytułu "VR Game of the Year"; gra została wydana na takie platformy jak: Steam, Vive Port, Pico VR, Oculus Rift; gra jest w ostatniej fazie certyfikacji na platformę PlayStation VR; gra jest gotowa do wydania na platformę Oculus Quest, co jest zależne od rozmów z Meta Platforms, Inc. właścicielem platformy Oculus Store, gdzie w przypadku uzyskania porozumienia, VR Factory Games wyda grę w głównym sklepie Oculus lub w sklepie alternatywnym, ale również wspieranym przez Oculus na platformie App Lab, co pozwoli na jej publikację w dowolnym momencie;
- „Guns and Notes” - gra wydana na Oculus Store Rift i Vive Port. Na ten moment gra jest w końcowej fazie całkowitego redesignu gameplay, który inspirowany jest grą odnoszącą bardzo duże sukcesy, tj. Fruit Ninja; „Guns and Notes” została zaakceptowana przez Sony Corporation do wydania na platformie PlayStation VR; zmiana gameplay spowodowała, że gra została również zoptymalizowana pod kątem możliwości wydania jej na platformie Oculus Quest.

Spółka poza wydanymi wskazanymi powyżej trzema tytułami, które na bieżąco stara się rozwijać oraz portować na najbardziej popularne platformy sprzedażowe VR i wspierać marketingowo, jest również autorem aplikacji do organizowania esportowych turniejów barmańskich „Bartender VR League” i aplikacji eventowej „VR Bar”. Sprzedaż tych produktów została wstrzymana pandemią COVID-19. Spółka wiąże jednak duże nadzieje z tymi produktami, gdyż przed pandemią COVID-19, łączny przychód z tych produktów oscylował w granicach jednego miliona złotych.

W 2022 r. poza maksymalizacją sprzedaży na najbardziej popularnych platformach sprzedażowych VR własnych tytułów oraz oczekiwaniu na możliwość wykorzystania potencjału „Bartender VR League” i „VR Bar”, Spółka będzie rozwijać nową grę, którą planuje zaprezentować w bieżącym roku. Obecnie trwają poszukiwania wydawcy dla tej gry.

## **Dane podstawowe**

---

### **VR FACTORY GAMES Spółka Akcyjna**

---

<i>adres siedziby</i>	<b>ul. Rakowiecka 34/5, 02-532 Warszawa</b>
<i>numer telefonu</i>	<b>+48 71 78 02 990</b>
<i>numer faksu</i>	-----
<i>adres poczty elektronicznej</i>	<b>hello@vrfactory.pro</b>
<i>adres strony internetowej</i>	<b>www.vrfactory.pro</b>
<i>sąd rejestrowy</i>	<b>Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego</b>
<i>data rejestracji</i>	<b>13 sierpień 2001 r.</b>
<i>numer krs</i>	<b>0000023205</b>
<i>regon</i>	<b>931153964</b>
<i>nip</i>	<b>8951592263</b>
<i>zarząd</i>	<b>Sławomir Matul – Prezes Zarządu</b>

## **Organy VR Factory Games SA**

---

### **Zarząd:**

W dniu 17 listopada 2021 r. Pan Artur Górski złożył rezygnację z pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Emitenta, ze skutkiem na koniec 17 listopada 2021 r. Jako powód rezygnacji wskazano zakończenie procesu połączenia Emitenta z VR Factory Games sp. z o.o. Jednocześnie w dniu 17 listopada 2021 r. Rada Nadzorcza Emitenta powołała od 18 listopada 2021 r. na stanowisko Prezesa Zarządu Pana Sławomira Matul.

Wobec powyższych zmian, na 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład Zarządu Spółki przedstawia się następująco:

- Sławomir Matul – Prezes Zarządu

### **Rada Nadzorcza:**

W dniu 15 września 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie postanowiło odwołać ze składu Rady Nadzorczej panów Sławomira Jarosza, Zbysława Lasek, Romana Pudełko oraz Dawida Sibilak oraz powołać na pięcioletnią kadencję (upływającą 15 września 2026 r.) do składu Rady Nadzorczej panią Annę Matul oraz panów Dariusza Koreckiego, Amin Algawam oraz Łukasza Błażejczyka.

Wobec powyższych zmian, na 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego Sprawozdania, skład Rady Nadzorczej Spółki przedstawia się następująco:

- Dariusz Korecki - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Robert Skolimowski - Sekretarz Rady Nadzorczej
- Anna Matul - Członek Rady Nadzorczej
- Łukasz Błażejczyk - Członek Rady Nadzorczej
- Amin Algawam - Członek Rady Nadzorczej

## Akcjonariat VR Factory Games SA

---

Na dzień 31 grudnia 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 32.847.366,00 zł i dzielił się na:

- a) 1.099.400 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- b) 11.400 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- c) 11.400 akcji zwykłych na okaziciela serii C, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- d) 1.433.966 akcji zwykłych na okaziciela serii D, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- e) 80.000 akcji zwykłych na okaziciela serii E, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- f) 250.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- g) 475.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 1 złoty każda akcja,
- h) 200.000 akcji zwykłych na okaziciela serii I, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- i) 566.200 akcji zwykłych na okaziciela serii J, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- j) 800.000 akcji zwykłych na okaziciela serii K, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja,
- k) 27.920.000 akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1 złotych każda akcja.

W 2021 r. miały miejsce następujące zmiany w akcjonariacie Spółki:

- w dniu 25 stycznia 2021 roku Spółka otrzymała od ABS Investment SA zawiadomienie o obniżeniu pośrednio udziału poniżej progu 10% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana zbyciem w dniu 19 stycznia 2021 r. wszystkich akcji spółki Beskidzie Biuro Inwestycyjne SA z siedzibą w Bielsku-Białej i ustaniem stosunku dominacji, przez co ustało również posiadanie pośrednie akcji Spółki. Po zmianie udziału ustało posiadanie pośrednie i ABS Investment SA bezpośrednio posiadał 485.000 akcji Spółki stanowiących 9,84% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 485.000 głosów, co stanowiło 9,84% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;
- w dniu 25 stycznia 2021 roku Spółka otrzymała od ABS Investment SA drugie zawiadomienie o przekroczeniu progu 10% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana nabyciem w drodze transakcji pakietowej w dniu 20 stycznia 2021 r. 135.000 akcji Spółki. Po zmianie udziału Investment SA posiadał 620.000 akcji Spółki stanowiących 12,58% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 620.000 głosów, co stanowiło 12,58% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;
- w dniu 25 stycznia 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Januarego Ciszewskiego zawiadomienie o przekroczeniu pośrednio progu 15% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana powstaniem stosunku dominacji nad spółką Beskidzie Biuro Inwestycyjne SA z siedzibą w Bielsku-Białej, w dniu 19 stycznia 2021 r., przez podmiot zależny – Kuźnica Centrum sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie. Po zmianie udziału Pan January Ciszewski bezpośrednio posiadał 632.691 akcji stanowiących 12,84% kapitału zakładowego Spółki i uprawniających do wykonywania 632.691 głosów, co stanowiło 12,84% ogólnej liczby głosów, z kolei pośrednio, wraz z podmiotem zależnym od Kuźnica Centrum sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie – Beskidzkim Biurem Inwestycyjnym SA z siedzibą w Bielsku-Białej, posiadał 792.691 akcji Spółki stanowiących 16,09% kapitału zakładowego Spółki i uprawniających do wykonywania 792.691 głosów, co stanowiło 16,09% ogólnej liczby głosów;
- w dniu 25 stycznia 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Januarego Ciszewskiego drugie zawiadomienie o obniżeniu pośrednio udziału poniżej progu 15% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana zbyciem przez Beskidzie Biuro Inwestycyjne SA z siedzibą w Bielsku-Białej, podmiot zależny od Kuźnica Centrum sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie, w ramach transakcji pakietowej w dniu 20 stycznia 2021 r. 135.000 akcji Spółki. Po zmianie udziału Pan January Ciszewski bezpośrednio posiadał 624.694 akcji stanowiących 12,68% kapitału zakładowego Spółki i



- uprawnających do wykonywania 624.694 głosów, co stanowiło 12,68% ogólnej liczby głosów, z kolei pośrednio, wraz z podmiotem zależnym od Kuźnica Centrum sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie – Beskidzkim Biurem Inwestycyjnym SA z siedzibą w Bielsku-Białej, posiadał 649.694 akcji Spółki stanowiących 13,19% kapitału zakładowego Spółki i uprawniającego do wykonywania 649.694 głosów, co stanowi 13,19% ogólnej liczby głosów;
- w dniu 9 lutego 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Januarego Ciszewskiego zawiadomienie o obniżeniu pośrednio udziału poniżej progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została zbyciem przez Beskidzkie Biuro Inwestycyjne S.A. z siedzibą w Bielsku-Białej, podmiot zależny w dniu transakcji od Kuźnica Centrum sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie (na dzień złożenia tego zawiadomienia podmiot zależny od JR HOLDING ASI S.A. z siedzibą w Krakowie), w ramach umowy cywilnoprawnej, w dniu 2 lutego 2021 r. 25.000 akcji Spółki. Po zmianie udziału Pan January Ciszewski bezpośrednio posiadał 623.884 akcji stanowiących 12,66% kapitału zakładowego Spółki i uprawniającego do wykonywania 623.884 głosów, co stanowiło 12,66% ogólnej liczby głosów, z kolei pośrednio nie posiadał akcji Spółki;
  - w dniu 10 marca 2021 roku Spółka otrzymała od Surfland Sp. z o.o. Sp. k. zawiadomienie o obniżeniu udziału poniżej progu 10% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana zawarciem w dniach od 1 marca do 4 marca 2021 roku poza rynkiem NewConnect cywilnoprawnych umów przeniesienia 600.000 akcji Spółki oraz złożenia w biurze maklerskim w dniach 5 i 29 marca 2021 roku dyspozycji przeniesienia ww. akcji na rachunki maklerskie kupujących. Po zrealizowaniu ww. transakcji Surfland Sp. z o.o. Sp. k. posiadała 450.000 akcji Spółki stanowiących 9,13% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniającego do wykonywania 450.000 głosów, co stanowiło 9,13% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;
  - w dniu 10 marca 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Tadeusza Kołacza zawiadomienie o przekroczeniu progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana zawarciem ze spółką Surfland sp. z o.o. sp.k. w dniu 4 marca 2021 roku poza rynkiem NewConnect cywilnoprawnej umowy przeniesienia 285.600 akcji Spółki oraz złożenia w biurze maklerskim w dniu 4 marca 2021 roku dyspozycji przeniesienia ww. akcji na rachunek papierów wartościowych Pana Tadeusza Kołacza. Po zrealizowaniu ww. transakcji Pan Tadeusz Kołacz posiadał 285.600 akcji Spółki stanowiących 5,79% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniającego do wykonywania 285.600 głosów, co stanowiło 5,79% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;
  - w dniu 8 października 2021 roku Spółka otrzymała od Pani Ewy Kuciewicz zawiadomienie o przekroczeniu progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana zawarciem ze spółką Surfland sp. z o.o. sp.k. w dniu 7 października 2021 roku poza rynkiem NewConnect cywilnoprawnej umowy przeniesienia 107.100 akcji Spółki oraz złożenia w biurze maklerskim w dniu 7 października 2021 roku dyspozycji przeniesienia ww. akcji na rachunek papierów wartościowych Pani Ewy Kuciewicz. Po zrealizowaniu ww. transakcji Pani Ewa Kuciewicz posiadała 259.900 akcji Spółki uprawniającego do wykonywania 249.900 głosów, co stanowiło 5,07% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;
  - w dniu 8 października 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Stefana Gajda zawiadomienie o przekroczeniu progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana zawarciem ze spółką Surfland sp. z o.o. sp.k. w dniu 7 października 2021 roku poza rynkiem NewConnect cywilnoprawnej umowy przeniesienia 107.100 akcji Spółki oraz złożenia w biurze maklerskim w dniu 7 października 2021 roku dyspozycji przeniesienia ww. akcji na rachunek papierów wartościowych Pana Stefana Gajda. Po zrealizowaniu ww. transakcji Pan Stefan Gajda posiadał 259.900 akcji Spółki uprawniającego do wykonywania 249.900 głosów, co stanowiło 5,07% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;

- w dniu 8 października 2021 roku Spółka otrzymała od Surfland Sp. z o.o. Sp. k. zawiadomienie o obniżeniu udziału poniżej progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana zawarciem w dniach od 1 marca do 4 marca 2021 roku poza rynkiem NewConnect cywilnoprawnych umów przeniesienia 450.000 akcji Spółki oraz złożenia w biurze maklerskim w dniu 7 października 2021 roku dyspozycji przeniesienia ww. akcji na rachunki maklerskie kupujących. Przed realizacją ww. transakcji Surfland Sp. z o.o.Sp.k. posiadała 450.000 akcji Spółki, co stanowiło 9,13% udziału w kapitale zakładowym Spółki. Akcje te uprawniały do wykonywania 450.000 głosów, co stanowiło 9,13% głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Po zrealizowaniu ww. transakcji Surfland Sp. z o.o. Sp. k. nie posiadała akcji Spółki;
- w dniu 19 listopada 2021 roku Spółka otrzymała od ABS Investment ASI SA zawiadomienie o obniżeniu udziału poniżej progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana została zarejestrowaniem w dniu 17 listopada 2021 r. przez Sąd podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, w ramach połączenia, poprzez emisję 27.920.000 akcji na okaziciela serii L Spółki. Przed zmianą udziału ABS Investment ASI SA posiadała 645.000 akcji stanowiących 13,09% kapitału zakładowego Spółki i uprawniających do wykonywania 645.000 głosów, co stanowiło 13,09% ogólnej liczby głosów. Po zmianie udziału ABS Investment ASI SA posiadała 645.000 akcji stanowiących 1,96% kapitału zakładowego Spółki i uprawniających do wykonywania 645.000 głosów, co stanowiło 1,96% ogólnej liczby głosów;
- w dniu 19 listopada 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Artura Górskiego zawiadomienie o obniżeniu udziału poniżej progu 15%, 10% oraz 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana udziału została spowodowana objęciem przez Pana Artura Górskiego 164.728 akcji serii L Spółki i zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji 27.920.000 akcji serii L. Przed wskazaną transakcją Pan Artur Górski posiadał 810.000 akcji Spółki stanowiących 16,44% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 810.000 głosów, co stanowiło 16,44% ogólnej liczby głosów. Po wskazanej transakcji Pan Artur Górski posiadał 974.728 akcji Spółki stanowiących 2,97% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 974.728 głosów, co stanowi 2,97% ogólnej liczby głosów;
- w dniu 21 listopada 2021 roku Spółka otrzymała od Centurion Finance ASI S.A. zawiadomienie o obniżeniu udziału poniżej progu 5% ogólnej liczby głosów w Spółce. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana stanu posiadania została spowodowana zarejestrowaniem w dniu 17.11.2021 r. podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji 27 920 000 akcji serii L. Przed rejestracją Centurion Finance ASI S.A. posiadała 272.866 sztuk akcji Spółki, co stanowiło 5,54% udziału w kapitale zakładowym Spółki. Akcje te uprawniały do wykonywania 272.866 głosów, co stanowiło 5,54 % głosów w ogólnej liczbie głosów na Walnym Zgromadzeniu Akcjonariuszy Spółki. Po rejestracji Centurion Finance ASI S.A. posiadała 272.866 sztuk akcji Spółki, co stanowiło 0,83% udziału w kapitale zakładowym Spółki. Akcje te uprawniały do wykonywania 272.866 głosów, co stanowiło 0,83% głosów w ogólnej liczbie głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;
- w dniu 22 listopada 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Januarego Ciszewskiego zawiadomienie o przekroczeniu progu 20% ogólnej liczby głosów oraz zmianie dotychczas posiadanego udziału ponad 10% ogólnej liczby głosów o co najmniej 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana posiadanego udziału została spowodowana: przydzieleniem Panu Januaremu Ciszewskiemu w dniu 18 listopada 2021 roku 6.561.200 akcji Spółki serii L, wyemitowanych w związku z połączeniem Spółki jako spółki przejmującej, ze spółką VR Factory Games sp. z o.o. jako spółką przejmowaną oraz zarejestrowaniem w dniu 17 listopada 2021 roku w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 27.920.000 zł poprzez emisję 27.920.000 akcji zwykłych na okaziciela serii L o

wartości nominalnej 1 zł każda, oraz zbyciem w dniu 18 listopada 2021 r. łącznie 2.228 akcji Spółki w drodze transakcji sesyjnej na rynku NewConnect. Saldo zmiany w liczbie posiadanych akcji Spółki w dniu 18 listopada 2021 r. wyniosło 6.558.972 akcji. Przed zmianą udziału Pan January Ciszewski posiadał 527.627 akcji Spółki stanowiących 10,71% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 527.627 głosów, co stanowiło 10,71% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Po zmianie udziału Pan January Ciszewski posiadał 7.086.599 akcji Spółki stanowiących 21,57% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 7.086.599 głosów, co stanowi 21,57% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;

- w dniu 22 listopada 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Sławomira Matul zawiadomienie o zwiększeniu udziału powyżej progu 33 1/3% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu Spółki. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana posiadanego udziału została spowodowana przydzieleniem Panu Sławomirowi Matul w dniu 18 listopada 2021 roku 15.450.928 akcji Spółki serii L, wyemitowanych w związku z połączeniem Spółki jako spółką przejmującą, ze spółką VR Factory Games sp. z o.o. jako spółką przejmowaną oraz zarejestrowaniem w dniu 17 listopada 2021 roku w rejestrze przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki o kwotę 27.920.000 zł poprzez emisję 27.920.000 akcji zwykłych na okaziciela serii L o wartości nominalnej 1 zł każda akcja. Przed rejestracją połączenia Pan Sławomir Matul nie posiadał akcji Spółki. Po rejestracji połączenia Pan Sławomir Matul posiadał bezpośrednio 15.450.928 akcji Spółki, stanowiących 47,04% w kapitale zakładowym Spółki, uprawniających do wykonywania z nich 15.450.928 głosów, co stanowiło 47,04% głosów na walnym zgromadzeniu Spółki;
- w dniu 23 listopada 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Tadeusza Kołacz zawiadomienie o obniżeniu udziału poniżej progu 5% na walnym zgromadzeniu Spółki. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana posiadanego udziału została spowodowana zarejestrowaniem w dn. 17 listopada 2021 r. podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji 27.920.000 akcji serii L. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego Pan Tadeusz Kołacz posiadał 499.800 akcji Spółki stanowiących 10,14% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 499.800 głosów, co stanowiło 10,14% ogólnej liczby głosów. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego Pan Tadeusz Kołacz nadal posiadał 499.800 akcji Spółki stanowiących 1,79% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 499.800 głosów, co stanowiło 1,79% ogólnej liczby głosów;
- w dniu 23 listopada 2021 roku Spółka otrzymała od Pana Stefana Gajda zawiadomienie o obniżeniu udziału poniżej progu 5% na walnym zgromadzeniu Spółki. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana posiadanego udziału została spowodowana zarejestrowaniem w dn. 17 listopada 2021 r. podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji 27.920.000 akcji serii L. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego Pan Stefan Gajda posiadał 249.900 akcji Spółki stanowiących 5,07% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 249.900 głosów, co stanowiło 5,07% ogólnej liczby głosów. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego Pan Stefan Gajda nadal posiadał 249.900 akcji Spółki stanowiących 0,76% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 249.900 głosów, co stanowiło 0,76% ogólnej liczby głosów;
- w dniu 23 listopada 2021 roku Spółka otrzymała od Pani Ewy Kuciewicz zawiadomienie o obniżeniu udziału poniżej progu 5% na walnym zgromadzeniu Spółki. Zgodnie z otrzymanym zawiadomieniem, zmiana posiadanego udziału została spowodowana zarejestrowaniem w dn. 17 listopada 2021 r. podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w drodze emisji 27.920.000 akcji serii L. Przed zarejestrowaniem podwyższenia kapitału zakładowego Pani Ewa Kuciewicz posiadała 249.900 akcji Spółki stanowiących 5,07% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 249.900 głosów, co stanowiło 5,07% ogólnej liczby głosów. Po zarejestrowaniu podwyższenia kapitału zakładowego Pani Ewa Kuciewicz



nadal posiadała 249.900 akcji Spółki stanowiących 0,76% udziału w jej kapitale zakładowym i uprawniających do wykonywania 249.900 głosów, co stanowiło 0,76 ogólnej liczby głosów.

Wobec powyższych zmian, na dzień 31 grudnia 2021 r. skład akcjonariatu powyżej 5% przedstawiał się następująco:

Akcjonariusze	Liczba akcji	Udział w kapitale (%)	Liczba głosów	Udział w głosach (%)
Sławomir Matul	15.450.928	47,04%	15.450.928	47,04%
January Ciszewski	7.086.599	21,57%	7.086.599	21,57%
Pozostali (rozproszeni)	10.309.839	31,39%	10.309.839	31,39%
<b>Razem</b>	<b>32.847.366</b>	<b>100,00%</b>	<b>32.847.366</b>	<b>100,00%</b>

Po dniu bilansowym do daty sporządzenia niniejszego Sprawozdania z działalności, nie miały miejsce zmiany w akcjonariacie Spółki:

## 2. KOMENTARZ DOTYCZĄCY AKTUALNEJ I PRZEWIDYWANEJ SYTUACJI FINANSOWEJ

Poprzez realizację w ostatnich latach planu optymalizacji kosztowej i projektowej Zarząd Spółki liczył na osiągnięcie lepszych wyników finansowych. Jednakże pandemia COVID-19 i jej negatywny wpływ na rozwój dotychczasowego biznesu przyspieszyły działania Zarządu mające na celu wydzielenie podstawowej działalności jako zorganizowanej części przedsiębiorstwa i zbycie na rzecz podmiotu w 100% zależnego od Spółki. W ten sposób Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. może prowadzić działalność bez obciążania jej wyniku finansowego kosztami związanymi z obecnością na rynku publicznym.

Spółka po dokonanych analizach wspólnie z głównymi akcjonariuszami podjęła decyzję w lutym 2020 r. o wyborze opcji strategicznej, polegającej na połączeniu Spółki z innym podmiotem w drodze przejęcia zgodnie z art. 492 § 1 ust.1 Kodeksu Spółek Handlowych tj. poprzez przeniesienie przez ten podmiot całego majątku na Spółkę w zamian za objęcie wyemitowanych przez nią akcji w emisji celowej, po uprzednim wydzieleniu podstawowej działalności Spółki do nowo powołanego podmiotu (spółki z o.o.). Wydzielenie zorganizowanej części przedsiębiorstwa zostało zrealizowane, a dotychczasowa działalność Spółki do września 2021 r., tj. do momentu sprzedaży była prowadzona przez podmiot w 100% zależny – Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o.

W konsekwencji realizacji działań wynikających z opcji strategicznej, Spółka w grudniu 2020 r. podpisała plan połączenia z VR Factory Games sp. z o.o. Po dokonaniu połączenia, Spółka działała w jednym podmiocie - VR Factory Games S.A., w którym prowadzona działalność związana jest przede wszystkim z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych oraz aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości.

Przedstawione poniżej wyniki finansowe dotyczą funkcjonowania Spółki w okresie od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021 r., gdzie od 17 listopada 2021 r. (tj. od momentu połączenia) do 31 grudnia 2021 r. uwzględnione zostały zgodnie z krajowymi standardami rachunkowości wyniki realizowane w ramach struktury połączonych spółek. Wyniki finansowe spółki VR Factory Games sp. z o.o. jako spółki przejmowanej za okres do dnia połączenia, tj. od 1 stycznia 2021 r. do 17 listopada 2021 r. zostały zaprezentowane w kolejnym punkcie niniejszego sprawozdania.

Spółka w 2021 r. wypracowała na poziomie jednostkowym przychody netto ze sprzedaży w wysokości 135 944,47 zł, przy czym w całości przychody te zostały wygenerowane przez działalność realizowaną uprzednio przez VR Factory Games sp. z o.o., która po połączeniu realizowana jest w ramach struktury połączonych podmiotów. Rok 2021 zamknął się stratą netto w wysokości 243 803,96 zł, przy czym wynik netto wynika z ponoszonych kosztów przez Spółkę w całym roku, w tym kosztów ponoszonych na potrzeby połączenia.

<b>Rachunek zysków i strat</b>	<b>01.01.2020-31.12.2020</b>	<b>01.01.2021-31.12.2021</b>
	w złotych	
Przychody netto ze sprzedaży	2 182 652,93	135 944,47
Koszty działalności operacyjnej	2 411 503,24	536 425,29
<b>Zysk (strata) ze sprzedaży</b>	<b>-228 850,31</b>	<b>-400 480,82</b>
Pozostałe przychody operacyjne	34 495,12	46 930,94
Pozostałe koszty operacyjne	13 061,49	9 714,40
<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej</b>	<b>-207 416,68</b>	<b>-363 264,28</b>
Przychody finansowe	134,18	160 019,50
Koszty finansowe	189 588,00	36 237,23
<b>Zysk (strata) brutto</b>	<b>-396 870,50</b>	<b>-239 482,01</b>
<b>Zysk (strata) netto</b>	<b>-411 630,50</b>	<b>-243 803,96</b>

<b>Bilans</b>	<b>31.12.2020</b>	<b>31.12.2021</b>
	w złotych	
<b>Aktywa trwałe</b>	<b>564 097,00</b>	<b>33 847 978,04</b>
Wartości niematerialne i prawne	0,00	33 837 488,01
Rzeczowe aktywa trwałe	0,00	10 120,03
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Inwestycje długoterminowe	560 000,00	0,00
Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe	4 097,00	370,00
<b>Aktywa obrotowe</b>	<b>63 595,44</b>	<b>1 408 038,99</b>
Zapasy	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	15 666,50	404 020,03
Inwestycje krótkoterminowe	46 510,34	992 248,96
Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe	1418,60	11 770,00
<b>Należne wpłaty na kapitał podstawowy</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>627 692,44</b>	<b>35 256 017,03</b>
<b>Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>-29 850,40</b>	<b>35 173 973,44</b>
Kapitał (fundusz) podstawowy	4 927 366,00	32 847 366,00
Kapitał (fundusz) zapasowy	0,00	7 527 627,80
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów (akcji)	0,00	7 527 627,80
Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny	0,00	0,00
- z tytułu aktualizacji wartości godziwej	0,00	0,00
Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe	0,00	0,00
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00	0,00
- na udziały (akcje) własne	0,00	0,00
Zysk (strata) z lat ubiegłych	-4 545 585,90	-4 957 216,40
Zysk (strata) netto	-411 630,50	-243 803,96
Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego	0,00	0,00
<b>Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>657 542,84</b>	<b>82 043,59</b>
Rezerwy na zobowiązania	0,00	0,00
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	657 542,84	82 043,59
Rozliczenia międzyokresowe	0,00	0,00
<b>Pasywa razem</b>	<b>627 692,44</b>	<b>35 256 017,03</b>

<b>Wskaźniki rentowności</b>	<b>2020</b>	<b>2021</b>
Marża zysku ze sprzedaży	-10,48%	-294,59%
Wskaźnik rentowności operacyjnej	-9,50%	-267,22%

Wskaźnik rentowności sprzedaży netto	-18,86%	-179,34%
Wskaźnik rentowności sprzedaży brutto	-18,18%	-176,16%
Wskaźnik rentowności aktywów (ROA)	-65,58%	-0,69%
Wskaźnik rentowności kapitału własnego (ROE)	1378,98%	-0,69%
<b>Wskaźniki płynności finansowej</b>		
Wskaźnik bieżący	0,10	17,16
<b>Wskaźniki stanu zadłużenia</b>		
Wskaźnik ogólnego poziomu zadłużenia	1,05	0,00
Wskaźnik zadłużenia kapitału własnego	-22,03	0,00

### 3. WYNIKI FINANSOWE VR FACTORY GAMES SP. Z O.O. W OKRESIE OD 1 STYCZNIA 2021 R. DO 17 LISTOPADA 2021 R., TJ. DO DNIA POŁĄCZENIA

Rachunek zysków i strat (wariant porównawczy; w zł)		01.01.2021-17.11.2021
<b>A.</b>	<b>Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi, w tym:</b>	<b>581 405,98</b>
-	od jednostek powiązanych	0,00
I.	Przychody netto ze sprzedaży produktów	581 405,98
II.	Zmiana stanu produktów (zwiększenie – wartość dodatnia, zmniejszenie – wartość ujemna)	0,00
III.	Koszt wytworzenia produktów na własne potrzeby jednostki	0,00
IV.	Przychody netto ze sprzedaży towarów i materiałów	0,00
<b>B.</b>	<b>Koszty działalności operacyjnej</b>	<b>1 834 527,54</b>
I.	Amortyzacja	826 466,67
II.	Zużycie materiałów i energii	34 209,47
III.	Usługi obce	709 191,04
IV.	Podatki i opłaty, w tym:	0,00
	– podatek akcyzowy	0,00
V.	Wynagrodzenia	260 841,91
VI.	Ubezpieczenia społeczne i inne świadczenia, w tym:	1 045,45
VII.	Pozostałe koszty rodzajowe	2 773,00
VIII.	Wartość sprzedanych towarów i materiałów	0,00
<b>C.</b>	<b>Zysk (strata) ze sprzedaży (A – B)</b>	<b>-1 253 121,56</b>
<b>D.</b>	<b>Pozostałe przychody operacyjne</b>	<b>1 193,75</b>
I.	Zysk z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00
II.	Dotacje	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00
IV.	Inne przychody operacyjne	1 193,75
<b>E.</b>	<b>Pozostałe koszty operacyjne</b>	<b>1 293,65</b>
I.	Strata z tytułu rozchodu niefinansowych aktywów trwałych	0,00
II.	Aktualizacja wartości aktywów niefinansowych	0,00
III.	Inne koszty operacyjne	1 293,65
<b>F.</b>	<b>Zysk (strata) z działalności operacyjnej (C + D – E)</b>	<b>-1 253 221,46</b>
<b>G.</b>	<b>Przychody finansowe</b>	<b>17 895,25</b>
I.	Dywidendy i udziały w zyskach, w tym:	0,00
II.	Odsetki, w tym:	0,00
III.	Zysk z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00
IV.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00
V.	Inne	17 895,25
<b>H.</b>	<b>Koszty finansowe</b>	<b>0,00</b>
I.	Odsetki, w tym:	0,00
	– dla jednostek powiązanych	0,00
II.	Strata z tytułu rozchodu aktywów finansowych, w tym:	0,00
	– w jednostkach powiązanych	0,00
III.	Aktualizacja wartości aktywów finansowych	0,00

IV.	Inne	0,00
I.	<b>Zysk (strata) brutto (F + G – H)</b>	<b>-1 235 326,21</b>
J.	<b>Podatek dochodowy</b>	<b>8 144,00</b>
K.	<b>Pozostałe obowiązkowe zmniejszenia zysku (zwiększenia straty)</b>	<b>0,00</b>
L.	<b>Zysk (strata) netto (I – J – K)</b>	<b>-1 243 470,21</b>

<b>Bilans - aktywa (w zł)</b>		<b>17.11.2021 r.</b>
<b>A. Aktywa trwałe</b>		<b>1 068 612,85</b>
<b>I. Wartości niematerialne i prawne</b>		<b>1 058 233,33</b>
1.	Koszty zakończonych prac rozwojowych	0,00
2.	Wartość firmy	0,00
3.	Inne wartości niematerialne i prawne	1 058 233,33
4.	Zaliczki na wartości niematerialne i prawne	0,00
<b>II. Rzeczowe aktywa trwałe</b>		<b>10 379,52</b>
1.	Środki trwałe	10 379,52
a)	grunty (w tym prawo użytkowania wieczystego gruntu)	0,00
b)	budynki, lokale, prawa do lokali i obiekty inżynierii lądowej i wodnej	0,00
c)	urządzenia techniczne i maszyny	10 379,52
d)	środki transportu	0,00
e)	inne środki trwałe	0,00
2.	Środki trwałe w budowie	0,00
3.	Zaliczki na środki trwałe w budowie	0,00
<b>III. Należności długoterminowe</b>		<b>0,00</b>
<b>IV. Inwestycje długoterminowe</b>		<b>0,00</b>
<b>V. Długoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>		<b>0,00</b>
<b>B. Aktywa obrotowe</b>		<b>1 448 918,99</b>
<b>I. Zapasy</b>		<b>0,00</b>
<b>II. Należności krótkoterminowe</b>		<b>182 864,42</b>
1.	Należności od jednostek powiązanych	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00
b)	inne	0,00
2.	Należności od pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	0,00
-	do 12 miesięcy	0,00
-	powyżej 12 miesięcy	0,00
b)	inne	0,00
3.	Należności od pozostałych jednostek	182 864,42
a)	z tytułu dostaw i usług, o okresie spłaty:	110 146,12
-	do 12 miesięcy	110 146,12
-	powyżej 12 miesięcy	0,00
b)	z tytułu podatków, dotacji, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	72 009,00
c)	inne	709,30
d)	dochodzone na drodze sądowej	0,00
<b>III. Inwestycje krótkoterminowe</b>		<b>1 266 054,57</b>
1.	Krótkoterminowe aktywa finansowe	1 266 054,57
a)	w jednostkach powiązanych	0,00
b)	w pozostałych jednostkach	139 600,00
-	udziały lub akcje	0,00
-	inne papiery wartościowe	0,00
-	udzielone pożyczki	139 600,00
-	inne krótkoterminowe aktywa finansowe	0,00
c)	środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	1 126 454,57
-	środki pieniężne w kasie i na rachunkach	1 126 454,57

- inne środki pieniężne	0,00
- inne aktywa pieniężne	0,00
2. Inne inwestycje krótkoterminowe	0,00
<b>IV. Krótkoterminowe rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>0,00</b>
<b>C. Należne wpłaty na kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>0,00</b>
<b>D. Udziały (akcje) własne</b>	<b>0,00</b>
<b>Aktywa razem</b>	<b>2 517 531,84</b>

<b>Bilans – pasywa (w zł)</b>	<b>17.11.2021 r.</b>
<b>A. Kapitał (fundusz) własny</b>	<b>2 516 603,03</b>
<b>I. Kapitał (fundusz) podstawowy</b>	<b>500 000,00</b>
<b>II. Kapitał (fundusz) zapasowy, w tym:</b>	<b>4 004 700,00</b>
- nadwyżka wartości sprzedaży (wartości emisyjnej) nad wartością nominalną udziałów	4 004 700,00
<b>III. Kapitał (fundusz) z aktualizacji wyceny, w tym:</b>	<b>0,00</b>
<b>IV. Pozostałe kapitały (fundusze) rezerwowe, w tym:</b>	<b>0,00</b>
- tworzone zgodnie z umową (statutem) spółki	0,00
- na udziały (akcje) własne	0,00
<b>V. Zysk (strata) z lat ubiegłych</b>	<b>-744 626,76</b>
<b>VI. Zysk (strata) netto</b>	<b>-1 243 470,21</b>
<b>VII. Odpisy z zysku netto w ciągu roku obrotowego (wielkość ujemna)</b>	<b>0,00</b>
<b>B. Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania</b>	<b>928,81</b>
<b>I. Rezerwy na zobowiązania</b>	<b>0,00</b>
<b>II. Zobowiązania długoterminowe</b>	<b>0,00</b>
<b>III. Zobowiązania krótkoterminowe</b>	<b>928,81</b>
1. Zobowiązania wobec jednostek powiązanych	0,00
a) z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00
b) inne	0,00
2. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek, w których jednostka posiada zaangażowanie w kapitale	0,00
a) z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	0,00
b) inne	0,00
3. Zobowiązania wobec pozostałych jednostek	928,81
a) kredyty i pożyczki	0,00
b) z tytułu emisji dłużnych papierów wartościowych	0,00
c) inne zobowiązania finansowe	0,00
d) z tytułu dostaw i usług, o okresie wymagalności:	22,14
- do 12 miesięcy	22,14
- powyżej 12 miesięcy	0,00
e) zaliczki otrzymane na dostawy i usługi	0,00
f) zobowiązania wekslowe	0,00
g) z tytułu podatków, ceł, ubezpieczeń społecznych i zdrowotnych oraz innych tytułów publicznoprawnych	112,00
h) z tytułu wynagrodzeń	794,67
i) inne	0,00
4. Fundusze specjalne	0,00
<b>IV. Rozliczenia międzyokresowe</b>	<b>0,00</b>
<b>Pasywa razem</b>	<b>2 517 531,84</b>

#### 4. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ JEDNOSTKI I GRUPY KAPITAŁOWEJ, KTÓRE WYSTĄPIŁY W ROKU OBROTOWYM, A TAKŻE PO JEGO ZAKOŃCZENIA DO DNIA ZATWIERDZENIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

W dniu 29 grudnia 2020 r. Spółka uzgodniła i podpisała z VR Factory Games sp. z o.o. plan połączenia obu podmiotów. Podpisanie planu połączenia było z kolei konsekwencją realizacji



działań wynikających z zawartego 28 lipca 2020 r. porozumienia o podstawowych warunkach transakcji. W 2021 r. Zarząd Spółki realizował działania, przygotowujące ją do połączenia z VR Factory Games sp. z o.o.:

- w dniu 8 kwietnia 2021 r. strony podpisały aneks do planu połączenia. W aneksie strony w związku z oczywistą omyłką pisarską zawartą w planie połączenia postanowiły dokonać korekty treści planu połączenia w ten sposób, że w rozdziale IV punktach 2 i 3 jako biegłego dokonującego wyceny przedsiębiorstw spółek uczestniczących w łączeniu wskazały – zgodnie z poprawną treścią załączników do planu połączenia – Panią Annę Kuze, wpisaną na listę biegłych rewidentów, prowadzoną przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów, pod numerem 10473, działającą w ramach firmy audytorskiej Kancelaria Biegłego Rewidenta Anna Kuza i Wspólnicy sp.k. z siedzibą w Krakowie, ul. Batorego 4/6, wpisanej na listę firm audytorskich prowadzonej przez Polską Izbę Biegłych Rewidentów pod numerem 3804;
- w dniu 15 września 2021 r. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki oraz Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie podjęły uchwały, w sprawie połączenia obu podmiotów, zgodnie z uzgodnionym i przyjętym przez Zarządy obu spółek w dniu 29 grudnia 2020 r. (aneksowanym 8 kwietnia 2021 r.) planem połączenia;
- w dniu 17 listopada 2021 r. Sąd Rejonowy dla Wrocławia Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego postanowił zarejestrować połączenie Spółki z VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Połączenie nastąpiło w trybie przewidzianym w art. 492 § 1 pkt 1 k.s.h. tj. przez przeniesienie całego majątku VR Factory Games sp. z o.o. (jako spółki przejmowanej) na Spółkę (jako spółkę przejmującą), w zamian za nowo wyemitowane akcje zwykłe na okaziciela serii L, które Spółka wydała wspólnikom VR Factory Games sp. z o.o. na zasadach określonych w planie połączenia. W związku z połączeniem, zmieniona została firma Spółki na VR Factory Games Spółka Akcyjna, siedziba na Warszawę oraz podwyższona została wartość kapitału zakładowego z kwoty 4.927.366,00 zł do kwoty 32.847.366,00 zł, tj. o kwotę 27.920.000,00 zł w drodze emisji 27.920.000 sztuk akcji zwykłych na okaziciela serii L, o wartości nominalnej 1,00 zł każda. Ponadto, zostały zarejestrowane zmiany Statutu Spółki (zmiana art. 1, art. 2, art. 5, art. 9 ust. 2, art. 12, art. 13 ust. 1, art. 13 ust. 9 oraz dodanie art. 14 ust. 2<sup>1</sup>) dokonane uchwałą nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Emitenta w dniu 15 września 2021 r.;
- w dniu 18 listopada 2021 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę w sprawie przyznania akcji serii L na rzecz dotychczasowych wspólników spółki pod firmą VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Mocą uchwały Zarząd Spółki dokonał przyznania 27.920.000 akcji zwykłych na okaziciela serii L o wartości nominalnej 1,00 zł każda, na rzecz 25 osób fizycznych i prawnych posiadających na dzień 17 listopada 2021 r. co najmniej jeden udział w kapitale zakładowym spółki VR Factory Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. W zamian za każdy 1 udział posiadany w VR Factory Games sp. z o.o., przyznano 2.792 akcje serii L Spółki.

W związku z połączeniem, Spółka prowadzi działalność przede wszystkim w obszarze działalności prowadzonej dotychczas przez VR Factory Games sp. z o.o., związanej z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych oraz aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologie wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości.

W dniu 5 marca 2021 r. Sąd Okręgowy we Wrocławiu X Wydział Gospodarczy, wydał postanowienie w sprawie z powództwa Euvic sp. z o.o. z siedzibą w Gliwicach przeciwko Spółce o roszczenia z umowy o usługi. Mocą wyroku zasądzono od Spółki na rzecz Euvic sp. z o.o.: kwotę 73.800,00 zł wraz z ustawowymi odsetkami od 30 maja 2015 r. – 31 grudnia 2015 r. oraz odsetkami za opóźnienie od dnia 1 stycznia 2016 r. do dnia zapłaty; kwotę 15.488,00 zł tytułem zwrotu kosztów procesu oraz kwotę 3.858,52 zł tytułem zwrotu kosztów sporządzenia opinii biegłego. Następnie w dniu 24 listopada 2021 r. strony zawarły ugodę sądową oraz w konsekwencji został uchylony

powyższy wyrok Sądu Okręgowego we Wrocławiu X Wydział Gospodarczy i umorzone postępowanie apelacyjne. Na podstawie ugody, Euvic sp. z o.o. zrzekł się w całości roszczenia, a Spółka wycofała apelację złożoną od wyroku Sądu Okręgowego we Wrocławiu X Wydział Gospodarczy z dnia 5 marca 2021 r. oraz zobowiązała się uiścić na rzecz Skarbu Państwa kwotę 3.858,52 zł tytułem kosztów opinii biegłego sądowego. Tym samym zakończone zostało postępowanie prowadzone przeciwko Spółce.

W dniu 27 września 2021 r. Spółka zbyła łącznie 3.334 udziały, stanowiące 66,68% udziału w kapitale zakładowym i głosach na zgromadzeniu wspólników w spółce Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu na rzecz dwóch osób fizycznych (w równych ilościach po 1.667 udziałów, w tym Pana Artura Górskiego, pełniącego funkcję Prezesa Zarządu Spółki) za łączną cenę 480.096,00 zł. Tym samym ustał stosunek dominacji Spółki względem Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu, a przez to rozwiązana została Grupa Kapitałowa, w której Spółka była jednostką dominującą. Ponadto, w dniu 27 września 2021 r. Spółka zbyła Panu Arturowi Górskiemu 4.835, tj. wszystkie posiadane przez Spółkę udziały stanowiące 10,65% udziału w kapitale zakładowym i głosach na zgromadzeniu wspólników w spółce S-Web sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu za kwotę 1.000,00 zł. Następnie w dniu 30 września 2021 r. Spółka zbyła pozostałe posiadane 1.666 udziałów stanowiących 33,32% udziałów w spółce Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu za cenę 239.904,00 zł. Tym samym, po wskazanej transakcji Spółka nie posiadała żadnych udziałów w Surfland Systemy Komputerowe sp. z o.o. z siedzibą we Wrocławiu.

W dniu 14 grudnia 2021 r. Zarząd Spółki podjął decyzję w sprawie analizy możliwości nabycia przez Spółkę 100% udziałów w spółce Skillmersion sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Skillmersion specjalizuje się w digitalizacji procesów szkoleniowych w oparciu o technologię wirtualnej (VR) i rozszerzonej (AR) rzeczywistości. Warunki przeprowadzenia ewentualnej transakcji oraz cena transakcji zostaną ustalone w konsekwencji przeprowadzonej analizy. W ramach projektu badawczo-rozwojowego dofinansowanego przez NCBiR kwotą 3,2 mln zł, Skillmersion rozwija SaaS'ową VR-learningową platformę szkoleniowo-testową przygotowaną w oparciu o technologie wirtualnej rzeczywistości (VR) z wykorzystaniem analityki bazującej na sztucznej inteligencji (AI). Do tej pory Skillmersion wdrożyło swoje rozwiązania między innymi w pięciu krajach w firmie Skanska oraz w Sodexo. W obu przypadkach Skillmersion otrzymała referencje wysoko oceniające zarówno efektywność wdrożonych rozwiązań, jakość jak i niezawodność. Kompetencje posiadane przez Skillmersion pozwolą na dywersyfikację działalności w ramach tożsamej przestrzeni technologicznej, w oparciu o perspektywiczny biznes jakim są szkolenia w zakresie technologii VR i AR, w tym wzmocnienie kompetencji posiadanych przez oba podmioty poprzez wymianę wzajemnych doświadczeń, co umożliwi tworzenie gier z obszaru "skill games". Integracja obu spółek pozwoli również na optymalizację procesów produkcyjnych. Większościowym udziałowcem oraz Prezesem Zarządu Skillmersion jest Pan Sławomir Matul - główny akcjonariusz oraz Prezes Zarządu Spółki.

### **Istotne zdarzenia po dniu bilansowym**

W dniu 10 marca 2022 r. Spółka zawarła umowę, na podstawie której zleciła realizację działań mających na celu doprowadzenie do dystrybucji gier Bartender VR Simulator oraz Horror Bar na platformie softwarowo-sprzętowej Oculus Quest. W terminie do 31 maja 2022 r. kontrahent zobowiązany jest doprowadzić do negocjacji (z udziałem Spółki) z podmiotem prowadzącym tą platformę dotyczących dystrybucji tych gier. Dystrybucja wskazanych gier na tej platformie może w zasadniczym stopniu przełożyć się na wyniki sprzedażowe tych gier, gdyż obecnie jest to kluczowa platforma sprzedaży gier VR. Obecnie Bartender VR Simulator dystrybuowana jest poprzez platformy Oculus Store Rift, PlayStation VR, Steam, VIVE Port oraz Pico VR, natomiast Horror Bar dystrybuowana jest poprzez platformy Oculus Store Rift, Steam, VIVE Port oraz Pico VR, a także jest w trakcie procesu certyfikacji na platformę PlayStation VR.

W obszarze prowadzonej przez Spółkę działalności nie wystąpiły inne istotne zdarzenia mogące mieć wpływ na sytuację Spółki.

Należy jednak wskazać na obecnie panującą sytuację walk zbrojnych toczących się w Ukrainie. Obecnie brak jest możliwości przewidzenia rozwoju tej sytuacji oraz jej wpływu na sytuację gospodarczą, organizacyjną i finansową Spółki.

## 5. PRZEWIDYWANIA DOTYCZĄCE ROZWOJU JEDNOSTKI

Poprzez połączenie Spółki z VR Factory Games sp. z o.o. obecnie prowadzona działalność jest związana z tworzeniem, promocją oraz dystrybucją gier rozrywkowych oraz aplikacji marketingowych (B2C lub B2B) wykorzystujących technologię wirtualnej oraz rozszerzonej rzeczywistości. Wejście na rynek o bardzo dobrych perspektywach wzrostu i rozwoju powinno umożliwić osiągnięcie Spółce w kolejnych latach znacznie lepszych wyników finansowych oraz zwiększenie wartości Spółki. Jest to jeden z głównych celów dla Zarządu Spółki.

Obecnie Zarząd Spółki przygotowuje strategię rozwoju, którą ogłosi niezwłocznie po jej sporządzeniu i przyjęciu. Strategia będzie skupiała się na rozwoju obecnie prowadzonej działalności Spółki.

## 6. WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

W 2021 r. Spółka nie realizowała przedsięwzięć w dziedzinie badań.

## 7. INFORMACJE DOTYCZĄCE NABYCIA UDZIAŁÓW (AKCJI) WŁASNYCH, A ZWŁASZCZA O CELU ICH NABYCIA, LICZBIE I WARTOŚCI NOMINALNEJ, ZE WSKAZANIEM, JAKĄ CZĘŚĆ KAPITAŁU ZAKŁADOWEGO REPREZENTUJĄ, CENIE NABYCIA ORAZ CENIE SPRZEDAŻY TYCH UDZIAŁÓW (ALCJI) W PRZYPADKU ICH ZBYCIA

Spółka w 2021 r. nie nabywała ani nie zbywała akcji własnych.

## 8. POSIADANE PRZEZ SPÓŁKĘ ODDZIAŁY (ZAKŁADY)

Spółka nie posiada oddziałów bądź zakładów.

## 9. OPIS ISTOTNYCH CZYNNIKÓW RYZYKA I ZAGROZEŃ

### Ryzyko niedostatecznej płynności rynku, dużej podaży akcji i wahań cen akcji

Inwestycje prowadzone w alternatywnym systemie obrotu cechują się znacznie większym ryzykiem niż inwestycje w papiery skarbowe, jednostki uczestnictwa w funduszach inwestycyjnych czy inwestycje w papiery wartościowe notowane na rynku podstawowym.

Ceny akcji notowanych w alternatywnym systemie obrotu, zależą od wzajemnych relacji pomiędzy popytem i podażą. Elementy te wynikają przede wszystkim z osiągniętych przez Emitenta wyników finansowych, sytuacji makroekonomicznej, politycznej oraz innych czynników. Należy zaznaczyć, iż wiele czynników wywierających bezpośredni wpływ na ceny papierów wartościowych, są niezależne od sytuacji i działań Spółki.

Jednocześnie papiery wartościowe notowane w alternatywnym systemie obrotu podlegają znaczącym wahaniom cen oraz cechują się mniejszą płynnością w stosunku do papierów wartościowych notowanych na rynku podstawowym lub równoległym.

Tym samym mogą występować trudności w sprzedaży dużej ilości akcji w krótkim okresie, co może powodować dodatkowo znaczne obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu, a nawet czasami brak możliwości ich sprzedaży.

Istnieje ryzyko, iż osoba nabywająca akcje, nie będzie mogła ich zbyć w dowolnym, wybranym przez siebie terminie lub ilości oraz po satysfakcjonującej cenie inwestycyjnej.

Istnieje również ryzyko, że na skutek szeregu czynników, cena akcji będzie niższa niż ich cena emisyjna. Na tą sytuację mogą mieć wpływ w szczególności:

- pogorszenie sytuacji na rynku,
- zmiany wyników operacyjnych Emitenta,
- poziom inflacji,
- zmiany czynników ekonomicznych krajowych i międzynarodowych,

- sytuacja na światowych rynkach kapitałowych,
- zdarzenia losowe, takie jak kataklizmy czy działania zbrojne.

Alternatywny system obrotu jest platformą przeznaczoną przede wszystkim dla młodych spółek o wysokim potencjale wzrostu, oferujących innowacyjne produkty, usługi lub procesy biznesowe. Ze względu na specyfikę rynku, a w szczególności stosunkowo niskie kapitalizacje notowanych spółek i mniejszą niż w przypadku rynku regulowanego liczbę aktywnych inwestorów, istnieje ryzyko, że akcje Spółki będą charakteryzowały się niższą płynnością, niż by to miało miejsce na rynku podstawowym.

Inwestor przed podjęciem decyzji o nabyciu instrumentów finansowych Spółki, musi brać pod uwagę ryzyko związane z trudnościami w sprzedaży dużej liczby akcji w krótkim okresie czasu, co może powodować dodatkowo obniżenie cen akcji będących przedmiotem obrotu.

### **Ryzyko związane z zawieszeniem notowań lub wykluczeniem instrumentów finansowych Spółki z obrotu w alternatywnym systemie obrotu**

Zgodnie z §11 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A., jako organizator alternatywnego systemu obrotu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi:

- na wniosek emitenta,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie.

Zawieszając obrót instrumentami finansowymi Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. jako organizator alternatywnego systemu może określić termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, odpowiednio, na wniosek emitenta lub jeżeli w ocenie Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu upływu tego terminu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w § 11 ust. 1 pkt 2) lub 3) Regulaminu ASO.

W przypadkach określonych przepisami prawa, Giełda jako organizator alternatywnego systemu obrotu zawiesza obrót instrumentami finansowymi na okres wynikający z tych przepisów lub określony w decyzji właściwego organu.

Giełda, jako organizator Alternatywnego Systemu zawiesza obrót instrumentami finansowymi niezwłocznie po uzyskaniu informacji o zawieszeniu obrotu danymi instrumentami na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez BondSpot S.A., jeżeli takie zawieszenie jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku lub z podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym z naruszeniem art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie zawieszenie mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Zgodnie z §12 ust. 1 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, może wykluczyć instrumenty finansowe z obrotu:

- na wniosek emitenta akcji - w przypadku, gdy wykluczenie danych akcji z obrotu następuje w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym,
- na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych - z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków,
- jeżeli uzna, że wymaga tego bezpieczeństwo obrotu lub interes jego uczestników,
- jeżeli emitent uporczywie narusza przepisy obowiązujące w alternatywnym systemie,
- wskutek otwarcia likwidacji emitenta,
- wskutek podjęcia decyzji o połączeniu emitenta z innym podmiotem, jego podziale lub przekształceniu, przy czym wykluczenie instrumentów finansowych z obrotu może nastąpić odpowiednio nie wcześniej niż z dniem połączenia, dniem podziału (wydzielenia) albo z dniem przekształcenia.

Zgodnie z §12 ust. 2 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, wyklucza instrumenty finansowe z obrotu w alternatywnym systemie:

- w przypadkach określonych przepisami prawa, w szczególności:
  - w przypadku udzielania przez KNF zezwolenia na wycofanie akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu,
  - po upływie 6 miesięcy od dnia uprawomocnienia się postanowienia o ogłoszeniu upadłości emitenta tych akcji lub postanowienia o oddaleniu przez sąd wniosku o ogłoszenie upadłości akcji ze względu na to, że jego majątek nie wystarcza lub wystarcza jedynie na zaspokojenie tych kosztów,
- jeżeli zbywalność tych instrumentów stała się ograniczona,
- w przypadku zniesienia dematerializacji tych instrumentów,

Przed podjęciem decyzji o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu oraz do czasu takiego wykluczenia, Giełda jako organizator Alternatywnego Systemu może zawiesić obrót tymi instrumentami finansowymi

Zgodnie z §12 ust. 4 Regulaminu ASO, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza z obrotu instrumenty finansowe niezwłocznie po uzyskaniu informacji o wykluczeniu z obrotu danych instrumentów na rynku regulowanym lub w alternatywnym systemie obrotu prowadzonym przez BondSpot S.A., jeżeli takie wykluczenie jest związane z podejrzeniem wykorzystywania informacji poufnej, bezprawnego ujawnienia informacji poufnej, manipulacji na rynku lub z podejrzeniem naruszenia obowiązku publikacji informacji poufnej o emitencie lub instrumencie finansowym z naruszeniem art. 7 i art. 17 Rozporządzenia MAR, chyba że takie wykluczenie z obrotu mogłoby spowodować poważną szkodę dla interesów inwestorów lub prawidłowego funkcjonowania rynku.

Zgodnie z §12a Giełda, jako organizator alternatywnego systemu podejmując decyzję o wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu obowiązany jest ją uzasadnić, a jej kopię wraz z uzasadnieniem przekazać niezwłocznie emitentowi i jego Autoryzowanemu Doradcy, za pośrednictwem faksu lub elektronicznie na ostatni wskazany Giełdzie, jako organizatorowi alternatywnego systemu adres e-mail tego podmiotu. W terminie 10 dni roboczych od daty przekazania emitentowi decyzji o wykluczeniu z obrotu emitent może złożyć na piśmie wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Wniosek uważa się za złożony w dacie wplynięcia oryginału wniosku do kancelarii Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu. Giełda, jako organizator alternatywnego systemu zobowiązany jest niezwłocznie rozpatrzyć wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpoznania tego wniosku, rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Jeżeli Giełda, jako organizator alternatywnego systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgnięcia opinii Rady Giełdy. Decyzja o wykluczeniu z obrotu podlega wykonaniu z upływem 5 dni roboczych po upływie terminu do złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy, a w przypadku jego złożenia - z upływem 5 dni roboczych od dnia jego rozpatrzenia i utrzymania w mocy decyzji o wykluczeniu. Do czasu upływu tych terminów obrót danymi instrumentami finansowymi podlega zawieszeniu. Ponowny wniosek o wprowadzenie do obrotu w alternatywnym systemie tych samych instrumentów finansowych może zostać złożony nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty doręczenia uchwały o ich wykluczeniu z obrotu, a w przypadku złożenia wniosku o ponowne rozpoznanie sprawy - nie wcześniej niż po upływie 12 miesięcy od daty doręczenia emitentowi uchwały w sprawie utrzymania w mocy decyzji o wykluczeniu. Przepis ten stosuje się odpowiednio do innych instrumentów finansowych danego emitenta.

Postanowień §12a ust. 1 – 5 Regulaminu ASO (akapit powyżej) nie stosuje w przypadku, wykluczenia instrumentów finansowych z obrotu na wniosek emitent w związku z ich dopuszczeniem do obrotu na rynku regulowanym lub na wniosek emitenta pozostałych instrumentów finansowych z zastrzeżeniem możliwości uzależnienia decyzji w tym zakresie od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków, chyba że wykluczenie z obrotu uzależnione



zostało od spełnienia przez emitenta dodatkowych warunków. Postanowień §12a ust. 2 - 5 Regulaminu ASO nie stosuje się w przypadkach, o których mowa w § 12 ust. 2 pkt 1) - 4) Regulaminu ASO. Giełda przekazuje niezwłocznie KNF informację o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu lub wykluczeniu z obrotu instrumentów finansowych. Informacje o zawieszeniu obrotu, wznowieniu obrotu lub wykluczeniu instrumentów finansowych z obrotu podawane są niezwłocznie do wiadomości publicznej w sposób określony w art. 3 ust. 1 Rozporządzenia wykonawczego Komisji (UE) 2017/1005.

Zgodnie z §17b Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, w przypadku gdy w ocenie Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu obrotu zachodzi konieczność dalszego współdziałania emitenta przy wykonywaniu obowiązków informacyjnych z podmiotem uprawnionym do wykonywania zadań Autoryzowanego Doradcy, Giełda jako organizator alternatywnego systemu obrotu może zobowiązać emitenta do zawarcia umowy w zakresie określonym w §18 ust. 2 pkt 3) i 4) Regulaminu ASO. Umowa ta powinna zostać zawarta w terminie 20 dni od dnia podjęcia przez Giełdę, jako organizatora alternatywnego systemu decyzji w tym zakresie i obowiązywać przez okres co najmniej jednego roku od dnia jej zawarcia. W przypadku rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Autoryzowanym Doradcą przed upływem okresu wskazanego w decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu podjętej na podstawie §17b ust. 1 (treść powyżej), emitent zobowiązany jest do zawarcia kolejnej umowy z Autoryzowanym Doradcą w terminie 20 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy. Nowa umowa powinna obowiązywać do końca okresu wskazanego w decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu, z zastrzeżeniem, iż okres jej obowiązywania powinien być przedłużony o okres, w którym emitent nie posiadał prawnie wiążącej umowy z Autoryzowanym Doradcą, do której zawarcia zobowiązany był na podstawie decyzji Giełdy jako organizatora alternatywnego systemu, o której mowa w §17b ust. 1. W przypadku niepodpisania przez emitenta umowy z Autoryzowanym Doradcą w terminie, o którym mowa w §17b ust. 1, albo w terminie 20 dni roboczych od dnia rozwiązania lub wygaśnięcia poprzedniej umowy, o którym mowa w §17b ust. 2, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może zawiesić obrót instrumentami finansowymi tego emitenta. Jeżeli przed upływem 3 miesięcy od rozpoczęcia zawieszenia nie zostanie zawarta i nie wejdzie w życie odpowiednia umowa z Autoryzowanym Doradcą, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może wykluczyć instrumenty finansowe tego emitenta z obrotu w alternatywnym systemie. Przepisy §12 ust. 3 i § 12a Regulaminu ASO stosuje się odpowiednio.

Zgodnie z §9 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, z zastrzeżeniem wyłączeń przewidzianych na podstawie przedmiotowego paragrafu, warunkiem notowania instrumentów finansowych w alternatywnym systemie obrotu jest istnienie ważnego zobowiązania Animatora Rynku, który w umowie o animowanie zobowiązał się do wypełniania w stosunku do tych instrumentów wymogów animowania w zakresie obecności w arkuszu zleceń, minimalnej wartości zleceń i maksymalnego spreadu, jak również dodatkowych warunków animowania - określonych w Załączniku Nr 6b do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu. Ponadto Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może postanowić o notowaniu instrumentów finansowych w alternatywnym systemie obrotu bez konieczności spełnienia warunku, o którym mowa powyżej, w szczególności z uwagi na charakter tych instrumentów finansowych, ich notowanie na rynku regulowanym albo na rynku lub w alternatywnym systemie obrotu innym niż prowadzony przez Giełdę, jako organizatora alternatywnego systemu obrotu. Jednocześnie w takim przypadku Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może wezwać emitenta do spełnienia warunku, o którym mowa powyżej, w terminie 30 dni od tego wezwania, jeżeli uzna to za konieczne dla poprawy płynności obrotu instrumentami finansowymi tego emitenta. W przypadku rozwiązania lub wygaśnięcia umowy z Animatorem Rynku, a także w przypadku zawieszenia prawa do wykonywania zadań Animatora Rynku w alternatywnym systemie, instrumenty finansowe emitenta notowane są w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego – począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu rozwiązania lub wygaśnięcia właściwej umowy lub wygaśnięcia tego prawa - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o zawieszeniu obrotu tymi instrumentami lub ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. W przypadku zawarcia nowej umowy z

Animatorem Rynku, Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może postanowić o notowaniu instrumentów finansowych danego emitenta w systemie notowań ciągłych lub w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego, jednak nie wcześniej niż od dnia wejścia w życie nowej umowy z Animatorem Rynku. Ponadto akcje zakwalifikowane do segmentu NewConnect Alert notowane są w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym określaniem kursu jednolitego - począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu podania do wiadomości uczestników obrotu informacji o dokonanej kwalifikacji - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o zawieszeniu obrotu tymi instrumentami lub ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. Akcje, które przestały być kwalifikowane do segmentu NewConnect Alert, notowane są w systemie notowań ciągłych - począwszy od trzeciego dnia obrotu po dniu podania do wiadomości uczestników obrotu informacji o zaprzestaniu ich kwalifikowania do tego segmentu - o ile Giełda, jako organizator alternatywnego systemu nie postanowi o ich notowaniu w systemie notowań jednolitych z dwukrotnym lub jednokrotnym określaniem kursu jednolitego. W przypadku, gdy zmiana systemu notowań wynika z odrębnej decyzji Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu decyzja w tej sprawie powinna zostać opublikowana na stronie internetowej Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu co najmniej na 2 dni robocze przed dniem jej wejścia w życie. Art. 78 ust. 2 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi stanowi, że w przypadku, gdy wymaga tego bezpieczeństwa obrotu w alternatywnym systemie obrotu lub jest zagrożony interes inwestorów, Giełda jako organizator alternatywnego systemu, na żądanie Komisji wstrzymuje wprowadzenie instrumentów finansowych do obrotu w tym alternatywnym systemie obrotu lub wstrzymuje rozpoczęcie obrotu wskazanymi instrumentami finansowymi na okres nie dłuższy niż 10 dni.

Zgodnie z art. 78 ust. 3 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi w przypadku, gdy obrót określonymi instrumentami finansowymi jest dokonywany w okolicznościach wskazujących na możliwość zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów, Komisja może żądać od Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu zawieszenia obrotu tymi instrumentami finansowymi.

Zgodnie z art. 78 ust. 3a Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, w żądaniu, o którym mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy, Komisja może wskazać termin, do którego zawieszenie obrotu obowiązuje. Termin ten może ulec przedłużeniu, jeżeli zachodzą uzasadnione obawy, że w dniu jego upływu będą zachodziły przesłanki, o których mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy.

Zgodnie z art. 78 ust. 3b Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, Komisja uchyla decyzję zawierającą żądanie, o którym mowa w art. 78 ust. 3 tej ustawy, w przypadku gdy po jej wydaniu stwierdza, że nie zachodzą przesłanki zagrożenia prawidłowego funkcjonowania alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwa obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, lub naruszenia interesów inwestorów.

Zgodnie z art. 78 ust. 4 Ustawy o obrocie instrumentami finansowymi, na żądanie Komisji, Giełda jako organizator alternatywnego systemu wyklucza z obrotu wskazane przez Komisję instrumenty finansowe, w przypadku gdy obrót nimi zagraża w sposób istotny prawidłowemu funkcjonowaniu alternatywnego systemu obrotu lub bezpieczeństwu obrotu dokonywanego w tym alternatywnym systemie obrotu, albo powoduje naruszenie interesów inwestorów.

### **Ryzyko dotyczące możliwości nałożenia kary upomnienia lub kary pieniężnej**

Zgodnie z §17c Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, jeżeli emitent nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu lub nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki określone w Rozdziale V Regulaminu ASO, w szczególności obowiązki określone w §15a i 15b lub w §17 - 17b, Giełda jako organizator alternatywnego systemu może, w zależności od stopnia i zakresu powstałego naruszenia lub uchybienia:

- upomnieć emitenta,
- nałożyć na emitenta karę pieniężną w wysokości do 50.000 zł.

Giełda, jako organizator Alternatywnego Systemu, podejmując decyzję o nałożeniu kary upomnienia lub kary pieniężnej może wyznaczyć emitentowi termin na zaniechanie dotychczasowych naruszeń lub podjęcie działań mających na celu zapobieżenie takim naruszeniom w przyszłości, w szczególności może zobowiązać emitenta do opublikowania określonych dokumentów lub informacji w trybie i na warunkach obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu.

W przypadku gdy emitent nie wykonuje nałożonej na niego kary lub pomimo jej nałożenia nadal nie przestrzega zasad lub przepisów obowiązujących w alternatywnym systemie obrotu bądź nie wykonuje lub nienależyte wykonuje obowiązki określone w Rozdziale V Regulaminu ASO, lub też nie wykonuje obowiązków nałożonych na niego na podstawie §17c ust. 2 Regulaminu ASO, Giełda, jako organizator alternatywnego systemu może nałożyć na emitenta karę pieniężną, przy czym kara ta łącznie z karą pieniężną nałożoną na podstawie §17c ust. 1 pkt 2) Regulaminu ASO nie może przekraczać 50.000 zł.

W terminie 10 dni roboczych od daty przekazania emitentowi decyzji o nałożeniu kary pieniężnej emitent może złożyć na piśmie wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Wniosek uważa się za złożony w dacie wpłynięcia oryginału wniosku do kancelarii Giełdy, jako organizatora alternatywnego systemu. Do czasu upływu terminu do złożenia tego wniosku, a w przypadku złożenia wniosku - do czasu jego rozpatrzenia, decyzja o nałożeniu kary pieniężnej nie podlega wykonaniu.

Giełda, jako organizator alternatywnego systemu zobowiązany jest niezwłocznie rozpatrzyć wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy, nie później jednak niż w terminie 30 dni roboczych od dnia jego złożenia, po uprzednim zasięgnięciu opinii Rady Giełdy. W przypadku gdy konieczne jest uzyskanie dodatkowych informacji, oświadczeń lub dokumentów, bieg terminu do rozpatrzenia tego wniosku, rozpoczyna się od dnia przekazania wymaganych informacji. Decyzja podjęta na tej podstawie nie może nakładać na emitenta kary pieniężnej wyższej niż określona w decyzji, której dotyczy wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy. Jeżeli Giełda, jako organizator alternatywnego systemu uzna, że wniosek o ponowne rozpoznanie sprawy zasługuje w całości na uwzględnienie, może uchylić lub zmienić zaskarżoną uchwałę, bez zasięgnięcia opinii Rady Giełdy.

Zgodnie z §17c ust. 10 Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu emitent zobowiązany jest wpłacić pieniądze z tytułu nałożonej kary pieniężnej na wyodrębnione konto Fundacji GPW (numer KRS: 0000563300), dedykowane finansowaniu prowadzenia przez tę fundację działalności edukacyjnej w zakresie wspierania rozwoju rynku kapitałowego oraz promocji i upowszechniania wiedzy ekonomicznej wśród społeczeństwa. Wpłata powinna nastąpić w terminie 10 dni roboczych od dnia, od którego decyzja o jej nałożeniu podlega wykonaniu. Kopię dowodu wpłaty kwoty, o której mowa w zdaniu pierwszym, emitent zobowiązany jest niezwłocznie przekazać Giełdzie, jako organizatorowi alternatywnego systemu.

### **Ryzyko dotyczące możliwości nakładania na Emitenta kar administracyjnych przez Komisję Nadzoru Finansowego za niewykonanie obowiązków wynikających z przepisów prawa**

Zgodnie z art. 10 ust. 5 Ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych (Dz. U. z 2005 r. Nr 184, poz. 1539 z późn. zm.), Emitent ma obowiązek w ciągu 14 dni licząc od dnia:

- przydziału akcji, a w przypadku niedokonywania przydziału – od dnia ich wydania,
- dopuszczenia akcji do obrotu na rynku regulowanym lub ich wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu,

do dokonania wpisu do ewidencji akcji, o której mowa w art. 10 ust. 1 Ustawy o ofercie.

Zgodnie z art. 96 ust. 13 tej ustawy, jeśli emitent nie dopełni obowiązku wynikającego z art. 10 ust. 4 i 5 tej ustawy, będzie podlegał karze pieniężnej do wysokości 100.000 zł (sto tysięcy złotych), nakładanej przez Komisję Nadzoru Finansowego.

Ponadto Komisja Nadzoru Finansowego może nałożyć na emitenta inne kary administracyjne za niewykonanie obowiązków wynikających z powołanej powyżej Ustawy o ofercie publicznej oraz

Ustawy z dnia 29 lipca 2005 r. obrocie instrumentami finansowymi (Dz. U. z 2005 r. Nr 183, poz. 1538 z późn. zm.).

Zgodnie z art. 30 Rozporządzenia w sprawie nadużyć na rynku, Komisja Nadzoru Finansowego posiada uprawnienia do stosowania odpowiednich sankcji administracyjnych i innych środków administracyjnych w związku m.in. z naruszeniami o których mowa w art. 14 i 15, art. 16 ust. 1 i 2, art. 17 ust. 1, 2, 4, 5 i 8, art. 18 ust. 1–6, art. 19 ust. 1, 2, 3, 5, 6, 7 i 11 oraz art. 20 ust. 1 Rozporządzenia w sprawie nadużyć na rynku (wykorzystywanie i bezprawne ujawnianie informacji poufnych, manipulacje na rynku, nadużycia na rynku, przekazywanie informacji poufnych do publicznej wiadomości, listy osób mające dostęp do informacji poufnych, transakcje wykonywane przez osoby pełniące obowiązki zarządcze, rekomendacje inwestycyjne i statystyki).

Zgodnie z ust. 2 tego artykułu, państwa członkowskie zapewniają, zgodnie z prawem krajowym, by w razie wystąpienia naruszeń, o których mowa w art. 30 ust. 1 akapit pierwszy lit. a), właściwe organy miały uprawnienia do nakładania m.in. następujących sankcji administracyjnych:

- a) w przypadku osoby fizycznej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej:
  - (i). w przypadku naruszeń art. 14 i 15 – 5 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
  - (ii). w przypadku naruszeń art. 16 i 17 – 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
  - (iii). w przypadku naruszeń art. 18, 19 i 20 – 500 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
- b) w przypadku osoby prawnej – maksymalnych administracyjnych sankcji pieniężnych w wysokości co najmniej:
  - (i). w przypadku naruszeń art. 14 i 15 – 15 000 000 EUR lub 15 % całkowitych rocznych obrotów osoby prawnej na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.;
  - (ii). w przypadku naruszeń art. 16 i 17 – 2 500 000 EUR lub 2 % całkowitych rocznych obrotów na podstawie ostatniego dostępnego sprawozdania zatwierdzonego przez organ zarządzający, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.; oraz
  - (iii). w przypadku naruszeń art. 18, 19 i 20 – 1 000 000 EUR, a w państwie członkowskim, w którym walutą nie jest euro, równowartość tej kwoty w walucie krajowej na dzień 2 lipca 2014 r.

Zgodnie art. 96 Ustawy o ofercie, w przypadku, gdy Emitent nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki wynikające z Ustawy o ofercie oraz z Rozporządzenia MAR, Komisja Nadzoru Finansowego może podjąć decyzję o wykluczeniu akcji z obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu, albo nałożyć karę pieniężną (w zależności od typu i wagi naruszenia):

- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1, art. oraz art. 96 ust. 1c. Ustawy o Ofercie - do 1.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1b. Ustawy o Ofercie - do 5.000.000 zł;
- w zakresie określonym w art. 96 ust. 1e. Ustawy o Ofercie - do 5.000.000 zł albo kwoty stanowiącej 5% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia obowiązków, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości dwukrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty albo zastosować wykluczenie z obrotu oraz karę pieniężną łącznie. W decyzji o wykluczeniu papierów wartościowych z obrotu Komisja określa termin, nie krótszy niż 14 dni, po upływie którego następuje wycofanie papierów wartościowych z obrotu.



Ponadto za niewywiązanie się z obowiązków w zakresie określonym w art. 96 ust. 1i. Ustawy o ofercie, tj. za naruszenie przepisu dotyczącego obowiązku niezwłocznego przekazania informacji poufnej do wiadomości publicznej na podstawie art. 17 ust. 1 Rozporządzenia MAR, lub naruszenia trybu i warunków opóźnienia na własną odpowiedzialność publikacji informacji poufnej określonych w art. 17 ust. 4-8 Rozporządzenia MAR, KNF może nałożyć na danego Emitenta karę pieniężną w wysokości do 10.346.000 zł lub kwoty stanowiącej 2% całkowitego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza on ww. kwotę, a w przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszenia tych obowiązków - karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty.

Zgodnie z art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie w przypadku, gdy Emitent nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki, o których mowa w art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR, KNF może, w drodze decyzji, nałożyć karę pieniężną do wysokości 4.145.600 zł lub do kwoty stanowiącej równowartość 2% całkowitego rocznego przychodu wykazanego w ostatnim zbadanym sprawozdaniu finansowym za rok obrotowy, jeżeli przekracza ona 4.145.600 zł. W przypadku gdy jest możliwe ustalenie kwoty korzyści osiągniętej lub straty unikniętej przez Emitenta w wyniku naruszeń, o których mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie przytoczonym powyżej, zamiast kary, o której mowa w art. 176 ust. 1 Ustawy o obrocie, KNF może nałożyć karę pieniężną do wysokości trzykrotnej kwoty osiągniętej korzyści lub unikniętej straty. W przypadku stwierdzenia naruszenia przepisów Rozporządzenia MAR w zakresie wskazanym powyżej (art. 18 ust. 1–6 Rozporządzenia MAR) KNF może nakazać Emitentowi, który dopuścił się naruszenia, zaprzestania dalszego naruszania tych przepisów oraz zobowiązać go do podjęcia we wskazanym terminie działań, które mają zapobiegać naruszaniu tych przepisów w przyszłości. Środek ten może być stosowany bez względu na zastosowanie innych sankcji za naruszenie obowiązków, o których mowa w art. 176 Ustawy o obrocie wskazanych powyżej. Komisja może nałożyć na osobę, która w tym okresie pełniła funkcję członka zarządu emitenta karę pieniężną do wysokości 2 072 800 zł. KNF, nakładając sankcję, o której mowa powyżej, uwzględni okoliczności, o których mowa w art. 31 ust. 1 Rozporządzenia MAR. Ponadto zgodnie z art. 176a Ustawy o obrocie, gdy Emitent lub sprzedający nie wykonuje lub nienależyce wykonuje obowiązki wynikające z art. 5 Ustawy o obrocie, Komisja może nałożyć karę pieniężną do wysokości 1.000.000 zł. W przypadku nałożenia takiej kary obrót instrumentami finansowymi Emitenta może stać się utrudniony bądź niemożliwy. Ponadto nałożenie kary finansowej na Emitenta przez KNF może mieć istotny wpływ na pogorszenie wyniku finansowego za dany rok obrotowy.

### **Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych**

Działalność Spółki narażona jest na wystąpienie zdarzeń losowych, do których należy czynniki pogodowe (np. powodzie), czynniki polityczne (np. konflikty zbrojne) czy też czynniki środowiskowe (np. epidemiologiczne). Wystąpienie czynników losowych może mieć wpływ na sytuację Spółki, w tym przede wszystkim na osiągnięte wyniki finansowe zarówno od strony popytu, jak również zakłócenia łańcucha dostaw czy też dostępności towarów do sprzedaży.

Niniejsze ryzyko jest szczególnie istotne w zaistniałej sytuacji epidemiologicznej, związanej z pandemią koronawirusa SARS-CoV-2 wywołującego chorobę COVID-19, jak również działań zbrojnych prowadzonych na terytorium Ukrainy, których zarówno rozwój jak również wynikające z nich konsekwencje Zarząd nie jest w stanie przewidzieć, w szczególności w przypadku eskalacji konfliktu.

Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej zarówno z przebiegiem pandemii COVID-19 jak również działań zbrojnych na Ukrainie.

### **Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną**

Działalność oraz rozwój Spółki ściśle skorelowane są z sytuacją gospodarczą zarówno Polski jak również ogólnosiwiatową, w związku z międzynarodowymi dystrybucjami gier produkowanych przez Spółkę. Do głównych czynników kształtujących sytuację ekonomiczną należy zaliczyć: poziom



PKB, poziom średniego wynagrodzenia brutto, poziom inflacji, poziom inwestycji podmiotów gospodarczych, stopień zadłużenia jednostek gospodarczych i gospodarstw domowych.

Dynamika wzrostu gospodarczego zależy od wartości głównych zagregowanych wskaźników makroekonomicznych, w których skład wchodzi: PKB per capita, poziom bezrobocia, efektywność pracy, wartość konsumpcji, wartość inwestycji, wartość oszczędności, wartość eksportu netto, podaż pieniądza, poziom inflacji i wartość stóp procentowych.

Sytuacja makroekonomiczna ma wpływ na działalność Spółki, przede wszystkim na jej wyniki finansowe. Czynniki takie jak dynamika wzrostu produktu krajowego brutto, poziom podstawowych stóp procentowych, czy też sytuacja finansowa konsumentów oraz ich nastroje zakupowe i inwestycyjne mogą wpłynąć na pogorszenie lub poprawę wyników finansowych Spółki. Istnieje ryzyko, że spowolnienie tempa wzrostu gospodarczego czy wzrost zadłużenia jednostek gospodarczych może mieć negatywny wpływ na działalność oraz sytuację finansową Spółki, poprzez obniżenie zasobów finansowych osób bądź podmiotów będących klientami Spółki, co w konsekwencji może przełożyć się na pogorszenie wyników finansowych Spółki. Istnieje ryzyko, że takie zmiany wpłyną negatywnie na skalę działalności Spółki, perspektywy jej rozwoju oraz osiągnięte wyniki finansowe. Wskazane czynniki, jak również kierunek ich zmian mają wpływ na realizację założonej przez Spółkę strategii.

Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą zarówno w Polsce jak i w skali makro z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię do występujących zmian. Zarząd Spółki dostrzegając zmiany, wychodzi naprzeciw oczekiwaniom różnych grup interesariuszy, dostosowując swoją ofertę, stwarzając jednocześnie różnorodne przewagi konkurencyjne.

### **Ryzyko związane ze zmianami przepisów prawa, w tym: podatkowego, pracy i ubezpieczeń społecznych, handlowego oraz zagranicznych systemów prawnych**

W sektorze gospodarki w którym Spółka prowadzi działalność, występuje duża zmienność przepisów prawa oraz brak jednoznacznej ich interpretacji.

Spółka, jak każdy podmiot działający na terenie i w zgodzie z prawem Rzeczypospolitej Polskiej podlega zobowiązaniom podatkowym. Wysokość tych podatków uzależniona jest od sytuacji finansowej gospodarki oraz warunków politycznych. Konieczność ciągłego dostosowywania budżetu państwa do zmieniających się realiów, w szczególności w przypadku globalnego kryzysu, stwarza ryzyko częstej zmiany wysokości podatków, w tym stawki podatku VAT, podatku dochodowego czy specjalnych podatków nałożonych na Spółkę. Podatki te są ważnym czynnikiem determinującym działalność Spółki, co z kolei powoduje, iż funkcjonowanie w ciągłej niepewności może prowadzić do formułowania mylnych prognoz oraz strategii, oraz negatywnie wpłynąć na sytuację przedsiębiorstwa. Spółka stara się brać pod uwagę możliwość zmian podatkowych i implementować tę wiedzę w swoich planach.

Niekorzystny czynnik dla stabilności prowadzenia działalności stanowią zmieniające się przepisy prawa pracy, systemu ubezpieczeń społecznych, prawa gospodarczego, cywilnego czy handlowego. Niestabilność przepisów prawa i ich wykładni może utrudniać prowadzenie działalności gospodarczej. Ze względu na nieograniczony terytorialnie zakres działalności Spółki duży wpływ na jego działalność mogą mieć także zmiany przepisów prawa (w szczególności regulacji prawa autorskiego dotyczących programów komputerowych, w tym gier) w innych państwach.

Problemem są również zmiany obowiązujących Spółkę norm prawnych, wynikające z procesów zachodzących na scenie politycznej, związane głównie z polaryzacją idei i koncepcją rozwoju kraju. Zaistnienie powyższych czynników, może przyczynić się do możliwości wejścia w życie regulacji niekorzystnych dla Spółki, co w konsekwencji może przełożyć się to na konieczność zmodyfikowania przez Spółkę procesów organizacyjnych przedsiębiorstwa, generując tym samym niespodziewane koszty. Istotne zmiany przepisów prawnych mogą zmusić Spółkę do modyfikacji oferty w celu dopasowania jej do otoczenia prawnego, co może przełożyć się na zwiększenie wydatków Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco stara się monitorować zmiany przepisów prawnych, począwszy od projektów zmian na poziomie prac sejmowych, które dotyczą

prowadzonej przez niego działalności jak i orzecznictwa dotyczącego branży, oraz dodatkowo dostrzegając szanse wynikające z obowiązujących regulacji prawnych, wprowadza nowe rozwiązania. Jednocześnie Spółka stara się dostosowywać swoją ofertę i zapisy umowne do wymogów prawnych już w momencie, gdy organy ustawodawcze są na etapie pracy nad nowymi regulacjami. Ponadto, Spółka korzysta z bieżącej pomocy prawnej, co umożliwia szybkie zidentyfikowanie ryzyka wynikającego ze zmian prawnych oraz podjęcie możliwie wcześnie odpowiednich działań w celu jego minimalizacji.

Ponadto, Polska przystępując do Unii Europejskiej, zobowiązała się do wprowadzenia odpowiednich zmian w przepisach oraz nowych, zgodnych z prawem unijnym regulacji prawnych. Zaistnienie opisanych czynników, pojedynczo bądź łącznie, skutkować może ograniczeniem działań oraz pogorszeniem się kondycji finansowej Spółki.

### **Ryzyko związane z interpretacją przepisów podatkowych**

Ryzyko z punktu widzenia działalności Spółki funkcjonującej w oparciu o przepisy prawa polskiego, wiąże się z częstotliwością zmian zachodzących w przepisach fiskalnych oraz ich niejednoznacznym sformułowaniem. Duży kłopot przy interpretacji przepisów stanowi brak ich spójnej wykładni. Mogą pojawić się regulacje zwiększające obciążenia podatkowe nałożone na Spółkę, a także kolizje między interpretacją przyjętą przez Spółkę, a interpretacją wskazaną przez organy administracji skarbowej. Konsekwencją może być odmienne interpretowanie odpowiednich kwestii podatkowych w stosunku do organów podatkowych, co skutkować może nałożeniem na Spółkę znacznych zobowiązań fiskalnych. Czynnikiem zwiększającym ryzyko jest także konieczność dostosowywania polskiego prawa podatkowego do prawa Unii Europejskiej, co może przyczynić się do dokonywania częstych zmian w jego brzmieniu oraz interpretacji.

Ponadto, Spółka oferuje swoje produkty w wielu jurysdykcjach, w których występować może dodatkowe opodatkowanie produktów cyfrowych. Spółka nie może wykluczyć zmian w przepisach podatkowych mogących mieć niekorzystny wpływ na jej działalność.

Istnieje ryzyko potencjalnego wpływu niniejszych czynników na Spółkę, w tym przede wszystkim na jego wyniki finansowe, narażając go na niebezpieczeństwo związane z płynnością.

Celem ograniczenia niniejszego ryzyka Spółka korzysta z bieżącej obsługi księgowej i podatkowej, co umożliwia szybkie zidentyfikowanie ryzyka wynikającego ze zmian obowiązującego systemu podatkowego oraz podjęcie możliwie wcześnie odpowiednich działań w celu jego minimalizacji.

### **Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych**

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko krajowej, ale także międzynarodowej, co powoduje, iż 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 regulacji prawnych. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Spółki przepisów prawa europejskiego i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać do występujących zmian.

Ponadto, z uwagi na współpracę Spółki z wydawcami będącymi podmiotami zagranicznymi, Spółka pośrednio narażona jest również na zmiany regulacji prawa w tych krajach, przede wszystkim w zakresie prowadzenia działań wydawniczych przez te podmioty. Może to mieć przełożenie na wielkość sprzedaży produkowanych przez Spółkę gier, a w konsekwencji na osiągnięte przychody.

### **Ryzyko związane z pandemią COVID-19**

W 2020 r. rozpoczęła się pandemia koronawirusa SARS-CoV-2 powodującego chorobę COVID-19. W związku z tym, organy administracji rządowej w Polsce wprowadzały obostrzenia, które co do zasady miały zahamować rozprzestrzenianie się pandemii. Wprowadzenie niniejszych ograniczeń, przełożyło się wprost na sytuację gospodarczą zarówno w skali makro, jak i mikro dotyczących większości przedsiębiorstw, jak również gospodarstw domowych.

Tym samym Spółka jest w bardzo istotny sposób narażony na konsekwencje stanu pandemii koronawirusa SARS-CoV-2 wywołującego chorobę COVID-19. Negatywne skutki pandemii związane są głównie z koniecznością reorganizacji pracy, w tym wprowadzenia pracy zdalnej, a także absencjami wśród pracowników, co ma wpływ na efektywność realizacji projektów, a także przesunięcia w harmonogramie kończenia poszczególnych etapów projektów.

Spółka upatruje również ryzyka w możliwym zaostrzeniu polityki fiskalnej państwa, będącym konsekwencją wydatków budżetowych dokonywanych w reakcji na następstwa pandemii.

Obecnie Zarząd Spółki nie jest w stanie przewidzieć tempa oraz kierunku rozwoju pandemii, a także jej wpływu na sprzedaż wyprodukowanych przez Spółkę gier.

Spółka podejmuje działania minimalizujące wpływ pandemii, zapewniając ciągłość prac deweloperskich i wydawniczych w ramach pracy zdalnej.

Ponadto, z uwagi na fakt, iż część pracowników Spółki to osoby młode, posiadające dzieci w wieku przedszkolnym i szkolnym, zamknięcie placówek edukacyjnych może przełożyć się na dostępność tych pracowników oraz w konsekwencji mieć wpływ na działalność operacyjną Spółki.

### **Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier**

Działalność Spółki w istotnym stopniu uzależniona jest od bieżącej i przyszłej koniunktury w branży gier, z której osiąga przychody. Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z samą branżą oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu, co może bezpośrednio przełożyć się na zainteresowanie i popyt grami oferowanymi przez Spółkę. W konsekwencji może to wpłynąć na zmniejszenie się liczby klientów zainteresowanych poszczególnymi produkcjami, co będzie miało negatywny wpływ na przychody osiąmane z przysługujących Spółce tantiem, a w dalszej kolejności na końcowy wynik finansowy.

Zespół Spółki dysponuje doświadczeniem i znajomością rynku gier, co pozwala na minimalizację ryzyka niepowodzenia. Spółka zamierza przygotowywać i oferować gry z gatunków, których popularność nieustannie rośnie.

Ponadto, niniejsze ryzyko dotyczy również z punktu widzenia dystrybuowania przez Spółkę gier poprzez globalne platformy dystrybucyjne, przez co swoją ofertę kieruje do odbiorców na całym świecie. Różnicowany poziom przychodów z poszczególnych regionów świata wynika m.in. z dysproporcji pomiędzy stopniem nasycenia rynków urządzeniami mobilnymi i komputerami PC, uwarunkowaniami kulturowymi, czy modelami spędzania wolnego czasu. Istotnym czynnikiem jest również poziom rozwoju danego regionu, który determinuje zdolność mieszkańców do określonych poziomów konsumpcji. W krajach wysokorozwiniętych mieszkańcy są w stanie przeznaczyć większą część dochodu rozporządzalnego na rozrywkę. Z kolei największym rynkiem pozostaje rynek chiński, z uwagi na liczbę ludności. Układ rozwoju regionów na świecie nieustannie ewoluuje. Różnicowane tempo wzrostu poszczególnych gospodarek może wpłynąć na zmiany w poziomie zamożności regionów, stąd głównymi odbiorcami produktów Spółki w przyszłości mogą stać się zupełnie inne kraje, co będzie wymagało od Spółki dostosowania oferty do oczekiwań odbiorców w tych krajach.

### **Ryzyko związane z działalnością firm konkurencyjnych**

Rynek gier, na którym działa Emitent jest segmentem gospodarki, na którym występuje ryzyko walki konkurencyjnej między podmiotami poprzez konkurencję technologiczną, cenową oraz promocyjną. Prowadzić to może do trudności w pozyskiwaniu nowych graczy oraz zmniejszenia liczby graczy dotychczas zaangażowanych w gry wyprodukowane przez Spółkę. W konsekwencji, walka konkurencyjna może doprowadzić do redukcji rentowności branży.

Spółka prowadzi działania na rzecz zwiększania atrakcyjności i funkcjonalności oferowanych gier, w szczególności w obszarze konkurencji technologicznej.

Istnieje również ryzyko wejścia na Polski rynek podmiotów zagranicznych, posiadających znaczące zaplecze technologiczne, kapitałowe, doświadczenie i większą siłę przetargową niż Spółka. Wszystkie te zdarzenia mogą w konsekwencji wpływać na sytuację finansową, zdolność do

kontynuacji działalności oraz perspektywy rozwoju Spółki. Ryzyko to dotyczy również atrakcyjności wyprodukowanych przez Spółkę gier, a tym samym Spółkę jako producenta gier, w kategoriach przyszłych umów współpracy z wiodącymi wydawcami nad nowymi projektami.

Podjęcie błędnych decyzji w kwestii polityki konkurencyjnej może przyczynić się do obniżenia pozycji konkurencyjnej Spółki, co może mieć wpływ na osiągnięte przez niego wyniki finansowe. Dodatkowo istnieje ryzyko wejścia nowych podmiotów. W konsekwencji może to mieć wpływ na zmniejszenie popytu na oferowane przez Spółkę produkcje, realizację założonej strategii oraz osiągnięte wyniki finansowe.

### **Ryzyko walutowe**

Sprzedaż gier prowadzona jest przez Spółkę za pośrednictwem globalnych internetowych platform sprzedaży oraz poprzez innych dystrybutorów co powoduje, że istotna część przychodów Spółki realizowana jest w euro i dolarach amerykańskich. Równocześnie większość kosztów ponoszona jest w Polsce i rozliczana w walucie krajowej. Taka sytuacja powoduje narażenie Spółki na zmienność przychodów z tytułu wahań kursów walut obcych wobec złotego. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki. Spółka nie stosuje instrumentów finansowych zabezpieczających ryzyko walutowe. Celem ograniczenia opisanego powyżej ryzyka, Spółka na bieżąco monitoruje wahania kursów walut obcych oraz kurs PLN. W sytuacji znacznych wahań kursu walut, Spółka rozważy możliwość stosowania strategii zabezpieczającej przed nadmiernymi wahaniami cen waluty obcej.

### **Ryzyko utraty płynności finansowej**

Zarządzanie należnościami i zobowiązaniami jest jednym z kluczowych elementów utrzymania określonego poziomu płynności finansowej. W przypadku występowania nieprzewidzianych zdarzeń w zakresie sprzedaży produktów czy usług dla klientów, przedłużania płatności zobowiązań do dostawców, a także w przypadku podjęcia błędnych decyzji w procesie administrowania finansami Spółki, istnieje możliwość zagrożenia płynności finansowej. Zarząd w celu minimalizacji ryzyka utraty płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania bieżących zobowiązań.

### **Ryzyko związane z tworzeniem i wdrożeniem nowych gier**

Spółka zamierza ciągle poprawiać katalog oferowanych produktów. Rozszerzanie katalogu oraz poszerzanie bazy klientów wymaga m.in. wyprzedzenia działań konkurencji oraz skutecznego zaspokajania rosnących potrzeb klientów. Wprowadzanie gier wiąże się z kosztami, ponoszonymi na opracowanie ich koncepcji, czy wdrożenie. Nie można wykluczyć przypadku, w którym nowe, nowo wytworzone przez Spółkę tytuły przyniosą słabsze niż oczekiwane rezultaty ekonomiczne.

Nie można również wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Powyżej wskazane elementy niniejszego ryzyka zależą bezpośrednio od działań wydawcy, jednak celem ograniczenia możliwości bądź intensywności ich wystąpienia, Spółka nawiązuje współpracę z partnerami, którzy mają odpowiednie środki, zaplecze organizacyjne, know-how czy doświadczenie.

Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywę rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

### **Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier**

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry.

Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Spółkę oczekiwanych wyników finansowych.

#### **Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego**

Rynek gier komputerowych, w szczególności realizowanych w technologii VR i AR cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Dodatkowo, strategia rozwoju Spółki zakłada między innymi wyszukiwanie nisz rynkowych i wypełnianie ich nowymi produkcjami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych przez wydawców na produkcję gry (a tym samym atrakcyjność Spółki jako partnera w nowych projektach) lub na dobry wynik sprzedażowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Ryzyko to jest ograniczane poprzez bieżące monitorowanie trendów rynkowych w perspektywie 2 kolejnych lat.

#### **Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier**

Spółka produkuje gry dystrybuowane przez siebie oraz wydawców zasadniczo kanałami cyfrowymi. Istnieje zatem ryzyko podjęcia przez Zarząd Spółki lub wydawców błędnych decyzji w zakresie kanałów dystrybucji danego tytułu.

Możliwość wystąpienia i intensywność wskazanego ryzyka, zależy od podejmowanych decyzji, a konsekwencje tych decyzji mogą mieć wpływ na osiągnięte przez Spółkę przychody z tytułu sprzedaży gier.

#### **Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier na rynek**

Proces rozpoczynający się od produkcji gry do jej wprowadzenia na rynek jest wieloetapowy, co wielokrotnie powoduje wydłużenie czasu wymaganego na przejście danej gry od producenta do ostatecznego użytkownika. Podyktowane jest to kontrolami jakości oraz testowaniem produktu przed wprowadzeniem go na daną platformę sprzętową. Kolejnym czynnikiem wpływającym na ten proces jest fakt, iż gry podlegają ocenie organizacji nadających kategorie wiekowe oraz dopuszczających (bądź nie) do dystrybucji w danym kraju. Należy wziąć pod uwagę fakt, że istnieje ryzyko znacznie dłuższej niż zakładano procesu certyfikacji gry Spółki. Ponadto istnieje zagrożenie, że dana produkcja nie przejdzie takowej certyfikacji bądź otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową.

Niniejsze ryzyko związane jest również z opracowaniem planu promocji gry, która może okazać się nietrafiona lub nie przynieść odpowiedniego efektu. Może być to związane ze znacznie niższym budżetem na promocję niż optymalny na danym rynku.

Ryzykiem jest również fakt, że produkt może zostać wprowadzony ostatecznie na tylko jedną dystrybucyjną.

W konsekwencji przychody Spółki z tytułu sprzedaży gier mogą być niższe aniżeli założono w planach budżetowych, bądź nawet w ogóle Spółka może nie osiągnąć żadnych przychodów z tego tytułu.

#### **Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów**

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Niniejsze ryzyko ograniczane jest poprzez bieżący monitoring trendów rynkowych w perspektywie 2 kolejnych lat.

#### **Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki**



Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczyć scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałooby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

#### **Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia**

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na gry komputerowe oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

#### **Ryzyko związane z funkcjonowaniem sprzętu komputerowego i systemów informatycznych**

Spółka w swojej działalności wykorzystuje sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie służące do produkcji gier zarówno w sferze wizualnej jak i programistycznej. Istnieje ryzyko nieprawidłowego funkcjonowania sprzętu komputerowego i oprogramowania (np. spowolnienia, zawieszenia pracy). Istnieje również ryzyko awarii, czasowego zatrzymania pracy lub nawet zniszczenia sprzętu komputerowego Spółki.

W przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, Spółka może zostać zmuszona do czasowego wstrzymania części swojej działalności, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad daną grą. Przerwa w działalności lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów wydawniczych, a nawet utratę posiadanych kontraktów, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Wystąpienie powyższych zdarzeń może również spowodować wydłużenie realizacji prac projektowych. W konsekwencji opisywane ryzyko może mieć negatywny wpływ na perspektywę rozwoju, sytuację finansową Spółki oraz osiągnięte przez nią wyniki.

#### **Ryzyko związane z błędami ludzkimi**

Charakter prowadzonej przez Spółkę działalności wiąże się z potrzebą zatrudnienia bądź nawiązania współpracy z wykwalifikowanymi pracownikami. Błędy lub niedopatrzności mogą doprowadzić z jednej strony do błędów technologicznych lub awarii wykorzystywanych systemów niezbędnych do prowadzenia podstawowej działalności operacyjnej Spółki, z drugiej z kolei do błędów na etapie projektowym czy programistycznym danej produkcji. Może to nieść za sobą ryzyko wzrostu niezadowolenia klientów, wpływając negatywnie na wizerunek Spółki.

Ponadto, w działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych, co rodzi ryzyko zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier.

Nakłady finansowe poniesione przez Spółkę na odpowiednie szkolenie osób zatrudnionych i współpracujących oraz w miarę potrzeb na rozbudowę kadry pracowniczej ograniczają do pewnego stopnia ryzyko powstawania tego typu problemów. Ponadto, Spółka przeprowadza cykliczne audyty wewnętrzne, których konsekwencją jest opracowanie procedur mających za zadanie ograniczenie możliwości występowania błędów ludzkich.

#### **Ryzyko związane z pogorszeniem lub utratą reputacji**

Rozwój prowadzonej przez Spółkę działalności, ściśle powiązany jest z jakością świadczonych usług i oferowanych gier stanowiących portfolio Spółki, a tym samym postrzeganiu Spółki przez klientów. Na wizerunek Spółki istotny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie

publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem platform dystrybuujących gry. Negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i partnerów biznesowych Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Utrata reputacji w tym zakresie może więc w istotnym stopniu wpłynąć na wyniki ekonomiczne Spółki. Osoby kwestionujące jakość dostarczanych treści, mogą dochodzić swoich praw i oczekiwać odszkodowania za spowodowane szkody. Niezależnie od ilości zdarzeń, pojawienie się zarzutów w stosunku do Spółki może negatywnie wpłynąć na ocenę i wizerunek Spółki, co w konsekwencji może skutkować obniżeniem jej przychodów. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Spółka dokłada wszelkich starań, aby świadczone przez niego usługi i dostarczane produkcje odznaczały się najwyższą jakością i profesjonalizmem.

Ponadto, w Spółce jest zatrudniona osoba, której zadaniem jest m.in. monitorowanie mediów społecznościowych w zakresie postrzegania Spółki przez bieżących oraz potencjalnych odbiorców jej gier.

### **Ryzyko związane z utratą klientów**

Ryzyko to powiązane jest z posiadaną reputacją na rynku oraz relacjami z klientami. Odbiorcami gier Spółki są osoby indywidualne z sektora B2C. Istnieje ryzyko, iż popełnione błędy w zakresie prowadzonej działalności, w tym przede wszystkim podejmowane decyzje osób zarządzających, wpłyną negatywnie na postrzeganie oferty Spółki. W konsekwencji może to negatywnie wpłynąć na końcowy wynik finansowy Spółki.

Spółka zapobiega powyższym zagrożeniom poprzez systematyczny wzrost jakości produkowanych gier, czy rozszerzenie oferty o nowe tytuły.

Dodatkowo Spółka nieustannie sprawdza poziom zadowolenia klientów i dostosowuje ofertę do zgłaszanych przez nich sugestii.

### **Ryzyko potencjalnych roszczeń konsumentów**

Działalności Spółki, związana jest z ryzykiem ewentualnych roszczeń konsumentów w kwestii jakości dostarczanych produktów, w tym przede wszystkim dostarczanych treści. Korzystający z produkcji Spółki, zgodnie z polskim prawem, mogą dochodzić roszczeń za spowodowane szkody. Niezależnie od ilości zdarzeń pojawienie się zarzutów ze strony klientów, może negatywnie wpłynąć na ocenę i wizerunek firmy Spółki i oferowanych przez niego gier, co w konsekwencji będzie skutkowało obniżeniem przychodów Spółki.

Niniejsze ryzyko może dotyczyć również szkód graczy natury psychicznej lub zdrowotnej, w wyniku ponadnormatywnego zaangażowania gracza w dany tytuł wyprodukowany przez Spółkę.

Celem ograniczenia niniejszego ryzyka, każda z gier na platformach dystrybucyjnych ma przypisaną kategorię wiekową, wskazującą na minimalny wiek gracza, do którego dana skierowana jest gra. Ponadto, przed instalacją lub uruchomieniem niektórych z gier, pojawiają się dodatkowo informacje o kategorii wiekowej.

### **Ryzyko potencjalnych roszczeń sądowych i administracyjnych**

Podmiot prowadzący działalność gospodarczą, narażony jest na postępowania sądowe na gruncie prawa gospodarczego, cywilnego, administracyjnego, prawa pracy oraz innych. Spółka może występować zarówno jako strona pozywająca, jak i pozwana. W związku z powyższym Spółka narażona jest na ponoszenie kosztów związanych z samymi postępowaniami, jak również z ewentualnymi roszczeniami koniecznymi do zapłaty. Ryzyko ewentualnych spraw sądowych w zakresie prowadzonej działalności, oprócz możliwych przy prowadzeniu każdej działalności gospodarczej, w przypadku Spółki dotyczyć może przede wszystkim roszczeń dotyczących sporów, wynikających z umów najmu lokali, postępowania odwoławczego w stosunku do instytucji kontrolnych uprawnionych do nadzoru nad działalnością Spółki, sporów w relacji pracodawca – pracownik, czy bezpośrednio związanych z wykonywaną przez Spółkę działalnością, tj. ewentualnymi roszczeniami klientów w odniesieniu do wytworzonych gier. Spółka jest również stroną wielu umów z zewnętrznymi podmiotami, na podstawie których obie strony zobowiązane

są do określonych świadczeń. Istnieje w związku z tym ryzyko powstania ewentualnych sporów i roszczeń na tle umów handlowych. Powstałe spory lub roszczenia mogą w negatywny sposób wpłynąć na renomę Spółki, a w konsekwencji na jej wyniki finansowe.

Obecnie wobec Spółki nie toczy się żadne postępowanie sądowe, administracyjne ani sądowno-administracyjne, mogące mieć istotny wpływ na działalność Spółki. Jednak, w przypadku znaczących kwot spornych bądź dużej liczby postępowań wytoczonych przeciwko Spółce w krótkim okresie, sytuacja finansowa oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe mogą ulec pogorszeniu.

Przestrzeżenie prawa oraz wewnętrznych standardów i kultury organizacji obowiązującej w Spółce, w opinii Spółki gwarantuje unikanie roszczeń sądowych.

### **Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich**

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Z uwagi na zawierane przez Spółkę, jak również poprzednika prawnego Spółki, umowy zawierające klauzulę przenoszącą prawa autorskie, istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Spółkę, a tym samym potencjalne istnienie ryzyka podniesienia roszczeń prawno-autorskich.

Ryzyko to związane jest również z potencjalnym wyciekiem danych dotyczących danej gry produkowanej przez Spółkę, a której właścicielem jest inny podmiot.

### **Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej**

Prowadzona przez Spółkę działalność wiąże się z ryzykiem, iż osoby trzecie mogą wejść w posiadanie określonych praw własności intelektualnej do wykorzystywanych rozwiązań. Spółka dąży do uniknięcia w swojej działalności takiej sytuacji, w której naruszałby prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim poprzez wprowadzenie do sprzedaży określonych produktów. Niemożliwe jest jednak całkowite wykluczenie możliwości wnoszenia przeciwko Spółce zarzutów dotyczących naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich, w związku z wprowadzeniem nowych produktów. Konsekwencją może być konieczność zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej Spółki.

### **Ryzyko utraty i trudności w pozyskaniu nowych pracowników**

Działalność Spółki, uzależniona jest od w dużym stopniu od prawidłowego wykonywania zadań zarówno przez osoby zatrudnione w Spółce, jak również z nią współpracujące. Istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Spółki. Spółka, z uwagi na specyfikę swojej działalności, celem prawidłowego funkcjonowania zatrudnia oraz współpracuje z osobami specjalizującymi się w branży gier. Ważne zatem jest, aby osoby te posiadały odpowiednie kwalifikacje oraz doświadczenie. Zakres działań prowadzonych przez Spółkę wymaga zatrudnienia wykwalifikowanych specjalistów, którzy swoją wiedzą i umiejętnościami wpływają na satysfakcję społeczności internetowej.

Dynamiczny rozwój zwiększa zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników. Potencjalnie lepsze warunki pracy, zaproponowane przez konkurencyjną firmę, mogą skłonić kluczowych pracowników lub współpracowników do odejścia i w dalszej perspektywie osłabienia pozycji rynkowej Spółki. Przystąpienie Polski do struktur Unii Europejskiej oraz otwarcie rynków pracy przez niektóre kraje Wspólnoty Europejskiej, spowodowało emigrację części pracowników, w tym

także pracowników wykwalifikowanych. W związku z powyższym, istnieje ryzyko odejścia aktualnych pracowników, a także możliwych trudności związanych z zatrudnieniem odpowiednio wykwalifikowanej kadry.

Odejście osób z wymienionych grup, może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania i produkcji gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej oddania, a przez to na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Ponadto, braki kadrowe (niekontrolowane odejścia, nieskuteczne rekrutacje) mogą powodować obniżenie zdolności akwirowania nowych kontraktów, a nawet utratę klientów. Jako konsekwencja powyższych zjawisk występuje presja płacowa ze strony pracowników.

Z uwagi na fakt, że Spółka prowadzi działalność operacyjną z Polski, tj. rynku, który z jednej strony charakteryzuje się bardzo dobrą ceną za roboczogodzinę do jakości dostarczanej pracy, rynek ten został zauważony przez rynki zagraniczne, na których często ten wskaźnik jest znacznie gorszy. Powoduje to, iż polski rynek programistów jest obciążony dużym ryzykiem zbyt niskiej dostępności programistów w stosunku do popytu na ich usługi, a przez to znacznym wzrostem pensji podstawowych zasobów, co może przełożyć się na wyniki ekonomiczne Spółki.

Powyżej opisane czynniki mogą mieć wpływ na pozycję konkurencyjną Spółki, a w konsekwencji obniżyć dynamikę jego rozwoju. Istnieje zatem ryzyko, iż w przypadku odejścia któregośkolwiek z kluczowych pracowników lub współpracowników działalność Spółki zostanie zachwiana.

Mając na uwadze niniejsze ryzyko, w Spółce realizowana jest odpowiednia polityka zatrudnienia i współpracy, która daje bezpieczeństwo dla obu stron. Spółka stara się zapobiegać utracie kluczowej części kadry poprzez stosowanie premii motywacyjnych oraz udostępnianie możliwości uczestniczenia w dodatkowych, specjalistycznych szkoleniach.

#### **Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu wykwalifikowanych pracowników**

Potencjalni pracownicy Spółki powinni posiadać odpowiednie wykształcenie oraz doświadczenie w projektowaniu oraz programowaniu gier komputerowych w technologii AR i VR. Jest to podyktowane specyficznymi wymaganiami produkowanych przez Spółkę gier video. Zapotrzebowanie rynku gier na takich specjalistów jest nieadekwatne do ilości dostępnych wykwalifikowanych pracowników. Spowodowane jest to głównie niewielką liczbą szkół wyższych w Polsce oferujących kierunki zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski.

Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką. Ryzykiem, jest brak odpowiedniej liczby pracowników, adekwatnej dla dynamiki rozwoju Spółki. Spółka wskazuje, iż od początku prowadzonej działalności, udało się wypracować procedury umożliwiające wyszukiwanie i szkolenie wartościowych pracowników posiadających odpowiednią wiedzę i doświadczenie. Dodatkowo, Spółka prowadzi stałą współpracę z wyspecjalizowanymi podmiotami odpowiedzialnymi za pozyskiwanie nowych pracowników.

#### **Ryzyko związane z możliwością prowadzenia działalności konkurencyjnej przez pracowników oraz współpracowników Spółki**

Pracownicy zatrudnieni przez Spółkę oraz podmioty z nim na stałe współpracujące, posiadają dużą wiedzę specjalistyczną i często wieloletnie doświadczenie na rynku gier, co pozwala na systematyczne wdrażanie nowych rozwiązań. Istnieje ryzyko odejścia pracowników i współpracowników uczestniczących w rozwijaniu i ulepszaniu produkcji Spółki w celu założenia własnej działalności, konkurencyjnej wobec Spółki.

Spółka ogranicza niniejsze ryzyko poprzez indywidualne motywowanie pracowników, dbałość o atmosferę pracy, rozwój kompetencji, regularne podwyżki czy premiowanie pracy.

### **10. STOSOWANIE ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO W PRZYPADKU PODMIOTÓW, KTÓRYCH PAPIERY WARTOŚCIOWE ZOSTAŁY DOPUSZCZONE DO OBROTU NA JEDNYM Z RYNKÓW REGULOWANYCH EUROPEJSKIEGO OBSZARU GOSPODARCZEGO**

Instrumenty finansowe Emitenta, uchwałą nr 1003/2011 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie SA z dnia 1 sierpnia 2011 roku, zostały wprowadzone do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect. Wobec powyższego, akcje Spółki nie znajdują się w publicznym obrocie na rynku regulowanym. Wywiązując się jednak z obowiązku nałożonego §5 pkt. 6.3 Załącznika nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu, Spółka w jednostkowym raporcie rocznym w osobnym dokumencie przedstawia się informacje na temat stosowania zasad ładu korporacyjnego, o których mowa w dokumencie „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”.