

iFun4All



Sprawozdanie z działalności

Za okres 01.01.2018 r.- 31.12.2018 r.

Kraków, 9 kwietnia 2019 r.

1. Wizytówka jednostki

1.1. Przedmiot działalności

Działalność Spółki iFun4all S.A. jest w głównej mierze skoncentrowana na tworzeniu niezależnych gier komputerowych. W ofercie Emitenta znajdują się gry komputerowe na wszystkie rodzaje platform sprzętowych, tj. na konsole gier wideo (stacjonarne oraz mobilne), komputery klasy PC i Mac, smartfony i tablety (iOS) i inne. Oferowane są głównie gry średnio-budżetowe, przeznaczone dla szerokiego grona odbiorców na całym świecie.

iFun4all specjalizuje się w grach indie wykorzystujących dane typu „Real World Data” (tj. informacje pobierane ze świata rzeczywistego do modyfikacji rozgrywki), których głównym założeniem jest stworzenie nieszablonowego klimatu rozgrywki o zaawansowanym stopniu trudności.

Spółka działa na rynku międzynarodowym współpracując z największymi wydawcami w branży gier.

1.2. Informacje ogólne

Firma:	iFun4all spółka akcyjna
Skrót firmy:	iFun4all S.A.
Siedziba:	Kraków
Adres siedziby:	ul. Cystersów 20A, 31-553 Kraków
Telefon:	+ 12 346 11 41
Adres poczty elektronicznej:	contact@ifun4all.com
Strona internetowa:	www.ifun4all.com
NIP:	7123162844
REGON:	060475890
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla Krakowa- Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS:	0000645245
Kapitał zakładowy:	Kapitał zakładowy wynosi 1 311 200,00 zł i dzieli się na: a) 10 912 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 0,10 zł każda; b) 2 200 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, o wartości nominalnej 0,10 zł każda;
Podstawowa działalność według Polskiej Klasyfikacji Działalności (PKD 2007)	62.01Z działalność związana w oprogramowaniem

1.3. Organy Spółki

ORGANY SPÓŁKI (stan na 31 grudnia 2018 r.)	
Zarząd:	Michał Mielcarek - Prezes Zarządu
	Bartłomiej Szydło - Wiceprezes Zarządu
Rada Nadzorcza:	Bartłomiej Mielcarek – Przewodniczący Rady Nadzorczej
	Marcin Sikora – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej
	Przemysław Szydło
	Michał Kędzia
	Tomasz Muchalski

Skład osobowy Zarządu Spółki w roku 2018 nie uległ zmianie. Skład Rady Nadzorczej Spółki w roku 2018 uległ jednej zmianie – dnia 29 czerwca 2018 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy Spółki odwołało z pełnienia funkcji członka Rady Nadzorczej p. Bartosza Cześcika.

Na posiedzeniu Rady Nadzorczej dnia 28 września 2018 r. Rada Nadzorcza wybrała spośród swojego grona Przewodniczącego Rady Nadzorczej w osobie p. Bartłomieja Mielcarka oraz Wiceprzewodniczącego Rady Nadzorczej w osobie p. Marcina Sikory.

1.4. Struktura akcjonariatu

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2018 r.:

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów na WZA	% głosów na WZA
1.	Bloober Team S.A.	6 629 600	50,56%	6 629 600	50,56%
2.	Quercus TFI S.A.	1 220 000	9,30%	1 220 000	9,30%
3.	Trigon TFI S.A.	950 000	7,25%	950 000	7,25%
4.	Pozostali	4 312 400	32,89%	4 312 400	32,89%

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia sprawozdania:

Lp.	Akcjonariusz	Liczba akcji	% akcji	Liczba głosów na WZA	% głosów na WZA
1.	Bloober Team S.A.	6 629 600	50,56%	6 629 600	50,56%
2.	Quercus TFI S.A.	1 220 000	9,30%	1 220 000	9,30%
3.	Lartiq TFI S.A. (dawniej Trigon TFI S.A.)	643 032	4,90%	643 032	4,90%
4.	Pozostali	4 312 400	35,24%	4 312 400	35,24%

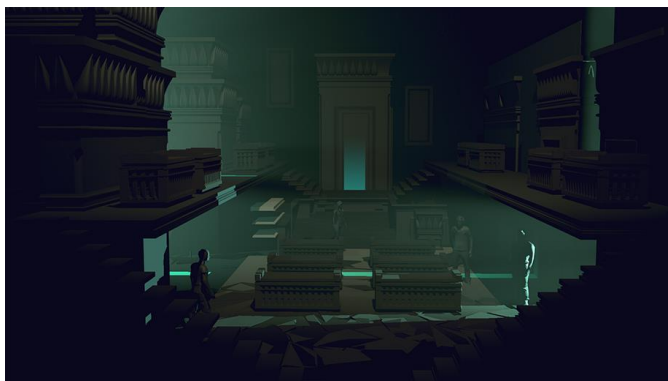
Dane dotyczące struktury akcjonariatu przygotowane zostały na podstawie otrzymanych przez Spółkę zawiadomień na podstawie ustawy o ofercie.

2. Zdarzenia, które istotnie wpłynęły na działalność Spółki w 2018 roku

W 2018 roku Spółka prowadziła działania zgodne ze Strategią Biznesową na rok 2018, które charakteryzowały się intensywnymi pracami produkcyjnymi w zakresie nowych projektów Spółki, jak też dalszym poszerzaniem kanałów dystrybucji dotychczas wydanych tytułów, w tym implementowanie ich na nowe platformy zbytu, oraz wzmacnianiem pozycji Spółki na światowym rynku gier. Jednocześnie Spółka kontynuowała podjęte prace badawczo – rozwojowe nad Real World Data.

2.1. „Halls of Horror” – gra cyfrowa

Zdecydowanie istotne znaczenie dla Spółki miało nawiązanie w czerwcu 2018 r. współpracy ze światowym gigantem szeroko pojętej branży IT – **Microsoft Corporation**. Na mocy zawartej umowy produkcyjnej Spółka przystąpiła do prac produkcyjnych nad swoją najnowszą grą – „Halls of Horror” dedykowaną na należącą do Microsoft Corporation platformę streamingową – **Mixer**.



„Halls of Horror” to gra multiplayerowa, rozgrywająca się w tajemniczym, pełnym pułapek domu. Zamknięci w nim uczestnicy makabrycznej zabawy mają za zadanie przetrwać na tyle długo, aby zdobyć dwa klucze i odnaleźć wyjście. W domu grasuje nieobliczalny, niezwykle groźny zabójca. Zetknięcie z nim oznacza praktycznie pewną śmierć, chyba że graczowi uda się umknąć.

Prace produkcyjne rozpoczęte zostały już w II kwartale 2018 r. i prowadzone były intensywnie do końca III kwartału 2018 r. Ich wynikiem była premiera gry, która miała miejsce 15 października 2018 r. czasu polskiego (premera w USA ze względu na różnicę czasową przypadła na dzień 14 października 2018 r.). Spółka skupiła się wówczas na wsparciu popremierowym produkcji.



2018 r. czasu polskiego (premera w USA ze względu na różnicę czasową przypadła na dzień 14 października 2018 r.). Spółka skupiła się wówczas na wsparciu popremierowym produkcji.

Gra „Halls of Horror” tworzona była dla Microsoft Corporation na zasadzie wyłączności. Użytkownicy mają do niej bezpłatny dostęp za pośrednictwem aplikacji Mixer na PC, jak również na urządzeniach mobilnych i Xbox One oraz przez przeglądarki internetowe. Istnieje jednak możliwość dobrowolnego dokonywania płatności przez subskrybentów gry, który umożliwia zaprojektowany przez Spółkę system płatności dedykowany na platformę Mixer. Podział przychodów z wpłat w przedmiotowym systemie jest preferencyjny dla Spółki.

Za wykonane prace produkcyjne Spółka otrzymywała od Microsoft Corporation wynagrodzenie do I kwartału 2019 r. włącznie.

Zdaniem Zarządu przedmiotowy projekt stanowił dla Spółki sukces nie tylko finansowy, ale również wizerunkowy, co znalazło odzwierciedlenie w liczbie wyświetleń gry - ponad jeden milion, jak również w aktywności jej kanału - ponad dziesięć tysięcy osób śledzących jego aktywność.

2.2. „Halls of Horror” – gra planszowa

W 2018 roku Spółka podjęła się również nowatorskiego dla swojej działalności projektu - stworzenia gry planszowej na bazie swojej produkcji cyfrowej.

Powstająca gra planszowa pod tytułem „Halls of Horror”, bazuje i bezpośrednio nawiązuje do gry cyfrowej „Halls of Horror”. W połowie października 2018 r. ukończone zostały prace nad prototypem papierowym przedmiotowej gry planszowej, a następnie działania



skoncentrowane zostały wokół tworzenia do niej grafiki, jak też gra poddana została pierwszym testom przez graczy. Aktualnie od dnia 5 stycznia 2019 r. Spółka przystąpiła do działań promocyjno – marketingowych mających przygotować grę do rozpoczęcia kampanii na portalu Kickstarter, z której wpływy docelowo powinny sfinansować jej dalszą produkcję.

Gra planszowa zostanie przez Spółkę wydana samodzielnie, przy czym podkreślenia wymaga, iż współpraca z Microsoft Corporation – partnera cyfrowej edycji gry – obejmie również promocję gry planszowej po rozpoczęciu kampanii na platformie Kickstarter, z uwagi na wykorzystanie gry cyfrowej jako narzędzia marketingowego do promowania powiązanej z nią gry planszowej.



cechą, która czyni grę ciekawszą dla potencjalnych wspierających są, oprócz elementów papierowych, szczegółowe, trójwymiarowe figurki postaci oraz antagonisty.

Wersja planszowa, podobnie jak jej cyfrowy oryginał, utrzymana jest w konwencji horroru i będzie dostępna w angielskiej wersji językowej. W celu poszerzenia grona odbiorców iFun4all zdecydował się na stworzenie instrukcji z zasadami gry także w innych językach – hiszpańskim, francuskim oraz niemieckim (Spółka rozważa także tłumaczenie na język włoski i polski).

2.3. „Serial Cleaner”

2018 r. był również czasem intensywnych prac nad wzmocnieniem potencjału sprzedażowego



gry „Serial Cleaner”, która swoją premierę miała dnia 11 lipca 2017 r. w wersji na konsolę PlayStation4, zaś w wersji na konsolę Xbox One oraz na komputery działające pod systemami Windows, MacOS i Linux dnia 14 lipca 2017 r. Premiera ta była przełomowa dla Spółki, gdyż po raz pierwszy wydała niemal jednocześnie grę na komputery i konsole nowej generacji. Gra tworzona była we

współpracy z globalnym wydawcą Curve Digital Publishing Ltd., odpowiedzialnym za dystrybucję gry.

„Serial Cleaner” to gra akcji, z elementami skradanki, utrzymanej w klimacie Ameryki lat 70-tych XX wieku. Tym, co w szczególności wyróżnia grę spośród innych tytułów jest wykorzystanie Real World Data, czyli informacji zaczerpniętych ze świata rzeczywistego i zaimplementowanie ich do rozgrywki.

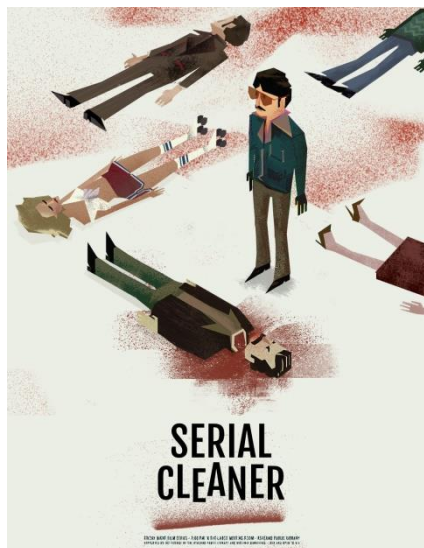
Jeszcze w 2017 r. Spółka podjęła prace nad implementacją gry na najnowszą platformę japońskiego Nintendo – Nintendo Switch. Gra wydana została na tej platformie we współpracy z dotychczasowym wydawcą – Curve Digital Publishing Ltd., przy czym Spółka zapewniła sobie w drodze aneksu do zawartej wcześniej umowy wydawniczej preferencyjny podział zysku ze sprzedaży na tej platformie. Premiera miała miejsce 30 listopada 2017 r. Spółka była przy tym jednym z pierwszych polskich deweloperów, którzy wypuścili grę na tę platformę. Gra uzyskała pozytywną recenzję na portalu Nintendo Life.

W I kwartale 2018 r. prowadzone były dalsze działania mające na celu wzrost potencjału sprzedażowego gry „Serial Cleaner”. Dnia 12.02.2018 r. wydawca gry – Curve Digital Publishing Ltd. podpisał ze spółką Teyon Japan G.K. umowę na wydanie gry na platformie Nintendo Switch w Japonii. Premiera na japońskim rynku miała miejsce 28 czerwca 2018 r. Wskazania wymaga, iż japoński rynek sprzedaży na tej platformie charakteryzuje się bardzo dużą chłonnością, która wynika z dużej ilości użytkowników, jak również mniejszej dostępności gier w tej wersji językowej.



Z uwagi na bardzo dobrą sprzedaż gry „Serial Cleaner” na platformie Nintendo Switch Zarząd Spółki podjął w I kwartale 2018 r. decyzję o implementacji gry na kolejną platformę – urządzenia mobilne oparte na systemie iOS, tj. iPhone’y i iPad’y. Równolegle do prac implementacyjnych prowadzone były intensywne działania mające na celu pozyskanie wydawcy dla gry na tej platformie, bowiem założono, że wydanie to nastąpi bez udziału dotychczasowego wydawcy –

Curve Digital Publishing Ltd. Podejmowane inicjatywy ostatecznie zakończyły się sukcesem. W połowie listopada 2018 r. Spółka podpisała umowę na dystrybucję gry na zasadzie wyłączności na platformie iOS na terenie Chin (z wyłączeniem Hong Kongu, Tajwanu i Makau) z chińskim



kontrahentem – East2West Network Tech. Co. Ltd., zaś już w lutym 2019 r. podpisana została umowa na terytorium świata z wyłączeniem terytorium Chin kontynentalnych na zasadzie wyłączności z East2West USA LLC. Daty premiery gry na przedmiotowej platformie nie zostały jeszcze ustalone, wskazać jednak należy, że w zakresie premiery na terenie Chin dłuższy czas wyznaczenia jej daty związany jest zarówno z zainteresowaniem partnera w nawiązaniu współpracy w zakresie pozostałego terytorium (ostatecznie umowa podpisana), jak również w związku z opracowywaniem chińskiej wersji językowej gry, gdzie położono nacisk, by wersja ta była w pełni zgodna kulturowo z rynkiem dystrybucji, jak również by uwzględniała specyfikę języka stosowanego w mowie potocznej.

Jednocześnie z wyżej opisanymi inicjatywami podejmowane są przez Curve Digital Publishing Ltd. działania mające zintensyfikować sprzedaż gry na dotychczasowych platformach. Przy współpracy ze Spółką podpisana została umowa z Humble Bundle, która zakładała umieszczenie gry „Serial Cleaner” w „Humble Monthly” (lipiec 2018 r.), czyli abonamencie, w ramach którego gracze otrzymują miesięcznie kilka gier. „Serial Cleaner” stał się również dostępny w ramach abonamentu „Twitch Prime” (przełom czerwca i lipca 2018 r.), zaś obecnie znajduje się w zestawie „Humble Curve Digital Bundle” (marzec br.). Curve Digital prowadzi również politykę promocyjno-wyprzedazową gry, która zapewnia jej dodatkową popularyzację zarówno w kontekście dochodowym, jak też w zakresie budowania bazy użytkowników i fanów produkcji Spółki. Curve Digital Publishing odpowiedzialny jest również za udostępnienie gry w chińskiej wersji językowej na platformie „Steam”. Należy wskazać, że chińscy gracze stanowią największą liczbowo grupę użytkowników przedmiotowej platformy.

Dnia 29 listopada 2018 r. wprowadzona została do wersji pecetowej gry darmowa aktualizacja, wprowadzająca nowy tryb rozgrywki – „super easy”. Aktualizacja dostępna będzie również w wersji gry na platformie iOS.

Istotnym czynnikiem dla działalności Spółki było również osiągnięcie przez „Serial Cleaner” w grudniu 2018 r. progu sprzedaży powodującego znaczącą zmianę w zakresie podziału przychodów z jego sprzedaży z globalnym wydawcą, która uległa zmianie na korzyść iFun4all.

2.4. „Far Peak”

Aktualnie w produkcji pozostaje nadal gra „Far Peak”, której prototyp czerpał z wcześniejszego projektu Spółki o roboczym tytule „Blind’n’Bluff” technologię, grafikę, animację i muzykę.

Tematyką „Far Peak” jest wspinaczka wysokogórska, a gra nastawiona jest przede wszystkim na opowiadanie historii inspirowanej prawdziwymi doświadczeniami światowej sławy himalaistów lat 80-tych XX wieku. Pierwsza niepubliczna prezentacja projektu w formie tzw. „pitch’a” miała miejsce podczas targów Game

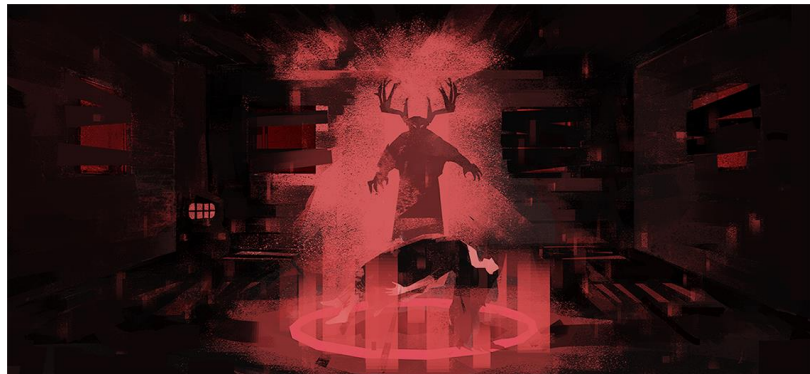


Connection America w San Francisco (27.02.-01.03.2017 r.). Działanie te wzbudziły duże zainteresowanie tytułem wśród wydawców. Kolejne spotkanie z wydawcami, tym razem z Europy Zachodniej, miało miejsce 21.09.2017 r. w trakcie GamesIndustry.biz Investment Summit w Birmingham. Natomiast już na Game Connection Europe w Paryżu, które odbyło się w dniach 01-03.11.2017 r. zaprezentowane zostało pierwsze grywalne demo gry „Far Peak”. Przedmiotowa impreza jest najważniejszą z formatu targów B2B w Europie w branży gier. W 2018 r. grywalny build gry „Far Peak” pokazywany był na wydarzeniu ID@Xbox w Warszawie (maj 2018 r.), zaś w grudniu 2018 r. podczas wydarzenia Cracow Games Day - Christmas 2018 organizowanego w krakowskim Multikinie przez spółką dominującą Bloober Team S.A. we współpracy z iFun4all, jak również Feardevic Sp. z o. o., zaprezentowany został trailer gry.

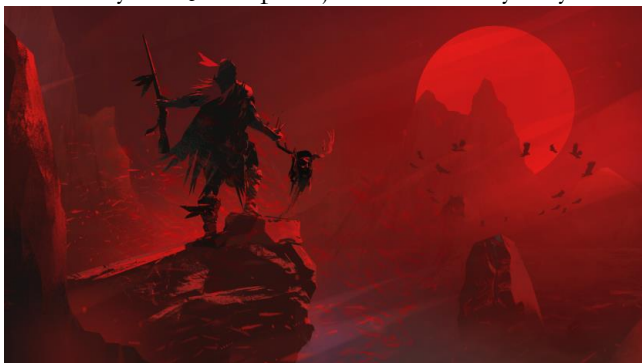
Aktualnie Spółka postanowiła zmodyfikować strategię produkcyjno – wydawniczą przedmiotowego projektu. Po licznych spotkaniach z wydawcami i inwestorami, w tym zagranicznymi, Spółka uznała że ze względu na duży potencjał gry w zakresie akcji, wizualistów, jak też fabuły, prace produkcyjne zostaną stosowanie wydłużone. W związku z tym nadal prowadzone są prace produkcyjne, w tym mające na celu maksymalizację jej jakości, jak też rozbudowę fabuły. Zmodyfikowana strategia ma na celu przygotowanie tytułu w jakości nawiązującej do najgłośniejszych gier z gatunku narracyjnych ostatnich lat (w tym: Virginia, Gris, What Remains of Edith Finch, Journey).

2.5. „Ritual”

W 2018 r. Spółka prowadziła również prace produkcyjne nad grą „Ritual”. Jest to mroczna gra akcji 3D w perspektywie top-down osadzona w pełnym niebezpieczeństw świecie zainspirowanym przez Weird West. Historia opowiada o losach młodego łowcy nagród, który otrzymuje zadanie odeskortowania ekscentrycznej dziewczyny do rodzinnego domu. Prosta misja zmienia się w niekończącą się



włóczęgę po coraz bardziej groteskowych miejscach, które co noc oblegają monstra z innego świata. Bohater musi bronić dziewczyny przed hordami wrogów, nie wiedząc, czy jest ona jedyną drogą ucieczki z trudnej sytuacji, czy też przyczyną, dla której się w niej znalazł. Oprócz rozmaitych rodzajów broni do dyspozycji gracza zostaną oddane pułapki, napoje wspomagające bohatera, barykady oraz amunicja, które sam będzie musiał wytworzyć, wykorzystując otoczenie i odnalezione przedmioty. Do zwycięstwa nie wystarczy jednak sama umiejętność strzelania, koniecznym będzie podejmowanie taktycznych decyzji oraz umiejętne zarządzanie dostępnymi surowcami. Gra korzystać będzie z technologii Real World Data (RWD), która będzie kształtować rozgrywkę w unikalny sposób.

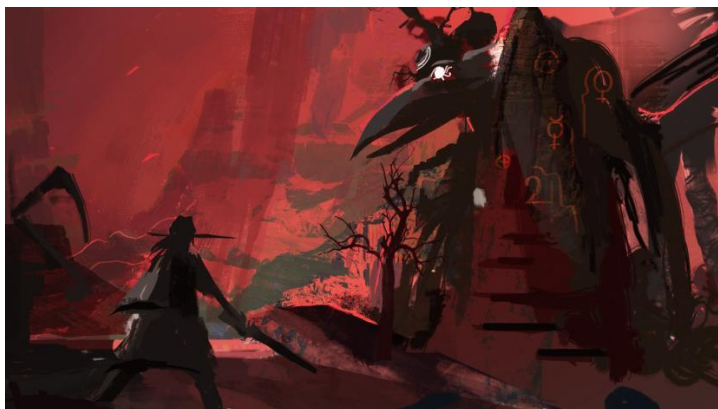


Spółka zaprezentowała tzw. gameplay gry „Ritual” na Digital Dragons w Krakowie (maj 2018 r.), Pixel Heaven w Warszawie (czerwiec 2018 r.), Gamescom w Kolonii (sierpień 2018 r.), jak również podczas wydarzenia Cracow Games Day - Christmas 2018 organizowanego w krakowskim Multikinie przez

spółką dominującą Bloober Team S.A. we współpracy z iFun4all, jak również Feardemic Sp. z o. o. (grudzień 2018 r.).

Prace nad grą „Ritual” uległy intensyfikacji w listopadzie i grudniu 2018 r., kiedy to Spółka skoncentrowała swoje działanie na przygotowaniu rozbudowanej wersji gry, co związane było z równoległymi inicjatywami mającymi na celu ewentualne pozyskanie partnera dla wydania przedmiotowej gry.

W konsekwencji już w styczniu 2019 r. gra w w/w wersji przesłana została do potencjalnych wydawców. Aktualnie prowadzone są w tym zakresie rozmowy z potencjalnymi kontrahentami. Jednocześnie wskazania wymaga, że Spółka nie wyklucza również wydania przedmiotowej gry w trybie tzw. self-publishingu, co jednoznaczne byłoby z pozostawieniem w gestii Spółki całkowitej decyzyjności w zakresie polityki wydawniczej projektu, w tym jego premiery, platform dystrybucji, marketingu, a także całości przychodów ze sprzedaży projektu. Co istotne, nie byłaby to pierwsza aktywność Spółki w samodzielnym wydaniu własnego projektu (do tej pory zrealizowano w ten sposób następujące gry Spółki: „Red Game Without a Great Name”, „Green Game: Time Swapper” oraz „Paper Wars”). iFun4all aktualnie jako warunek progowy dla podjęcia współpracy z ewentualnym wydawcą zewnętrznym wyznaczył zapewnienie przez wydawcę finansowania realizacji projektu. Z uwagi na powyższe, Spółka zdecydowała się przesunąć datę premiery gry na rok 2019 zamiast pierwotnie zakładanego roku 2018.



2.6. „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Time Swapper”

Równoległe do działań produkcyjnych i promocyjnych dotyczących gry „Serial Cleaner” oraz nowych produkcji, Spółka zajmowała się swoimi dotychczasowymi produkcjami, czyli grami „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Time Swapper”. Kontynuowane były działania



szeroko prowadzone w 2017 r., a mające na celu maksymalizację dynamiki sprzedaży przedmiotowych produkcji poprzez rozszerzenie ich rynku dystrybucji.

Dla przypomnienia wskazać należy, że obydwie gry wprowadzone zostały na kolejne platformy dystrybucyjne. Pod koniec stycznia 2017 r. Spółka rozpoczęła prace nad ich przeprojektowaniem na platformę Android. Premiera miała miejsce 24.07.2017 r., a ich wydanie nastąpiło w modelu premium.

Następnie, pod koniec sierpnia 2017 r. Spółka podjęła kolejną decyzję o konwersji w/w gier, tym razem na platformę Nintendo Switch. Pierwsza premiera dotyczyła gry „Green Game: Time Swapper”, która miała miejsce dnia 17.11.2017 r. Następnie, na terenie Europy oraz Australii i

Nowej Zelandii w dniu 24.11.2017 r. ukazała się gra „Red Game Without a Great Name”. W Ameryce Północnej premiera w/w gry miała miejsce 07.12.2017 r. Konsekwencją implementacji gier na przedmiotowej platformie było wyraźne zwiększenie się przychodów z obu produkcji.

W 2018 roku Spółka kontynuowała podjęte w roku wcześniejszym działania polegające na rozszerzeniu sieci dystrybucyjnej przedmiotowych gier. W konsekwencji, w lutym 2018 r. Spółka zawarła umowę z **Happy Tube s.r.o.** z siedzibą w Pradze, na wydanie, marketing i dystrybucję gier „Red Game Without a Great Name” i „Green Game: Time Swapper” na platformie Android. Na podstawie przedmiotowej umowy wymienione gry uzyskały dostęp do ponad 600 nowych kanałów dystrybucji na całym świecie.

Warto przypomnieć, że od 2017 r. gry stały się dostępne na platformach, takich jak: **Green Man Gaming, Kinguin Indie Valley, Indiegala, Humble Bundle** - globalni dystrybutorzy gier na komputery osobiste, **Hatch** – mobilna platforma streamingowa w modelu abonamentowym, **Jump** – platforma streamingowa na komputery osobiste w modelu abonamentowym, **Softdistribution** – niemiecki dystrybutor gier na komputery osobiste. Spółka współpracuje również z firmami **Gamestream SAS** oraz **Marengo Knoll Inc.**, w ramach której dochody ze sprzedaży rozliczane są w oparciu o czas gry poszczególnych użytkowników. Na tej podstawie gry Red Game Without a Great Name oraz Green Game: Time Swapper dostępne stały się na statkach, w hotelach oraz szpitalach (Gamestream SAS), a także w więzieniach w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej (Marengo Knoll Inc.). W 2018 r. gry udostępnione zostały na kolejnej platformie - **Bitgame**, jak również



pozyskano dla nich nowego dystrybutora – **Gamedia**.

2.7. „Paper Wars: Cannon Fodder Devastated”

Dnia 27 września 2017 r. Spółka zawarła umowę licencyjno - wydawniczą ze spółką Feardemic Sp. z o. o. z siedzibą w Krakowie - spółką zależną Bloober Team S.A. z siedzibą w Krakowie, głównego akcjonariusza Emitenta. Na jej mocy Feardemic Sp. z o. o. udzieliła iFun4All S.A. licencji wyłącznej na wprowadzenie gry „Paper Wars: Cannon Fodder” na platformę Nintendo Switch. Gra miała swoją premierę dnia 01.03.2018 r. i pozostaje w ciągłej dystrybucji na przedmiotowej platformie.

2.8. Specjalizacja w dziedzinie tzw. „portowania”

Spółka w 2018 r. podjęła również inicjatywy mające na celu osiągnięcie wysokiej specjalizacji w dziedzinie implementacji istniejących produkcji na nowe platformy dystrybucyjne, tzw. „portowanie”, ze szczególnym uwzględnieniem platformy Nintendo Switch. Przedmiotowe działania, których początek widoczny był już w 2017 r., kiedy Spółka podjęła szereg projektów portowania własnych produkcji (platformy Nintendo Switch, Android, iOS), kontynuowane były w 2018 r. kiedy to Spółka rozszerzyła swoją działalność na świadczenie przedmiotowych usług również na rzecz innych podmiotów.

Na tej podstawie w czerwcu 2018 r. podpisana została umowa ze spółką CDP Sp. z o. o. (aktualnie Klabater Sp. z o. o.) dotycząca ram współpracy pomiędzy spółkami w zakresie

wykonywania portów przez iFun4all S.A. Jej efektem było wprowadzenie implementacji dla gry „Apocalisis: Harry at the End of the World”, co do której prace zakończyły się w grudniu 2018 r.

Opisane działania wpłynęły na rozwinięcie w zespole przedmiotowej specjalizacji i pozyskanie unikatowego know – how, a także dzięki współpracy z podmiotem trzecim zdywersyfikowały przychody uzyskiwane przez Spółkę. Spółka nie wyklucza podejmowania kolejnych zleceń z zakresu świadczenia usług implementacyjnych, przy czym kierować się będzie nie tylko możliwymi do osiągnięcia korzyściami finansowymi, ale również wartością rozwojową podejmowanych projektów dla Spółki.

2.9. Promocja i wzmocnienie wizerunku Spółki na rynku gier

Spółka w 2018 r. podejmowała szereg działań mających na celu wzmocnienie jej wizerunku oraz promocję jako niezależnego dewelopera na międzynarodowym rynku gier. Działania te są cały czas kontynuowane i mają realny wpływ na nawiązywanie przez Spółkę nowych kontaktów handlowych i wzmocnienie więzi biznesowych, co przekłada się zarówno na możliwość podjęcia przez Spółkę współpracy w ciekawych projektach, jak też na wzmocnienie jej sieci dystrybucyjnej.

Jako najważniejsze działania promocyjno – marketingowe należy wskazać uczestnictwo przez Spółkę w międzynarodowych targach i konferencjach, w których uczestniczą największe firmy segmentu. Spółka uczestniczyła w szeregu takich wydarzeń, poczynając od **Game Connection w San Francisco** (18 - 21 marca 2018 r.), przez: **Digital Dragons w Krakowie** (21 - 22 maja 2018 r.), **Pixel Heaven w Warszawie** (8 -10 czerwca 2018 r.), **E3 w Los Angeles** (12 – 14 czerwca 2018 r.), kończąc na **GamesCom w Kolonii** (21 - 23 sierpnia 2018 r.) oraz **PAX West w Seattle** (30 sierpnia – 3 września 2018 r.), **Game Connection Europe w Paryżu** (24-26 października 2018 r.).

Spółka wzięła również aktywny udział w misji gospodarczej w Kijowie organizowanej przez Gminę Miejską Kraków w dniach od 18 do 20 kwietnia 2018 r. w ramach projektu Growing Internationally – Krakow’s Economy on the Rise ze środków Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Małopolskiego na lata: 2014-2020 oś priorytetowa: Przedsiębiorcza Małopolska, działanie: Umiejdzynarodowienie małopolskiej gospodarki, poddziałanie: Promocja gospodarcza Małopolski.

Opisane działania przyniosły realne skutki w postaci nawiązania współpracy z Microsoft Corporation w zakresie produkcji gry „Halls of Horror”, a także podpisaniem umów z grupą kapitałową East2West, która dotyczy wydania gry „Serial Cleaner” na platformie iOS, również w Chinach. Nadto, miało to przełożenia na nawiązanie współpracy w zakresie implementacji nowych portów na zlecenie innych deweloperów, jak też zawarcie umowy z Agencją APA w zakresie reprezentacji Spółki w Hollywood.

2.10. Dofinansowania ze środków unijnych

W 2018 r. Emitent kontynuował prace badawcze prowadzone przy dofinansowaniu ze środków unijnych na podstawie zawartej w pierwszej połowie 2017 r. umowy z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju. Projekt prowadzony jest pod nazwą „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o Real World Data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” w ramach Programu sektorowego GameINN, finansowanego ze środków Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R" POIR 2014-2020. Wartość kosztów kwalifikowanych projektu wynosi 2 295 684,27 zł, przy czym wysokość przyznanego dofinansowania wynosi 1 377 410,55 zł. Projekt obecnie nadal pozostaje w trakcie realizacji.

W 2018 r. Spółka otrzymała także dofinansowanie ze środków finansowych Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury. W oparciu o zawartą umowę realizowany był projekt pt. „Rozwój firmy iFun4all S. A. poprzez intensyfikację działań eksportowych”, którego celem było zintensyfikowanie działalności eksportowej firmy oraz

budowa korzystnego wizerunku na rynku amerykańskim. Wartość dofinansowania wyniosła 25.600,00 zł. Realizacja projektu została w 2018 r. zakończona.

2.11. Istotne uchwały Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy Spółki

Dnia 29 czerwca 2018 r. Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy podjęło uchwałę nr 17 w sprawie uchylecia uchwały nr 19 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia spółki iFun4all S.A. z siedzibą w Krakowie z dnia 29 czerwca 2017 r. poprzez wykreślenie § 7a Statutu Spółki. Uchwała obejmowała uchylenie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy uchwaliło również następujące inne zmiany Statutu Spółki: zmiana §14 ust. 1, zmiana §14 ust. 2, zmiana §22 ust. 1 pkt „d”, usunięcie §22 ust. 1 pkt „o” oraz dodanie §21 ust. 5a. Wszystkie zmiany Statutu Spółki uchwalone przez Zwyczajne Walne Zgromadzenie Akcjonariuszy z dnia 29 czerwca 2018 r. zostały zarejestrowane postanowieniem Sądu Rejonowego dla Krakowa – Śródmieścia w Krakowie, XI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego z dnia 27 lipca 2018 r.

Uchwałą nr 24 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Akcjonariuszy uchwalono również Regulamin Rady Nadzorczej iFun4all S.A.

2.12. Emisja obligacji serii A na okaziciela

Jeszcze w 2017 r. - dnia 08.11.2017 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę o wyrażeniu zgody na emisję obligacji serii A oraz upoważnienia Zarządu do ustalenia warunków emisji. Na jej mocy Rada Nadzorcza wyraziła zgodę na podjęcie przez Zarząd Spółki działań mających doprowadzić do wyemitowania przez Spółkę iFun4All S.A. z siedzibą w Krakowie łącznie do 1.000 (jednego tysiąca) obligacji serii A na okaziciela o wartości nominalnej 1.000,00 zł (jeden tysiąc 00/100 złotych) każda, o łącznej wartości nominalnej nieprzekraczającej 1.000.000,00 zł (jednego miliona 00/100 złotych). Rada Nadzorcza upoważniła Zarząd do ustalenia wszystkich warunków emisji obligacji serii A, w szczególności trybu emisji, wysokości oprocentowania, progu emisji, zasady wypłaty świadczeń, sposobu zabezpieczenia obligacji, terminu wykupu oraz podpisania wszelkich niezbędnych umów związanych z emisją obligacji.

W oparciu o w/w uchwałę Zarząd Spółki dnia 20.11.2017 roku podjął uchwałę o emisji nie więcej niż 1.000 obligacji na okaziciela serii A, o wartości nominalnej 1.000 zł każda. Założono, że obligacje serii A będą miały formę dokumentu. Z uwagi na brak subskrypcji obligacji w określonych terminach Zarząd podjął kolejno uchwały z dnia 04.12.2017 r. oraz z 31.12.2017 r. przedłużające termin zapisów na obligacje.

Dnia 05.02.2018 r. Zarząd Spółki podjął uchwałę o niedojszciu do skutku emisji i niedokonaniu przydziału obligacji na okaziciela serii A. Niedojście do skutku emisji spowodowane było nieprzekroczeniem minimalnego progu emisji obligacji założonego w Warunkach Emisji.

3. Istotne zdarzenia i tendencje po zakończeniu 2018 roku

Spółka jeszcze w sierpniu 2017 r. nawiązała współpracę z amerykańskim partnerem – DJ2 Entertainment Inc., czego źródłem było dostrzeżenie przez kontrahenta potencjału filmowego i telewizyjnego premierowej wówczas gry „Serial Cleaner”. Zawarta umowa stanowiła umowę producencką na mocy której w/w kontrahent reprezentuje Spółkę w Hollywood w zakresie w/w gry. W konsekwencji podpisania przedmiotowej umowy i działań partnera, już w marcu 2019 r. Spółka zawarła kolejną umowę zmierzającą do wykorzystania potencjału gry w tym zakresie, tj. umowę z Agency for the Performing Arts, Inc., znaną pod skróconą nazwą „APA”. Współpraca przewiduje reprezentację Spółki przez Agencję APA jako agenta w przemyśle rozrywkowym filmowym i telewizyjnym w zakresie produkcji "Serial Cleaner". Umowa została zawarta na trzyletni okres, z możliwością przedłużenia.

Również po zakończeniu 2018 r., rozszerzona została współpraca z grupą kapitałową East2West, pierwotnie zakładająca wydanie gry „Serial Cleaner” na platformie iOS na terytorium

Chin kontynentalnych. W lutym 2019 r. zawarta została kolejna umowa, na mocy której grupa East2West stała się w praktyce globalnym wydawcą gry na platformie iOS. Premiera gry na tej platformie planowana jest na pierwszą połowę 2019 r.

Zakończenie roku 2018 wiązało się z zakończeniem realizacji projektu tworzonoego we współpracy z Microsoft Corporation – gry cyfrowej „Halls of Horror”. W związku z tym już pod koniec 2018 r. zintensyfikowane zostały prace produkcyjne nad projektami Spółki „Far Peak” oraz „Ritual”. Jednocześnie rozpoczęta została kampania promocyjno – marketingowa gry planszowej „Halls of Horror” poprzedzająca rozpoczęcie kampanii na serwisie Kickstarter, która będzie miała na celu pozyskanie środków na produkcję projektu.

4. Przewidywany rozwój firmy iFun4all S.A. w 2019 roku

Najważniejszymi działaniami dla Spółki w 2018 r. będą prace produkcyjne nad podjętymi już projektami, tj. „Far Peak” i „Ritual”. Z uwagi na przyjęte nowe założenia dla przedmiotowych produkcji, zmianie uległ harmonogram ich wydania. Wydanie gry „Ritual” planowane jest jeszcze w 2019 r. Spółka rozważa nadal samodzielne wydanie produkcji, co wpłynęłoby na brak podziału strumienia przychodu z jej sprzedaży. Jednocześnie Spółka posiada doświadczenie w wydawnictwie gier własnych, dlatego nie byłaby to dla niej pierwsza inicjatywa w tym zakresie.

Premiera gry „Far Peak” nie została jeszcze ustalona. W oparciu o dotychczasowy odbiór gry oraz duże zainteresowanie, które projekt wzbudzał wśród wydawców międzynarodowych, Spółka postanowiła skupić się na maksymalizacji jakości przedmiotowej produkcji, tak by uzyskać grę narracyjną na poziomie porównywalnym do światowych bestsellerów gier tego segmentu. W związku z tym planowane są dalsze działania produkcyjne w tym zakresie. Nie ulega wątpliwości, że przedmiotowe prace wprowadzają Spółkę na kolejny poziom rozwoju jako dewelopera gier, a także mogą ostatecznie przyczynić się do zdecydowanego umocnienia jej pozycji w branży.

Spółka rozwija się również pod względem zasięgu terytorialnego sieci dystrybucji, ponieważ w 2019 r. po raz pierwszy jej produkcja – gra „Serial Cleaner” ukaże się na niezwykle chłonnym chińskim rynku gier. Działania w tym zakresie obejmują dystrybucję gry poprzez platformę Steam w chińskiej wersji językowej, jak też w wersji iOS.

Na rozwój Spółki znaczący wpływ może mieć również nawiązana w marcu 2019 r. współpraca z Agencją APA, która może przyczynić się do nawiązania przez Spółkę współpracy w zakresie ekranizacji jej gry w formacie telewizyjnym lub filmowym.

Spółka planuje dalszą promocję najstarszych tytułów, tj. „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Timeswapper”. Realizować to będzie poprzez prowadzenie dalszych działań marketingowych, jak również w oparciu o planowane dalsze rozszerzanie kanałów ich dystrybucji.

Spółka zamierza nadal aktywnie korzystać z funduszy europejskich. Poza realizacją dofinansowania w ramach programu GameINN oraz wsparcia przy promocji spółki na rynkach zagranicznych Spółka będzie aplikować po kolejne środki.

Ze względu na wypracowaną specjalizację w zakresie przenoszenia gier na kolejne platformy dystrybucji Spółka planuje również dalszą współpracę z innymi deweloperami w zakresie usług implementacyjnych, szczególnie Nintendo Switch. Przedmiotowe działania, nie tylko wpłynąć będą na dywersyfikację przychodów, ale także dalszy rozwój i specjalizację Spółki w przedmiotowym zakresie.

5. Czynniki ryzyka i zagrożeń

5.1. Ryzyko/zagrożenie związane z wpływem sytuacji makroekonomicznej na Spółkę

W związku z tym, że Spółka prowadzi działalność zarówno w Polsce, jak i na rynkach zagranicznych, sytuacja gospodarcza Polski, jak i światowa koniunktura gospodarcza, mają decydujące znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Spółkę.

Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Spółkę mają niezależne od Spółki czynniki, takie jak: tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych. Pogorszenie koniunktury gospodarczej na polskim i globalnym rynku może wpłynąć na zmniejszenie wydatków konsumpcyjnych gospodarstw domowych, w szczególności na zmniejszenie popytu na usługi i produkty dedykowane rynkowi tzw. domowej rozrywki. Ewentualne spowolnienie gospodarcze na rynku polskim i globalnym może wynikać także z nieprzewidywalnych zdarzeń, takich jak kataklizmy czy konflikty zbrojne.

Pogorszenie się sytuacji finansowej na rynku światowym oraz polskim może negatywnie wpłynąć na zakładaną przez Spółkę rentowność oraz planowaną dynamikę rozwoju, a także perspektywy rozwoju, osiągane wyniki i sytuację finansową Spółki.

5.2. Ryzyko/zagrożenie związane z utratą pozycji w branży

W segmencie rynku, w którym specjalizuje się Spółka występuje wielość działających podmiotów gospodarczych, co implikuje bardzo dużą konkurencję. Aby zapobiegać negatywnym skutkom tego czynnika, Spółka podejmuje działania mające na celu wzmocnienie jej pozycji w branży, np. poprzez udział w licznych targach i konferencjach branżowych i nawiązywanie nowych kontaktów handlowych. Inicjatywy te wzmocniają rozpoznawalność samej Spółki, jak i jej produktów. Działania te wzmocniane są także poprzez wybór przez Spółkę unikatowej specjalizacji – tworzenie gier w oparciu o technologię Real World Data, którą Spółka rozwija w ramach projektu sektorowego GameINN, a także wdraża w swoich projektach.

5.3. Ryzyko / zagrożenie konsolidacji w branży oraz zwiększonej konkurencji

Spółka działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnosiwiatowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Zarówno wśród producentów, jak i wydawców/dystrybutorów gier przeznaczonych na komputery lub konsole można obserwować tendencję do konsolidacji, szczególnie w efekcie kryzysu światowego. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry. Procesy konsolidacyjne w branży mogą spowodować umocnienie pozycji rynkowej większych producentów i wydawców oraz dalsze umocnienie pozycji największych, autoryzowanych dystrybutorów. Nasiloną koncentracją może spowodować trudności w dostępie do rynku dla podmiotów takich jak Spółka lub zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez nią produktami.

Z kolei zwiększenie liczby podmiotów oferujących podobne produkty na te same platformy dystrybucji może spowodować zwiększenie trudności w uzyskiwaniu zezwoleń od producentów platform na produkcję gier dla określonej platformy, a także wzrost utrudnień związanych z dotarciem do odbiorców Spółki.

5.4. Ryzyko/zagrożenie związane ze zmianami koniunktury i nasyceniem rynku

Sukces komercyjny poszczególnych produktów w wysokim stopniu uzależniony jest od aktualnie istniejącej koniunktury, nasycenia rynku, a także zmieniających się gustów nabywców produktów. W ramach minimalizowania tego ryzyka Spółka na bieżąco prowadzi badania rynku, które mają na celu identyfikację aktualnych trendów na rynku gier. Cel ten realizowany jest również poprzez uczestnictwo Spółki w różnorodnych konferencjach i targach branżowych. Działania te pozwalają na ujęcie aktualnych tendencji w rozwijanych przez Spółkę nowych, jak również dostępnych już w dystrybucji produktach, np. poprzez implementację ich na nowe, obiecujące platformy dystrybucyjne. Spółka prowadzi również działania marketingowe i promocyjne swoich

obecnych, jak i będących w produkcji tytułów m.in. poprzez aktywne działania na portalach społecznościowych, jak i ich prezentacji na w/w wydarzeniach branżowych.

5.5. Ryzyko/zagrożenie związane z fluktuacją pracowników

W związku z wysoką specjalizacją Spółki istotnym czynnikiem jej rozwoju jest dostęp do wysoko wyspecjalizowanej kadry pracowniczej, w tym głównie programistów, grafików oraz pracowników koncepcyjnych. Z uwagi na dużą konkurencję w segmencie działania, jak również segmentach pokrewnych, istotnym ryzykiem jest zarówno utrata współpracującego już wykwalifikowanego personelu, jak też trudności w pozyskaniu kolejnych wartościowych pracowników. W celu minimalizowania ryzyka Spółka wprowadza dla pracowników programy motywacyjne.

5.6. Ryzyko/zagrożenie wahań kursów walut

Z uwagi na działalność na rynku międzynarodowym oraz dystrybucję produktów również w obcych walutach, poważnym zagrożeniem są wahania kursów walut, które mogą implikować utratę wartości środków pieniężnych przy operacjach przewalutowania. Dla zminimalizowania negatywnego oddziaływania tego czynnika Spółka posiada rachunki bankowe także w walutach obcych, co pozwala na dokonywanie przewalutowań po kursie korzystnym dla Spółki.

5.7. Ryzyko / zagrożenie nielegalnej dystrybucji

Gry komputerowe należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta ani wydawcy, bezpośrednio np. w handlu bazarowym lub za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie pozbawia uprawnionych dystrybutorów przychodów, a co za tym idzie, producenta gry. W przeciwieństwie do komputerów PC, gry na poszczególne konsole, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Gry dystrybuowane za pośrednictwem platformy Steam również posiadają zabezpieczenia antypirackie zapewniane przez operatora platformy. W pozostałym zakresie Spółka nie stosuje jednak dodatkowych zabezpieczeń gier w wersji PC, ponieważ obecnie stosowane metody są uciążliwe dla graczy - wymagają m.in. stałego połączenia z Internetem. Gry nieposiadające takich zabezpieczeń są lepiej postrzegane przez odbiorców (graczy).

5.8. Ryzyko / zagrożenie związane z finansowaniem pochodzącym z dotacji i środków unijnych

Spółka korzystała z dofinansowań podmiotów takich jak: Narodowe Centrum Badań i Rozwoju, Ministerstwo Gospodarki, Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości, Małopolskie Centrum Przedsiębiorczości, Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego. Przykładowo, w związku z realizacją projektu pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” w ramach Programu Sektorowego GameINN, Spółka prowadzi prace badawczo - rozwojowe w przedmiocie zastosowania i wykorzystania w produkowanych grach Real World Data.

Nie można wykluczyć ryzyka, iż zmiana prawa lub odmienna interpretacja przepisów prawa (a także różnego rodzaju wytycznych, procedur i podręczników beneficjenta w jednym lub wielu programach pomocowych) może wpłynąć na możliwość otrzymania uzgodnionego wcześniej dofinansowania. Nie można wykluczyć ryzyka zakwestionowania poniesionych przez Spółkę wydatków lub prawidłowości przedstawionych rozliczeń z zapisami jednej lub wielu umów o dofinansowanie, co mogłoby oznaczać brak refundacji poniesionych kosztów lub zwrotu określonej części dofinansowania.

5.9. Ryzyko/zagrożenie utraty płynności

Zagrożenie utraty płynności istnieje w związku z wahaniami koniunktury, zmianami w popycie na produkty Spółki oraz długimi terminami rozliczenia sprzedaży i płatności przez kontrahentów charakterystycznymi na rynku gier. Aby zagrożenie to zminimalizować Spółka prowadzi działania produkcyjne nowych tytułów, aktywnie śledzi bieżące trendy i w oparciu o nie dokonuje rozwoju swoich dotychczasowych produktów, np. poprzez ich implementację na nowe platformy dystrybucyjne, które zapewniają dodatkowe przychody ze sprzedaży, a także wpływają na przedłużenie żywotności istniejących produktów. Dodatkowo Spółka prowadzi intensywne działania handlowe w celu nawiązania nowych kontaktów, w tym nawiązania współpracy z kolejnymi kontrahentami, a także pozyskania wydawców dla nowych projektów Spółki. Spółka współpracuje również z innymi deweloperami w ramach świadczenia usług implementacyjnych ich produktów na nowe platformy dystrybucji, w czym Spółka wyspecjalizowała się w związku z licznymi działaniami dotyczącymi portów własnych produkcji.

5.10. Ryzyko/zagrożenie zmiany cen

Prace produkcyjne Spółki nie są uzależnione od dostępności towarów, a zatem również ich cen. W zakresie zagrożenia zmiany cen rozważyć można obniżenie cen produktów Spółki, przy czym mając na względzie obecnie prowadzone działania promocyjne i marketingowe, a także wprowadzanie gier na nowe platformy, zagrożenie to jest marginalne. Spółka prowadzi również prace nad nowymi projektami, z których przychody zastępować będą przychody z produkcji starszych. Ewentualne zagrożenie w zakresie wymienionego ryzyka może również wynikać z możliwości zmiany cen mediów podstawowych dla działalności Spółki, takich jak energia elektryczna, czy Internet, jednak uznać należy że ryzyko to minimalnie wpływa na działalność Spółki.

5.11. Ryzyko/zagrożenie kredytowe

Spółka nie ma obecnie zobowiązań z tytułu kredytów, jak również nie planuje takich zobowiązań zaciągać. Ryzyko to może również przybrać formę niewypłacalności kontrahenta - częściowej lub całkowitej, jak też istotnych opóźnień w zapłacie należności Spółki. Spółka stara się ryzyko to minimalizować nawiązując współpracę z wiarygodnymi kontrahentami.

6. Personel i świadczenia socjalne

Spółka na dzień 31 grudnia 2018 roku zatrudniała 15,25 pracowników w przeliczeniu na pełne etaty. Średnioroczne zatrudnienie w 2018 roku w przeliczeniu na pełne etaty wyniosło 12,97 osoby. Spółka z uwagi na wielkość zatrudnienia nie ma obowiązku tworzenia zakładowego funduszu świadczeń socjalnych.

7. Sytuacja majątkowa, finansowa i dochodowa

7.1. Sytuacja majątkowa

Spółka dokonała w 2018 roku inwestycji w rzeczowe aktywa trwale w postaci głównie sprzętu komputerowego o wartości 17 tys. złotych (komputery, konsole). W 2018 roku Spółka nabyła wartości niematerialne i prawne w postaci specjalistycznego oprogramowania o wartości 9 tys. zł.

7.2. Sytuacja finansowa

Działalność spółki w 2018 roku finansowana była głównie z następujących źródeł:

- Bieżące wpływy ze sprzedaży gier komputerowych
- Dotacja związana z Programem Sektorowym GameINN

Spółka w 2018 roku otrzymała dotację o wartości 400,6 tys. zł z tytułu projektu pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” realizowanego w ramach Programu Sektorowego GameINN. Cała kwota dofinansowania w projekcie wynosi 1.377,4 tys. zł.

Dane na 31 grudnia 2018 roku:	
kapitały własne	3.216.332,98 PLN
kapitał zakładowy	1.311.200,00 PLN
suma aktywów	4.249.707,42 PLN
zysk netto	807.494,33 PLN
przychody (sprzedaż)	1.996.734,31 PLN

7.3. Sytuacja dochodowa

W związku ze sprzedażą w 2018 roku na poziomie 1.966,7 tys. zł, marża z działalności pokryła koszty stałe działalności Spółki i w 2018 roku Spółka zanotowała zysk netto w wysokości 807,5 tys. zł.

7.4. Przewidywana sytuacja finansowa

W 2019 r. sytuacja finansowa Spółki uzależniona jest w głównej mierze od poziomu sprzedaży zarówno dotychczasowych produkcji, jak i projektów, nad którymi obecnie Spółka pracuje.

W zakresie dotychczasowych produkcji zwrócić można uwagę na zmianę sposobu rozliczania przychodów ze sprzedaży gry „Serial Cleaner” z jej wydawcą Curve Digital Publishing Ltd., która nastąpiła w grudniu 2018 r. Od tego momentu podział przychodów uległ zmianie z korzyścią dla Spółki. Nadto, zdecydowaną intensyfikację przychodów z w/w gry przyniosła jej implementacja na platformę „Nintendo Switch”, w tym wprowadzenie jej na rynek japoński w zakresie tej platformy. Z tych względów Spółka przewiduje, że rozpoczęcie dystrybucji gry „Serial Cleaner” na nowej platformie – iOS, we współpracy z grupą kapitałową East2West może przynieść Spółce dodatkowe przychody z jej sprzedaży, zwłaszcza z uwzględnieniem potencjalnej chłonności rynku chińskiego. Oczekiwania te obejmują również wprowadzenie gry na rynek chiński na platformie Steam.

Czynnikiem, który może mieć pozytywny wpływ na sytuację finansową jest ewentualne podpisanie umowy w zakresie ekranizacji gry „Serial Cleaner” w wersji telewizyjnej lub filmowej. Już w bieżącym roku (2019) zawarta została umowa z Agencją APA, stanowiąca kolejny krok w tym kierunku. W przypadku podpisania umowy obejmującej ekranizację gry, Spółka uzyskałaby nie tylko dodatkowe przychody, ale również wzmocnienie pozycji na rynku, a także dodatkowy bodziec sprzedażowy dla w/w gry, jak i innych produkcji Spółki.

Pozostałe dotychczas wyprodukowane gry „Red Game Without a Great Name” oraz „Green Game: Time Swapper” nadal pozostają w ofercie Spółki i stanowią uzupełniające źródło przychodów, zwłaszcza w zakresie sprzedaży na platformie Nintendo Switch. Prowadzone działania dystrybucyjne wpływają na przedłużenie żywotności przedmiotowych tytułów.

Spółka w 2019 r. intensyfikuje swoje prace produkcyjne w zakresie gry „Ritual”, która ukaże się w tym roku. Wydarzenie to powinno mieć znaczący wpływ na zwiększenie wpływów sprzedażowych Spółki oraz konkretne przełożenie na przewidywaną sytuację finansową. Przedmiotowy projekt wpisuje się w obecne trendy rynkowe, a zatem ma duże szanse na

odniesienie sukcesu komercyjnego, a co więcej w związku z planowaną możliwością skalowalności, będzie możliwe zwiększanie jego potencjału również w późniejszym czasie.

Spółka prowadzi również prace produkcyjne nad grą „Far Peak”, która może stać się swoistą „perelką” w portfolio Spółki. Dotychczasowy odbiór projektu wskazuje na duże zainteresowanie środowiska, jak też uwidacznia jej potencjał w zakresie konkurencyjności z produkcjami kultowymi z gatunku gier narracyjnych.

Jednocześnie z działaniami wpisującymi się w tradycyjną działalność Spółki podjęta została inicjatywa stworzenia gry planszowej „Halls of Horror” opartej na cyfrowym pierwowzorze stworzonym przez Spółkę we współpracy z Microsoft Corporation. Potencjalny sukces gry planszowej może nie tylko przynieść Spółce przychody, ale również wpłynąć na popularność produkcji cyfrowych Spółki poprzez promocję opartą o środowisko użytkowników gier planszowych.

Jako uzupełniające źródło dochodu traktować należy świadczone przez Spółkę usługi outsourcing’u w zakresie portów gier na wybrane platformy, które Spółka realizuje na zlecenie innych deweloperów. Działania takie, prowadzone obok podstawowej działalności jaką jest produkcja własnych tytułów, pozwalają na uzyskanie dodatkowych wpływów sprzedażowych, a także zabezpieczają sytuację finansową Spółki dzięki dywersyfikacji przychodów, tj. zapewnienia ich z innego źródła niż sprzedaż gier.

8. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2018 roku Spółka prowadziła prace badawczo - rozwojowe w przedmiocie zastosowania i wykorzystania w produkowanych grach Real World Data. W ramach prowadzonych prac badawczo – rozwojowych iFun4all S.A., począwszy od kwietnia 2017 r., realizuje projekt pn. „Opracowanie systemu automatycznego modelowania rozgrywki w oparciu o real world data dzięki opracowaniu i zastosowaniu inteligentnego agenta testującego oraz automatyzacji procesu balansowania rozgrywki” dofinansowany w ramach Programu Sektorowego GameINN.

Opisywany system opracowywany jest pod kątem możliwości jego wykorzystania na poczet procesu produkcji gier wideo przez Spółkę, co pozwoli na zautomatyzowanie części pracy programistów, a odbiorcom finalnym dostarczy gry cechujące się bardziej rozbudowaną warstwą fabularną oraz większym realizmem niż dotychczasowe produkcje. Rezultat projektu odznacza się innowacyjnością w skali świata. Potwierdzają to badania rynku, otoczenia konkurencyjnego oraz przegląd bazy patentowej. Aktualnie, na rynku światowym nie są dostępne rozwiązania łączące funkcjonalności projektowanego systemu, w tym opracowanie inteligentnego agenta testującego, automatyczne balansowanie rozgrywki oraz automatyczne modelowanie rozgrywki w oparciu o Real World Data. Wdrożenie wyników projektu nastąpi we własnej działalności gospodarczej, poprzez zaimplementowanie systemu, jako elementu przyszłych gier wideo wyprodukowanych przez Spółkę, przy czym dotychczas osiągnięte rezultaty wykorzystywane są już w produkcji zapowiedzianej gry „Ritual” (wcześniej wykorzystane były również w grze „Serial Cleaner”).

9. Udziały własne

Nie dotyczy iFun4all S.A.

10. Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady)

Nie dotyczy iFun4all S.A.

11. Instrumenty finansowe

Nie dotyczy iFun4all S.A.

12. Zasady ładu korporacyjnego

iFun4all Spółka Akcyjna jest notowana na rynku New Connect, który nie jest rynkiem regulowanym, natomiast stosuje Dobre Praktyki przyjęte na rynku New Connect przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie.

13. Wskaźniki finansowe i niefinansowe

13.1. Wskaźnik rentowności netto kapitału własnego

	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2018
Rentowność netto kapitału własnego	-9,19%	-13,81%	25,11%

13.2. Wskaźnik płynności bieżącej (stosunek aktywów obrotowych do zobowiązań bieżących)

	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2018
Płynność bieżąca	22,32	16,48	12,90

13.3. Wskaźnik ogólnego zadłużenia (stosunek zobowiązań ogółem do sumy pasywów)

	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2018
Wskaźnik zadłużenia	0,04	0,05	0,05

13.4. Wskaźnik średniego zatrudnienia

	Rok 2016	Rok 2017	Rok 2018
Średnie zatrudnienie (os)	6	11,83	12,97

Kraków, 9 kwietnia 2019 r.