



**SPRAWOZDANIE Z DZIAŁALNOŚCI**  
**SIMFABRIC S.A.**  
**ORAZ**  
**GRUPY KAPITAŁOWEJ**  
**SIMFABRIC S.A.**

**za okres od 1 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 r.**

**Warszawa, dnia 27 maja 2022 roku**

## Spis treści

I.	List do akcjonariuszy .....	4
II.	Podstawowe informacje .....	5
	Opis organizacji Grupy kapitałowej Emitenta ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz opis zmian w organizacji Grupy kapitałowej Emitenta wraz z podaniem ich przyczyn .....	6
III.	Sprawozdanie z działalności Spółki i Grupy Kapitałowej .....	13
1.	Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności Grupy i Jednostki Dominującej; .....	13
2.	Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej w roku obrotowym lub których wpływ jest możliwy w następnych latach. ....	13
	Grupa i Jednostka dominująca przeprowadziły liczne premiery gier. Poniżej lista gier wydanych w 2021 roku: .....	13
	Ponadto w 2021 r. doszło do powiększenia Grupy Kapitałowej Emitenta o nową spółkę zależną GR Games S.A., która powstała w dniu 10 marca 2021 r. Emitent wraz z osobami fizycznymi, Panem Maximillionem Cooperem oraz Panem Emilem Leszczyńskim zawiązała spółkę akcyjną pod firmą GR Games S.A. z siedzibą w Warszawie. W dniu 29 marca 2021 r. GR Games S.A. została zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.....	14
3.	Struktura głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w ramach Grupy Kapitałowej w danym roku obrotowym. ....	14
4.	Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Grupy i Jednostki Dominującej;.....	14
5.	Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym .....	15
6.	Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocena uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń dla Grupy i Jednostki Dominującej.....	15
7.	Informacje o zdarzeniach istotnie wpływających na działalność Grupy i Jednostki Dominującej, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	15
8.	Informacje o przewidywanym rozwoju Grupy i Jednostki Dominującej .....	16
9.	Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju .....	16
10.	Informacje o aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej Jednostki Dominującej.....	16
11.	Informacje o udziałach własnych, w tym: .....	16
12.	Informacje o posiadanych przez Jednostkę Dominującą i Grupę oddziałach (zakładach) .....	17
13.	Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:.....	17
14.	Podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe, ujawnione w rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym i skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym .....	18
15.	Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Jednostka Dominująca i jej Grupa są na nie narażone.....	19
16.	Istotne postępowania toczące się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, dotyczące zobowiązań oraz wiarygodności emitenta lub jego jednostki zależnej, ze wskazaniem przedmiotu postępowania, wartości przedmiotu sporu, daty wszczęcia postępowania, stron wszczętego postępowania oraz stanowiska emitenta .....	24
17.	Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym oraz udziałem poszczególnych produktów, towarów i usług (jeżeli są istotne) albo ich grup w sprzedaży ogółem, a także zmianach w tym zakresie w danym roku obrotowym; Struktura wartościowa przychodów netto ze sprzedaży Jednostki Dominującej oraz Grupy w 2021 roku, obejmująca najważniejsze grupy produktów, oparta na najlepiej sprzedających się tytułach. ....	24
	Poniżej lista gier wydanych w 2021 roku: .....	24
18.	Rynki zbytu .....	24
19.	Istotni klienci.....	25
20.	Zawarte umowy znaczące dla działalności Grupy, w tym umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami (wspólnikami), umowy ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji; .....	25
21.	Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycji kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania; .....	25
22.	Transakcje zawarte przez Jednostkę Dominującą lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe .....	25

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

23. Zaciągnięte i wypowiedziane w danym roku obrotowym umowy dotyczące kredytów i pożyczek,.....	25	
24. Udzielone w danym roku obrotowym pożyczki, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych podmiotom powiązanym .....	25	
Pożyczka pieniężna udzielona przez MobileFabric S.A. na rzecz Julii Leszczyńskiej w kwocie 350.000 zł wraz z oprocentowaniem stanowiącym iloczyn wartości bieżącego zadłużenia oraz stawki WIBOR 3M/ EURLIBOR 3M powiększony o marżę w wysokości 2%; termin spłaty pożyczki wraz z oprocentowaniem nastąpi w terminie do dnia 28.08.2025 r., a Julia Leszczyńska zobowiązana jest do dnia spłaty całości pożyczki spłacać przynajmniej 3.000 zł miesięcznie; na dzień sporządzenia Raportu udzielona pożyczka została spłacona w łącznej wysokości 63.000 zł. ....		25
25. Udzielone i otrzymane w danym roku obrotowym poręczenia i gwarancje, ze szczególnym uwzględnieniem poręczeń i gwarancji udzielonych podmiotom powiązanym; .....	25	
26. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez Jednostkę Dominującą i jej Grupę wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności; .....	25	
27. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok; .....	25	
28. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, dotycząca zarządzania zasobami finansowymi, ze szczególnym uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań, oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Jednostka Dominująca podjęła lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom; .....	26	
29. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych, w porównaniu do wielkości posiadanych środków, z uwzględnieniem możliwych zmian w strukturze finansowania tej działalności; .....	26	
30. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok obrotowy .....	26	
31. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Jednostki Dominującej i jej Grupy oraz opis perspektyw rozwoju działalności Jednostki Dominującej co najmniej do końca roku obrotowego następującego po roku obrotowym, za który sporządzono skonsolidowane sprawozdanie finansowe .....	26	
32. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Jednostką dominującą oraz Grupą .....	26	
33. Umowy zawarte z osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie; .....	26	
34. Wynagrodzenia, nagrody lub korzyści, w tym wynikających z programów motywacyjnych lub premialnych opartych na kapitale, w tym programów opartych na obligacjach z prawem pierwszeństwa, zamiennych, warrantach subskrypcyjnych (w pieniądzu, naturze lub jakiegokolwiek innej formie), wypłaconych, należnych lub potencjalnie należnych, odrębnie dla każdej z osób zarządzających, nadzorujących albo członków organów administrujących .....	26	
35. Zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu; .....	27	
36. Łączna liczba i wartość nominalna wszystkich akcji (udziałów) oraz akcji i udziałów odpowiednio w podmiotach powiązanych, będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących (dla każdej osoby oddzielnie) jednostką dominującą; .....	27	
37. Znane Jednostce Dominującej umowy (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy .....	27	
38. System kontroli programów akcji pracowniczych; .....	27	
39. Informacje dotyczące biegłego rewidenta: .....	27	
IV. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego .....	29	

## I. List do akcjonariuszy

Szanowni Akcjonariusze i Inwestorzy,

mam przyjemność przedstawić Państwu skonsolidowany raport roczny Grupy Kapitałowej SimFabric podsumowujący nasze dokonania z ostatniego roku.

Rok 2021 był dla nas okresem wyjątkowej i zróżnicowanej pracy. Jako Grupa działająca na rynku gamingowym koncentrujemy się głównie na tworzeniu i wydawaniu gier na standardowe platformy, ale oprócz tego swoją uwagę poświęcamy też na portowanie gier na gogle wirtualnej rzeczywistości oraz rozwój działalności B+R. Dodatkowo w ostatnich miesiącach rozbudowaliśmy naszą strategię o kolejny element - tworzenie gier w modelu Play to Earn w oparciu o technologię blockchain, wirtualną walutę oraz NFT. Na to ostatnie działanie otrzymaliśmy dofinansowanie od szwajcarskiej fundacji DFINITY. Na razie jest to 25 tys. USD, niemniej jeśli do projektu uda się zaangażować spółki zależne to wartość może wzrosnąć do 375 tys. USD.

Korzystając z pieniędzy z drugiego otrzymanego dofinansowania realizujemy budowę Centrum Badawczo-Rozwojowego. Łączna wartość projektu to ponad 25 mln zł i jest finansowany ze środków Ministerstwa Rozwoju. Obecnie jesteśmy na etapie dopinania szczegółów dotyczących lokalizacji Centrum, jednak klauzule w umowach obligują nas do zachowania poufności, więc jeszcze nie możemy powiedzieć nic więcej. Trzecie z dofinansowań realizuje Blind Warrior sp. z o.o. Za 855 tys. zł otrzymanych od NCBiR powstanie platforma rozszerzonej rzeczywistości SAR łącząca rzeczywisty swobodny ruch człowieka w przestrzeni 3D ze stworzonym wirtualnym otoczeniem. Docelowo technologia ta ma posłużyć do stworzenia symulatora wirtualnego wojownika, przeznaczonego dla osób niedowidzących i niewidomych.

W ramach rozszerzania Grupy razem z Maximillionem Cooperem, twórcą znanego rajdu samochodowego Gumball 3000, utworzyliśmy spółkę GR Games S.A. W oparciu o markę Gumball 3000 powstanie seria gier wyścigowych, rajdowych i samochodowych. Na początku pokażemy demo, na pełną wersję trzeba będzie poczekać do 2024 r. Wtedy też odbędzie się 25 rocznica rajdów.

Pozostałe spółki zależne, czyli MobileFabric S.A. i VRFabric S.A. koncentrują się na portowaniu gier. MobileFabric S.A. pracuje nad mobilną wersją gry Train Mechanic Simulator, tę samą grę na urządzenia wirtualnej rzeczywistości Oculus Rift oraz HTC Vive przeportowało VRFabric, a obecnie pracuje nad wersjami na urządzenia wirtualnej rzeczywistości Meta Oculus 2, a także PlayStation VR oraz PlayStation VR 2. Wkrótce na konto VRFabric można będzie dopisać również port i planowane wydanie gry Gardenia VR i kilka projektów e-learningowych realizowanych razem z naszym oddziałem w Łodzi.

Na początku 2022 r. trzy spółki zależne MobileFabric S.A., VRFabric S.A. oraz GR Games S.A. przeprowadziły udane emisje akcji za łączną kwotę ponad 11 mln zł. Dwie pierwsze są również w trakcie przygotowań do debiutu na rynku NewConnect. Natomiast SimFabric S.A. jest w trakcie długiego, ale miejmy nadzieję, że zbliżającego się do końca, procesu przejścia na duży parkiet warszawskiej giełdy.

Zachęcam do zapoznania się z całą treścią raportu, a także z aktualnymi informacjami na temat SimFabric S.A. prezentowanymi na naszej korporacyjnej stronie internetowej [www.simfabric.info](http://www.simfabric.info).

Z poważaniem,  
Julia Leszczyńska  
Prezes Zarządu  
SimFabric S.A.

## II. Podstawowe informacje

SimFabric Spółka Akcyjna powstała w wyniku przekształcenia spółki SimFabric sp. z o.o. w spółkę akcyjną na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników spółki SimFabric sp. z o.o. z dnia 4 stycznia 2019 roku (akt notarialny Rep. A nr 27/2019) sporządzonego przed notariuszem Jadwigą Zacharzewską w Kancelarii Notarialnej Jadwiga Zacharzewska, Anna Niżyńska Notariusze Spółka Cywilna. Przekształcenie spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną nastąpiło w dniu 31 stycznia 2019 roku.

Zgodnie ze Statutem Spółka została zawiązana na czas nieokreślony.

Siedziba Spółki mieści się w Warszawie, przy ul. Królowej Marysieńki 5B. Siedziba Spółki mieści się w lokalu użytkowanym na podstawie umowy najmu.

Postanowieniem Sądu Rejonowego dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego SimFabric S.A. została wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego – Rejestru Przedsiębiorców pod numerem KRS 0000769437.

Spółka posiada numer NIP 9512422921 oraz symbol REGON 365901996.

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Na dzień 31 grudnia 2021 r., skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ **Zarząd:**

Julia Leszczyńska - Prezes Zarządu,

▪ **Rada Nadzorcza:**

- Emil Leszczyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Piotr Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Grzegorz Siczek - Członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Woszczak - Członek Rady Nadzorczej,
- Kamila Woszczak - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień zatwierdzenia sprawozdań finansowych do publikacji skład organów zarządczych i nadzorujących w Spółce był następujący:

▪ **Zarząd:**

Julia Leszczyńska - Prezes Zarządu,

▪ **Rada Nadzorcza:**

- Emil Leszczyński - Przewodniczący Rady Nadzorczej,
- Piotr Leszczyński - Członek Rady Nadzorczej,
- Grzegorz Siczek - Członek Rady Nadzorczej,
- Marcin Woszczak - Członek Rady Nadzorczej,
- Kamila Woszczak - Członek Rady Nadzorczej.

Według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku struktura własności kapitału podstawowego Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 810 000	44,96%	2 810 000	44,96%
Emil Leszczyński	1 054 000	16,86%	1 054 000	16,86%
Julia Leszczyńska	800 000	12,80%	800 000	12,80%
Pozostali	1 586 000	25,38%	1 586 000	25,38%

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

<b>RAZEM:</b>	<b>6 250 000</b>	<b>100%</b>	<b>6 250 000</b>	<b>100%</b>
---------------	------------------	-------------	------------------	-------------

Na dzień zatwierdzenia sprawozdań finansowych do publikacji struktura akcjonariatu Jednostki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
PlayWay S.A.	2 810 000	44,96%	2 810 000	44,96%
Emil Leszczyński	1 055 000	16,88%	1 055 000	16,88%
Julia Leszczyńska	800 000	12,80%	800 000	12,80%
Pozostali	1 585 000	25,36%	1 585 000	25,36%
<b>RAZEM:</b>	<b>6 250 000</b>	<b>100%</b>	<b>6 250 000</b>	<b>100%</b>

Wartość kapitału podstawowego na dzień zatwierdzenia sprawozdań finansowych do publikacji wynosi 625 000 zł. Kapitał akcyjny Spółki dzielił się na 6 250 000 akcji o wartości 0,10 zł każda, następujących serii:

5 625 000 akcji serii A,  
625 000 akcji serii B.

**Opis organizacji Grupy kapitałowej Emitenta ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji oraz opis zmian w organizacji Grupy kapitałowej Emitenta wraz z podaniem ich przyczyn**

Na dzień 31 grudnia 2021 roku Spółka tworzyła grupę kapitałową (dalej: „Grupa”; „Grupa Emitenta”; „Grupa kapitałowa”). Roczne skonsolidowane sprawozdanie finansowe Grupy Emitenta obejmuje Jednostkę dominującą oraz następujące jednostki zależne:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2021	31.12.2020
Mobile Fabric S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	61,83%	73,64%
VRFabric S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,54%	62,00%
Blind Warrior sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	30,69%	30,69%
GR Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	19,00%	nd

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej Emitenta jest nieograniczony. Spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną.

**Blind Warrior sp. z o. o.**

W dniu 16 grudnia 2019 r. zawiązana została spółka Blind Warrior sp. z o.o. jako spółka celowa do realizacji projektu SAR pn.: *Platforma rozszerzonej rzeczywistości z elementami sztucznej inteligencji*. Kapitał zakładowy spółki wynosi 5.050,00 zł i dzieli się na 101 udziałów, o wartości nominalnej 50,00 zł każdy. Emitent objął 31 udziałów stanowiących 30,69% udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Zgromadzeniu Wspólników. Założycielami spółki są: Emitent, Pan Emil Leszczyński, Pan Marcin Koc jako pomysłodawcy projektu oraz ASI RDS FUND sp. z o.o. sp.k. Prezesem Zarządu spółki został Pan Emil Leszczyński (Przewodniczący Rady Nadzorczej Emitenta).

W dniu 23 grudnia 2019 r. NZW spółki uchwałą nr 2 podwyższyło kapitał zakładowy do kwoty 6.250,00 zł, tj. o kwotę 1.200,00 zł. Udziały w podwyższonym kapitale zakładowym zostały objęte przez ASI RDS Fund sp. z o.o. sp. k., która objęła 24 udziały i pokryła je wkładem pieniężnym w wysokości 216.050,00 zł. Emitent posiada 31 udziałów w Blind Warrior sp. z o.o., które po podwyższeniu kapitału zakładowego stanowiąc będą 24,80% podwyższonego kapitału zakładowego i 24,80% ogólnej liczby głosów na Zgromadzeniu Wspólników.

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

**Podstawowe dane o spółce zależnej**

Firma:	<b>Blind Warrior sp. z o. o.</b>
Forma prawna:	Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Królowej Marysieńki 5B, 02-954 Warszawa
NIP:	9512495699
REGON:	385145668
KRS:	0000820010
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	30,69%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	30,69%

*Źródło: Emitent*

**MobileFabric S.A.**

W dniu 26 maja 2020 r. Emitent wraz z Panem Emilem Leszczyńskim, zawiązał spółkę zależną MobileFabric S.A. z siedzibą w Warszawie. W dniu 5 czerwca 2020 r. MobileFabric S.A. została zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.

W dniu 30 października 2020 r. Zarząd MobileFabric S.A., podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego do kwoty 131.000,00, tj. o kwotę 21.000,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zależnej nastąpiło w wyniku emisji 210.000 akcji na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W dniu 11 marca 2021 r. Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki MobileFabric S.A.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kapitał zakładowy MobileFabric S.A. wynosi 131.000,00 zł i dzieli się na 1.310.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Udział Emitenta w kapitale zakładowym oraz głosach na walnym zgromadzeniu Spółki zależnej wynosi 61,83%.

MobileFabric S.A. została powołana do realizacji czwartego filaru strategii zrównoważonego rozwoju Emitenta i będzie koncentrowała się na wykonywaniu symulatorów, gier i produkcji własnych na urządzenia mobilne z systemami Android i IOS, a także będzie portowała gry z portfolio SimFabric S.A. na urządzenia mobilne.

Spółka MobileFabric S.A. podpisała porozumienie o współpracy z PlayWay S.A., która zobowiązała się użyć zarówno infrastrukturę wydawniczą na urządzenia mobilne grupy PlayWay, a także zgodziła się użyć tytuły z portfolio grupy PlayWay do portowania i wydawania na urządzenia mobilne.

**Podstawowe dane o spółce zależnej**

Firma:	<b>MobileFabric S.A.</b>
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Królowej Marysieńki 5B, 02-954 Warszawa
NIP:	9512502560
REGON:	386233788
KRS:	0000844665

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

Prezes Zarządu:	Julia Leszczyńska
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	61,83%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	61,83%

*Źródło: Emitent*

**VRFabric S.A.**

W dniu 7 sierpnia 2020 r. Spółka wraz z Panem Emilem Leszczyńskim oraz dwoma podmiotami prawnymi zawiązała spółkę akcyjną pod firmą VRFabric S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy VRFabric S.A. wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W dniu 20 sierpnia 2020 r. VRFabric S.A. została zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.

W dniu 30 października 2020 r. Zarząd VRFabric S.A. podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego do kwoty 120.300,00 zł, tj. o kwotę 20.300,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku emisji 203.000 akcji na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W dniu 3 marca 2021 r. Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego. spółki VRFabric S.A.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu kapitał zakładowy VRFabric S.A. wynosi 120.300,00 zł i dzieli się na 1.203.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Udział Emitenta w kapitale zakładowym oraz głosach na walnym zgromadzeniu Spółki zależnej wynosi 51,54%.

VRFabric została powołana do realizacji nowego, piątego filaru strategii zrównoważonego rozwoju Emitenta i będzie koncentrowała się na wykonywaniu symulatorów, gier i produkcji własnych na gogle wirtualnej rzeczywistości, a także będzie portowała gry z portfolio SimFabric S.A. oraz innych studiów zewnętrznych na urządzenia VR.

**Podstawowe dane o spółce zależnej**

Firma:	VRFabric S.A.
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Królowej Marysieńki 5B, 02-954 Warszawa
NIP:	9512506026
REGON:	386817087
KRS:	0000855316
Prezes Zarządu:	Julia Leszczyńska
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	51,54%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	51,54%

*Źródło: Emitent*

**GR Games S.A.**

W dniu 10 marca 2021 r. Spółka wraz z osobami fizycznymi, Panem Maximillionem Cooperem oraz Panem Emilem Leszczyńskim zawiązała spółkę akcyjną pod firmą GR Games S.A. z siedzibą w Warszawie. Kapitał zakładowy GR Games S.A. wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Emitent objął i pokrył wkładem pieniężnym 190.000 akcji, stanowiących 19% udziału w kapitale zakładowym GR Games S.A. W dniu 29 marca 2021 r. GR Games S.A. została zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.



**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

W dniu 14 kwietnia 2021 r. Zarząd GR Games S.A. podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego do kwoty 131.500,00 zł, tj. o kwotę 31.500,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego nastąpiło w wyniku emisji 315.000 akcji na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda. W wyniku tej emisji udział Emitenta w kapitale zakładowym oraz głosach na walnym zgromadzeniu Spółki zależnej zmniejszy się z 19,00% do 14,45%.

GR Games S.A. została powołana do tworzenia serii gier wyścigowych, rajdowych i samochodowych w oparciu o markę Gumball 3000, do której licencję na zasadach wyłączności na 10 lat udzielił GR Games, Maximillion Cooper.

**Podstawowe dane o spółce zależnej**

Firma:	GR Games S.A.
Forma prawna:	Spółka akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Królowej Marysieńki 5B, 02-954 Warszawa
NIP:	9512516846
REGON:	388536702,
KRS:	0000891298
Prezes Zarządu:	Julia Leszczyńska
Udział Emitenta w kapitale zakładowym:	19,00%
Udział Emitenta w ogólnej liczbie głosów:	19,00%

*Źródło: Emitent*

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

Ponadto, na dzień 31 grudnia 2021 roku SimFabric S.A. wchodziła w skład grupy kapitałowej PlayWay S.A., jako jednostka stowarzyszona od PlayWay S.A., której skonsolidowane sprawozdania finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą PlayWay S.A. W skład Grupy Kapitałowej PlayWay S.A. na dzień zatwierdzenia niniejszego sprawozdania wchodziły następujące spółki zależne:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2021	31.12.2020
Ultimate Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	45,89%	45,89%
3T Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	37,50%	60,00%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	44,98%	51,38%
Kapi Kapi Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,00%	nd
Ultimate Games Mobile S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	39,00%	nd
Madmind Studio S.A. (d. Madmind Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,88%	62,50%
Code Horizon S.A. (d. Code Horizon sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rejected Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,00%	57,00%
Frozen District sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
Frozen Way S.A. (d. EAST TRANSFERS S.A.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	78,42%	81,75%
Pentacle S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	54,32%	54,42%
Imaginalis Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,00%	60,00%
Rebelia Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,00%	79,00%
Big Cheese Studio S.A. (d.: Big Cheese Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,27%	69,63%
Total Games sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	77,90%	77,90%
Nesalis Games S.A. (d. Nesalis Games sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,54%	64,54%
DeGenerals S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	80,00%	80,00%
FORESTLIGHT GAMES.S.A. (d.: FORESTLIGHT GAMES sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	49,91%	50,73%
Pixel Trapps sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	52,00%	52,00%
Aurora Studio sp. z o.o. (d. Furia Investment sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	46,00%	nd
Ragged Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Stereo Games S.A. (d. Pixel Flipper S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,61%	66,61%
President Studio S.A. (d. President Studio sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,73%	72,64%
Console Labs S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,29%	70,00%
Beast Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,00%	59,00%
Gameboom VR S.A. (d. Gameboom VR sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,82%	66,31%
FreeMind S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,44%	54,50%
SimulaMaker S.A. (d. SimulaMaker sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	63,47%	65,17%
Strategy Labs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	69,00%	69,00%
GameHunters S.A. (d. GameHunters sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	57,58%	60,71%
Games Incubator S.A. (d. Games Incubator sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	55,50%	56,05%
GAMEPARIC sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	59,19%	65,00%
Monuments Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	93,00%	100,00%
PWay sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	97,00%	97,00%
PWay Estonia OÜ (d. PlayWay Estonia OÜ) <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	99,99%	nd
WarZoneLabs sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	64,70%	70,00%
Rockgame S.A. (d. Wasteland S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
PARADARK STUDIO sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,67%	72,50%
Glivi Games S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	70,00%	70,00%
Out of the Ordinary sp. z o.o. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	95,50%	nd
TRIGGER LABS sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	53,00%	53,00%
DEV4PLAY sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	79,55%	85,35%

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

MobilWay S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	67,20%	90,00%
Madnetic Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	65,05%	67,96%
THULE ISLAND sp. z o.o. (d. Gaming Centre sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,57%	77,00%
GamePlanet S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,21%	68,00%
CYBER GAMES S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	60,25%	nd
Game Crafters Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	47,35%	64,81%
GameFormatic S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	76,19%	76,19%
Petard Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,50%	nd
DreamWay Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	66,67%	66,67%
SimRail S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	58,88%	65,42%
Septarian Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,33%	73,33%
Shift Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	68,63%	68,63%
SIM FARM S.A. (d. Aurum Plus S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	90,21%	95,00%
SOLIDGAMES sp. z o.o. (d. CORMINTON INVESTMENTS sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	73,53%	100,00%
RL9sport Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	50,00%	50,00%
DIGITAL MELODY S.A. (d. Charmander Solutions S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	Polska	51,90%	nd

- 1 Spółka zależna od Ultimate Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Ultimate Games S.A. w spółce)  
2 Spółka zależna od Frozen District sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Frozen District sp. z o.o. w spółce)  
3 Spółka zależna od Forestlight Games S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Forestlight Games S.A. w spółce)  
4 Spółka zależna od Console Labs S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Console Labs S.A. w spółce)  
5 Spółka zależna od Games IncubatorS.A.. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Games Incubator S.A. w spółce)  
6 Spółka zależna od Rockgame S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez Rockgame S.A. w spółce)  
7 Spółka zależna od GamePlanet S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GamePlanet S.A. w spółce)  
8 Spółka zależna od GameFormatic S.A. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez GameFormatic S.A. w spółce)  
9 Spółka zależna od PWay sp. z o.o. (podany udział % dotyczy bezpośredniego udziału posiadanego przez PWay sp. z o.o. w spółce)

PlayWay S.A. wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa	Główna działalność	Podział Spółek ze względu na ich istotność dla Grupy	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
				31.12.2021	31.12.2020
UF Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	32,04%	32,04%
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	20,75%	39,00%
100 Games sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	39,04%	48,00%
GOLDEN EGGS STUDIO S.A. (d. Golden Eggs Studio sp. z o.o.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	31,82%	35,00%
ConsoleWay S.A. (d. Quantum S.A.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	32,16%	31,47%
Demolish Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	38,26%	44,98%
Manager Games S.A. (d. GT GOLD S.A.) <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	44,58%	43,77%
NPC Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	32,56%	nd
Ultimate Games Marketing S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	D	Polska	37,00%	nd
Grande Games S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	40,00%	nd
G11 S.A. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	31,00%	nd
Ultimate Licensing sp. z o.o. <sup>1</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	D	Polska	40,00%	nd
Moonlit S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	21,81%	21,85%
ECC Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	24,69%	27,15%
Movie Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	A	Polska	33,43%	33,43%
Goat Gamez S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	69,00%	69,00%
TRUE GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	71,00%	76,00%
MILL GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	41,30%	50,00%
MD GAMES S.A. (d. MD Games sp. z o.o.) <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	29,85%	37,04%
Pixel Crow sp. z o.o. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	52,13%	52,13%

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

ROAD STUDIO S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	60,17%	72,45%
MOVIE GAMES MOBILE S. A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	62,74%	85,50%
IMAGE GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	47,87%	nd
BRAVE LAMB STUDIO S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	23,95%	nd
PIXEL CROW GAMES S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	36,96%	nd
MOVIE GAMES VR S.A. <sup>2</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	41,88%	nd
CreativeForge Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	A	Polska	47,81%	47,81%
G-Devs sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	62,81%	78,82%
BLUM ENTERTAINMENT S.A. (d. KG LIV sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	52,81%	78,00%
Gambit Games Studio sp. z o.o. (d. KG XCVIII sp. z o.o.) <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	71,46%	78,00%
SlavGames sp. z o.o. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	49,42%	73,79%
ANCIENT GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	53,22%	70,00%
GARLIC JAM S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	27,00%	28,00%
NPC GAMES S.A. <sup>3</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	27,42%	nd
Baked Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	26,69%	32,14%
Image Power S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	21,66%	22,43%
Sonka S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	39,35%	39,35%
PolySlash S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	33,20%	35,60%
Atomic Jelly S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	26,57%	41,07%
SimFabric S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	44,96%	44,96%
Mobile Fabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	61,83%	73,64%
VRFabric S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	51,54%	62,00%
Blind Warrior sp. z o.o. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	30,69%	30,69%
GR Games S.A. <sup>4</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	19,00%	nd
Detalion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	32,77%	32,77%
Pyramid Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	44,76%	44,76%
Iron Wolf Studio S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	44,95%	47,95%
Live Motion Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	A	Polska	42,74%	45,55%
Games Operators S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	A	Polska	36,91%	37,40%
Space Boat Studios S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	47,06%	47,06%
Ritual Interactive S.A. (d. Circle Games S.A.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	40,00%	40,00%
Yeyuna sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	31,43%	35,00%
Evor Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	31,88%	35,00%
Actum Games sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	71,43%	nd
MeanAstronauts S.A. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	23,69%	nd
Play2Chill S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	30,93%	44,02%
FROGVILLE GAMES sp. z o.o. <sup>11</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	40,00%	nd
Titan Gamez sp. z o.o. (d. Mobil Titans sp. z o.o.)	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	43,47%	43,47%
IGNIBIT S.A. <sup>6</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	12,27%	24,00%
IGNIBIT S.A. <sup>7</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	22,64%	23,87%
Hyper Studio sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	30,00%	30,00%
Hyper Studio sp. z o.o. <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	33,00%	34,00%
Hyper Studio sp. z o.o. <sup>5</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	33,00%	34,00%
MeanAstronauts S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	42,65%	42,65%
Yeyuna sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	33,33%	35,00%
Evor Games sp. z o.o. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	33,82%	35,00%
G11 S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	40,00%	nd
ULTIMATE GAMES MARKETING S.A. <sup>8</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	D	Polska	10,00%	nd
Woodland Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	47,43%	48,19%
EPICVR sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	24,75%	25,00%
GARLIC JAM S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	24,00%	24,00%
GARLIC JAM S.A. <sup>9</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	27,00%	28,00%

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

Silk Road Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	D	Polska	33,00%	33,00%
DIGITAL MELODY GAMES sp. z o.o.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	A	Polska	51,90%	48,20%
3R Games S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	B	Polska	32,73%	32,73%
Grande Games S.A. <sup>10</sup>	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	27,91%	nd
CodeAddict S.A.	Działalność w zakresie produkcji gier komputerowych	C	Polska	25,00%	nd

1 spółki stowarzyszone z Ultimate Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ultimate Games S.A.)

2 spółka zależna lub stowarzyszona z Movie Games S.A.. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Movie Games S.A.)

3 spółka zależna lub stowarzyszona z CreativeForge Games S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Creative Forge Games S.A.)

4 spółka zależna od Sim Fabric S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Sim Fabric S.A.)

5 spółka stowarzyszona z Ritual Interactive S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Ritual Interactvie S.A.)

6 spółka stowarzyszona z Titan Gamez sp. z o.o. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Titan Gamez sp. z o.o.)

7 Udział posiadany bezpośrednio przez PlayWay S.A.

8 spółka stowarzyszona z Rockgame S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Rockgame S.A.)

9 spółka stowarzyszona z Games Incubator S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Games Incubator S.A.)

10 spółka stowarzyszona z Games Planet S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Games Planet S.A.)

11 spółka stowarzyszona z Play2Chill S.A. (wartość % wykazana w tabeli dotyczy udziału w kapitale posiadanego bezpośrednio przez spółkę Play2Chill S.A.)

### III. Sprawozdanie z działalności Spółki i Grupy Kapitałowej

#### 1. Charakterystyka struktury aktywów i pasywów skonsolidowanego bilansu, w tym z punktu widzenia płynności Grupy i Jednostki Dominującej;

Podstawową pozycją aktywów Grupy były środki pieniężne, które w kwocie 10 088 tys. zł stanowiły aż 48% aktywów ogółem. Tak wysoki poziom środków pieniężnych wynika z bardzo dobrych wyników finansowych osiągniętych przez Grupę Kapitałową w roku 2021 oraz w latach poprzednich, które pozwoliły wygenerować dodatnie przepływy pieniężne.

Istotnymi aktywami Grupy są ponadto aktywa niematerialne w postaci zakończonych gier komputerowych oraz w postaci gier w trakcie wytwarzania, które w łącznej kwocie 3 676 tys. zł stanowią 17% aktywów ogółem. Wzrost wartości aktywów niematerialnych w stosunku do roku poprzedniego wynika z większej ilości gier wytwarzanych przez Grupę (wzrost liczby zespołów deweloperskich oraz spółek zależnych odpowiedzialnych za produkcję gier).

Głównym źródłem finansowania Grupy są jej kapitały własne, które w kwocie 18 411 tys. zł stanowiły 87% pasywów ogółem. Grupa finansuje swoją działalność przede wszystkim z własnych środków oraz z emisji akcji w spółkach zależnych.

Charakterystyka struktury aktywów i pasywów Jednostki Dominującej jest zbliżona do struktury Grupy Kapitałowej.

#### 2. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Grupy i Jednostki dominującej w roku obrotowym lub których wpływ jest możliwy w następnych latach.

Grupa i Jednostka dominująca przeprowadziły liczne premiery gier. Poniżej lista gier wydanych w 2021 roku:

Gra	Platforma	Termin wydania	Rola Emitenta
Saboteur SiO	PlayStation 4	12.02.2021	portowanie i wydanie gry
Preventive Strike	Nintendo Switch/Brazylia	08.04.2021	portowanie i wydanie gry
Saboteur!	PC/GOG	24.06.2021	Portowanie i wydanie gry
Saboteur II: Avenging Angel	PC/GOG	24.06.2021	Portowanie i wydanie gry
Saboteur SiO	PC/GOG	24.06.2021	Portowanie i wydanie gry
Gardenia: Prologue	PC/Steam	11.11.2021	Produkcja i wydanie gry
Preventive Strike	PS4/PS5	26.11.2021	Portowanie i wydanie gry
Gardenia	PC/Steam	03.12.2021	Produkcja i wydanie gry
Saboteur!	Android	23.12.2021	Portowanie i wydanie gry
Saboteur II: Avenging Angel	Android	23.12.2021	Portowanie i wydanie gry
Saboteur SiO	Android	23.12.2021	Portowanie i wydanie gry
Train Mechanic Simulator VR	Oculus Rift S	27.12.2021	Portowanie i wydanie gry
Train Mechanic Simulator VR	Viveport	03.03.2022	Portowanie i wydanie gry

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

Ponadto w 2021 r. doszło do powiększenia Grupy Kapitałowej Emitenta o nową spółkę zależną GR Games S.A., która powstała w dniu 10 marca 2021 r. Emitent wraz z osobami fizycznymi, Panem Maximillionem Cooperem oraz Panem Emilem Leszczyńskim zawiązała spółkę akcyjną pod firmą GR Games S.A. z siedzibą w Warszawie. W dniu 29 marca 2021 r. GR Games S.A. została zarejestrowana przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego.

**3. Struktura głównych lokat kapitałowych lub głównych inwestycji kapitałowych dokonanych w ramach Grupy Kapitałowej w danym roku obrotowym.**

W dniu 5 marca 2021 roku Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki VRFabric S.A. z siedzibą w Warszawie – spółki zależnej od Emitenta. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zależnej nastąpiło w wyniku emisji 203.000 akcji na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje serii B objęte zostały po cenie emisyjnej równej 17,00 zł, w związku z czym Spółka pozyskała ponad 3,45 mln zł. W związku z powyższym kapitał zakładowy Spółki wynosi 120.300,00 zł \_słownie: sto dwadzieścia tysięcy trzysta złotych\_ i dzieli się na 1.203.000 \_słownie: jeden milion dwieście trzy tysiące\_ akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym: a) 1.000.000 akcji na okaziciela serii A; b) 203.000 akcji na okaziciela serii B. Emitent posiada akcje stanowiące 51,54% udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Walnym Zgromadzeniu VRFabric.

W dniu 10 marca 2021 roku SimFabric zainwestował w nową spółkę zależną GR Games S.A. powołaną to tworzenia gier wyścigowych w oparciu o markę Gumball 3000. Spółka została powołana we współpracy z właścicielem marki Gumball 3000 Maximillionem Cooperem, a SimFabric S.A. objął w spółce 190.000 akcji serii A, stanowiących 19% kapitału zakładowego GR Games S.A.

W dniu 11 marca 2021 roku Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego spółki MobileFabric S.A. z siedzibą w Warszawie – spółki zależnej od Emitenta. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zależnej nastąpiło w wyniku emisji 210.000 akcji na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje serii C objęte zostały po cenie emisyjnej równej 17,00 zł, w związku z czym Spółka pozyskała 3,57 mln zł. W związku z powyższym kapitał zakładowy Spółki wynosi 131.000,00 zł i dzieli się na 1.310.000 \_słownie: jeden milion trzysta dziesięć tysięcy\_ akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym: a) 1.000.000 akcji na okaziciela serii A; b) 100.000 akcji na okaziciela serii B; c) 210.000 akcji na okaziciela serii C. Emitent posiada akcje stanowiące 61,83% udziału w kapitale zakładowym i tyle samo w głosach na Walnym Zgromadzeniu MobileFabric.

W dniu 14 kwietnia 2021 r. Zarząd GR Games S.A. z siedzibą w Warszawie, spółki zależnej od Emitenta, podjął uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego GR Games z kwoty 100.000,00 zł do kwoty 131.500,00, tj. o kwotę 31.500,00 zł. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki zależnej nastąpiło w wyniku emisji 315.000 akcji na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Akcje serii B zostały objęte po cenie emisyjnej równej 20,00 zł, za sumę 6,3 mln zł. W związku z powyższym kapitał zakładowy Spółki wynosi 131.500,00 zł i dzieli się na 1.315.000 akcji o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym: a) 1.000.000 akcji na okaziciela serii A; b) 315.000 akcji na okaziciela serii B. W wyniku emisji akcji serii B udział Emitenta w kapitale zakładowym oraz głosach na walnym zgromadzeniu Spółki zależnej zmniejszył się z 19,00% do 14,45%. Łączny pakiet akcji GR Games będący w posiadaniu Emitenta, Prezes Zarządu GR Games, będącej również Prezes Zarządu Emitenta, oraz Przewodniczącego Rady Nadzorczej GR Games, będącego również Przewodniczącym Rady Nadzorczej Emitenta wynosi: 53,23%.

**4. Charakterystyka polityki w zakresie kierunków rozwoju Grupy i Jednostki Dominującej;**

W przyjętej na lata 2020-2022 strategii rozwoju Grupa Kapitałowa SimFabric S.A. zakłada dalszy rozwój działalności poprzez portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie oraz pozyskiwanie kontraktów wydawniczych z globalnymi wydawcami. Takie podejście Zarządu zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry. Strategia rozwoju zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

1. Rozwój studia portującego.
2. Uczestnictwo w najważniejszych targach na świecie (m. in. Gamescom Kolonia, PAX West Seattle, China Joy w Szanghaju, Tokyo Gameshow w Japonii oraz Game Connect w Paryżu).
3. Dywersyfikacja portfolio gier poprzez portowanie i wydawanie przynajmniej kilkunastu produkcji rocznie.
4. Pozyskiwanie inwestorów na tworzenie nowych gier.
5. Prowadzenie działalności badawczo-rozwojowej.

Strategia rozwoju Grupy Kapitałowej opiera się na sześciu filarach:

1. Produkcji własnych nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier.

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

2. Świadczenie usług portowania w oparciu o umowy wydawnicze na projekty otrzymane od podmiotów zewnętrznych.
3. Działalność badawczo-rozwojowa.
4. Produkcja gier mobilnych na urządzenia z systemami Android i iOS.
5. Produkcja gier na gogle wirtualnej rzeczywistości.
6. Tworzenie gier w modelu Play to Earn w oparciu o technologię blockchain.

**5. Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym**

Jednostka Dominująca i Grupa nie posiadają żadnych aktywów ani zobowiązań pozabilansowych lub takich, które nie zostały wykazane w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym.

**6. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocena uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń dla Grupy i Jednostki Dominującej**

Jednostka Dominująca i Grupa skupiały się w 2021 roku na inwestowaniu w nowe gry komputerowe oraz w nowe zespoły deweloperskie w celu zwiększenia wartości przychodów ze sprzedaży oraz rentowności. Skonsolidowane przychody Grupy wyniosły 8 978 tys. zł, co oznacza spadek o 15% w stosunku do roku poprzedniego, a przychody Jednostki Dominującej wyniosły 8 175 tys. zł. Spadek wartości przychodów spowodowany jest w głównej mierze zmianą sposobu księgowania zmiany produktowej, wynikającej z potrzeby dostosowania standardów do wymogów rynku regulowanego. Zmiany w sposobie księgowania zostały wdrożone na wniosek KNF, w trakcie trwającego procesu przejścia na giełdę GPW.

Grupa osiągnęła skonsolidowany zysk z działalności operacyjnej w wysokości 3 495 tys. zł, co oznacza spadek o 24% w stosunku do roku 2020, a Jednostka Dominująca osiągnęła zysk z działalności operacyjnej w kwocie 3 566 tys. zł. Spadek zysku netto Grupy spowodowany jest przede wszystkim zmianą sposobu księgowania zmian produktowych, wynikającej z dostosowania standardów do wymogów rynku regulowanego.

Wartość skonsolidowanego zysku netto przypadająca na rzecz Jednostki Dominującej wyniosła 3 250 tys. zł, co oznacza zmniejszenie o 30% w stosunku do roku 2020, głównie za sprawą zmiany sposobu księgowania zmian produktowych, wynikającej z dostosowania standardów do wymogów rynku regulowanego. Wartość zysku netto osiągniętego przez Jednostkę Dominującą wyniosła 3 284 tys. zł.

Pozycja finansowa Grupy i Jednostki Dominującej na dzień 31 grudnia 2021 roku była bardzo silna i stabilna.

**7. Informacje o zdarzeniach istotnie wpływających na działalność Grupy i Jednostki Dominującej, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

10.03.2021	Zawiązanie spółki zależnej pod firmą GR Games S.A. z siedzibą w Warszawie.
15.03.2021	Zawarcie ośmiu umów na realizację usług programistycznych dla spółki GroMar sp. z o.o. z siedzibą w Łodzi. Umowy zostały zawarte w ramach grantu Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Europejskiego Funduszu Społecznego oraz Funduszu Spójności na lata 2014-2020.
27.05.2021	Podpisanie dwustronnej umowy wydawniczej pomiędzy Emitentem, a firmą GOG Sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie. Przedmiotem umowy jest wprowadzenie do dystrybucji cyfrowej w sklepie GOG trzech gier z portfolio Emitenta: Saboteur I, Saboteur II: Avenging Angel oraz Saboteur SiO na platformę PC oraz Mac.
29.06.2021	Podpisanie umowy z Ministerstwem Rozwoju na dofinansowanie budowy Centrum Badawczo-Rozwojowego - Space Engine Lab w ramach działania 2.1 PO IR - konkurs 1 / 2.1 / 2020. Łączna wartość Projektu to ponad 25,11 mln zł, wartość kosztów kwalifikowanych wynosi 19,59 mln zł z czego wartość ww. dofinansowania to ponad 11,75 mln zł.
30.06.2021	Otrzymań przez spółkę zależną Blind Warrior Sp. z o.o. bezzwrotnego dofinansowania z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju na realizację projektu SAR pn.: "Platforma rozszerzonej rzeczywistości z elementami sztucznej inteligencji" w ramach Funduszu Alfa-Bridge RDS Fund Sp. z o.o. Łączna kwota dofinansowania projektu wynosi 1,08 mln zł _co odpowiada jego całkowitemu kosztowi, z czego wartość dofinansowania otrzymanego od NCBiR wynosi 855 tys. zł, a pozostałą część stanowi finansowanie udzielone przez Fundusz RDS Fund w ramach realizacji programu POIR 1.3.1 "Wsparcie Projektów badawczo-rozwojowych w fazie preseed przez fundusze typu proof of concept – BRIdge Alfa", które zostało przelane na konto Blind Warrior w ramach podniesienia kapitału zakładowego.
11.11.2021	Wydanie pierwszego w historii spółki prologu – darmowej wersji gry przed premierą i uruchomienie w ten sposób nowego narzędzia i procedury sprzedażowej w spółce –

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

	Gardenia: Prologue.
24.11.2021	Podpisanie pierwszej umowy z wydawcą chińskim firmą HeartBeat Games na dystrybucję gry Gardenia na terenie Chin.
16.12.2021	Podpisanie listu intencyjnego na zakup w terminie do 22.03.2022 r., za łączną kwotę 2,768 mln zł, 2 działek budowlanych położonych w Katowicach o łącznej powierzchni 1,73 ha, na których planowana jest budowa Centrum Badawczo-Rozwojowego – Space Engine Lab (na Datę Prospektu nie doszło do zakupu gruntu przez Emitenta, a Emitent oczekuje na zatwierdzenie aneksu do umowy grantowej z Ministerstwem Rozwoju na zmianę lokalizacji inwestycji)
31.12.2021	Podpisanie umowy z koncernem HTC przez VRFabric S.A. (spółkę zależną) na dystrybucję gier wirtualnej rzeczywistości na platformie VivePort
3.03.2022	Zawarcie porozumienia z koncernem HTC przez VRFabric S.A. (spółkę zależną), właścicielem cyfrowej platformy sprzedażowej VivePort na przygotowanie i dystrybucję chińskiej wersji gry Train Mechanic Simulator VR
9.03.2022	Przyznanie Spółce przez Fundację DFINITY grantu w wysokości 25.000\$ na pierwszy prototyp gry w oparciu o model „Play to Earn” oraz technologię blockchain

Źródło: Emitent

## **8. Informacje o przewidywanym rozwoju Grupy i Jednostki Dominującej**

W przyjętej na lata 2020-2022 strategii rozwoju Grupa Kapitałowa SimFabric S.A. zakłada dalszy rozwój działalności poprzez portowanie i wydawanie dużej ilości, nisko i średnio budżetowych wysokomarżowych gier przez rozproszone niewielkie zespoły deweloperskie oraz pozyskiwanie kontraktów wydawniczych z globalnymi wydawcami. Takie podejście Zarządu zapewnia minimalizację ryzyka inwestycyjnego związanego z produkcją pojedynczej gry. Strategia rozwoju zostanie zrealizowana poprzez osiągnięcie następujących celów:

1. Rozwój studia portującego.
2. Uczestnictwo w najważniejszych targach na świecie (m. in. Gamescom Kolonia, PAX West Seattle, China Joy w Szanghaju, Tokyo Gameshow w Japonii oraz Game Connect w Paryżu).
3. Dywersyfikacja portfolio gier poprzez portowanie i wydawanie przynajmniej kilkunastu produkcji rocznie.
4. Pozyskiwanie inwestorów na tworzenie nowych gier.
5. Prowadzenie działalności badawczo-rozwojowej.

Strategia rozwoju Grupy Kapitałowej opiera się na sześciu filarach:

1. Produkcji własnych nisko oraz średnio budżetowych i wysokomarżowych gier.
2. Świadczenie usług portowania w oparciu o umowy wydawnicze na projekty otrzymane od podmiotów zewnętrznych.
3. Działalność badawczo-rozwojowa.
4. Produkcja gier mobilnych na urządzenia z systemami Android i iOS.
5. Produkcja gier na gogle wirtualnej rzeczywistości.
6. Tworzenie gier w modelu Play to Earn w oparciu o technologię blockchain.

## **9. Informacje o ważniejszych osiągnięciach w dziedzinie badań i rozwoju**

Spółka, w tym w ramach Grupy, prowadziła działania badawczo rozwojowe, którym celem było opracowanie nowych technologii, oraz rozwijanie nowych form rozrywki we wprowadzanych pomysłach na nowe gry komputerowe.

## **10. Informacje o aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej Jednostki Dominującej**

Jednostka Dominująca i jej Grupa mają stabilną sytuację finansową. W okresie objętym sprawozdaniem, Jednostka Dominująca nie przeprowadzała emisji papierów wartościowych. Środki pozyskane z ostatniej prywatnej emisji akcji, która miała miejsce w 2019 r., od początku były lokowane w kolejne spółki zależne. Zyski z bieżącej działalności przechodzą na kapitał zapasowy z założeniem inwestowania ich w kolejne wewnętrzne zespoły deweloperskie.

## **11. Informacje o udziałach własnych, w tym:**

- a) przyczynie nabycia udziałów własnych dokonanego w roku obrotowym,
- b) liczbie i wartości nominalnej nabytych oraz zbytych w roku obrotowym udziałów, a w przypadku braku wartości nominalnej - ich wartości księgowej, jak też części kapitału podstawowego, którą te udziały reprezentują,



- c) w przypadku nabycia lub zbycia odpłatnego - równowartości tych udziałów,
- d) liczbie i wartości nominalnej wszystkich udziałów nabytych i zatrzymanych, a w razie braku wartości nominalnej - wartości księgowej, jak również części kapitału podstawowego, którą te udziały reprezentują"

Jednostka Dominująca i jej jednostki zależne nie nabywały udziałów/akcji własnych w okresie objętym jednostkowym sprawozdaniem finansowym i skonsolidowanym sprawozdaniem finansowym.

**12. Informacje o posiadanych przez Jednostkę Dominującą i Grupę oddziałach (zakładach)**

Jednostka Dominująca i jej Grupa nie posiadają oddziałów.

**13. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:**

- a) ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest Jednostka,
- b) przyjętych przez Jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

Do głównych instrumentów finansowych, które posiada Jednostka Dominująca i jej Grupa, należą aktywa finansowe, takie jak należności z tytułu dostaw i usług, środki pieniężne i depozyty krótkoterminowe, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Jednostka Dominująca i Grupa mogą prowadzić obrót instrumentami finansowymi, mogą sprzedawać prawa udziałowe (w tym udziały lub akcje) do członków zespołów developerskich w momencie spełnienia ustalonych celów, lub na podstawie innych ustaleń. Jednostka Dominująca i jej Grupa mogą przeprowadzać sprzedaż udziałów lub akcji swoich podmiotów podczas IPO, lub w innych fazach tworzenia akcjonariatu spółek z Grupy.

Jednostka Dominująca i jej Grupa nie stosują pochodnych instrumentów zabezpieczających przed ryzykiem kursowym.

Wartość godziwa instrumentów finansowych, jakie Jednostka Dominująca i Grupa posiadały na dzień 31 grudnia 2021 roku i 31 grudnia 2020 roku nie odbiegały istotnie od wartości prezentowanej w sprawozdaniach finansowych za poszczególne lata z następujących przyczyn:

- w odniesieniu do instrumentów krótkoterminowych ewentualny efekt dyskonta nie jest istotny,
- instrumenty te dotyczą transakcji zawieranych na warunkach rynkowych.

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

**14. Podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe, ujawnione w rocznym jednostkowym sprawozdaniu finansowym i skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym**

Poniżej przedstawiono podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe Grupy za rok 2021 i 2020

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2021 do 31.12.2021	od 01.01.2020 do 31.12.2020	od 01.01.2021 do 31.12.2021	od 01.01.2020 do 31.12.2020
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	8 977	10 504	1 961	2 348
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 495	4 595	763	1 027
EBITDA	4 512	5 183	986	1 158
Zysk (strata) brutto	3 490	4 672	763	1 044
Zysk (strata) netto	3 224	4 472	704	1 000
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	3 250	4 644	710	1 038
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(26)	(172)	(6)	(38)
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	36	5 584	8	1 248
Przepływy pieniężne netto – razem	(2 942)	(1 747)	(643)	(391)
Aktywa / Pasywa razem	21 068	17 358	4 581	3 761
Aktywa trwałe	4 053	2 818	881	611
Aktywa obrotowe	17 015	14 540	3 699	3 151
Kapitał własny	13 369	12 030	2 907	2 607
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	2 657	3 051	578	661
Zobowiązania długoterminowe	907	44	197	10
Zobowiązania krótkoterminowe	1 750	3 006	381	651
Średnioważona liczba akcji	6 250 000	6 250 000	6 250 000	6 250 000
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą (w zł / EUR )	0,52	0,72	0,11	0,16
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł /EUR )	2,95	2,29	0,64	0,51

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

Poniżej przedstawiono podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe Jednostki Dominującej za rok 2021 i 2020

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2021 do 31.12.2021	od 01.01.2020 do 31.12.2020	od 01.01.2021 do 31.12.2021	od 01.01.2020 do 31.12.2020
	PLN`000	PLN`000	EUR`000	EUR`000
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	8 173	10 532	1 785	2 354
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	3 566	4 882	779	1 091
EBITDA	4 565	5 466	997	1 222
Zysk (strata) brutto	3 544	4 957	774	1 108
Zysk (strata) netto	3 284	4 766	717	1 065
przypadający na jednostkę dominującą	(616)	5 666	(135)	1 266
przypadający na udziały niedające kontroli	(646)	(1 407)	(141)	(314)
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	(1 500)	(304)	(328)	(68)
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	(2 762)	3 955	(603)	884
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	8 173	10 532	1 785	2 354
Przepływy pieniężne netto – razem	3 566	4 882	779	1 091
Aktywa / Pasywa razem	10 399	9 819	2 261	2 128
Aktywa trwałe	2 157	2 515	469	545
Aktywa obrotowe	8 241	7 304	1 792	1 583
Kapitał własny przypadający akcjonariuszom jednostki dominującej	8 807	7 023	1 915	1 522
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	1 592	2 796	346	606
Zobowiązania długoterminowe	51	36	11	8
Zobowiązania krótkoterminowe	1 540	2 760	335	598
Liczba akcji*	6 250 000	6 250 000	6 250 000	6 250 000
Zysk (strata) netto na jedną akcję zwykłą (w zł/EUR)	0,53	0,76	0,11	0,17
Wartość księgowa na jedną akcję (w zł/EUR)	1,41	1,12	0,31	0,24

**15. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu Jednostka Dominująca i jej Grupa są na nie narażone**

**Ryzyko finansowe**

Do głównych instrumentów finansowych, z których korzysta lub których udziela Jednostka Dominująca i jej Grupa należą pożyczki, środki pieniężne i lokaty krótkoterminowe. Głównym celem tych instrumentów finansowych jest zapewnienie środków finansowych na działalność Jednostki Dominującej lub podmiotów z Grupy. Grupa posiada też inne instrumenty finansowe, takie jak należności i zobowiązania z tytułu dostaw i usług, które powstają bezpośrednio w toku prowadzonej przez nią działalności.

Główne rodzaje ryzyka wynikającego z instrumentów finansowych Grupy obejmują ryzyko stopy procentowej, ryzyko związane z płynnością, ryzyko walutowe oraz ryzyko kredytowe. Zarząd Jednostki Dominującej weryfikuje i uzgadnia zasady zarządzania każdym z tych rodzajów ryzyka – zasady te zostały w skrócie omówione poniżej.

**Ryzyko stopy procentowej**

Oprocentowanie instrumentów finansowych o zmiennym oprocentowaniu jest aktualizowane w okresach poniżej jednego roku. Ze względu na bardzo niski poziom występowania instrumentów finansowych obarczonych ryzykiem stopy procentowej nie przeprowadzano analizy wrażliwości w tym zakresie

**Ryzyko walutowe**

Jednostka oraz Grupa ponosi koszty wytworzenia w PLN. Przychody Grupy w zdecydowanej większości są realizowane w walutach obcych. Ryzyko walutowe wynika z różnic kursowych, w szczególności między PLN a USD oraz EUR – znaczna część transakcji Grupy wykonywana jest w tych dwóch obcych walutach. Wahania walut mogą mieć znaczący wpływ na wynik finansowy Grupy.

#### **Ryzyko kredytowe**

Grupa, zawiera transakcje wyłącznie z renomowanymi firmami o dobrej zdolności kredytowej. Ponadto, dzięki bieżącemu monitorowaniu stanów należności, narażenie Grupy, na ryzyko nieściągalnych należności jest nieznaczne.

W odniesieniu do innych aktywów finansowych Grupy, takich jak środki pieniężne i ich ekwiwalenty, ryzyko kredytowe powstaje w wyniku niemożności dokonania zapłaty przez drugą stronę umowy, a maksymalna ekspozycja na to ryzyko równa jest wartości bilansowej tych instrumentów.

W Grupie nie występują istotne koncentracje ryzyka kredytowego.

#### **Ryzyko związane z płynnością**

Spółka lub inne podmioty wchodzące w skład Grupy mogą być narażone na sytuację, w której nie będą w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto są one narażone na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki lub podmiotów z Grupy, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki lub Grupy. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki lub Grupy i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Kierownictwo Jednostki monitoruje ryzyko braku funduszy jednak ze względu na silną pozycję finansową Spółki oraz Grupy ryzyko to jest minimalne.

#### **Ryzyko nałożenia dodatkowych opłat bankowych związanych ze środkami zdeponowanymi na kontach bankowych**

Część banków wprowadziła opłaty od środków pieniężnych zgromadzonych na depozytach bankowych. Podmioty z Grupy mogą dysponować środkami pieniężnymi zgromadzonymi na depozytach. W przypadku wprowadzenia dodatkowych opłat bankowych od zdeponowanych środków pieniężnych będzie to miało bezpośredni wpływ na wynik finansowy Grupy.

#### **Ryzyko alokacji środków pieniężnych**

Jednostka oraz podmioty z Grupy mogą zostać zobowiązane do ponoszenia opłat od zgromadzonych środków pieniężnych na depozytach. W celu ograniczenia tego ryzyka, Spółka przygotowuje się do dywersyfikacji i zamierza w takiej sytuacji alokować nadwyżki środków pieniężnych w możliwe bezpieczne instrumenty finansowe takie jak obligacje czy jednostki możliwie bezpiecznych i stabilnych funduszy inwestycyjnych. Istnieje jednak ryzyko, że mimo wyboru bezpiecznych instrumentów oraz sprawdzonych instytucji finansowych dojdzie do utraty części lub całości środków pieniężnych pierwotnie zainwestowanych w tych instytucjach. W przypadku utraty części lub całości środków pieniężnych będzie to miało bezpośredni wpływ na wynik finansowy Jednostki oraz Grupy.

#### **Ryzyko związane z dokonywaniem transakcji w ramach Grupy**

Rozliczenia transakcji wewnątrz Grupy powinny być zawierane na zasadach rynkowych. Zgodnie z najlepszą wiedzą Spółki, zarówno Spółka, jak i pozostałe podmioty z Grupy, w rozliczeniach wewnątrzgrupowych stosują ceny odpowiadające cenom rynkowym dla tego typu transakcji. Nie można jednak w sposób jednoznaczny wykluczyć, że analiza przeprowadzona przez organy podatkowe będzie skutkować odmienną od stanowiska Spółki czy innych spółek z Grupy interpretacją podatkową zaistniałych zdarzeń gospodarczych. Odmienna interpretacja przepisów przez organy podatkowe może prowadzić do powstania dodatkowych zobowiązań podatkowych, a tym samym wpłynąć negatywnie na osiągnięte wyniki finansowe Spółki oraz Grupy. Na dzień sporządzenia sprawozdania, w dotychczasowej działalności Spółki, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka.

#### **Ryzyko związane ze zmianami prawa oraz prawa podatkowego**

Istotne znaczenie dla Spółki, jak i Grupy, mają zmiany w zakresie prawa i prawa podatkowego zarówno krajowego, jak i unijnego. Praktyka organów państwowych oraz organów skarbowych, jak również orzecznictwo sądowe w zakresie prawa lub prawa podatkowego nie są jednolite. Powyższe, w szczególności w odniesieniu do prawa podatkowego, rodzi potencjalne ryzyko przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej interpretacji przepisów, co w konsekwencji może prowadzić do powstania zaległości płatniczych wobec organów skarbowych. Dodatkowe ryzyko stanowią dla Grupy zmiany stawek podatków pośrednich, które mogą negatywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki, jak i całej Grupy. Ewentualne zmiany w wysokości podatku VAT mogą niekorzystnie wpływać na rentowność sprzedawanych produktów w związku z obniżeniem popytu ze strony finalnych odbiorców. Na datę sporządzenia niniejszego sprawozdania, w dotychczasowej działalności Grupy, nie wystąpiło zdarzenie aktualizujące opisywany czynnik ryzyka.

#### **Ryzyko związane ze stanem epidemii oraz pandemii**

W 2021 roku wszystkie zespoły developerskie przeszły na pracę zdalną. Część z nich upatruje w szczepieniach możliwości powrotu do pracy stacjonarnej. Jednakże przewidzenie przyszłych zdarzeń nie jest możliwe. Kierownictwo Jednostki Dominującej oraz Grupa będą nadal monitorować potencjalny wpływ epidemii i podejmą wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić wszelkie negatywne skutki dla Jednostki oraz Grupy.

#### **Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu**

Liczba osób zajmujących się zawodowo produkcją gier komputerowych na rynku polskim jest stosunkowo mała, a duża część z nich jest już zatrudniona lub współpracuje z podmiotami z branży. Doświadczony pracownik lub współpracownik, stanowi dla Jednostki oraz Grupy bardzo dużą wartość, zapewniając produkcję gier na poziomie umożliwiającym generowanie przychodów. Duża konkurencja na rynku może doprowadzić do utraty kluczowych członków zespołu. Zmiana trendów na rynku pracy (powszechna praca zdalna) oraz charakter pracy ludzi zajmujących się produkcją gier komputerowych może prowadzić do utraty kluczowych członków zespołów także na rzecz podmiotów zagranicznych. Grupa stara się minimalizować wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych opartych o revenue share, przekazywania udziałów w spółkach i programów motywacyjnych adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

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

Rynek gier komputerowych jest bardzo nieprzewidywalny, a proces produkcji gier wymaga czasu i nakładów finansowych. Gra przynosi dochody dopiero od chwili rozpoczęcia jej odpłatnej dystrybucji. Szacunkowe estymacje sprzedaży na podstawie analizy zainteresowania grą przez graczy na etapie jej produkcji są obciążone nieprzewidywalnością. Brak sukcesu rynkowego gry przekłada się niski dochód z jej dystrybucji, co może powodować zmniejszenie dochodów Jednostki oraz Grupy, a w niektórych przypadkach stratę, jeżeli koszty produkcji gry nie zostaną pokryte z osiągniętych zysków. Ryzyko to może wpływać na wynik finansowy Jednostki oraz Grupy. W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Grupa zakłada dywersyfikację produkcji, która jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Grupy.

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

Grupa w ramach swojej działalności współpracuje z wewnętrznymi jak i zewnętrznymi zespołami deweloperów, którzy zawierają odpowiednie postanowienia dotyczące przejścia autorskich praw majątkowych na Grupę. Umowy zawierają szczegółowy opis pól eksploatacji związanych z utrwalaniem gier i ich rozpowszechnianiem. Mimo to, ze względu na szczególnie charakter i stopień skomplikowania zobowiązań wynikających z takich umów, istnieje ryzyko podnoszenia roszczeń prawno-autorskich przez deweloperów pracujących nad daną grą czy też deweloperów lub podmiotów pracujących nad inną podobną grą. Może to wpłynąć na wyniki finansowe Spółki. Ryzyko to minimalizowane jest przez analizę dokonywaną przez prawników świadczących usługi prawne na rzecz Spółki.

#### **Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów**

Znacząca część przychodów Jednostki oraz Grupy pochodzi z dystrybucji gier od kluczowych odbiorców m.in. Valve Corporation, Apple Inc., Nintendo Europe GmbH, Microsoft i Google Inc. Podmioty te należą do największych międzynarodowych dystrybutorów gier i aplikacji na rynku globalnym. Rozwiązanie umowy dystrybucyjnej z którymkolwiek ze wskazanych powyżej podmiotów może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki oraz

Grupy. Umowy z odbiorcami zawierają specyfikacje, które mogą ograniczać dystrybucję niektórych produktów Spółki oraz Grupy. Powstaje przez to ryzyko zmiany wyniku finansowego Spółki oraz Grupy.

Uzależnienie od kluczowych dystrybutorów może powodować również problemy w płynności Spółki oraz Grupy. Niewywiązywanie się z umów przez jednego z kluczowych kontrahentów, może mieć znaczący wpływ na bieżące przychody Spółki oraz Grupy. Efektem tego mogą być zatory płatnicze, mogące wpływać na płynność i wynik finansowy Spółki oraz Grupy. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

#### **Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów**

W związku z ograniczoną liczbą dystrybutorów produktów Spółki oraz Grupy, istnieje ryzyko pominięcia w całości lub w części promowania produktów przez podmioty dystrybuujące produkty Spółki oraz Grupy. Wyróżnienia gier na platformach oraz ich promocja ma realny wpływ na liczbę sprzedanych egzemplarzy. Spółka oraz podmioty z Grupy nie posiadają możliwości wpływu na kontrahentów w zakresie promowanych przez nich produktów. Brak wyróżnień i promocji gier może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki oraz Grupy, przez co powstaje ryzyko spadku sprzedaży produktów Spółki oraz Grupy, także tych z największym potencjałem sprzedażowym. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

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

Spółka oraz Grupa w znacznym stopniu prowadzi dystrybucję produktów drogą cyfrową. Czyni to za pośrednictwem ograniczonej liczby kontrahentów. Jednocześnie dystrybucja części produktów może być wstrzymywana na niektórych platformach. Wynika to z rywalizacji rynkowej podmiotów zajmujących się dystrybucją cyfrową gier komputerowych. Powstaje zatem ryzyko, że Spółka oraz Grupa pomimo potencjału danej produkcji, nie będzie mogła uzyskać w pełni realnych zysków z określonej gry. Ryzyko to może mieć bezpośrednie przełożenie na wynik finansowy Spółki oraz Grupy. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

#### **Ryzyko z pojawieniem się nowych technologii**

Nieodłącznym elementem funkcjonowania Spółki oraz Grupy w branży gamedev jest konieczność prowadzenia ciągłego monitoringu nowych technologii i rozwiązań informatycznych. Brak analizy i wdrażania nowych technologii w ramach działalności Spółki oraz Grupy może spowodować utratę konkurencyjności Spółki oraz Grupy w stosunku do innych podmiotów z branży. Utrata konkurencyjności na rynku może spowodować wystąpienie ryzyka niedostosowania się przez Spółkę oraz Grupę do globalnych zmian, będących efektem rozwoju nowych technologii. Brak odpowiedniego wdrażania i dostosowywania się do zmian na rynku w związku z funkcjonowaniem nowych technologii może mieć negatywny wpływ na działalność operacyjną Spółki oraz Grupy i ich przychody. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

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

Branża, w której działa Spółka oraz Grupa, charakteryzuje się dużą zmiennością trendów i oczekiwań odbiorców. Przewidywalność na tym rynku jest bardzo ograniczona. Rozpoczęte produkcje mogą w krótkim czasie stać się produkcjami nieprzystającymi do aktualnie panujących trendów. Jednocześnie, zbyt duża innowacyjność produktu może być również negatywnie odebrana przez potencjalnych odbiorców. Może to negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną Spółki oraz Grupy i w efekcie na ich wyniki finansowe. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

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

W szybko zmieniającym się świecie, w którym z informatyzowanie dotyczy niemal każdej dziedziny życia, coraz większy nacisk kładzie się na aktywny tryb życia obywateli. Powstają krajowe jak i ogólnoswiatowe kampanie promujące aktywny tryb życia, który może wykluczać spędzanie wolnego czasu na graniu w gry komputerowe. Istnieje możliwość, że kampanie te przyniosą skutek w postaci zwiększenia liczby osób rezygnujących ze spędzania wolnego czasu grając w gry komputerowe na rzecz aktywnego trybu życia. Pozytywny odbiór i osiągnięcie celów przez kampanie na rzecz aktywnego trybu życia mogą

mieć przełożenie na wyniki finansowe Spółki oraz Grupy poprzez spadek sprzedaży gier komputerowych. Opisany powyżej czynnik ryzyka nie ma oraz nie miał w przeszłości wpływu na działalność prowadzoną przez Spółkę oraz Grupę.

#### **Ryzyko związane z naruszeniem bezpieczeństwa i cyber-zagrożeniami**

Spółka oraz Grupa funkcjonuje w zaawansowanym technologicznie środowisku, w którym cyfrowy obieg informacji ma kluczowe znaczenie dla sprawnego funkcjonowania Spółki, Grupy oraz zespołów deweloperskich. Rozwój technologiczny i informatyczny wiąże się także z rozwojem strategii i metod dokonywania przestępstw i naruszeń praw przedsiębiorców w środowisku internetowym. Niesie to ze sobą ryzyko utraty kluczowych danych lub dokumentów takich jak tajemnica przedsiębiorstwa, co może mieć wpływ na wynik finansowy Spółki oraz Grupy.

#### **Ryzyko związane z ochroną konsumentów i postępowaniem UOKiK**

Produkcje Spółki oraz Grupy mogą podlegać kontroli UOKiK w zakresie kontroli naprawy błędów w grze („bugów”), które uniemożliwiały konsumentom korzystanie z gry na zadeklarowanym przez Spółkę oraz Grupę poziomie. Prezes UOKiK jest uprawniony do nakładania kar finansowych na podmioty prowadzące działalność z naruszeniem praw konsumentów. Dla Spółki oraz Grupy ryzykowne mogą być także skutki polityki zwrotów gier zawierających błędy. Należy także uwzględnić, że sama kontrola wykonywana przez UOKiK może mieć negatywny wpływ na działania Spółki oraz Grupy. Zwykle wiąże się ona z zaangażowaniem zarządu oraz innych osób, wykonujących swoje obowiązki na rzecz Spółki oraz Grupy. Wymienione powyżej uprawnienia kontrolne Prezesa UOKiK, mogą mieć bezpośredni wpływ na wyniki finansowe Spółki oraz Grupy. Kontrola UOKiK i jej ewentualny negatywny wynik mogą nieść ze sobą także ryzyko utraty dobrej reputacji dla samej Spółki oraz Grupy.

#### **Ryzyko związane ze zmianami zapowiadania nowych tytułów STEAM**

Platforma STEAM jest jedną z największych i najbardziej popularnych platform sprzedaży cyfrowej gier komputerowych na świecie. Zmiana polityki funkcjonowania tej platformy może spowodować utrudnienia dla Grupy.

#### **Ryzyko błędów i usterek w udostępnianych produktach**

Gry komputerowe mogą zawierać błędy i usterki, które nie zostały znalezione przez deweloperów lub zespół testerów na etapie produkcji i testów gry. Może to wpłynąć na niską jakość gry, a co za tym idzie na negatywny odbiór przez odbiorców. Istnieje zatem ryzyko, że dobrze zapowiadająca się gra zostanie negatywnie oceniona na wstępnym etapie jej dystrybucji, co może rzutować na jej ogólną ocenę przez środowisko graczy i spadek sprzedaży w przyszłości. Ryzyko to może spowodować zmniejszenie przewidywanych zysków z danej produkcji, co wpłynie na ogólny wynik Spółki oraz Grupy w danym okresie rozliczeniowym.

#### **Ryzyko pojawienia się opóźnień w wydawaniu nowych tytułów**

Produkcja gier komputerowych to proces, który mimo rozplanowania tworzenia kolejnych milestone, może ulec zmianom i modyfikacjom, wywołanych czynnikami, które nie mogły być przewidziane na etapie planowania produkcji gry. Środowisko graczy często z niecierpliwością oczekuje na konkretną grę komputerową. Jednocześnie stopień skomplikowania produkcji, a w szczególności dbałość o jakość gry komputerowej może prowadzić do przesunięcia terminu jej wydania. Może mieć to negatywny wpływ na potencjalnych nabywców gry. Przesuwanie terminu premiery gry zniechęca ich, co może spowodować szerszą utratę zainteresowania danym tytułem. Przez to powstaje ryzyko, że Grupa nie osiągnie dochodu z danej produkcji, co bezpośrednio przełoży się na jej wynik. Spółka oraz Grupa przedkłada jakość dostarczanej produkcji nad termin jej publikacji.

#### **Ryzyko związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy**

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczęła się rosyjska inwazja na Ukrainę. W związku z trwającym konfliktem zbrojnym należy mieć na uwadze, iż przedmiotowe zdarzenie w znacznym stopniu oddziałuje na gospodarkę Europy i świata, w związku z czym istnieje ryzyko negatywnego wpływu konfliktu na działalność Grupy oraz sytuację finansową i majątkową Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Emitent nie zidentyfikował realnego zagrożenia dla działalności Grupy. Jednostka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w niniejszym konflikcie zbrojnym, w tym nie współpracuje z wykonawcami pochodzącymi z Ukrainy lub Rosji, a sprzedaż produktów Emitenta na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi

niewielki odsetek w całości przychodów Grupy. Jednostka przeanalizowała również ewentualne ryzyka związane z potencjalnymi atakami hakerskimi i uznała, że sektor gamingowy, w szczególności Jednostka i jej Grupa, nie jest bezpośrednio narażony na potencjalne ataki hakerskie związane z konfliktem zbrojnym na terytorium Ukrainy. Emitent na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy na działalność Emitenta i rynki międzynarodowe w perspektywie kolejnych okresów i, w razie ewentualnej materializacji niniejszego czynnika ryzyka, podejmie niezbędne działania zmierzające do minimalizacji negatywnych skutków konfliktu dla działalności Jednostki i jej Grupy.

**16. Istotne postępowania toczące się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej, dotyczące zobowiązań oraz wierzytelności emitenta lub jego jednostki zależnej, ze wskazaniem przedmiotu postępowania, wartości przedmiotu sporu, daty wszczęcia postępowania, stron wszczętego postępowania oraz stanowiska emitenta**

W 2021 roku nie toczyły się istotne postępowania przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej.

**17. Podstawowe produkty, towary lub usługi wraz z ich określeniem wartościowym i ilościowym oraz udziałem poszczególnych produktów, towarów i usług (jeżeli są istotne) albo ich grup w sprzedaży ogółem, a także zmianach w tym zakresie w danym roku obrotowym; Struktura wartościowa przychodów netto ze sprzedaży Jednostki Dominującej oraz Grupy w 2021 roku, obejmująca najważniejsze grupy produktów, oparta na najlepiej sprzedających się tytułach.**

Poniżej lista gier wydanych w 2021 roku:

<b>Gra</b>	<b>Platforma</b>	<b>Termin wydania</b>	<b>Rola Emitenta</b>
Saboteur SiO	PlayStation 4	12.02.2021	portowanie i wydanie gry
Preventive Strike	Nintendo Switch/Brazylia	08.04.2021	portowanie i wydanie gry
Saboteur!	PC/GOG	24.06.2021	Portowanie i wydanie gry
Saboteur II: Avenging Angel	PC/GOG	24.06.2021	Portowanie i wydanie gry
Saboteur SiO	PC/GOG	24.06.2021	Portowanie i wydanie gry
Gardenia: Prologue	PC/Steam	11.11.2021	Produkcja i wydanie gry
Preventive Strike	PS4/PS5	26.11.2021	Portowanie i wydanie gry
Gardenia	PC/Steam	03.12.2021	Produkcja i wydanie gry
Saboteur!	Android	23.12.2021	Portowanie i wydanie gry
Saboteur II: Avenging Angel	Android	23.12.2021	Portowanie i wydanie gry
Saboteur SiO	Android	23.12.2021	Portowanie i wydanie gry
Train Mechanic Simulator VR	Oculus Rift S	27.12.2021	Portowanie i wydanie gry

**18. Rynki zbytu**

Grupa prowadzi odpłatną dystrybucję gier komputerowych na różne platformy na całym świecie za pośrednictwem platform internetowych (platform dystrybucji cyfrowej) w oparciu o zawierane przez Grupę umowy wydawnicze lub poprzez posiadane przez Grupę konta na platformach sprzedażowych.

Największy przychód generowany jest na platformach: Nintendo eShop, należąca do firmy Nintendo, mającą siedzibę w Japonii, PlayStation Store, należąca do firmy Sony z siedzibą w Japonii oraz Steam, należąca do firmy Valve Corporation, mającej siedzibę w USA.

Grupa nie prowadzi ewidencji sprzedaży w podziale na terytoria i zalicza sprzedaż z powyżej wymienionych platform jako wpływy z całego świata.

Grupa sprzedaje swoje produkty również w formie fizycznej (wersje pudełkowe gier) na podstawie oddzielnych umów z wydawcami takich gier.

Jednostka Dominująca i jej Grupa nie są uzależnione od żadnego z dostawców. Żaden z dostawców Grupy, który świadczył na jej rzecz usługi, nie osiągnął obrotu powyżej 10% wartości sprzedaży.



**19. Istotni klienci**

Wartości wpływów od największych klientów zostały przedstawione w notach do jednostkowego sprawozdania finansowego i skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

**20. Zawarte umowy znaczące dla działalności Grupy, w tym umowy zawarte pomiędzy akcjonariuszami (wspólnikami), umowy ubezpieczenia, współpracy lub kooperacji;**

W roku 2021 Spółka, ani spółki z Grupy nie zawarły znaczących umów.

**21. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycji kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania;**

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie ponosiła takich inwestycji.

**22. Transakcje zawarte przez Jednostkę Dominującą lub jednostkę od niego zależną z podmiotami powiązаныmi na innych warunkach niż rynkowe**

Wszystkie transakcje w ramach Grupy Kapitałowej zawierane są na zasadach rynkowych.

**23. Zaciągnięte i wypowiedziane w danym roku obrotowym umowy dotyczące kredytów i pożyczek,**

Nie zawierano takich umów.

**24. Udzielone w danym roku obrotowym pożyczki, ze szczególnym uwzględnieniem pożyczek udzielonych podmiotom powiązany**

Pożyczka pieniężna udzielona przez MobileFabric S.A. na rzecz Julii Leszczyńskiej w kwocie 350.000 zł wraz z oprocentowaniem stanowiącym iloczyn wartości bieżącego zadłużenia oraz stawki WIBOR 3M/ EURLIBOR 3M powiększony o marżę w wysokości 2%; termin spłaty pożyczki wraz z oprocentowaniem nastąpi w terminie do dnia 28.08.2025 r., a Julia Leszczyńska zobowiązana jest do dnia spłaty całości pożyczki spłacać przynajmniej 3.000 zł miesięcznie; na dzień sporządzenia Raportu udzielona pożyczka została spłacona w łącznej wysokości 63.000 zł.

**25. Udzielone i otrzymane w danym roku obrotowym poręczenia i gwarancje, ze szczególnym uwzględnieniem poręczeń i gwarancji udzielonych podmiotom powiązany;**

Spółka nie udzielała poręczeń ani gwarancji podmiotom powiązany.

**26. W przypadku emisji papierów wartościowych w okresie objętym raportem - opis wykorzystania przez Jednostkę Dominującą i jej Grupę wpływów z emisji do chwili sporządzenia sprawozdania z działalności;**

Jednostka Dominująca w okresie objętym sprawozdaniem nie dokonywała emisji papierów wartościowych. Spółka wykorzystwała środki finansowe pochodzące z wpływów z ostatniej emisji, która miała miejsce w 2019 r., zgodnie z celami emisyjnymi tj. na inwestycje w nowe zespoły deweloperskie oraz spółki zależne.

Jednostki zależne wykorzystywały środki finansowe pochodzące z wpływów z emisji zgodnie z celami emisyjnymi tj. na inwestycje w nowe zespoły deweloperskie i tworzenie nowych gier.

**27. Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi wykazanymi w raporcie rocznym a wcześniej publikowanymi prognozami wyników na dany rok;**

Jednostka Dominująca nie publikowała prognoz finansowych.

- 28. Ocena, wraz z jej uzasadnieniem, dotycząca zarządzania zasobami finansowymi, ze szczególnym uwzględnieniem zdolności wywiązywania się z zaciągniętych zobowiązań, oraz określenie ewentualnych zagrożeń i działań, jakie Jednostka Dominująca podjęła lub zamierza podjąć w celu przeciwdziałania tym zagrożeniom;**

Sytuacja finansowa Grupy, jest bardzo silna. Grupa finansuje swoją działalność z wykorzystaniem przede wszystkim kapitałów własnych oraz posiada istotne zasoby środków pieniężnych. Nie posiada zobowiązań, oraz cały czas dysponuje wysokim poziomem środków pieniężnych.

- 29. Ocena możliwości realizacji zamierzeń inwestycyjnych, w tym inwestycji kapitałowych, w porównaniu do wielkości posiadanych środków, z uwzględnieniem możliwych zmian w strukturze finansowania tej działalności;**

Jednostka Dominująca i Grupa posiadają znaczące zasoby finansowe w postaci środków pieniężnych zgromadzonych na rachunkach bankowych, w jednostkach funduszy Towarzystw Funduszy Kapitałowych oraz lokatach krótkoterminowych. W związku z powyższym Spółka oraz i Grupa posiadają wystarczające środki finansowe dla realizacji przyjętych zamierzeń inwestycyjnych dotyczących inwestycji w nowe spółki zależne oraz nowe zespoły deweloperskie.

- 30. Ocena czynników i nietypowych zdarzeń mających wpływ na wynik z działalności za rok obrotowy**

Nie wystąpiły zdarzenia o charakterze nietypowym, inne niż opisane w niniejszym sprawozdaniu, które wpływałyby w istotny sposób na wynik z działalności Jednostki dominującej oraz Grupy w roku obrotowym.

- 31. Charakterystyka zewnętrznych i wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju Jednostki Dominującej i jej Grupy oraz opis perspektyw rozwoju działalności Jednostki Dominującej co najmniej do końca roku obrotowego następującego po roku obrotowym, za który sporządzono skonsolidowane sprawozdanie finansowe**

Z zewnętrznych czynników trzeba wymienić sprzyjający trend przechodzenia klientów z kanałów dystrybucji fizycznej do dystrybucji online – dzięki czemu Jednostka Dominująca, a także Grupa, mogą w dużej mierze bezpośrednio sprzedawać swoje produkty na świecie, wykorzystując takie platformy jak Steam, GooglePlay, AppStore czy dokonywać sprzedaży online gier na konsole Xbox One i Playstation 4 i Nintendo Switch.

Z wewnętrznych czynników, jako najważniejsze, Jednostka Dominująca uznaje pozyskanie, także w ramach Grupy, nowych zespołów oraz planowane premiery gier. Dużą większą wagę Spółka będzie przywiązywała do badań nad gramami, aby o potencjale nowego produktu dowiadywać się we wczesnej fazie ich powstawania. Nowe zespoły będą kierowane głównie do już działających spółek w Grupie.

- 32. Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania Jednostką dominującą oraz Grupą**

Zasady zarządzania Grupą nie uległy zmianie.

- 33. Umowy zawarte z osobami zarządzającymi, przewidujące rekompensatę w przypadku ich rezygnacji lub zwolnienia z zajmowanego stanowiska bez ważnej przyczyny lub gdy ich odwołanie lub zwolnienie następuje z powodu połączenia emitenta przez przejęcie;**

Grupa nie zawierała takich umów.

- 34. Wynagrodzenia, nagrody lub korzyści, w tym wynikających z programów motywacyjnych lub premiowych opartych na kapitale, w tym programów opartych na obligacjach z prawem pierwszeństwa, zamiennych, warrantach subskrypcyjnych (w pieniądzu, naturze lub jakiegokolwiek innej formie), wyptaconych, należnych lub potencjalnie należnych, odrębnie dla każdej z osób zarządzających, nadzorujących albo członków organów administrujących**

Wyszczególnienie	Za okres od 01.01.2021 do 31.12.2021	Za okres od 01.01.2020 do 31.12.2020
Zarząd Julia Leszczyńska	0	0

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

<b>Rada Nadzorcza</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Emil Leszczyński</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Marcin Woszczak	0	0
Kamila Woszczak	0	0
Piotr Leszczyński	0	0
Tadeusz Leszczyński	0	0
Marcin Koc	0	0
<b>RAZEM:</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

W latach 2020-2021 Członkowie Zarządu ani Rady Nadzorczej nie pobierali świadczeń z tytułu pełnionych funkcji.

W latach 2020 - 2021 nie wystąpiły świadczenia po okresie zatrudnienia dla kluczowego personelu Spółki dominującej, pozostałe świadczenia długoterminowe, płatności na bazie akcji własnych ani świadczenia z tytułu rozwiązania stosunku pracy.

**35. Zobowiązania wynikające z emerytur i świadczeń o podobnym charakterze dla byłych osób zarządzających, nadzorujących albo byłych członków organów administrujących oraz o zobowiązaniach zaciągniętych w związku z tymi emeryturami, ze wskazaniem kwoty ogółem dla każdej kategorii organu;**

Grupa nie posiada takich zobowiązań.

**36. łączna liczba i wartość nominalna wszystkich akcji (udziałów) oraz akcji i udziałów odpowiednio w podmiotach powiązanych, będących w posiadaniu osób zarządzających i nadzorujących (dla każdej osoby oddzielnie) jednostką dominującą;**

**Członkowie Zarządu i Rady Nadzorczej Spółki, posiadający akcje Jednostki na dzień 31.12.2021 r.**

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w kapitale podstawowym*	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów
Julia Leszczyńska	800000	12,80%	800000	12,80%
Emil Leszczyński	1054000	16,86%	1054000	16,86%
Marcin Woszczak	30033	0,48%	30033	0,48%
Kamila Woszczak	30033	0,48%	30033	0,48%
<b>RAZEM:</b>	<b>1914066</b>	<b>30,63%</b>	<b>1914066</b>	<b>30,63%</b>

\* w zaokrągleniu do dwóch miejsc po przecinku

**37. Znane Jednostce Dominującej umowy (w tym również zawartych po dniu bilansowym), w wyniku których mogą w przyszłości nastąpić zmiany w proporcjach posiadanych akcji przez dotychczasowych akcjonariuszy i obligatariuszy**

Jednostka Dominująca nie posiada wiedzy na temat takich umów.

**38. System kontroli programów akcji pracowniczych;**

Grupa nie stosowała programu akcji pracowniczych.

**39. Informacje dotyczące biegłego rewidenta:**

- a) dacie zawarcia przez Jednostkę umowy, z podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych, o dokonanie badania lub przeglądu sprawozdania finansowego lub skonsolidowanego sprawozdania finansowego oraz okresie, na jaki została zawarta ta umowa,

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

- b) wynagrodzeniu podmiotu uprawnionego do badania sprawozdań finansowych, wypłaconym lub należnym za rok obrotowy odrębnie za:
- a. badanie rocznego sprawozdania finansowego,
  - b. inne usługi poświadczające, w tym przegląd sprawozdania finansowego,
  - c. usługi doradztwa podatkowego,
  - d. pozostałe usługi,
- c) informacje określone w lit. b należy podać także dla poprzedniego roku obrotowego,

Umowa zawarta została w dniu 26 czerwca 2019 roku na podstawie uchwały Rady Nadzorczej z dnia 25 czerwca 2019 roku powołującej 4AUDYT sp. z o.o. do przeprowadzenia badania za rok 2019, 2020 i 2021.

Podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych za rok 2019, 2020 i 2021 była spółka 4AUDYT sp. z o.o., wpisana na listę firm audytorskich prowadzoną przez Polską Agencję Nadzoru Audytowego pod numerem 3363.

Usługi	2021 [w tys. zł]	2020 [w tys. zł]	2019 [w tys. zł]
badanie jednostkowego rocznego sprawozdania finansowego	6	3	3
badanie skonsolidowanego rocznego sprawozdania finansowego	12	3	3
inne usługi atestacyjne, w tym przegląd sprawozdania finansowego	-	-	-
usługi doradztwa podatkowego	-	-	-
pozostałe usługi	-	-	-

.....  
...  
Prezes Zarządu

Warszawa, dnia 27 maja 2022 r.

#### IV. Oświadczenie o stosowaniu ładu korporacyjnego

W dniu 4 maja 2020 r. Zarząd SimFabric S.A. przekazał raportem EBI nr 2/2020 do publicznej wiadomości informacje dotyczące zakresu stosowanych przez Spółkę zasad zawartych w Załączniku Nr 1 do Uchwały Nr 795/2008 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 października 2008 r. "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect", zmienionych Uchwałą Nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 r. w sprawie zmiany dokumentu "Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect". Od dnia przekazania powyższej informacji do wiadomości publicznej nie miały miejsca żadne zmiany w zakresie stosowanych przez Spółkę zasad ładu korporacyjnego.

W związku z powyższym, poniżej zamieszczono informacje na temat zasad ładu korporacyjnego, które nie były przez Emitenta stosowane, wraz ze wskazaniem jakie były okoliczności i przyczyny nie zastosowania danej zasady oraz w jaki sposób Spółka zamierza usunąć ewentualne skutki nie zastosowania danej zasady lub jakie kroki zamierza podjąć, by zmniejszyć ryzyko nie zastosowania danej zasady w przyszłości.

LP.	ZASADA	TAK/NIE/NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii oraz najnowszych narzędzi komunikacji zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki i interaktywny dostęp do informacji. Spółka, korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, wykorzystując w tym celu również nowoczesne metody komunikacji internetowej, umożliwić transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.	<u>TAK</u> Z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej	Emitent stosuje niniejszą zasadę z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrowania przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W ocenie Zarządu Emitenta koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	<u>TAK</u>	
3.	3.1 Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej: podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa)	<u>TAK</u>	
	3.2 opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	<u>TAK</u>	
	3.3 opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym	<u>TAK</u>	

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

	rynku,		
3.4	życiorysy zawodowe członków organów spółki,	<u>TAK</u>	
3.5	powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	<u>TAK</u>	
3.6	dokumenty korporacyjne spółki,	<u>TAK</u>	
3.7	zarys planów strategicznych spółki,	<u>TAK</u>	
3.8	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku gdy emitent takie publikuje),	<u>TAK</u> , przy czym aktualnie Spółka nie zamierza sporządzać prognoz finansowych. W przypadku gdyby Spółka zdecydowała się sporządzić i opublikować prognozy finansowe, opinia publiczna zostanie poinformowana przez Spółkę zgodnie z obowiązującymi przepisami.	
3.9	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	<u>TAK</u>	
3.10	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	<u>TAK</u>	
3.11	(skreślony)	-	
3.12	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	<u>TAK</u>	
3.13	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	<u>TAK</u>	
3.14	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy, oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza,	<u>TAK</u>	
3.15	(skreślony)	-	

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

	3.16	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	<u>TAK</u>	
	3.17	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	<u>TAK</u>	
	3.18	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	<u>TAK</u>	
	3.19	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	<u>TAK</u>	
	3.20	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	<u>TAK</u>	
	3.21	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	<u>TAK</u>	
	3.22	(skreślony)	-	
		Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.	<u>TAK</u>	
4.		Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta.	<u>TAK</u>	Emitent prowadzi korporacyjną stronę internetową w języku polskim
5.		Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> .	<u>NIE</u>	Spółka prowadzi własną stronę internetową z wydzieloną sekcją relacji inwestorskich. W opinii Spółki takie rozwiązanie pozwala w lepszym stopniu realizować komunikację z inwestorami indywidualnymi ze względu na większe możliwości indywidualizacji

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

			zamieszczonych informacji. Nadto zaznacza się, iż oficjalne komunikaty giełdowe przekazywane przez Spółkę są transmitowane do informacyjnych serwisów giełdowych za pośrednictwem oficjalnych agencji informacyjnych.
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą.	<u>TAK</u>	
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	<u>TAK</u>	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	<u>TAK</u>	
9.	9.1 Emitent przekazuje w raporcie rocznym: informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	<u>TAK</u>	
	9.2 informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	<u>NIE</u>	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	<u>TAK</u>	



**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	<u>TAK</u>	Spółka zamierza przeprowadzać czaty inwestorskie na jednym z popularnych portali inwestorskich przynajmniej dwa razy w roku.
12.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej	<u>TAK</u>	
13.	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	<u>TAK</u>	
13a.	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 par.3 Ksh, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 par. 3 Ksh.	<u>TAK</u>	
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	<u>TAK</u>	
15.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy	<u>TAK</u>	
16.	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: <ul style="list-style-type: none"> <li>• informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie</li> </ul>	<u>NIE</u>	W opinii Zarządu Emitenta, w okresach miesięcznych wystarczające jest należyte wypełnianie

**Sprawozdanie z działalności SIMFABRIC S.A. oraz GRUPY KAPITAŁOWEJ SIMFABRIC S.A.**  
za okres 1 stycznia do 31 grudnia 2021 r.

	<p>emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>• informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>• kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.</li> </ul>		<p>przez Spółkę obowiązków informacyjnych. Spółka publikuje raporty kwartalne zawierające informacje pozwalające ocenić bieżącą działalność Emitenta.</p>
16a.	<p>W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku Nr 3 do Regulaminu ASO emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.</p>	<p><u>TAK</u></p>	
17.	<p>(skreślony)</p>	<p>-</p>	