



Szanowni Akcjonariusze,

za nami trudny, wyczerpujący rok, w którym znaczną część naszej energii oraz zasobów finansowych musieliśmy poświęcić na zmagania prawne przed Trybunałem Arbitrażowym w Helsinkach, aby uzyskać należne nam wynagrodzenie za sprzedaż gry My Hospital. Efektem tego było spowolnienie rozwoju spółki oraz naszych produktów. To jednak już za nami. Otrzymaliśmy wyrok przyznający nam całość zaległego wynagrodzenia powiększonego o odsetki oraz poniesione koszty. To sukces całego zespołu Cherrypick Games, który był zaangażowany w tworzenie i utrzymanie sprzedanej przez nas gry. W chwili pisania tego listu trafiła do nas jedna trzecia całości wynagrodzenia, a pozostałą część otrzymamy w 2021 roku.

Z uwagi na pandemię COVID-19 niemal z dnia na dzień przeorganizowaliśmy pracę naszego zespołu. Z dumą mogę powiedzieć, że jako organizacja przeszliśmy przez tę próbę nie tylko obronną ręką, ale też staliśmy się efektywniejsi, bardziej elastyczni i odporni na ryzyka otoczenia. Dzięki sile naszego zespołu, w czasie pandemii udało nam się utrzymać bardzo wysoką jakość naszych produktów.

Pozwoliło to na pozyskanie silnego wydawcy dla naszego produktu Solitaire: Adventure Journey, którym został Huuuge Games. Co więcej, jakość naszych produktów została doceniona przez największą platformę e-Sportu mobilnego Skillz, z którą podpisaliśmy umowę w 2020 roku. Nie zwolniliśmy również tempa w obszarze innowacji i już niebawem pokażemy komercyjną wersję systemu „Cherrystream”. Obecnie przygotowujemy się do globalnego wydania naszego kluczowego produktu Solitaire: Adventure Journey. Niebawem reaktywujemy prace przy Crime Stories, grze z gatunku interactive novel, które musieliśmy czasowo zawiesić. Jeszcze przed końcem ubiegłego roku udało nam się opublikować pierwszą grę e-Sportową Solitaire Tripeaks Blitz!

Rok 2020 kończymy również ambitnymi planami na nowy rozdział w naszej działalności wydawniczej. Podpisaliśmy już pierwsze umowy wydawnicze na publikację gier mobilnych, w tym e-Sportowych. Chcemy przekuć nasze wieloletnie doświadczenie w zakresie optymalizacji gier i pozyskiwania graczy w sukces wydawniczy, do którego zapraszamy niezależnych developerów oraz studia tworzące gry mobilne z całego świata. W tym miejscu chciałbym podziękować wszystkim pracownikom za kolejny rok wyjątkowej pracy, w tak dla nas trudnym okresie.

Akcjonariuszom dziękuję za wiarę w naszą długoterminową strategię. Graczom i partnerom biznesowym dziękuję za motywowanie nas do stawiania sobie poprzeczki coraz wyżej i dążenia do ciągłego doskonalenia.

Z poważaniem,

Marcin Kwaśnica
Prezes

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CHERRYPICK GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2020**

Warszawa, dnia 23 lutego 2021 roku

Spis treści

1.	WPROWADZENIE	4
2.	INFORMACJE O SPÓŁCE	4
3.	WYBRANE DANE FINANSOWE	6
4.	CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI	7
5.	ZASADY SPORZĄDZANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO.....	19
6.	AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	19
7.	FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI.....	19
8.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2020 ROKU.....	20
9.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI PO 31 GRUDNIA 2020 ROKU.....	22
10.	INSTRUMENTY FINANSOWE	24
11.	CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	25
12.	ZARZĄDZANIE RYZYKIEM KAPITAŁOWYM	29
13.	KAPITAŁ ZAKŁADOWY I AKCJONARIAT	30
14.	PERSPEKTYWY ROZWOJU.....	30
15.	OŚIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU.....	30
16.	INFORMACJE DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO.....	31
17.	INFORMACJE DOTYCZĄCE ZATRUDNIENIA.....	31
18.	INFORMACJE NA TEMAT ŁĄCZNEJ WYSOKOŚCI WYNAGRODZEŃ WSZYSTKICH CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ	32
19.	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	32
	OŚWIADCZENIA ZARZĄDU.....	34

1. WPROWADZENIE

Cherrypick Games S.A. to studio zatrudniające obecnie 28 osób w działalności developerskiej oraz B+R.

W 2020 roku Cherrypick Games S.A. odnotowała 3,16 mln zł przychodów ze sprzedaży przy zysku przed opodatkowaniem w wysokości 2,5 mln zł oraz zysk netto w kwocie 1,33 mln zł. Rok obrotowy 2020 był szczególny dla Spółki, gdyż kontynuowała ona kosztowny – zakończony sukcesem - spór o wynagrodzenie przed Trybunałem Arbitrażowym w Helsinkach o wartości przedmiotu sporu ponad 7,2 mln zł. W związku z zapotrzebowaniem na środki finansowe na prowadzenie postępowania arbitrażowego oraz brak płatności od fińskiego partnera z roku 2019 oraz 2020, na które Spółka liczyła, podjęto decyzję o zminimalizowaniu wydatków na marketing i development, co przełożyło się na niższe niż prognozowane wyniki największego produktu Spółki – gry My Spa Resort oraz spowolnienie prac nad projektem Crime Stories.

Jednocześnie Spółka kontynuowała prace nad dwoma współfinansowanymi przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projektami B+R „Cherrystream” oraz „Cherrylytics”. Pierwszy z nich został zakończony w 2020 roku i rozliczony w 2021 roku. Drugi zaś Spółka planuje zakończyć do końca czerwca 2021 roku. Z uwagi na pandemię COVID-19 prace nad drugim projektem zostały wydłużone o trzy miesiące w stosunku do pierwotnego harmonogramu.

W kwietniu 2020 roku Spółka nawiązała współpracę z platformą e-Sportową Skillz. Na mocy zawartej umowy Spółka przygotuje dwie gry. W czerwcu 2020 roku została też zawarta umowa wydawnicza z globalnym graczem segmentu Free2Play firmą Huuuge Games na wydanie przygotowywanego od 2019 roku przez Spółkę produktu Solitaire Adventure Journey.

W 2020 roku – na bazie swoich bogatych doświadczeń – Spółka rozpoczęła działalność wydawniczą dla innych, mniejszych, niezależnych studiów developerskich (Publish with Us).

W celu rozszerzenia dostępności wyprodukowanych przez Spółkę gier w 2020 roku zawarto umowę na portowanie na platformę Nintendo Switch gry My Spa Resort. W przypadku powodzenia tego projektu Spółka zamierza wydać także inne gry na platformę Nintendo Switch.

2. INFORMACJE O SPÓŁCE

Cherrypick Games Spółka Akcyjna („Spółka”) została zarejestrowana w dniu 13 czerwca 2017 roku w Sądzie Rejonowym dla m.st. Warszawy, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000682579 w wyniku zarejestrowania przez sąd rejestrowy przekształcenia Cherrypick Games spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w Cherrypick Games Spółkę Akcyjną.

Na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników z dnia 12 maja 2017 roku w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną kapitał zakładowy Cherrypick Games S.A. został ustalony na kwotę 172.500,00 zł. Akcje serii A Cherrypick Games S.A. zostały przydzielone akcjonariuszom proporcjonalnie do dotychczas posiadanych udziałów w spółce Cherrypick Games Sp. z o.o. W dniu 16 października 2017 roku sąd rejestrowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę 15.525,00 zł w wyniku emisji 103.500 akcji serii B. Zaś na dzień 31 grudnia 2018 roku w wyniku emisji i zarejestrowania 17.800 akcji serii C wyemitowanych zgodnie z uchwałą nr 15 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 23 kwietnia 2018 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 190.695 złotych i dzielił się na 1.271300 akcji. Akcje serii A, B oraz C nie są uprzywilejowane.

W dniu 24 czerwca 2019 roku uchwałą nr 15 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia postanowiono o podwyższeniu kapitału zakładowego Spółki w drodze subskrypcji prywatnej akcji serii D z pozbawieniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy. W dniu 27 czerwca 2019 roku zostały zawarte dwie umowy objęcia łącznie 88.000 akcji na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,15 PLN każda, po cenie emisyjnej wynoszącej 59,00 PLN. Wkład z tytułu objęcia akcji został uiszczony w lipcu br. Umowy zostały zawarte w celu realizacji zobowiązania do objęcia akcji nowej emisji w wartości równej cenie sprzedaży netto akcji Spółki dokonanych przez członków Zarządu Spółki - Pana Marcina Kwaśnicę i Pana Michała Sroczyńskiego.

W dniu 4 września 2019 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego dokonał rejestracji zmian Statutu Spółki w związku z emisją 88.000 akcji zwykłych serii D i podwyższeniem kapitału zakładowego z kwoty 190.695,00 PLN do kwoty 203.895,00 PLN. Uchwałą nr 990/2020 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych z dnia 16 grudnia 2020 roku wprowadzono do obrotu do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 88.000 akcji zwykłych serii D, a pierwszym dniem notowań dla akcji serii D był dzień 12 stycznia 2021 roku. Obecnie wszystkie akcje Spółki są przedmiotem obrotu na rynku NewConnect.

Nazwa (firma): Cherrypick Games Spółka Akcyjna
Siedziba: Warszawa
Adres: ul. Izbička 8A;
04-838 Warszawa

Numery telekomunikacyjne: tel. 22 615 62 48
faks 22 615 62 48

Adres poczty elektronicznej: hello@cherrypickgames.com
Adres strony internetowej <https://cherrypickgames.com>

KRS: 0000682579
NIP: 9522130077
REGON: 147258747

Spółka prowadzi działalność w globalnej, dynamicznie rozwijającej się branży elektronicznej rozrywki. Jej działalność w głównej mierze polega na tworzeniu, wydawaniu oraz dystrybucji gier na urządzenia mobilne.

Rok obrotowy 2020 był siódmym rokiem obrotowym Spółki.

Zarząd Spółki:

Marcin Kwaśnica - Prezes Zarządu
Michał Sroczyński - Członek Zarządu

W 2020 roku i do dnia publikacji niniejszego sprawozdania skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Rada Nadzorcza Spółki:

Artur Winiarski – Przewodniczący Rady Nadzorczej,
Krzysztof Sroczyński – Wiceprzewodniczący Rady Nadzorczej (do dnia 3 lipca 2020 roku),
Tomasz Łukasz Gapiński – Członek Rady Nadzorczej,
Christian Gloe – Członek Rady Nadzorczej (do dnia 3 lipca 2020 roku),
Oliver Kern – Członek Rady Nadzorczej,
Grzegorz Kurek – Członek Rady Nadzorczej.
Jakub Rafał – Członek Rady Nadzorczej (od dnia 3 lipca 2020 roku).

W dniu 3 lipca 2020 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwały w sprawie odwołania członków Rady Nadzorczej, na mocy których odwołało ze składu Rady Nadzorczej Spółki Pana Christiana Gloe oraz Pana Krzysztofa Sroczyńskiego. Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki podjęło również uchwałę w sprawie powołania członka Rady Nadzorczej, na mocy której powołało do składu Rady Nadzorczej Spółki Pana Jakuba Rafała.

Spółka posiada oddział w Bydgoszczy.

Spółka nie posiada jednostek zależnych, nie tworzy i nie należy do grupy kapitałowej.

W wykonaniu Uchwały nr 1/26/10/2020 Rady Nadzorczej Spółki z dnia 26 października 2020 roku w sprawie wyboru podmiotu do badania sprawozdań finansowych Spółki za lata 2020-2021, Spółka zawarła w dniu 5 listopada 2020 roku umowę z Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. z siedzibą w Poznaniu na przeprowadzenie badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2020 oraz 2021.

Grant Thornton Polska sp. z o.o. sp. k. z siedzibą w Poznaniu wpisana jest na listę firm audytorskich Polskiej Agencji Nadzoru Audytowego pod numerem 4055.

Na podstawie umowy z dnia 20 listopada 2017 roku funkcję Autoryzowanego Doradcy pełni podmiot IPO Doradztwo Kapitałowe S.A. z siedzibą w Warszawie, a funkcję Animatora Rynku dla Spółki na rynku NewConnect na dzień 31 grudnia 2020 roku pełnił Trigon Dom Maklerski S.A. z siedzibą w Krakowie.

3. WYBRANE DANE FINANSOWE

	01.01.2020 - 31.12.2020 tys. PLN	01.01.2019 - 31.12.2019 tys. PLN	01.01.2020 - 31.12.2020 tys. EURO	01.01.2019 - 31.12.2019 tys. EURO
I. Przychody ze sprzedaży	3 160	5 280	706	1 227
II. Zysk/strata z działalności operacyjnej	1 012	-3 386	226	-787
III. Zysk/strata przed opodatkowaniem	2 504	-3 599	560	-837
IV. Zysk/strata netto z działalności kontynuowanej	1 327	-2 996	297	-696
V. Zysk/strata netto z działalności zaniechanej	0	0	0	0
VI. Zysk/strata netto razem	1 327	-2 996	297	-696
VII. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	2 981	-704	666	-164
VIII. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-2 681	-6 408	-599	-1 490
IX. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-336	6 866	-75	1 596
X. Przepływy pieniężne netto razem	-36	-246	-8	-57
XI. Zysk/strata na jedną akcję (w PLN/ EURO)*	0,98	-2,20	0,22	-0,51
	31.12.2020 tys. PLN	31.12.2019*** tys. PLN	31.12.2020 tys. EURO	31.12.2019*** tys. EURO
XII. Aktywa razem	24 880	23 493	5 391	5 517
XIII. Zobowiązania razem	5 129	5 069	1 111	1 190
XIV. Zobowiązania długoterminowe	3 629	3 166	786	743
XV. Zobowiązania krótkoterminowe	1 500	1 903	325	447
XVI. Kapitał własny	19 751	18 424	4 280	4 326
XVII. Kapitał podstawowy	204	204	44	48
XVIII. Liczba akcji (w sztukach)	1 359 300	1 359 300	1 359 300	1 359 300
XIX. Wartość księgową na jedną akcję (w PLN/EURO)**	14,53	13,55	3,15	3,18

* Zysk/Strata podstawowy na jedną akcję obliczony został jako iloraz zysku/straty netto przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez średnią ważoną liczbę wyemitowanych akcji występujących w ciągu danego okresu sprawozdawczego.

** Wartość księgową na jedną akcję została obliczona jako iloraz kapitału własnego przypadającego na akcjonariuszy Spółki przez liczbę akcji.

Pozycje sprawozdania z całkowitych dochodów oraz sprawozdania z przepływów pieniężnych zostały przeliczone według kursu EUR, stanowiącego średnią arytmetyczną średnich kursów ustalonych przez Narodowy Bank Polski (NBP) za ostatni dzień każdego miesiąca danego okresu sprawozdawczego.

Pozycje sprawozdania z sytuacji finansowej zostały przeliczone według kursu EUR obowiązującego na koniec danego okresu sprawozdawczego, ustalonego przez NBP.

***W okresie porównawczym dokonano korekty błędu, szczegóły w nocie 5 – Korekta błędu i zmiana zasad rachunkowości

Średnie kursy wymiany złotego w stosunku do EURO ustalone przez NBP

	01.01.2020 - 31.12.2020	01.01.2019 - 31.12.2019
Średni kurs w okresie	4,4742	4,3018
Kurs na koniec okresu	4,6148	4,2585

4. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI

Działalność i zasoby Cherrypick Games S.A.

Cherrypick Games S.A. to niezależne studio deweloperskie, 28-osobowy zespół posiadający ponad 18-letnie doświadczenie w branży gier. Działalność Emitenta, prowadzona od 2014 roku, skupia się na produkcji i wydawaniu gier wideo na urządzenia mobilne typu smartfon oraz tablet, wykorzystujące systemy operacyjne iOS, Android i MacOS. Gry Emitenta tworzone są co do zasady w modelu Free2Play. W modelu tym źródłem przychodów Emitenta są przychody z realizowanych przez graczy w trakcie rozgrywki mikrotransakcji, odpowiadające za ok. 85% przychodów Emitenta oraz przychody z zamieszczanych w grach reklam, stanowiące ok. 15% przychodów Emitenta. Produkcje Spółki były wielokrotnie promowane przez Apple App Store, Google Play oraz Amazon App Store. Spółka inwestuje w rozbudowę zespołu zarządzająco-kreatywnego poprzez pozyskiwanie młodych talentów oraz deweloperów z wieloletnim doświadczeniem. Współpracuje również z wiodącymi dostawcami rozwiązań technologicznych oraz wykorzystuje najnowsze możliwości sprzętu i oprogramowania.

Emitent prowadzi działalność operacyjną w Polsce, jednak ma ona zasięg globalny, a gry Emitenta dystrybuowane są na całym świecie, przede wszystkim zaś w Stanach Zjednoczonych Ameryki oraz w Europie. Emitent rozpoczął dystrybucję swoich gier również na terytorium Azji. W celu dystrybucji swoich produktów Emitent wykorzystuje wiodące platformy dystrybucyjne, takie jak Apple App Store oraz Google Play, a także Amazon. Ponadto Spółka zawarła umowę wydawniczą z jednym ze światowych liderów Free2Play firmą Huuuge Games oraz umowę na wprowadzenie tworzonych przez Spółkę gier na platformę e-Sportową Skillz.

Misja Cherrypick Games S.A.

Tworzyć najlepsze na świecie gry mobilne ku uciechu milionów graczy!

Wizja Spółki

Wierzymy w proste rozwiązania.

Jesteśmy elastyczni, żeby zawsze szybko reagować na zmiany.

Wierzymy w powiedzenie „nie” tysiącom okazji, abyśmy mogli skupić się na tej jednej, najważniejszej.

Potrafimy przyznać się do błędów i mamy odwagę by się zmienić.

Nasze Wartości

Bądź gotowy kwestionować status quo.

Rozwijaj się i pomagaj innym wzrastać.

Nie skupiaj się na problemach, skup się na rozwiązaniach.

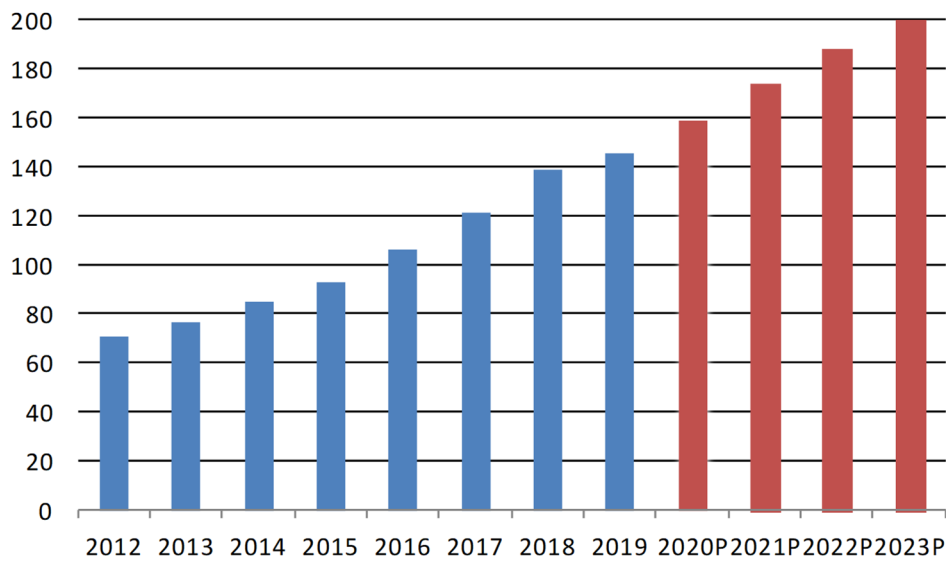
Współpracuj i bądź odpowiedzialny.

Opis rynku

Wartość światowego rynku gier

Wartość światowego rynku gier według firmy badawczej Newzoo w 2020 roku wyniesie około 159,3 mld USD co przekłada się na średnioroczny wzrost wartości ok. 11% w latach 2012 – 2020. Sama wartość rynku w 2020 roku według prognoz Newzoo wzrośnie rok do roku o 9,3%. W 2020 roku mieliśmy dość specyficzną sytuację związaną z pandemią COVID-19 i ogólnoswiatowym lock-downem, co wspierało wzrost wartości rynków online. Według tej samej firmy badawczej w kolejnych rynek powinien – przy założeniu skuteczności globalnych szczepień - średniorocznie rosnać o około 8% do 2023 roku.

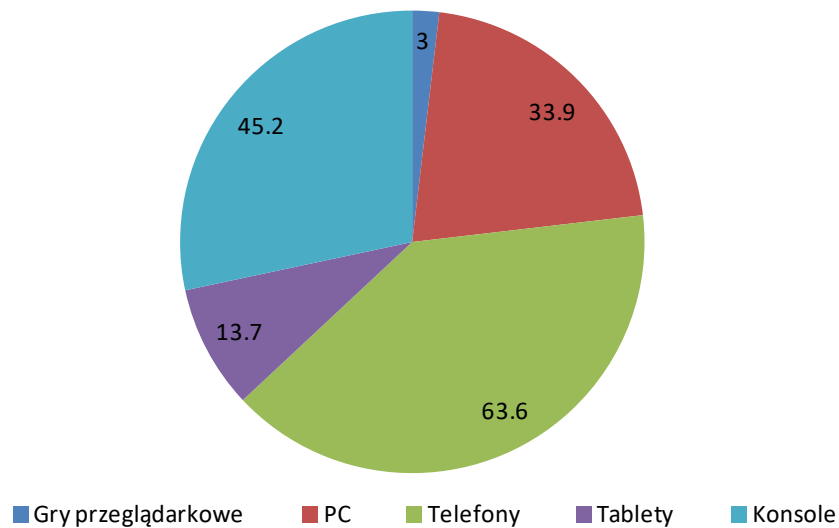
Wartość rynku gier w latach 2012-2023P (w mld USD)



Źródło: Newzoo, spółka

Największą część rynku gier zajmuje segment gier mobilnych - około 40%, a jego wartość wzrośnie o 15,8% rok do roku osiągając ponad 64 mld USD. Na drugim miejscu jest segment gier konsolowych (28%) o wartości 45,2 mld USD, a tuż za nim segment gier PC (21%) o wartości 33,9 mld USD.

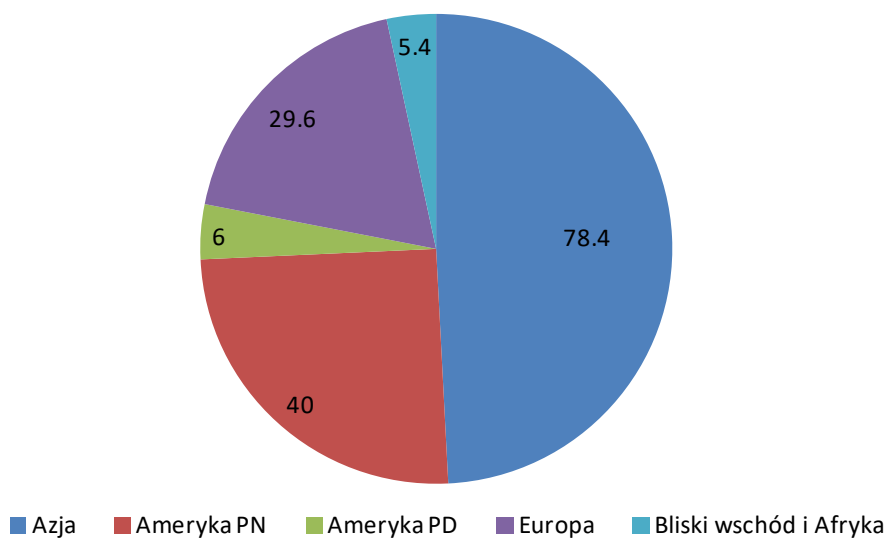
Wartość rynku gier w 2020P w podziale na segmenty (w mld USD)



Źródło: Newzoo, spółka

W ujęciu wartościowym za największą część rynku obecnie odpowiada Azja – 78,4 mld USD (+9,9% rok do roku). Kolejne miejsca zajmują Ameryka Północna 40 mld USD (+8,5% rok do roku), Europa 29,6 mld USD (+7,8% rok do roku), Ameryka Południowa 6 mld USD (+10,3% rok do roku) oraz Bliski Wschód i Afryka 5,4 mld USD (14,1%).

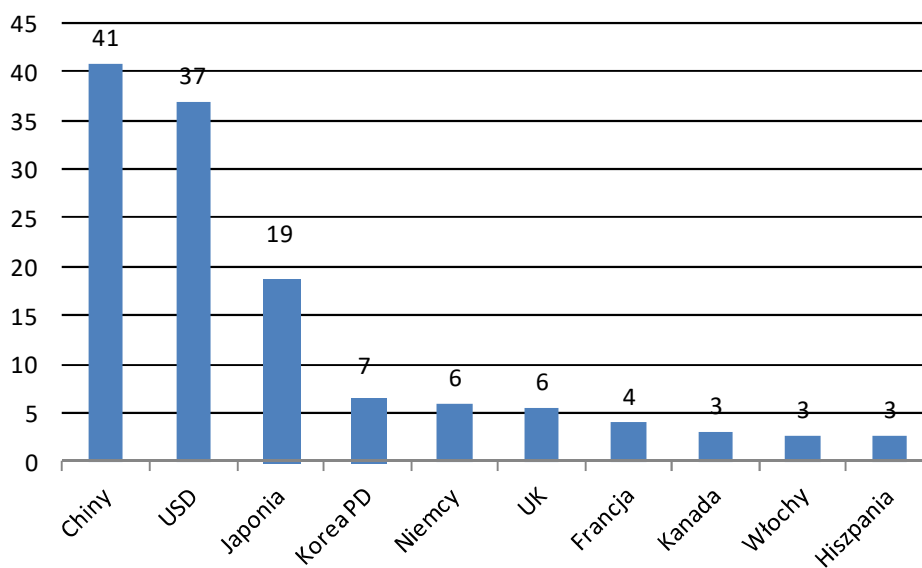
Wartość rynku gier w 2020P w podziale geograficznym



Źródło: Newzoo, spółka

Największym rynkiem patrząc na prognozowane przychody w 2020 roku będą Chiny (41 mld USD), które w ostatnich latach walczą o pozycję lidera ze Stanami Zjednoczonymi (37 mld USD). Trzecim największym rynkiem z przychodami 19 mld USD jest Japonia.

Prognozowane przychody w 10 największych krajach w mld USD w 2020 roku

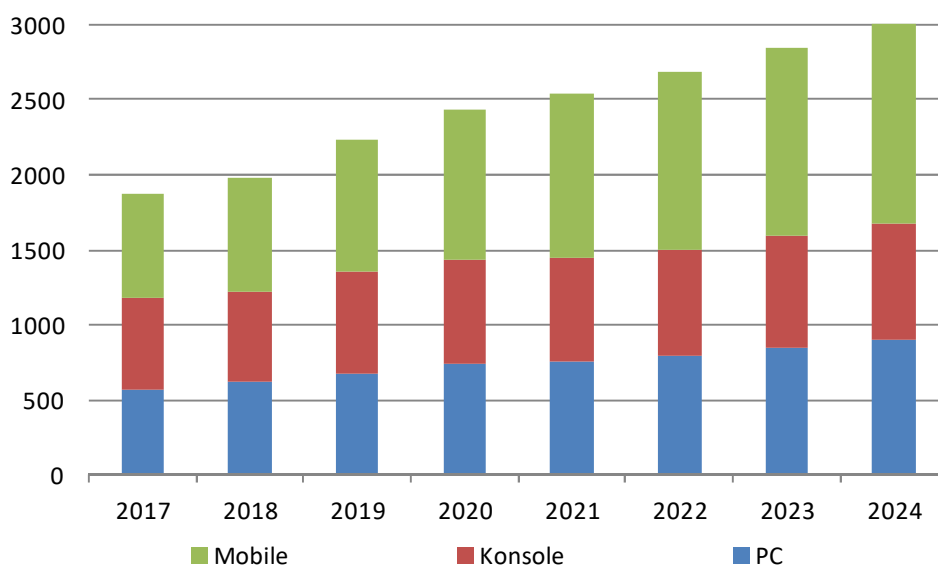


Źródło: Newzoo, spółka

Rynek gier w Polsce

Wartość polskiego rynku gier według firmy badawczej Newzoo oraz SuperData Research wyniesie w 2024 roku około 3 mld PLN i wzrośnie w porównaniu z rokiem 2020 o około 23,5%.

Wartość polskiego rynku gier w podziale na platformy (w mln PLN)



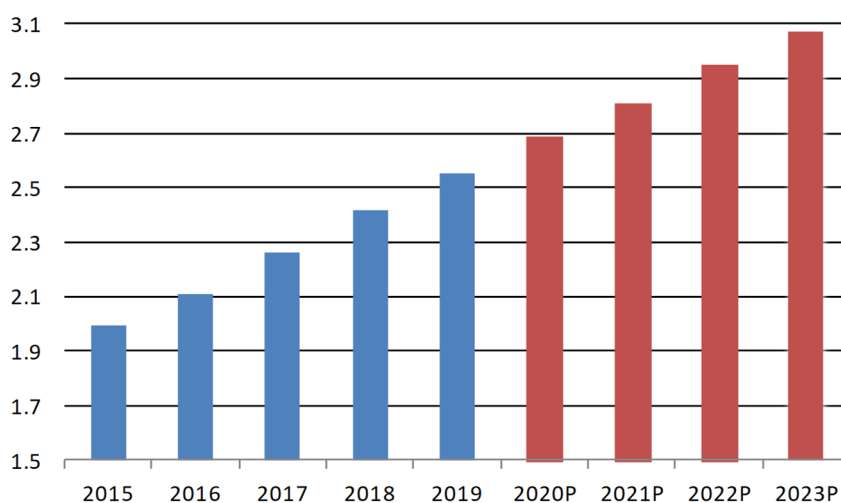
Źródło: Newzoo, SuperDataResearch, PwC, spółka

W latach 2020-2024 sektor gier mobilnych odnotuje najbardziej dynamiczny wzrost (+34%), co odpowiada średniorocznemu tempu wzrostu na poziomie około 10%.

Wielkość rynku graczy

Na koniec 2020 roku, według prognoz Newzoo, na świecie będzie około 2,7 mld aktywnych graczy, co oznacza wzrost rok do roku na poziomie 5,5%. Wielkość rynku graczy wzrastała średniorocznie w latach 2015-2019 o 6,4% a według prognoz w kolejnych latach 2020-2023 średniorocznie wielkość rynku będzie rosła o około 4,8% osiągając ponad 3 mld graczy na koniec 2023 roku.

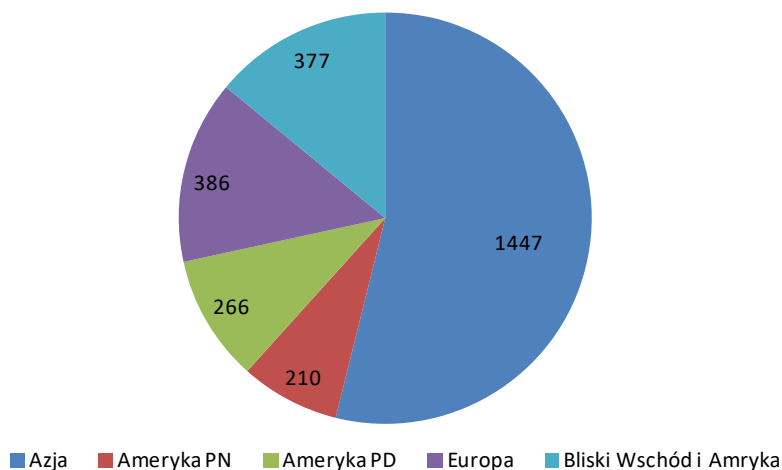
Wielkość rynku gier (w mld graczy)



Źródło: Newzoo, spółka

Największym rynkiem pod kątem graczy jest Azja z ponad 1,4 mld graczy, co stanowi ponad 54% wszystkich graczy na świecie. Druga jest Europa z 386 mln graczy (14% udziału w rynku). Na trzecim miejscu jest najszybciej rosnący rynek, tj. Bliski Wschód i Afryka 377 mln graczy (14% udziału w rynku), a następnie Ameryka Południowa 266 mln graczy (10 %) oraz Ameryka Północna 210 mln graczy (8%).

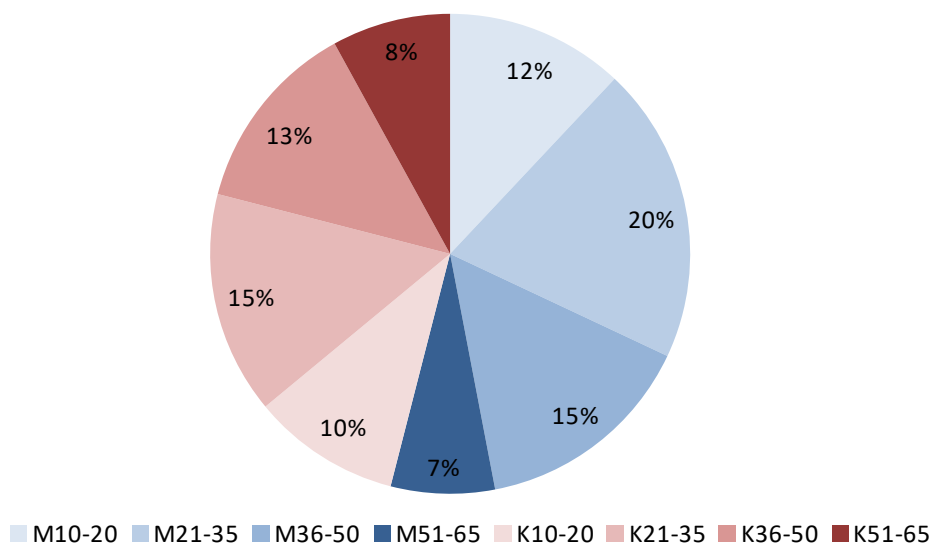
Wielkość rynku w 2020P w podziale geograficznym (w mln graczy)



Źródło: Newzoo, spółka

Obecnie jak wskazuje firma badawcza Newzoo około 46% graczy to kobiety, a za największy odsetek grających kobiet odpowiada przedział wiekowy 21-35 lat. Podobnie u mężczyzn, najwyższy odsetek grających osób jest w przedziale 21-35 lat.

Struktura wiekowa graczy w podziale na płeć

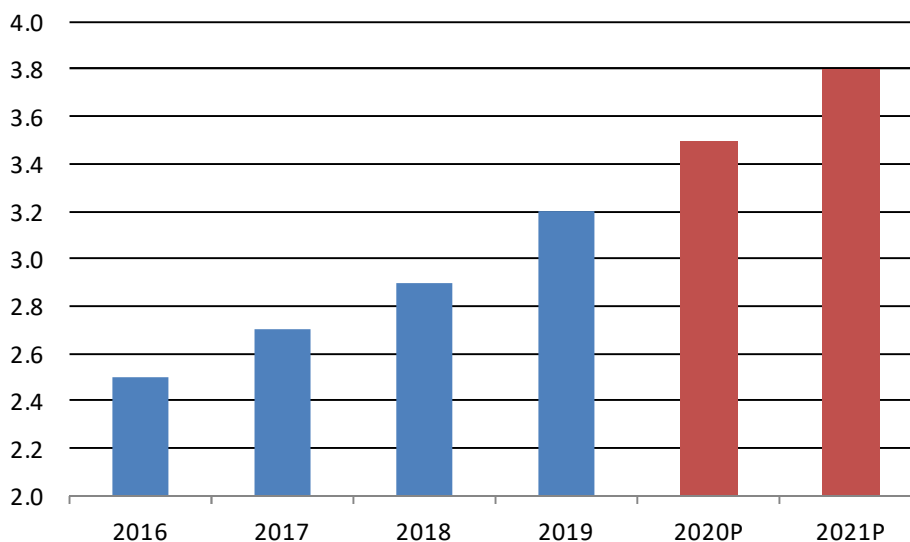


Źródło: Newzoo, spółka

Rynek graczy mobilnych

W 2020 roku liczba użytkowników urządzeń typu smartphone według prognoz statistica.com wyniesie 3,5 mld i wzrośnie o 9,4% rok do roku. W latach od 2016-2019 średnioroczny wzrost wyniósł 8,6% kiedy liczba ta wzrosła z 2,5 mld do 3,2 mld.

Wielkość rynku aktywnych urządzeń typu smartphone (w mld sztuk)



Źródło: Statista.com, spółka

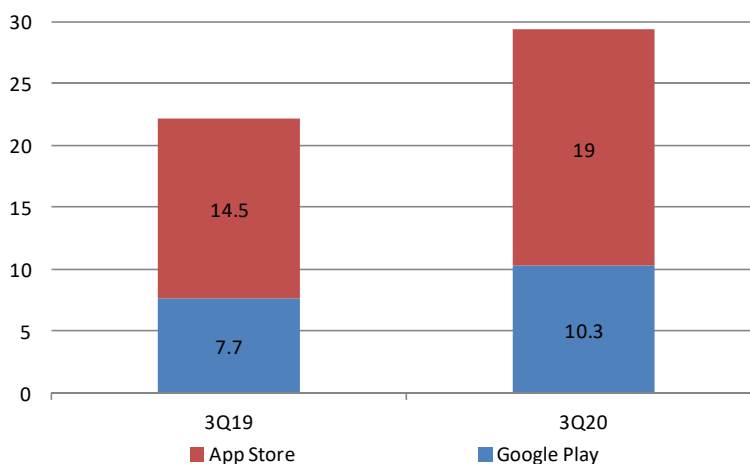
Obecna światowa populacja wynosi około 7,7 mld ludzi, co przy liczbie aktywnych urządzeń typu smartphone oznacza penetrację na poziomie 45,4%. Penetracja w krajach Europy zachodniej, USA, Australii i Japonii średnio wynosi około 76%. Światowym liderem jest zaś Korea Południowa z wynikiem około 95%.

W takich regionach jak Ameryka Południowa oraz Afryka penetracja wynosi 45%, a jednym z niższych współczynników penetracji charakteryzuje się 1,36 miliardowy rynek Indii (25%), choć właśnie te dwa regiony przodują w dynamikach wzrostu penetracji użytkowników smartphone.

Wartość rynku gier mobilnych

Panująca pandemia COVID-19 ma wpływ na dynamiczny wzrost przychodów z aplikacji i gier mobilnych. W samym trzecim kwartale 2020 roku według Sensor Tower przychody z aplikacji mobilnych wyniosły 29 mld USD i wzrosły o 32% rok do roku. Liderem w wydatkach jest App Store gdzie w samym trzecim kwartale 2020 roku wydatki użytkowników wyniosły ponad 19 mld USD, co oznacza wzrost rok do roku o 31%. Użytkownicy Google Play wydali w analogicznym okresie ponad 10,3 mld USD (+33,8% rok do roku)

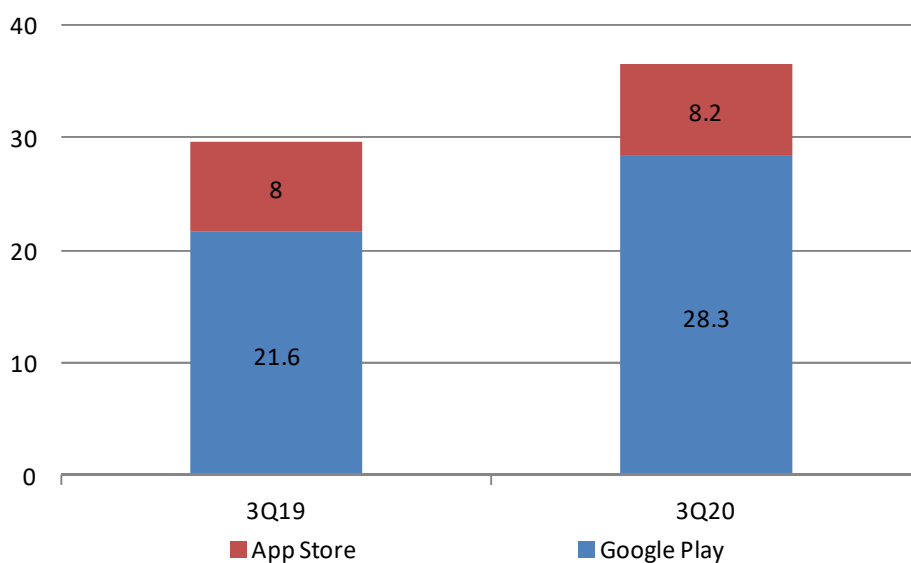
Przychody z aplikacji mobilnych oraz gier w podziale na sklepy (w mld USD)



Źródło: sensortower.com, spółka

Wzrosła znacząco także liczba pobrań aplikacji rok do roku, i tak w trzecim kwartale 2020 roku największy wzrost liczby pobrań zanotował sklep Google Play 28,3 mld (+31% rok do roku). W App Store liczba pobrań wyniosła 8,2mld (+2.5% rok do roku).

Liczba pobrań aplikacji oraz gier w podziale na sklep (w mld)

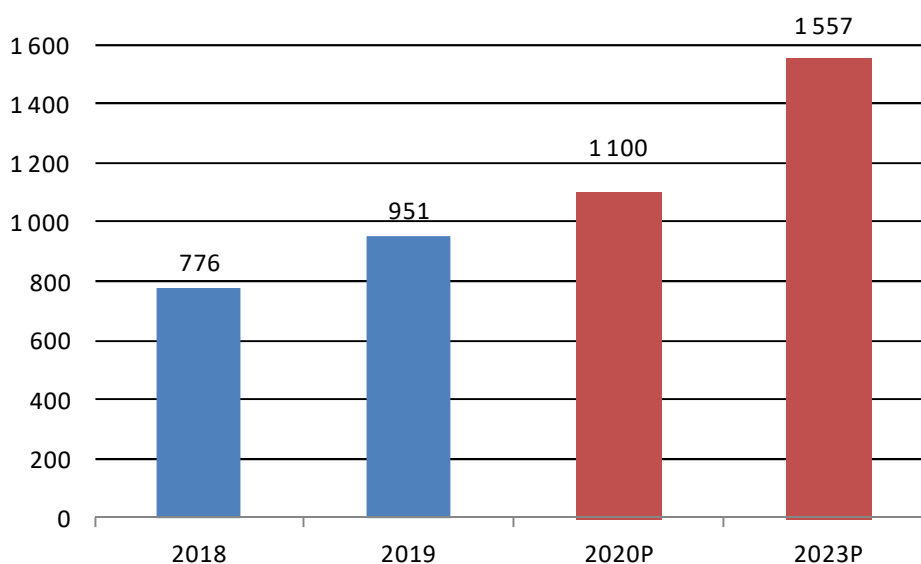


Źródło: *sensortower.com, spółka*

Rynek gier e-Sportowych

Rynek gier e-Sportowych od kilku lat bardzo dynamicznie się rozwija. Przychody od 2018 roku wzrosły o 42% z 776 mln USD do 1,1 mld USD w 2020 roku. Według firmy badawczej Newzoo wartość rynku będzie w dalszym ciągu dynamicznie rosła i w 2023 roku prognozuje się, że osiągnie wartość 1,55 mld USD.

Wartość rynku e-Sport (w mln USD)



Źródło: *Newzoo, spółka*

Opis procesu produkcji gry

Produkcja gry składa się z następujących faz:

I etap – ustalenie konceptu (czas trwania około 1-2 miesięcy)

Tworzenie gry zaczyna się od pomysłu lub wstępnej koncepcji. Na podstawie: analizy trendów występujących na rynku gier i szeroko rozumianym rynku rozrywki, analizy wyników sprzedaży poszczególnych tytułów, określeniu kluczowych wskaźników wydajności, podejmowana jest decyzja o wyborze gatunku gry i jej koncepcja.

II etap – pre-produkcja (czas trwania około 2-4 miesięcy)

Preprodukcja jest początkowym etapem, w którym twórcy skupiają się wokół projektowania elementów rozrywki i tworzenia dokumentów. Jednym z głównych celów tej fazy jest stworzenie jednoznacznej i łatwej do zrozumienia dokumentacji, która zawiera wszystkie wytyczne projektu i harmonogram prac. Podczas pre-produkcji powstają prototypy, które służą jako tzw. „Proof of Concept”.

III etap – Produkcja właściwa (czas trwania około 5-7 miesięcy)

Produkcja właściwa jest główną częścią tworzenia gry, podczas której powstaje kod źródłowy, grafiki i oprawa dźwiękowa. W trakcie wczesnej fazy produkcji gra wchodzi w wersję alfa. Jest to moment, kiedy główne elementy rozrywki zostały zaimplementowane. Testy gry odbywają się praktycznie od początku III etapu.

IV etap - Soft-launch (czas trwania około 3-5 miesięcy)

Podczas etapu Soft-launch Spółka analizuje wcześniej zdefiniowane kluczowe wskaźniki wydajności gry. Po zaakceptowaniu wskaźników, gra jest gotowa do światowego wydania.

V etap - Światowe wydanie gry

Historia Spółki

Emitent powstał w wyniku przekształcenia w dniu 12 maja 2017 roku spółki Cherrypick Games sp. z o.o. w spółkę akcyjną. Spółka będąca poprzednikiem prawnym Emitenta została utworzona w dniu 28 maja 2014 roku.

Model biznesowy

Jednym z kluczowych elementów modelu biznesowego Emitenta, jest tworzenie gier na bazie własnego IP oraz dedykowana strategia marketingowa realizowana w oparciu o analizę zachowań graczy.

Niezależność Emitenta

Emitent nie ma powiązań osobowych ani kapitałowych z podmiotami zewnętrznymi, które ograniczałyby możliwość Emitenta decydowania w sposób niezależny od takich podmiotów o sposobie prowadzenia działalności operacyjnej, w tym co do wyboru modelu wydawania gier, czy też korzystania z usług konkretnego wydawcy. Ponadto Emitent nie jest częścią żadnej większej organizacji ani nie wchodzi w skład żadnej grupy kapitałowej, która mogłaby skutecznie narzucić Emitentowi zastosowanie konkretnych rozwiązań w zakresie prowadzonej działalności operacyjnej, czy podjęcie określonych decyzji biznesowych, związanych w szczególności z komercjalizacją produkowanych gier. Ponadto Emitent wydaje produkowane przez siebie gry na platformach mobilnych bez konieczności angażowania wydawców zewnętrznych. Pomimo że Emitent nie wyklucza możliwości korzystania z usług zewnętrznych podmiotów wydających gry, nie jest on uzależniony od takich podmiotów.

Gry mobilne w modelu Free2Play

Emitent tworzy gry przeznaczone przede wszystkim na platformy mobilne w modelu Free2Play. W tym modelu, w przeciwieństwie do modelu Premium, gracz nie uiszcza opłaty w celu zakupu dostępu do gry, natomiast w zamian za drobne opłaty uiszczane w trakcie rozrywki w samej aplikacji ma możliwość uzyskania dodatkowych funkcjonalności, np. przyśpieszenia wykonania pewnych zadań. Źródłem przychodów są również reklamy umieszczane w grach. Emitent prowadzi działalność głównie w segmencie gier z elementami strategii i zarządzania czasem.

Model Game as Service

Emitent oferuje swoje produkty jako usługi (Game as Service). W tym celu Emitent stale rozwija wyprodukowane i udostępnione odbiorcom gry, dokonując comiesięcznych aktualizacji i dodając nowe zawartości. Stosując taki model, Emitent zbiera informacje na temat zachowań graczy, w tym również związanych z monetyzacją realizowanego projektu i reaguje na ich potrzeby. Umożliwia to Emitentowi skuteczne pozyskiwanie nowych graczy oraz utrzymanie ich zainteresowania. Od strony przychodowej ten model cechuje się tym, że szczyt przychodów nie ma miejsca w momencie premiery, ale rozkłada się na dłuższy okres.

Spółeczna odpowiedzialność biznesu

Emitent, jako element swojej strategii traktuje zaangażowanie w działania ze sfery społecznej odpowiedzialności biznesu. Emitent nawiązał już współpracę z National Breast Cancer Foundation - organizacją wspierającą badania raka piersi oraz kobiety walczące z tą chorobą. Założona w 1991 roku przez Janelle Hail, National Breast Cancer Foundation, to jedna z największych organizacji tego typu. Wśród jej partnerów znajdują się firmy z całego świata, w tym takie marki jak: P&G, Kimberly-Clark, Amazon, Adidas, Ritter Sport, Evian. Emitent jest oficjalnym partnerem fundacji. W przyszłości Emitent zamierza wykorzystywać produkowane gry do wspierania tego rodzaju inicjatyw.

Główne produkty

- Gry stworzone przez Emitenta

Poniżej zaprezentowano szczegółowe informacje o głównych produkcjach Emitenta.

My Spa Resort (dawniej My Beauty Spa: Stars & Stories)



Gra, która przeznaczona jest na urządzenia mobilne i bazuje na założeniach głównego produktu Emitenta - gry My Hospital. Gra stworzona została w modelu Free2Play. Zadaniem gracza w My Spa Resort jest zarządzanie luksusowym kompleksem SPA, w tym rozbudowa placówki o kolejne pokoje zabiegowe, opracowywanie coraz to nowszych, ekologicznych kosmetyków oraz nawiązywanie relacji z pracownikami. Użytkownicy mają wpływ na losy bohaterów a ich decyzje wpływają na dalsze wydarzenia w grze. Premiera gry miała miejsce w dniu 1 listopada 2018 roku.

Gra stworzona została głównie z myślą o kobietach, jako odbiorcach.

Crime Stories



Gra z gatunku visual novel, który zyskuje coraz większą popularność wśród użytkowników urządzeń mobilnych. Gracze zaangażują się w mroczne śledztwa, przepelnione zwrotami akcji, zróżnicowanymi lokacjami oraz barwnymi postaciami. Gracz będzie miał realny wpływ na losy rozgrywki, współtworząc scenariusz i do samego końca nie będzie mieć pewności jak skończy się śledztwo, którym kieruje. Gracze podejmować będą wybory, od których zależne są losy bohaterów historii, co czyni część narracyjną kluczowym aspektem procesu produkcyjnego. Gra powstaje przy współpracy z Lisą Brunette, czołowym pisarzem w sektorze gier. Globalne wydanie gry planowana jest przełom 2021/2022 roku. Gra dedykowana jest przede wszystkim graczom płci żeńskiej.

My Hospital (gra sprzedana do Kuu Hubb Oy w 2018 roku)



My Hospital to gra stworzona w modelu Free2Play, w której gracze zarządzają swoim szpitalem i leczą pacjentów lekami, które muszą wyprodukować. Gra umożliwia kontrolę gestami, zaprojektowanymi specjalnie na smartfony, tablety i PC. Podczas premiery gra My Hospital była promowana w sklepie Apple App Store oraz Google Play i znalazła się w rankingach TOP 10 Free Games na wielu rynkach. Gra została wprowadzona na globalny rynek w styczniu 2017 roku (global-launch). Kobiety stanowią w sumie około 85% graczy My Hospital. Najwięcej z nich jest w wieku od 18 do 24 lat (16% wszystkich graczy) i od 25 do 34 lat (19% grających). Jednakże kobiety dominują wśród odbiorców gry wszystkich kategorii wiekowych.

Project Fame



Gra przeznaczona jest na urządzenia mobilne oraz tworzona w modelu Free2Play. Project Fame to gra z gatunku idle clicker. Gracz wcieli się w postać młodej businesswoman, która stawia swoje pierwsze kroki budując własne imperium luksusowych kurortów, ekskluzywnych butików i salonów SPA. Użytkownik poprzez wykonanie prostej czynności klikania, zarabia pieniądze i zdobywa nagrody, które umożliwiają zakup kolejnych budynków w swoim imperium. Za oglądanie reklam gracz jest nagradzany poprzez podwojenie przychodów ze swojego biznesu. Światowa premiera gry odbyła się w dniu 22 listopada 2018 roku. Gra adresowana jest do kobiet.

MatchUp Friends



MatchUp Friends to familijna gra w formule memory, w której gracze ćwiczą swoją pamięć i rywalizują z przeciwnikiem w czasie rzeczywistym. W grze zastosowano najnowsze rozwiązanie firmy Amazon, które pozwala łączyć ze sobą graczy z całego świata. Dzięki temu tytuł otrzymał wsparcie i promocję ze strony tego dystrybutora. Gra adresowana jest do szerokiego grona odbiorców. Prosta rozgrywka i przystępna oprawa wizualna mają na celu obniżenie progu wejścia i zaangażowanie jak największej liczby graczy głównego nurtu.

Auctioneer



W ramach gry gracze wcielają się w wytrawnego znawcę sztuki, który podczas aukcji na całym świecie staje do walki o najbardziej znane malarskie arcydzieła, rzeźby i inne wartościowe przedmioty. Kluczowym elementem w rywalizacji są jednak nie pieniądze, ale spostrzegawczość i szybkość reakcji. Im dłużej trwa licytacja, tym gorętsze stają się emocje, a chęć zdobycia upragnionego dzieła powoduje, że do walki przystępuje coraz więcej osób, dlatego gracz zmuszony jest do podejmowania coraz trudniejszych wyborów i do wykazywania się refleksem i precyzją. W miarę postępów, w grze odblokowywane są kolejne lokacje i aukcjonerzy. Gra charakteryzuje się prostymi regułami, łatwą mechaniką rozgrywki i pikselową grafiką.

Touchdown Hero



Touchdown Hero to opracowana z myślą o systemie iOS i przeznaczona na urządzenia mobilne gra zręcznościowa typu endless runner. Gracze kontrolują zawodnika futbolu amerykańskiego, który pędzi z piłką pod pachą przez boisko i musi unikać schwymania przez sportowców wchodzących w skład drużyny przeciwnej. Celem gry jest wywalczenie przyłożeń.

Strategia

Celem nadrzędnym Emitenta jest umocnienie pozycji na rynku producentów gier wideo. Emitent zamierza realizować swoją strategię, w szczególności poprzez poniższe działania:

- **Budowa pozycji wiodącego producenta gier przeznaczonych na urządzenia mobilne w modelu Free2Play**

Strategią Emitenta jest rozwijanie działalności przede wszystkim w zakresie tworzenia i wydawania gier mobilnych w modelu Free2Play. Zamiarem Emitenta jest uzyskanie wiodącej pozycji w tym segmencie rynku. Segment gier w modelu Free2Play stanowi obecnie najszybciej rozwijający się model biznesowy na rynku gier wideo, co umożliwi stosunkowo szybką rozbudowę skali działalności.

- **Dalsza rozbudowa bazy odbiorców wśród kobiet**

Jako główną grupę odbiorców Emitent obrał kobiety. Kobiety stanowią około 85% odbiorców produkcji Emitenta. Tymczasem badania przeprowadzone przez Google Play i NewZoo potwierdzają, że kobiety są niedoceniane przez wiele firm z branży gier. Aż 60% grających kobiet uważa, że dedykowanych dla nich jest mniej niż jedna trzecia gier (nawet biorąc pod uwagę tylko platformy mobilne). Dalsza specjalizacja Emitenta w produkcji gier dedykowanych kobietom w założeniu ma pozwolić Emitentowi na uzyskanie wiodącej pozycji w tym segmencie odbiorców gier wideo.

- **Poszerzenie rynku dystrybucji gier Emitenta**

Największą grupę odbiorców gier Emitenta stanowią gracze z Europy oraz Stanów Zjednoczonych Ameryki. Emitent podejmuje starania w celu ekspansji na nowych rynkach zagranicznych, w tym w szczególności na rynku azjatyckim, w związku z czym podejmuje działania zmierzające do dostosowania wydawanych przez siebie gier do potrzeb docelowych rynków, w szczególności poprzez tłumaczenie ich na lokalne języki. Obecnie najbardziej dochodowym i najprężniej rozwijającym się rynkiem gier mobilnych są Chiny – zgodnie z raportem „Kondycja polskiej branży gier 2017” przygotowanym przez Krakowski Park Technologiczny, chiński rynek gier ma wartość 27,55 mld USD (dane z kwietnia 2017 roku). Wśród chińskich użytkowników najpopularniejsze są urządzenia oparte na systemie Android. Jednakże dostęp do tego rynku jest utrudniony przez fakt, iż wprowadzenie do dystrybucji gier na rynku chińskim wymaga uzyskania pozwolenia od chińskich organów rządowych. Atrakcyjne rynki azjatyckie, z którymi Emitent wiąże szanse rozwoju stanowią również Singapur, Hong Kong, Indonezja, Filipiny, Indie oraz Arabia Saudyjska.

- **Zwiększenie rozpoznawalności marki Emitenta**

Jednym ze strategicznych celów Emitenta jest zwiększenie rozpoznawalności jego marki oraz produktów, a także zwiększenie wiarygodności w oczach kontrahentów w skali międzynarodowej. Emitent podejmuje starania w celu dostarczania odbiorcom jak najlepszych gier pod względem jakości, co ma kluczowe znaczenie dla ich rozpoznawalności i przekłada się na zwiększenie znajomości marki Emitenta. Co więcej, mając na względzie potrzebę zwiększenia rozpoznawalności marki Cherrypick Games, Emitent uczestniczy w czatach inwestorskich, konferencjach i spotkaniach ze studentami na uczelniach, prowadzi zajęcia dla studentów oraz uczestniczy w targach pracy. Ponadto Emitent angażuje się w działania charytatywne, wspomagając przykładowo National Breast Cancer Foundation - organizację wspierającą badania raka piersi oraz kobiety walczące z tą chorobą, jedną z największych organizacji tego typu.

5. ZASADY SPORZĄDZANIA SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Roczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z Międzynarodowymi Standardami Rachunkowości, Międzynarodowymi Standardami Sprawozdawczości Finansowej zatwierdzonymi przez Unię Europejską. Sprawozdanie finansowe jest sporządzone zgodnie z koncepcją kosztu historycznego.

Sprawozdanie finansowe zostało przedstawione w polskich złotych. Sprawozdanie finansowe Cherrypick Games S.A. prezentuje okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 roku oraz porównywalne dane za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2019 roku.

Sprawozdanie finansowe za okres od 1 stycznia 2016 roku do 31 grudnia 2016 roku było pierwszym sprawozdaniem finansowym sporządzonym zgodnie ze standardami MSSF. Przejście na MSSF nastąpiło zgodnie ze standardem MSSF 1 „Zastosowanie Międzynarodowych Standardów Sprawozdawczości Finansowej po raz pierwszy” z dniem 1 stycznia 2015 roku, jako datą przejścia.

6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI

Spółka oczekuje, iż w roku 2021 otrzyma łącznie ponad 8,1 mln zł z tytułu zawartej umowy z fińską firmą Kuu Hubb Oy (do momentu sporządzenia niniejszego sprawozdania do Spółki trafiło 0,85 mln EUR). Powyższa kwota ma podstawowe znaczenie dla utrzymania płynności finansowej Spółki w 2021 roku oraz kontynuowania prac B+R oraz developerskich w 2021 roku. Spółka przewiduje bowiem, że przychody ze sprzedaży, które będą uzyskane w 2021 roku będą niższe niż łącznie planowane koszty operacyjne Spółki oraz koszty marketingu i reklamy nowych gier oraz komercjalizacji projektu „Cherrystream”. Jednocześnie Spółka nie przewiduje zaciągania nowych zobowiązań typu kredytowego.

W przypadku opóźnienia płatności od firmy Kuu Hubb Oy (rata płatna w maju 2021 roku w wysokości 550 tys. EUR oraz rata płatna do sierpnia 2021 roku w wysokości 1,08 mln EUR) ulegną opóźnieniu realizowane przez Spółkę prace B+R oraz developerskie i/lub zmniejszone zostaną wydatki marketingowe.

Jednak w przypadku całkowitej niemożności uzyskania zapłaty z firmy Kuu Hubb Oy Spółka zakłada, że konieczne będzie bardzo poważne ograniczenie bieżącej działalności wydawniczej i developerskiej oraz prowadzenie tylko w minimalnie wymaganym zakresie prac i czynności związanych z projektami „Cherrystream” oraz „Cherrylytics”. W takim przypadku spółka przeprowadzi analizę opcji strategicznych w celu wypracowania nowego modelu finansowania Spółki w 2021 roku oraz kolejnych.

7. FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI

Najważniejszy wskaźnik finansowy efektywności działalności spółki to współczynnik EBIDTA (Earnings Before Interest, Depreciation, Tax and Amortization) czyli wynik z działalności operacyjnej powiększony o amortyzację. Spółka osiągnęła w/w wskaźnik w roku 2020 na poziomie 1,47 mln zł. Najważniejsze niefinansowe wskaźniki efektywności monitorowane przez Spółkę w odniesieniu do jej produktów to: Retencja Dnia 1, Retencja Dnia 7, Retencja Dnia 30, LTV (Life Time Value) dla gracza, User Acquisition Cots, DAU/MAU (Daily Active Users / Monthly Active Users), ARPDAU (Average Revenue Per Daily Active User).

8. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2020 ROKU

Kluczowe wydarzenia w okresie od dnia 1 stycznia 2020 roku do dnia 31 grudnia 2020 roku obejmują:

- **Zawarcie umowy o współpracy ze Skillz Inc.**

Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”) poinformował, iż w dniu 16 kwietnia 2020 roku doszło do zawarcia umowy o współpracy pomiędzy Spółką a Skillz Inc. z siedzibą w San Francisco („Skillz”) („Umowa”).

Na mocy zawartej Umowy Spółka zobowiązała się do przygotowania specjalnych wersji gier na platformę Skillz. Spółka przygotowuje gry: Touchdown Hero oraz Solitaire: Wildlife Adventures.

Strony ustaliły typowe zasady podziału przychodów (revenue share). Pod warunkiem osiągnięcia przez gry Spółki szeregu wskaźników opisanych w Umowie, Skillz zobowiązał się do przeznaczenia na marketing i reklamę kwot do 5.000.000 USD na każdą z gier.

Umowa została zawarta na jeden rok, z możliwością automatycznego przedłużenia o kolejne okresy obejmujące jeden rok.

Skillz jest podmiotem prowadzącym międzynarodową platformę, na której udostępnia gry typu e-Sport oraz multiplayer (Raport bieżący ESPI nr 3/2020 z dnia 16 kwietnia 2020 roku).

- **Zawarcie umowy wydawniczej z Huuuge Global Ltd.**

Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”) poinformował, iż w dniu 26 czerwca 2020 r. doszło do zawarcia umowy wydawniczej pomiędzy Spółką a Huuuge Global Ltd z siedzibą w Larnace (Cypr) („Huuuge Global”) („Umowa”).

Na mocy zawartej Umowy, Huuuge Global zobowiązała się do udostępnienia oraz promocji na platformach takich jak iOS, Android, Facebook czy Amazon gry Solitaire: Wildlife Adventures wydanej przez Spółkę. Zgodnie z postanowieniami umowy, Spółka udzieliła Huuuge Global wyłącznej międzynarodowej licencji na publikację, komercyjną dystrybucję oraz rozwój i obsługę gry z prawem do udzielenia sublicencji na zasadach przewidzianych w umowie.

Strony ustaliły typowe dla podobnych umów zasady podziału przychodów (revenue share).

Umowa została zawarta na jeden rok, z możliwością automatycznego przedłużenia o kolejne okresy obejmujące jeden rok. Strony ustaliły efektywny dzień rozpoczęcia współpracy na 24 czerwca 2020 r.

Huuuge Global jest międzynarodowym deweloperem i wydawcą gier skoncentrowanym na dynamicznie rozwijającym się wielomiliardowym rynku gier mobilnych. Zmierzając do pozycji globalnego lidera w kategorii rozgrywanych w czasie rzeczywistym darmowych (Free2Play) gier typu casual (dla graczy okazjonalnych), Huuuge redefiniuje tę kategorię gier poprzez dostarczenie graczom ciekawych i integrujących doświadczeń dających maksymalną radość i rozrywkę miliardom graczy na całym świecie (Raport bieżący ESPI nr 7/2020 z dnia 26 czerwca 2020 r.).

- **Zawarcie umowy o partnerstwie z chińskim wydawcą gier mobilnych YODO1 Ltd z siedzibą w Pekinie.**

Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”) poinformował, iż w dniu 11 sierpnia 2020 r. otrzymał podpisaną w dniu 10 sierpnia 2020 roku umowę o partnerstwie pomiędzy Spółką a YODO1 Ltd z siedzibą w Pekinie („YODO1”) („Umowa”).

Na mocy zawartej Umowy, YODO1 zobowiązała się do udostępnienia Spółce narzędzi, które zostaną zaimplementowane w grach wydanych przez Spółkę m.in. w grze „My SPA Resort”, które umożliwią Spółce dystrybucję gier Spółki na rynku chińskim za pośrednictwem platformy App Store, Google Play Store oraz innych platform poprzez dostosowanie ich do przepisów obowiązujących na terytorium Chin, udzielenia Spółce globalnej, nieprzenoszalnej i niewyłącznej licencji na przedmiotowe narzędzia oraz świadczenia na rzecz Spółki usług polegających na zarządzaniu monetyzacją w grach wydanych przez Spółkę, które będą dystrybuowane na platformie App Store, Google Play Store oraz innych platformach na rynku chińskim.

Natomiast Spółka zobowiązała się do niepodejmowania działań mogących skutkować ujawnieniem narzędzi stosowanych przez YODO1 oraz uiszczania wynagrodzenia za świadczone przez YODO1 usługi. Strony ustaliły, iż przychody będą rozliczane za pośrednictwem podmiotów stowarzyszonych z YODO1. YODO1 będzie zobowiązana do rozliczenia przychodów na zasadzie revenue share. Umowa została zawarta na dwa lata, z możliwością automatycznego przedłużenia o kolejne okresy obejmujące jeden rok. YODO1 jest globalną firmą zajmującą się wydawnictwem gier mobilnych w Chinach i na świecie. YODO1 wspiera

developerów gier poprzez autorskie systemy do monetyzacji gier mobilnych. (Raport bieżący ESPI nr 10/2020 z dnia 11 sierpnia 2020 r.)

- **Otrzymanie wyroku Trybunału Arbitrażowego w Helsinkach w dniu 17 sierpnia 2020 roku oraz zawarcie ugody z Kuu Hubb Oy (wraz z aneksem).**

Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”) w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 19/2020 z dnia 27 sierpnia 2019 r. w sprawie otrzymania potwierdzenia uznania sporu z Kuu Hubb Oy przed Sądem Arbitrażowym w Helsinkach za rozpoczęty poinformował, iż w dniu 17 sierpnia 2020 r. w godzinach popołudniowych otrzymał wyrok Sądu Arbitrażowego w Helsinkach („Sąd Arbitrażowy”), zgodnie z którym Sąd Arbitrażowy nakazał Kuu Hubb Oy zapłatę na rzecz Spółki 1.600.000 euro (jeden milion sześćset tysięcy euro) z karnymi odsetkami w wysokości 10% w skali roku.

Sąd Arbitrażowy oddalił wszystkie żądania Kuu Hubb Oy.

Wyrok zawiera oświadczenie, że w stosunkach między stronami koszty sądowe, wynagrodzenie oraz koszty Arbitra ponosi wyłącznie Kuu Hubb Oy.

Ponadto, Sąd Arbitrażowy nakazał Kuu Hubb Oy zapłatę kwoty 297.984 euro na rzecz Spółki tytułem zwrotu poniesionych kosztów prawnych wraz z odsetkami za zwłokę (Raport bieżący ESPI nr 11/2020 z dnia 18 sierpnia 2020 r.).

Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”), w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 11/2020, opublikowanego w dniu 18 sierpnia 2020 r. w sprawie otrzymania wyroku Sądu Arbitrażowego w Helsinkach w zakresie sporu z Kuu Hubb Oy („Kuu Hubb”) poinformował, że w dniu 6 października 2020 r. została uznana za zawartą ugoda pomiędzy Spółką a Kuu Hubb Oy w zakresie spłat należności wynikających z tytułu sprzedaży praw do gry My Hospital („Ugoda”).

Na mocy zawartej Ugody Kuu Hubb Oy zobowiązała się do dokonania przelewu na rzecz Spółki :

1. Kwoty 750.000 euro w terminie do dnia 6 października 2020 r. tytułem płatności kwoty głównej zobowiązania, wynikającej z płatności miesięcznych rat za miesiące od kwietnia 2019 r. do listopada 2019 r., z tym, że rata za miesiąc listopad 2019 r. wyniesie 50.000 euro. Płatność została dokonana na rachunek bankowy fińskiej kancelarii prawnej obsługującej Spółkę, w dniu 9 października 2020 r., o czym Spółka poinformowała raportem bieżącym ESPI nr 15/2020 z dnia 9 października 2020 r.
2. Kwoty 250.000 euro w terminie do dnia 15 listopada 2020 r. tytułem płatności kwoty głównej zobowiązania, wynikającej z płatności miesięcznych rat za miesiące od listopada 2019 r. do stycznia 2020 r., z tym, że rata za miesiąc listopad 2019 r. wyniesie 50.000 euro.
3. Wszystkich pozostałych kwot wynikających z należności głównej oraz odsetek w terminie do dnia 15 grudnia 2020 r. na rachunek bankowy Spółki, tj.
 - a. kwoty 600.000 euro tytułem płatności kwoty głównej zobowiązania, wynikającej z płatności miesięcznych rat za miesiące od lutego 2020 r. do lipca 2020 r.,
 - b. kwoty 297.984 euro tytułem zwrotu kosztów obsługi prawnej poniesionych przez Spółkę,
 - c. kwoty 40.776 euro tytułem zwrotu kosztów opłat administracyjnych oraz wynagrodzenia arbitra poniesionych przez Spółkę,
 - d. odsetek za zwłokę, naliczonych od miesięcznych rat ceny zakupu, które stały się wymagalne w okresie od kwietnia 2019 r. do listopada 2019 r. do dnia zapłaty pierwszej raty, o której mowa w pkt 1,
 - e. odsetek za zwłokę, naliczonych od miesięcznych rat ceny zakupu, które stały się wymagalne w okresie od listopada 2019 r. do stycznia 2020 r. do dnia zapłaty drugiej raty, o której mowa w pkt 2,
 - f. odsetek za zwłokę, naliczonych od miesięcznych rat ceny zakupu, które stały się wymagalne w okresie od lutego 2020 r. do lipca 2020 r. do dnia zapłaty trzeciej raty, o której mowa w pkt 3,
 - g. odsetek za zwłokę (obecnie 7%), naliczonych od kosztów opisanych w pkt 3 lit. b i c, począwszy od dnia 17 września 2020 r. do dnia zapłaty trzeciej raty, o której mowa w pkt 3.

Zarząd Cherrypick Games S.A. („Emitent” lub „Spółka”), w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 11/2020 z dnia 18 sierpnia 2020 r. w sprawie otrzymania wyroku Sądu Arbitrażowego w Helsinkach („Wyrok”) w zakresie sporu z Kuu Hubb Oy oraz raportu bieżącego ESPI nr 14/2020 z dnia 7 października 2020 r. w sprawie zawarcie ugody z Kuu Hubb Oy („Ugoda”) poinformował, że w dniu 15 grudnia 2020 r., Spółka

otrzymała informację od Prezesa Zarządu Kuu Hubb Oy, iż przelewy dotyczące kwot określonych w ratach nr 2 i nr 3 (o których mowa w raporcie bieżącym ESPI 14/2020) nie zostały dokonane na rachunek bankowy Spółki. Prezes Kuu Hubb Oy poinformował, że Kuu Hubb Oy dąży do tego aby ww. kwoty zostały spłacone Emitentowi do końca stycznia 2021 r. (Raport bieżący ESPI nr 23/2020 z dnia 16 grudnia 2020 r.)

Po zakończeniu okresu objętego sprawozdaniem, Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”), w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 3/2021 z dnia 29 stycznia 2021 roku w sprawie aktualizacji informacji dotyczących spłaty należności przez Kuu Hubb Oy oraz działań podejmowanych przez Spółkę, poinformował, że w dniu 1 lutego 2021 r. zawarto aneks do ugody („Aneks”), o której Spółka informowała w raporcie bieżącym ESPI nr 14/2020 z dnia 7 października 2020 r. („Ugoda”).

Na mocy zawartego Aneksu strony potwierdziły dotychczasowe uzgodnienia w sprawie zapłaty drugiej raty należności w łącznej kwocie 250 tys. EUR płatnej w terminie do dnia 7 lutego 2021 roku w kwocie 100 tys. EUR i płatnej w terminie do 15 lutego 2021 roku w kwocie 150 tys. EUR oraz ustaliły, iż zapłata trzeciej raty należności w kwocie 1.059.707 EUR powiększonej o odsetki w skali 7% p.a. (wraz z odsetkami) nastąpi w nieprzekraczalnym terminie do dnia 31 sierpnia 2021 roku.

Termin płatności pozostałych niewymagalnych należności Kuu Hubb Oy w kwocie 550.000 euro pozostał niezmienny (31 maja 2021 roku).

W przypadku wywiązywania się Kuu Hubb Oy z płatności zgodnie z nowym harmonogramem Spółka nie będzie występować do sądu o nadanie klauzuli wykonalności wyrokowi Sądu Arbitrażowego. W przypadku uchybienia terminowi spłaty całości drugiej lub trzeciej raty należności, Spółka podejmie działania zmierzające do egzekucji całości należności na zasadach ogólnych (Raport bieżący ESPI nr 4/2021 z dnia 1 lutego 2021 r.).

Spółka - w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 4/2021 z dnia 1 lutego 2021 r. w sprawie zawarcia aneksu do ugody z Kuu Hubb Oy - poinformowała, iż w dniu 16 lutego 2021 roku Spółka zaksięgowwała wpłatę od Kuu Hubb Oy w wysokości 100.000 euro. Spółka otrzymała informację od Kuu Hubb Oy, iż pozostała kwota zaległych należności wynikająca z drugiej raty (w wysokości 150.000 EUR) zostanie uiszczona w ciągu kilku dni (Raport bieżący ESPI nr 7/2021 z dnia 16 lutego 2021 r.). Zgodnie z informacjami od Zarządu Kuu Hubb Oy Spółka oczekuje na przekazanie 150 tys. EUR w dniu 23 lub 24 lutego 2021 roku.

W dniu 23 lutego 2021 roku Spółka otrzymała informacje od Zarządu Kuu Hubb Oy o wykonaniu przelewu na kwotę 150 tys. EUR. Spółka oczekuje, iż przelew ten zostanie zaksięgowany w polskim banku w dniu 24 lutego 2021 roku. O fakcie zaksięgowania przelewu Spółka poinformuje stosownym raportem bieżącym.

Podjęcie decyzji o wznowienia procesu mającego na celu dopuszczenie akcji spółki do obrotu na rynku regulowanym

W nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 16/2019 z dnia 24 lipca 2019 r. w sprawie złożenie wniosku o zawieszenie postępowania w sprawie zatwierdzenia prospektu emisyjnego, Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”) poinformował, iż w dniu 14 września 2020 r. podjął decyzję o wznowienia procesu mającego na celu dopuszczenie akcji Spółki do obrotu na rynku regulowanym prowadzonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Spółka informuje w odrębnym raporcie bieżącym o złożeniu w Urzędzie Komisji Nadzoru Finansowego wniosku o zatwierdzenie Prospektu Emisyjnego sporządzonego w związku z ubieganiem się o dopuszczenie do obrotu na rynku regulowanym. (Raport bieżący ESPI nr 12/2020 z dnia 14 września 2020 r.)

9. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI PO 31 GRUDNIA 2020 ROKU

Po dacie bilansu wystąpiły następujące istotne zdarzenia:

- **Zawarcie dwóch umów wydawniczych oraz umowy o współpracę z Pixel Trapps sp. z o.o.**

Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”) poinformował, iż w dniu 13 stycznia 2021 r. doszło do zawarcia z Pixel Trapps sp. z o.o. z siedzibą w Rojewie („Pixel Trapps”) następujących umów:

1. umowy wydawniczej na publikację co najmniej czterech mobilnych gier e-Sportowych („Gry e-Sportowe”) („Umowa Wydawnicza 1”) wyprodukowanych przez Pixel Trapps w oparciu o model Free2Play na systemy iOS i Android; intencją Pixel Trapps jest wydanie Gier e-Sportowych na platformie prowadzonej przez Skillz Inc., z którą Spółka zawarła w dniu 16 kwietnia 2020 r. umowę o współpracy, o czym Spółka informowała raportem bieżącym ESPI nr 3/2020 z dnia 16 kwietnia 2020 r.

Na mocy Umowy Wydawniczej 1 Spółka będzie dystrybuować i promować Gry e-Sportowe na międzynarodowych platformach takich jak App Store, GooglePlay, Facebook, Amazon, Skillz według własnego uznania. Pixel Trapps udziela Spółce wyłącznej, międzynarodowej, wolnej od tantiem, w pełni opłaconej licencji na dystrybucję oraz wykorzystanie i sprzedaż Gier e-Sportowych w inny sposób, jak również niewyłącznej licencji na użycie, wydanie, tworzenie przedmiotów pochodnych od Gier e-Sportowych, sprzedaż, licencjonowanie oraz sublicencjonowanie Gier e-Sportowych na potrzeby wykonania przez Spółkę obowiązków nałożonych na nią na mocy Umowy Wydawniczej 1.

Pixel Trapps zobowiązała się do powstrzymania się przez okres 6 miesięcy od dnia wygaśnięcia lub rozwiązania Umowy Wydawniczej 1 od sprzedaży, przeniesienia, wymiany, zaoferowania opcji kupna, licencji m.in. jeśli Spółka zgłosi odmowę co do oferty nabycia praw do Gier e-Sportowych złożonej Pixel Trapps przez podmiot trzeci.

Na mocy Umowy Wydawniczej 1 nie dojdzie do przeniesienia praw własności intelektualnej do Gier e-Sportowych.

Strony ustaliły rynkowy podział zysków z Gier e-Sportowych. Zysk zostanie wyliczony na zasadach określonych w Umowie Wydawniczej 1.

Umowa Wydawnicza 1 została zawarta na czas określony trzech lat i będzie automatycznie przedłużana o kolejne okresy obejmujące trzy lata, chyba że Spółka złoży Pixel Trapps oświadczenie o wypowiedzeniu Umowy Wydawniczej 1.

Każda ze stron jest uprawniona do wypowiedzenia Umowy Wydawniczej 1 ze skutkiem natychmiastowym w m.in. przypadku gdy (i) druga strona nie wywiązuje się w całości lub w części z istotnego zobowiązania wynikającego z Umowy Wydawniczej 1 (przykłady istotnych naruszeń zobowiązań zostały wskazane w Umowie Wydawniczej 1); (ii) druga strona zostanie skazana za przestępstwo, które znacząco i wymiennie niekorzystnie wpływa na stosunki między stroną a użytkownikami końcowymi Gier e-Sportowych; (iii) spółka drugiej strony zostanie rozwiązana lub wykreślona z rejestru przedsiębiorców;

2. umowy wydawniczej na publikację co najmniej czterech gier mobilnych („Gry mobilne”) („Umowa Wydawnicza 2”) wyprodukowanych przez Pixel Trapps w oparciu o model płatny i/lub model Free2Play na systemy iOS i Android; intencją Pixel Trapps jest wydanie Gier na międzynarodowym rynku.

Na mocy Umowy Wydawniczej 2 Spółka będzie dystrybuować i promować Gry mobilne na międzynarodowych platformach takich jak App Store, GooglePlay, Facebook, Amazon według własnego uznania. Pixel Trapps udziela Spółce wyłącznej, międzynarodowej, wolnej od tantiem, w pełni opłaconej licencji na dystrybucję oraz wykorzystanie i sprzedaż Gier 2 w inny sposób, jak również niewyłącznej licencji na użycie, wydanie, tworzenie przedmiotów pochodnych od Gier mobilnych, sprzedaż, licencjonowanie oraz sublicencjonowanie Gier mobilnych na potrzeby wykonania przez Spółkę obowiązków nałożonych na nią na mocy Umowy Wydawniczej 2.

Pixel Trapps zobowiązała się do powstrzymania się przez okres 6 miesięcy od dnia wygaśnięcia lub rozwiązania Umowy Wydawniczej 2 od sprzedaży, przeniesienia, wymiany, zaoferowania opcji kupna, licencji m.in. jeśli Spółka zgłosi odmowę co do oferty nabycia praw do Gier mobilnych złożonej Pixel Trapps przez podmiot trzeci.

Na podstawie Umowy Wydawniczej 2 nie dojdzie do przeniesienia praw własności intelektualnej do Gier mobilnych.

Strony ustaliły rynkowy podział zysków z Gier mobilnych. Zysk zostanie wyliczony na zasadach określonych w Umowie Wydawniczej 2.

Umowa Wydawnicza 2 została zawarta na czas określony trzech lat i będzie automatycznie przedłużana o kolejne okresy obejmujące trzy lata, chyba że Spółka złoży Pixel Trapps oświadczenie o wypowiedzeniu Umowy Wydawniczej 2.

Każda ze stron jest uprawniona do wypowiedzenia Umowy Wydawniczej 2 ze skutkiem natychmiastowym w m.in. przypadku gdy (i) druga strona nie wywiązuje się w całości lub w części z istotnego zobowiązania wynikającego z Umowy Wydawniczej 2 (przykłady istotnych naruszeń zobowiązań zostały wskazane w Umowie Wydawniczej 2); (ii) druga strona zostanie skazana za przestępstwo, które znacząco i wymiennie niekorzystnie wpływa na stosunki między stroną a użytkownikami końcowymi; (iii) spółka drugiej strony zostanie rozwiązana lub wykreślona z rejestru przedsiębiorców;

3. umowy o współpracy („Umowa o Współpracy”), na mocy której strony ustaliły ramowe warunki współpracy nad wspólną produkcją gry lub gier mobilnych spełniających kryteria opisane w Umowie o Współpracę.

Każda ze stron zobowiązała się do poniesienia własnych kosztów produkcji, takich jak np. koszty wynagrodzenia pracowników, materiały, koszty podróży.

Strony ustaliły rynkowy podział zysków z gier wyprodukowanych w ramach Umowy o Współpracy. Zysk zostanie wyliczony na zasadach określonych w Umowie o Współpracy.

Każdej ze stron będą przysługiwały prawa własności do elementów gier wytworzonych przed dniem wejścia w życie Umowy o Współpracy. Strony gwarantują wzajemne, niewyłączne prawa do bezpłatnego korzystania z tych praw, pod warunkiem, że jest to niezbędne podczas prac nad grą lub grami. Prawa te nie mogą zostać przeniesione bez uprzedniej pisemnej zgody wyrażonej przez drugą Stronę. Prawa własności do elementów wytworzonych w wyniku współpracy stron będą przysługiwały Spółce.

Umowa o Współpracy została zawarta na czas określony pięciu lat i będzie automatycznie przedłużana o kolejne okresy obejmujące trzy lata, chyba że strony zdecydują się na złożenie oświadczenia o wypowiedzeniu Umowy o Współpracy.

Każda ze stron może wypowiedzieć Umowę o Współpracy ze skutkiem natychmiastowym, w przypadku gdy druga strona nie naprawi istotnego naruszenia postanowień Umowy o Współpracy w terminie 14 dni od dnia otrzymania od drugiej strony pisemnego wezwania do zaprzestania naruszeń lub zostanie w stosunku do niej rozpoczęte postępowanie upadłościowe.

Pixel Trapps jest polskim deweloperem gier mobilnych. (Raport bieżący ESPI nr 2/2021 z dnia 13 stycznia 2021 r.)

- **Zawarcie umowy o współpracy z Forestlight Games Sp. z o.o.**

Zarząd Cherrypick Games S.A. („Spółka”) poinformował, iż w dniu 12 lutego 2021 r. doszło do zawarcia umowy o współpracy z Forestlight Games sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie („Umowa”) („Forestlight Games”). Na mocy zawartej Umowy, Forestlight Games zobowiązała się do wykonania portu gry My SPA Resort („Gra”), do której prawa autorskie posiada Spółka, a także ich komercjalizacji za pośrednictwem platform dystrybucji cyfrowej Nintendo Switch oraz w tradycyjnych sieciach dystrybucji Nintendo Switch lub gier komputerowych.

Natomiast Spółka udzieliła Forestlight Games wyłącznej licencji, nieograniczonej terytorialnie, na okres 5 lat od daty zawarcia Umowy, do korzystania z Gry oraz korzystania z praw zależnych do Gry, m.in. na polach eksploatacji jakimi są dystrybucja cyfrowa i tradycyjna, rozpowszechnianie i obrót, powierzenie przygotowania wersji SWITCH oraz procesu dystrybucji (sublicencji) Gry zewnętrznemu podmiotowi.

W ramach Umowy, Forestlight Games uprawniona jest do sprzedaży dzieła, jakim jest Gra, w tym udzielania dalszej licencji. Autorskie prawa majątkowe do dzieł stanowiących utwory zależne do Gry, pozostaną własnością Forestlight Games. Forestlight Games jest uprawniona do ustalenia cen dzieła, jakim jest Gra, a także ich zmian oraz określania sposobu reklamowania Gry, prowadzenia kampanii marketingowej lub promocyjnej.

Spółka będzie otrzymywać wynagrodzenie na zasadach rynkowych w formule podziału zysków (revenue share).

Umowa została zawarta na czas 5 lat. Każda ze stron może rozwiązać Umowę z zachowaniem 6-miesięcznego okresu wypowiedzenia ze skutkiem na koniec miesiąca kalendarzowego.

Forestlight Games jest polskim producentem gier na komputery i konsole (Raport bieżący ESPI nr 6/2021 z dnia 12 lutego 2021 r.).

10. INSTRUMENTY FINANSOWE

Głównym instrumentem finansowym, z którego korzystała Spółka w 2020 roku był kredyt w Banku Millennium S.A. zabezpieczony gwarancją De Minimis, który został spłacony w dniu 30 grudnia 2020 roku.

11. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

Emitent na bieżąco monitoruje i prowadzi ocenę ryzyka oraz podejmuje działania mające na celu zminimalizowanie ich wpływu na sytuację finansową i majątkową Spółki.

Spółka jest narażona na ryzyka charakterystyczne dla podmiotów prowadzących działalność gospodarczą w Polsce oraz w ramach realizowanego eksportu produktów i usług, a także inne, specyficzne ryzyka dla branży elektronicznej rozrywki. Istotne czynniki ryzyka i zagrożeń wymieniono poniżej.

Ryzyko związane z wyceną należności oraz ich spływem

W dniu 17 sierpnia 2020 roku, w godzinach popołudniowych Spółka otrzymała wyrok Sądu Arbitrażowego w Helsinkach, zgodnie z którym Sąd Arbitrażowy nakazał Kuu Hubb Oy zapłatę na rzecz Spółki zaległej należności z tytułu szesnastu rat w wysokości 100 tys. EUR każda (łącznie 1,6 mln EUR) powiększonych o karne odsetki w wysokości 10% w skali roku od dnia wymagalności każdej z rat do dnia spłaty. Sąd Arbitrażowy oddalił wszystkie żądania Kuu Hubb Oy. Wyrok zawiera oświadczenie, że w stosunkach między stronami koszty sądowe, wynagrodzenie oraz koszty Arbitra ponosi wyłącznie Kuu Hubb Oy. Ponadto, Sąd Arbitrażowy nakazał Kuu Hubb Oy zapłatę kwoty 298 tys. EUR na rzecz Spółki tytułem zwrotu poniesionych kosztów prawnych wraz z odsetkami za zwłokę (Raport bieżący ESPI nr 11/2020 z dnia 18 sierpnia 2020 roku).

W dniu 6 października 2020 roku w celu ostatecznego uregulowania stosunków pomiędzy stronami została zawarta ugoda pomiędzy Spółką a Kuu Hubb Oy („Ugoda”). Na jej mocy Kuu Hubb Oy zobowiązał się do dokonania przelewu zaległej należności wraz z odsetkami na rzecz Spółki zgodnie z ustalonym harmonogramem, (Raport bieżący ESPI nr 14/2020 z dnia 7 października 2020 roku). Ponadto, Spółka (i) przekazała Kuu Hubb Oy wszystkie pliki źródłowe oraz dokumentację gry My Hospital, (ii) skróciła okres serwisowania gry My Hospital o osiem miesięcy, tj. do dnia 31 października 2020 roku oraz (iii) dokonała umorzenia części należności z tytułu sprzedaży gry My Hospital i usług jej serwisowania w kwocie 450 tys. EUR. Jednocześnie obie strony zrzekły się wszelkich ewentualnych roszczeń w przyszłości, z jakichkolwiek tytułów, we wszystkich jurysdykcjach z wyłączeniem zobowiązań wskazanych w Ugodzie.

W październiku 2020 roku Spółka otrzymała za pośrednictwem rachunku powierniczego w fińskiej kancelarii prawnej obsługującej Spółkę wskazaną w ugodzie kwotę 1 raty w wysokości 750 tys. EUR. Pozostałe dwie raty wynikające z Ugody (wymagalne 15 listopada 2020 roku oraz 15 grudnia 2020 roku) na dzień bilansowy nie zostały uregulowane. W dniu 16 grudnia 2020 roku Emitent, po konsultacji z doradcą prawnym, postanowił podjąć formalne kroki dotyczące żądania i wyegzekwowania pełnej kwoty zobowiązania od Kuu Hubb Oy zgodnie z warunkami Ugody (Raport bieżący ESPI nr 23/2020 z dnia 16 grudnia 2020 roku).

W dniu 9 listopada 2020 r. wpłynął od fińskiego komornika zwrot złożonej przez Spółkę kaucji na zabezpieczenie należności od Kuu Hubb Oy w kwocie 200 tys. EUR.

Zarząd Cherrypick Games S.A., w nawiązaniu do raportu bieżącego ESPI nr 3/2021 z dnia 29 stycznia 2021 roku w sprawie aktualizacji informacji dotyczących spłaty należności przez Kuu Hubb Oy oraz działań podejmowanych przez Spółkę, poinformował, że w dniu 1 lutego 2021 roku zawarto aneks do ugody („Aneks”), o której Spółka informowała w raporcie bieżącym ESPI nr 14/2020 z dnia 7 października 2020 roku.

Na mocy zawartego Aneksu strony potwierdziły dotychczasowe uzgodnienia w sprawie zapłaty drugiej raty należności w łącznej kwocie 250 tys. EUR płatnej w terminie do dnia 7 lutego 2021 roku w kwocie 100 tys. EUR i płatnej w terminie do 15 lutego 2021 roku w kwocie 150 tys. EUR oraz ustaliły, iż zapłata trzeciej raty należności w kwocie 1.059.707 EUR powiększonej o odsetki w skali 7% p.a. (wraz z odsetkami) nastąpi w nieprzekraczalnym terminie do dnia 31 sierpnia 2021 roku.

Termin płatności pozostałych niewymagalnych należności Kuu Hubb Oy w kwocie 550 tys. EUR pozostał niezmienny tj. do 31 maja 2021 roku.

W przypadku wywiązywania się Kuu Hubb Oy z płatności zgodnie z nowym harmonogramem Spółka nie będzie występować do sądu o nadanie klauzuli wykonalności wyrokowi Sądu Arbitrażowego. W przypadku uchybienia terminowi spłaty całości drugiej lub trzeciej raty należności, Spółka podejmie działania zmierzające do egzekucji całości należności na zasadach ogólnych. (Raport bieżący ESPI nr 4/2021 z dnia 1 lutego 2021 roku).

W dniu 5 lutego 2021 roku Kuu Hubb Oy dokonał przelewu kwoty 100 tys. EUR w związku z Aneksem z dnia 1 lutego 2021 roku do Ugody z 6 października 2020 roku.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, Emitent nie otrzymał jeszcze kwoty 150.000 euro tytułem pozostałej części spłaty drugiej raty wynikającej z Ugody. Zgodnie z informacjami od Zarządu Kuu Hubb Oy Spółka oczekuje uregulowania w/w kwoty w dniu 23 lub 24 lutego 2021 roku.

W przypadku opóźnienia płatności od firmy Kuu Hubb Oy (rata płatna w maju 2021 roku w wysokości 550 tys. EUR oraz rata płatna do sierpnia 2021 roku w wysokości 1,08 mln EUR) ulegną opóźnieniu realizowane przez Spółkę prace B+R oraz developerskie i/lub zmniejszone zostaną wydatki marketingowe.

Jednak w przypadku całkowitej niemożności uzyskania zapłaty z firmy Kuu Hubb Oy Spółka zakłada, że konieczne będzie bardzo poważne ograniczenie bieżącej działalności wydawniczej i developerskiej oraz prowadzenie tylko w minimalnie wymaganym zakresie prac i czynności związanych z projektami „Cherrystream” oraz „Cherrylytics”. W takim przypadku Spółka przeprowadzi analizę opcji strategicznych w celu wypracowania nowego modelu finansowania Spółki w 2021 roku oraz kolejnych.

Ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą w Polsce i na świecie

W związku z tym, że Spółka prowadzi działalności zarówno w Polsce jak i na rynkach zagranicznych, sytuacja gospodarcza Polski jak i światowa koniunktura gospodarcza ma decydujące znaczenie dla aktywności i wyników generowanych przez Spółkę. Znaczący wpływ na wysokość osiąganych przychodów przez Spółkę ma tempo wzrostu PKB, poziom dochodów oraz wydatków gospodarstw domowych, poziom wynagrodzeń, kształtowanie się polityki fiskalnej oraz monetarnej, a także poziomy wydatków inwestycyjnych przedsiębiorstw, w szczególności wydatków na rozwój strategii marketingowych i sprzedażowych.

Przedłużający się negatywny wpływ COVID-19 na koniunkturę gospodarczą na świecie może mieć wpływ na wzrost bezrobocia oraz spadek budżetów domowych na rozrywkę. Dodatkowo w dalszym ciągu spółka identyfikuje, jako eksporter netto ryzyko związane z wahaniami kursów walut.

Ryzyko zmian regulacji prawnych i podatkowych

Zagrożeniem dla działalności Spółki mogą być częste zmiany regulacji prawnych w Polsce i na świecie. Przepisy prawne związane z działalnością gospodarczą Emitenta to przede wszystkim: prawo podatkowe, prawo pracy i ubezpieczeń społecznych, prawo handlowe, uregulowania dotyczące podmiotów gospodarczych, przepisy celne oraz prawa z zakresu papierów wartościowych.

Ryzyko zmienności kursów walutowych

Spółka ponosi koszty wytworzenia produktów głównie w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów realizowana jest w EUR oraz USD. Tym samym Spółka jest eksporterem netto i jest narażona na ryzyko zmienności kursów walutowych. Korzystne warunki dla Emitenta występują w przypadku okresów: wysokiego poziomu wymiany polskiej waluty na waluty, w których dokonywane są transakcje zakupu produktów oferowanych przez Spółkę (słaby PLN) oraz w okresach utrzymywania się stałego poziomu wymiany waluty w dłuższym okresie (co pozwala lepiej prognozować wpływy w kolejnych okresach). Występowanie tendencji odwrotnych może powodować obniżenie generowanych przychodów ze sprzedaży gier wideo w przeliczeniu na PLN.

Ryzyko zmiany preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Spółka działa na bardzo konkurencyjnym rynku gier komputerowych, będącym wraz z rynkiem filmów na DVD, muzyki i książek częścią rynku tzw. domowej rozrywki. Klienci mogą bardzo szybko zmienić preferowany sposób spędzania wolnego czasu, decydując się na inne zajęcia interaktywne. Dodatkowo w przypadku ograniczenia zasięgu COVID-19, a w konsekwencji odblokowania ograniczeń odbiorcy przez pewien okres czasu mogą odwrócić się od domowej rozrywki na wszelkich rozrywek które były ograniczone podczas pandemii.

Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Emitenta

Proces tworzenia nowego produktu jest rozłożony w czasie (prace nad poszczególnymi produktami Emitenta trwają, zależnie od wielkości projektu, pomiędzy 12 a 17 miesięcy). Sukces rynkowy danego produktu mierzony wielkością popytu (ilością pobrań) i przychodami z jego monetyzacji pozwala Spółce na pokrycie poniesionych wydatków przy procesie produkcji oraz promocji gry, a także osiągnięcie zysków. Wielkość zainteresowania danym produktem i w konsekwencji wysokość przychodów, które generuje zależy w dużej mierze od zmiennych zainteresowań konsumentów, trudnych do przewidzenia tendencji na rynku gier, w tym zmian technologicznych, produktów konkurencyjnych oraz skuteczności prowadzonych przez producenta działań marketingowych. Do momentu premiery nowej gry Spółka nie jest w stanie dokładnie przewidzieć reakcji odbiorców i w konsekwencji ze znacznym prawdopodobieństwem określić oczekiwanej przez Spółkę wysokości przychodów.

Ryzyko zmniejszenia popytu na produkty Spółki ze względu na pandemię COVID-19

Pandemia przyczyniła się do światowego wzrostu popytu na cyfrowe formy rozrywki. W dłuższym jednak okresie negatywne zjawiska takie jak wzrost bezrobocia oraz spadek wydatków na rozrywkę i kulturę mogą przełożyć się na spadek popytu na produkty Spółki.

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

Rynek gier wideo posiada specyficzne wymagania dotyczące umiejętności merytorycznych potencjalnych kandydatów na pracowników działających na tym rynku podmiotów. Niezbędne jest, aby potencjalni pracownicy posiadali odpowiednie kwalifikacje, wykształcenie, a także doświadczenie w projektowaniu i programowaniu gier komputerowych. System edukacji w Polsce przygotowuje absolwentów szkół wyższych do zawodu twórcy gier wideo dopiero od niedawna i w bardzo ograniczonym zakresie. Dodatkowo wpływ COVID-19 oraz wprowadzony lock-down przyzwyczaił pracowników do pracy zdalnej a przez co otworzył szerzej rynek pracy na kolejne kraje.

Ryzyko konsolidacji w branży

Spółka działa w silnie konkurencyjnej i zmieniającej się branży, charakteryzującej się ogólnoświatowym zasięgiem oraz wciąż znacznym rozdrobnieniem. Ryzykiem dla Spółki mogą być procesy przejmowania przez większych producentów niezależnych studiów deweloperskich. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla ostatecznego sukcesu produkcji. Duże podmioty mające bardzo duże budżety związane z akwizycją użytkownika próbują zdominować rynek gier Free2Play, stąd coraz więcej akwizycji mniejszych podmiotów które mają w swoim portfolio gry z dużym potencjałem monetyzacji.

Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Spółka działa na rynku rozrywki na różnego typu urządzenia elektroniczne: komputery, konsole do gier wideo, urządzenia mobilne. Rynek ten charakteryzuje ogromna dynamika wprowadzania nowości w zakresie rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalności, a także brak standaryzacji. Dla producenta gier dynamiczny rozwój nowych technologii wymusza nieustanne dostosowywanie tzw. silnika gier, elementów graficznych, itp. oraz innych używanych narzędzi. Spółka bacznie obserwuje rozwój nowych technologii oraz rozwój nowych kanałów dystrybucji, dlatego w 2020 roku rozpoczęła współpracę w obszarze gier e-Sportowych.

Ryzyko związane z otoczeniem konkurencyjnym

Spółka prowadzi działalność w otoczeniu silnie konkurencyjnym. Ryzyko związane z działalnością podmiotów konkurencyjnych jest tym istotniejsze im większe jest rozproszenie rynku (utrudnia to prowadzenie bieżącej analizy). Uzyskanie przewag konkurencyjnych przez wybrane podmioty może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania oferowanymi przez Spółkę produktami.

Ryzyko związane ze stosunkowo krótkim okresem działalności Spółki

Spółka powstała w maju 2014 roku. Krótki okres działalności Spółki przekłada się na ograniczoną rozpoznawalność marki wśród producentów gier jaką ma już wielu konkurentów, co jest m.in. istotne z marketingowego punktu widzenia. Otwarcie nowych możliwości, w tym dostępność gier na platformie e-Sportowej Skillz, wymaga także zbudowania pewnej historii oraz przywiązania graczy. Spółka jest wczesnym etapem związanym z produkcją gier e-Sportowych, z czym wiąże się ryzyko niedostosowania gier do potrzeb rynku. Wraz z kolejnymi aktualizacjami oraz kolejnymi produkcjami Spółka będzie zdobywała bardzo cenne doświadczenie.

Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producenta platformy zamkniętej

Model biznesowy Spółki opiera się na dystrybucji oferowanych produktów poprzez zamknięte platformy gier – iOS, MacOS, Android oraz platformę e-Sportową Skillz. Zazwyczaj producenci platform zamkniętych zastrzegają sobie prawo do weryfikacji produktu, którego wprowadzenie jest planowane na daną platformę. W konsekwencji, Spółka ponosi ryzyko braku akceptacji przez danego producenta platformy zamkniętej produktu, który stworzył.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów (uzależnienia przychodów od niewielkiej liczby produktów oraz kluczowych klientów)

Spółka realizuje przychody starając się maksymalizować grupę odbiorców, do których kieruje stosunkowo mały zakres produktów. Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia – tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, mierzonym liczbą pobrań tytułu/pozycją wśród

najpopularniejszych pobrań i użytkowników. Ponadto Spółka zidentyfikowała dwóch kluczowych odbiorców tj. Apple i Google z których każdy odpowiada za ponad 10% przychodów ogółem. Utrata jednego z odbiorców może powodować znaczne obniżenie przychodów w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł.

Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami o dzieło w kontekście praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami, dopuszcza możliwość zawarcia między stronami nie tylko umowy o pracę, ale również kontraktów cywilnoprawnych – umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakazy konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę.

Ryzyko związane z naruszeniem własności intelektualnych

Spółka w procesie produkcji gry komputerowej korzysta z szeregu rozwiązań w zakresie oprogramowania, fabuły i oprawy artystycznej, które mogą podlegać ochronie własności intelektualnej na jednym lub wielu rynkach dystrybucji danej gry. Szczególnie restrykcyjne zapisy prawa autorskiego i patentowego obowiązują na rynku amerykańskim, gdzie każdorazowy debiut wymaga dokładnego sprawdzenia istniejących patentów i zastrzeżonych praw w dziedzinie rozgrywki i rozwiązań technologicznych oraz mechaniki gry.

Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich Emitenta

Gry wytwarzane przez Spółkę stanowią utwory w rozumieniu praw autorskich, podlegają więc ochronie przewidzianej dla utworów. Spółka przygotowana jest do stosowania środków ochrony prawnej w celu ochrony praw autorskich oraz zapobiegania ich naruszeniom.

Ryzyko utraty certyfikatów wydawcy na poszczególne platformy

Wydawanie gier na poszczególne konsole wideo oraz urządzenia mobilne wymaga uzyskania odrębnych certyfikatów wydawcy.

Ryzyko naruszenia lub utraty licencji producenckich

Spółka przy tworzeniu i promocji gier wykorzystuje licencje udzielone przez podmioty trzecie.

Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT i utraty danych

Działalność Spółki jest uzależniona od prawidłowego funkcjonowania systemów informatycznych, komputerów i serwerów. W wyniku awarii lub błędów infrastruktury technicznej mogą nastąpić przerwy w jej działaniu, uniemożliwiające prowadzenie bieżącej działalności Spółki czy funkcjonowanie internetowych serwerów Spółki. Ponadto przechowywanie i przetwarzanie danych narażone jest na ryzyko ich kradzieży lub wycieku.

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Specyfika branży wynika z wieloetapowego procesu produkcji gier, po każdym z etapów podejmowana jest decyzja, co do istnienia danego konceptu bądź jego zmian. Najważniejszym zaś kryterium jest finalny odbiór graczy. Fazy produkcji mogą na każdym etapie zostać wydłużone. Finalne, jakościowe zarządzanie projektem ma wpływ na wysokie oceny graczy oraz może przełożyć się na wysokie przychody.

Ryzyko związane z utratą dobrego wizerunku Spółki z tytułu wprowadzenia nieatrakcyjnych produktów

Sukces rynkowy Spółki zależy od zainteresowania potencjalnych klientów grami produkowanymi pod marką Cherrypick Games. Zainteresowanie to jest pochodną z jednej strony preferencji klientów, co do asortymentu ofertowego Spółki, a z drugiej uzależnione jest od opinii użytkowników co do jakości oferowanych gier. Ogromny sukces jednej gry może w podświadomości graczy przestawić spółkę na zupełnie inny poziom, przez co odbiór kolejnych tytułów będzie oparty na dużym zaufaniu oraz pozwoli dotrzeć do szerszego grona odbiorców.

Ryzyko związane z realizacją strategii rozwoju

Strategią Spółki jest rozwijanie działalności polegającej na tworzeniu i wydawaniu gier mobilnych w modelu Free2Play, szczególnie dla segmentu kobiet przy jednoczesnym rozszerzaniu grupy docelowej o użytkowników gier e-Sportowych. Cherrypick Games udostępnia swoje gry na platformie e-Sportowej Skillz oraz nawiązała współpracę z Huuuge Games Ltd. Oba podmioty wspierają Spółkę w rozwoju gier, analityce a w konsekwencji akwizycji użytkowników, co pozwala na efektywniejszą pracę nad produktem oraz

jego monetyzacją. Istnieje jednak ryzyko, że produkcje Spółki nie znajdą uznania w gustach odbiorców – w związku, z czym Spółka nie będzie w stanie zbudować liczącej się marki producenta gier o określonym profilu.

Ryzyko utraty kadry zarządzającej lub kluczowych pracowników

Działalność operacyjna Spółki oparta jest na pracy kluczowych pracowników, utrata części doświadczonej kadry budzi ryzyko związane z jakościowym i terminowym kończeniem projektów. Spółka jednak bardzo stabilnie się rozwija dając nowe możliwości oraz motywacje kluczowym pracownikom. Ryzyko utraty kluczowych pracowników jest ryzykiem sektorowym branży gier video, którego nie można wykluczyć.

Ryzyko związane z koniecznością zwrotu dotacji

Działalność Emitenta w zakresie rozwoju nowych technologii jest częściowo finansowana z dotacji z Funduszy Europejskich. Dotacje przyznawane są w postępowaniach konkursowych na podstawie wniosków składanych przez podmioty zainteresowane ich otrzymaniem. W dniu 3 marca 2017 roku Spółka podpisała umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju o dofinansowanie projektu w ramach Działania 1.2 Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 „Sektorowe Programy B+R”. Przy budżecie projektu na poziomie 4,4 mln PLN uzyskał on dofinansowanie na poziomie 2,8 mln PLN. Beneficjent dotacji jest zobowiązany do jej wykorzystania ściśle z otrzymanymi wytycznymi i odpowiedniego rozliczenia. Naruszenie reguł wykorzystania i rozliczania dotacji może się wiązać z koniecznością ich zwrotu, a ponadto z naliczeniem kar umownych. Konieczność dokonania ewentualnego zwrotu dotacji stanowiłaby znaczące obciążenie finansowe Emitenta i negatywnie wpłynęłoby na jego wynik finansowy oraz rozwój projektu. W dniu 23 sierpnia 2018 roku Spółka podpisała drugą umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, umowę o dofinansowanie projektu w ramach Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020. Koszt całkowity projektu wynosi 3,6 mln PLN, a wartość przyznanego dofinansowania wynosi 2,6 mln PLN.

Ryzyko związane z kryzysem epidemiologicznym.

Spółka dostrzega zagrożenie związane z potencjalnym kryzysem epidemiologicznym na świecie, który może wywołać spowolnienie gospodarcze, recesję na rynkach giełdowych oraz spowolnienie w realizacji produktów Spółki. Wiele czynników jest niezależnych od Spółki i może spowodować wyhamowanie projektów, jednakże Spółka podejmuje kroki w celu minimalizacji zagrożenia i terminowej realizacji swoich prac.

Ponadto, Spółka podjęła niezbędne czynności do zapewnienia należytego bezpieczeństwa pracowników i współpracowników w celu zminimalizowania ryzyka wystąpienia zakażeń m.in. koronawirusem COVID-19 wśród tych osób w czasie wykonywania usług na rzecz Spółki oraz udzieliła wszelkich znanych wskazówek w celu ewentualnego zminimalizowania zagrożenia i rozprzestrzeniania się wirusa.

12. ZARZADZANIE RYZYKIEM KAPITAŁOWYM

Celem Spółki w zarządzaniu ryzykiem kapitałowym jest ochrona zdolności do kontynuowania działalności, tak, aby możliwe było realizowanie zwrotu dla akcjonariuszy, a także utrzymanie optymalnej struktury kapitału w celu obniżenia jego kosztu.

Spółka monitoruje kapitał przy pomocy wskaźnika zadłużenia. Wskaźnik ten oblicza się, jako stosunek zadłużenia netto do łącznej wielkości kapitału. Zadłużenie netto oblicza się, jako sumę zobowiązań obejmujących kredyty, pożyczki, dłużne papiery wartościowe, zobowiązania handlowe oraz pozostałe zobowiązania.

	Na dzień 31.12.2020	Na dzień 31.12.2019
a) Zobowiązania ogółem	5 129	5 069
b) Minus: środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-918	-957
c) Zadłużenie netto (a+b)	4 211	4 112
d) Kapitał własny ogółem	19 751	18 424
e) Kapitał ogółem (c+d)	23 962	22 536
Wskaźnik zadłużenia (c/e)	18%	18%

13. KAPITAŁ ZAKŁADOWY I AKCJONARIAT

Struktura kapitału zakładowego

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Emitenta wynosi 203.895,00 zł i dzieli się na 1.359.300 akcji o wartości nominalnej 0,15 zł każda, w tym:

- 1.150.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- 103.500 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- 17.800 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- 88.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D.

Struktura akcjonariatu

Stan na dzień 23 lutego 2021 roku

Akcjonariusz	Ilość akcji /głosów	% akcji	Wartość nominalna łącznie w PLN
Marcin Kwaśnica	566 696	41,69%	85 004
Michał Sroczyński	291 565	21,45%	43 735
Rockbridge Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A.	199 198	14,65%	32 487
Pozostali	301 841	22,21%	42 669
Razem	1 359 300	100,00%	203 895

W 2020 roku Spółka nie nabywała ani nie posiadała akcji własnych.

14. PERSPEKTYWY ROZWOJU

Spółka rozwija współpracę z globalnymi liderami w swoich segmentach. W 2020 roku podpisano umowę o współpracy z jedną z największych platform e-Sportowych – Skillz. Współpraca pomoże w dostosowaniu produkcji Spółki do trendów rynkowych oraz oczekiwań graczy. Zgodnie z przewidywaniami analityków segment mobilnych gier e-Sportowych znajduje się obecnie w bardzo wczesnej fazie wzrostu, dlatego Cherrypick Games będzie się starała zająć miejsce znaczącego producenta gier e-Sportowych. Spółka liczy ze strony Skillz na wsparcie w procesie analityki oraz reklamy gier.

Spółka podpisała także umowę z jednym z globalnych liderów segmentu gier Free2Play - Huuuge Games na wydanie i wsparcie w pozyskiwaniu użytkowników swojej produkcji Solitaire: Adventure Journey. Wspólna praca nad rozwojem gry pozwoli w efektywny sposób rozszerzać zawartość gry oraz podążać za trendami rynkowymi w celu łatwiejszego dotarcia do szerokiego grona odbiorców.

Na rozwój Spółki może mieć również wpływ utrzymująca się pandemia COVID-19. Na dzień publikacji sprawozdania, Spółka zidentyfikowała potencjalne negatywne skutki koronawirusa COVID-19 w odniesieniu do realizacji projektów Spółki a także jej wyników finansowych poprzez: (i) obniżenie efektywności prac developerskich oraz B+R (ii) niemożność doprowadzenia do spotkań face-to-face z potencjalnymi inwestorami, klientami, developerami (iii) zaostrzenie polityki kredytowej banków.

15. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Emitent prowadzi działalność badawczo-rozwojową, w ramach której opracowuje m.in.: w ramach programu GameINN projekt „CherryStream” (kompleksowy system do produkcji gier wideo umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością oraz środowiskiem gry) oraz inteligentną platformę do analizy środowiska gry i zachowań użytkowników gier typu Free2Play. Powyższe projekty realizowane są z wykorzystaniem dotacji otrzymanej od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach Programu Inteligentny Rozwój 2014-2020 w łącznej wysokości 5,4 mln zł. Łączna wartość tych projektów to ok. 8 mln PLN. W zakresie wykraczającym poza środki przyznane w ramach uzyskanych dotacji Spółka realizuje projekty badawczo-rozwojowe wykorzystując środki pochodzące z działalności operacyjnej. Środki pochodzące z dotacji otrzymanych przez Spółkę stanowią istotne źródło finansowania działalności Spółki, jednak podstawowym i jednocześnie najistotniejszym źródłem finansowania pozostają dla Spółki środki pochodzące z działalności operacyjnej.

„CherryStream” - Kompleksowy system do produkcji gier wideo

Emitent opracował projekt „CherryStream” stanowiący kompleksowy system do produkcji gier wideo umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością oraz środowiskiem gry. W skład realizowanego weszły:

- narzędzia SDK pozwalające deweloperom gier implementować elementy umożliwiające ingerencję publiczności w świat gry oraz komunikację pomiędzy streamerem a publicznością;
- aplikacje klienckie pozwalające streamerowi i publiczności na wzajemną komunikację;
- system wykorzystujący algorytmy maszynowego uczenia, który pozwoli na obsługę rozgrywki poprzez dostosowywanie możliwości ingerencji publiczności w środowisko gry na podstawie takich czynników jak: (i) zaangażowanie publiczności, (ii) płynność rozgrywki, (iii) współpraca pomiędzy streamerem i jego publicznością oraz (iv) poziom umiejętności gracza udostępniany w chmurze obliczeniowej;
- system pozwalający na udzielanie przez widzów warunkowych donacji uzależnionych od spełniania przez streamera celów wyznaczonych przez publiczność lub jego postępów w grze osiągniętych w odpowiednim czasie.

Projekt jest realizowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój oraz Programu Sektorowego „GameINN” w ramach Działania 1.2 „Sektorowe programy B+R”. Okres realizacji projektu wynosi 36 miesięcy (projekt rozpoczął się w lutym 2017 roku). Projekt uzyskał dofinansowanie w wysokości prawie 2,8 mln zł, zaś sam budżet projektu wynosi blisko 4,4 mln zł. W pozostałym zakresie Spółka realizuje projekt „CherryStream” ze środków własnych pochodzących z działalności operacyjnej. System jest amortyzowany od listopada 2020 roku.

„Cherrylytics” - Inteligentna platforma do analizy środowiska gry i zachowań użytkowników

Celem projektu „Cherrylytics” jest opracowanie rozwiązań, które umożliwią kompletną analitykę zachowań graczy. Ich zrozumienie umożliwi z kolei odpowiednie dostosowanie kluczowych parametrów gier Emitenta dla zapewnienia ich optymalnej monetyzacji.

Przygotowywana przez spółkę platforma posłuży do inteligentnej analizy danych, generowanych przez użytkowników gier typu Free2Play w czasie rzeczywistym. Dzięki opracowaniu zaawansowanych algorytmów sztucznej inteligencji oraz autorskiemu modelowi analitycznemu, platforma umożliwi automatyczną analizę danych w celu rekomendowania zmian w środowisku gry. Dofinansowanie zostało udzielone w ramach konkursu 5/1.1.1/2017 „Szybka Ścieżka” dla MŚP Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020. Projekt uzyskał dofinansowanie w wysokości 2,6 mln zł, zaś sam budżet projektu został określony na kwotę 3,6 mln zł. Umowa o dofinansowanie projektu została zawarta w dniu 21 sierpnia 2018 roku. Zakładany przez Spółkę okres realizacji projektu to 30 miesięcy od jego rozpoczęcia. W pozostałym zakresie Spółka realizuje projekt „CherryStream” przy wykorzystaniu środków własnych pochodzących z działalności operacyjnej.

16. INFORMACJE DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO

Działalność Spółki nie wpływa istotnie na środowisko naturalne. Z uwagi na filozofię proekologiczną założycieli Spółki w swojej działalności kierują się oni zasadami jak najmniejszego oddziaływania na środowisko naturalne (segregacja odpadów, wykorzystywanie papieru z recyklingu, ograniczenie drukowania dokumentów, minimalizacja użytkowania plastikowych opakowań, etc.)

17. INFORMACJE DOTYCZĄCE ZATRUDNIENIA

W analizowanym okresie Spółka zatrudniała przeciętnie około 30 osób, a na dzień bilansowy 28 osób na podstawie umów o pracę, umów o współpracę oraz umów zlecenia. Spółka jest pracodawcą realizującym politykę równych szans. Spółka kieruje się zasadą zakazu wszelkiej dyskryminacji.

18. INFORMACJE NA TEMAT ŁĄCZNEJ WYSOKOŚCI WYNAGRODZEŃ WSZYSTKICH CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ

Wynagrodzenie Członków Zarządu

	Premie	Z tytułu powołania	Wynagrodzenie z tytułu umów o współpracę	Razem
Zarząd Cherrypick Games S.A.	za okres 01.01.2020- 31.12.2020			
Marcin Kwaśnica	198	84	270	552
Michał Sroczyński	198	84	250	532
Razem	396	168	520	1 084

Zarząd Cherrypick Games S.A.	za okres 01.01.2019 – 31.12.2019			
Marcin Kwaśnica	0	84	270	354
Michał Sroczyński	0	84	258	342
Razem	0	168	528	696

Wynagrodzenie Członków Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza Cherrypick Games S.A.	Z tytułu powołania	
	za okres 01.01.2020 – 31.12.2020	za okres 01.01.2019 – 31.12.2019
Tomasz Łukasz Gapiński	9	9
Christian Gloe	0	0
Oliver Kern	17	0
Grzegorz Kurek	9	9
Rafał Jakub	4	0
Krzysztof Sroczyński	8	13
Artur Winiarski	22	16
Razem Rada Nadzorcza	69	47

19. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2020 roku Spółka stosowała zbiór zasad ładu korporacyjnego określonych w Załączniku do Uchwały nr 293/2010 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. z dnia 31 marca 2010 roku pt. „Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect”. Dokument, o którym mowa powyżej dostępny jest na stronie internetowej rynku NewConnect, w zakładce poświęconej dobrym praktykom (<https://newconnect.pl/dobre-praktyki>).

W roku obrotowym 2020 następujące zasady ładu korporacyjnego nie były stosowane:

Dobra Praktyka nr 1

Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak najszerszym stopniu z tych metod, powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwić transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.

Wyjaśnienie:

Spółka stosuje tę zasadę z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji przebiegu obrad oraz upubliczniania zarejestrowanego przebiegu obrad na stronie internetowej. W ocenie Zarządu Emitenta koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji przebiegu obrad walnego zgromadzenia są niewspółmierne do potencjalnych korzyści, w szczególności w sytuacji braku sygnałów ze strony akcjonariuszy Spółki co do zapotrzebowania na powyższe rozwiązania.

Dobra Praktyka nr 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 www.infostrefa.com.

Wyjaśnienie:

Spółka nie stosuje ww. dobrej praktyki. Emitent w pełnym zakresie prowadzi sekcję relacji inwestorskich w ramach serwisu własnej strony internetowej.

Zasada nr 16

Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. (...)

Wyjaśnienie:

Spółka nie stosuje ww. dobrej praktyki. Publikacja raportów miesięcznych wiązałaby się ze znacznym obciążeniem kosztowym i organizacyjnym, co wobec niewielkiej skali działalności Spółki nie jest na chwilę obecną w ocenie Zarządu Spółki uzasadnione.

Łączne wynagrodzenie Autoryzowanego Doradcy w 2020 roku wyniosło 55.350 zł brutto.

Warszawa, dnia 23 lutego 2021 roku

W imieniu Zarządu Spółki:

Marcin Kwaśnica
Prezes Zarządu

Michał Sroczyński
Członek Zarządu

OŚWIADCZENIA ZARZĄDU

OŚWIADCZENIE O RZETELNOŚCI SPRAWOZDANIA FINANSOWEGO

Zarząd Cherrypick Games S.A. oświadcza, że według jego najlepszej wiedzy, roczne sprawozdanie finansowe i dane porównywalne sporządzone zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz że odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.

Marcin Kwaśnica
Prezes Zarządu

Michał Sroczyński
Członek Zarządu

OŚWIADCZENIE ZARZĄDU O DOKONANIU WYBORU FIRMY AUDYTORSKIEJ

Zarząd Cherrypick Games S.A. oświadcza, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badania sprawozdania finansowego za 2020 rok został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi wyboru i procedury wyboru firmy audytorskiej, oraz że firma audytorska i członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.

Marcin Kwaśnica
Prezes Zarządu

Michał Sroczyński
Członek Zarządu