



Szanowni Akcjonariusze!

Rok 2021 był dla nas okresem szczególnych, nadzwyczajnych wyzwań i trudności.

W lutym 2021 roku Spółka otrzymała częściową spłatę należności od Kuu Hubb Oy, tj. w wysokości 250.000 EUR. Niestety nie udało się uzyskać pozostałej kwoty, co istotnie wpłynęło na działalność operacyjną Spółki w minionym roku. Z uwagi na powyższe okoliczności, Spółka złożyła we wrześniu w Sądzie Rejonowym w Helsinkach wniosek o ogłoszenie upadłości Kuu Hubb Oy.

We wrześniu 2021 roku rozpoczęliśmy przegląd opcji strategicznych. Z kilku dobrze zapowiadających się procesów negocjacyjnych byliśmy w stanie sfinalizować - po dniu bilansowym - wspólne przedsięwzięcie z wiodącym producentem gier mobilnych, notowaną na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. spółką - BoomBit S.A. Nie ukrywamy, że wiążemy z tym partnerstwem duże oczekiwania.

W bieżącym roku, z przyczyn niezależnych od nas byliśmy zmuszeni do odwołania nowej emisji akcji serii E. Niespodziewana, niczym nieuzasadniona agresja wojsk Federacji Rosyjskiej na Ukrainę spowodowała poważne turbulencje na rynku kapitałowym oraz walutowym, których konsekwencji nie potrafimy racjonalnie prognozować. Jednakże, nie porzucamy planów emisji akcji.

W 2022 roku po zawarciu umowy cesji wierzytelności przysługującej Spółce względem Kuu Hubb Oy, podjęliśmy decyzję o utworzeniu odpisu z tytułu utraty wartości należności wynikającej ze sprzedaży gry My Hospital w wysokości 9 mln PLN. Brak środków, na które liczyliśmy spowodował ograniczenie naszego zespołu developerskiego, spowolnienie prac oraz minimalizację wydatków na marketing i reklamę naszych dotychczasowych produktów. W konsekwencji podjęliśmy decyzję o odpisaniu wartości produktów, których nie byliśmy w stanie stosownie wesprzeć od strony wydawniczej i promocyjnej.

Jednak pomimo wszystkich powyższych przeciwności udało nam się doprowadzić do fazy technicznego soft-launch dwie nowe gry. Pierwsza zostanie wydana przez nas samodzielnie, a druga w ramach wspólnego przedsięwzięcia z BoomBit S.A.

Rozpoczęcie nowych projektów daje nadzieję na to, że rok 2022 będzie korzystniejszy dla Spółki i jej akcjonariuszy.

Z poważaniem,

Marcin Kwaśnica
Prezes

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CHERRY PICK GAMES S.A.**

ZA ROK OBROTOWY 2021

Warszawa, dnia 21 marca 2022 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 2021 ROKU.....	20
9.	ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI PO 31 GRUDNIA 2021 ROKU.....	21
10.	INSTRUMENTY FINANSOWE	22
11.	CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	23
12.	ZARZĄDZANIE RYZYKIEM KAPITAŁOWYM	31
13.	KAPITAŁ ZAKŁADOWY I AKCJONARIAT	31
14.	PERSPEKTYWY ROZWOJU.....	32
15.	OŚIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU.....	32
16.	INFORMACJE DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO	33
17.	INFORMACJE DOTYCZĄCE ZATRUDNIENIA.....	33
18.	INFORMACJE NA TEMAT ŁĄCZNEJ WYSOKOŚCI WYNAGRODZEŃ WSZYSTKICH CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ	33
19.	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	34
	OŚWIADCZENIA ZARZĄDU.....	36

1. WPROWADZENIE

Cherrypick Games S.A. to studio zatrudniające obecnie 12 osób w działalności developerskiej oraz B+R.

W 2021 roku Cherrypick Games S.A. odnotowała 1,03 mln PLN przychodów ze sprzedaży oraz stratę netto w kwocie 11,05 mln PLN. Rok obrotowy 2021 był dla Spółki szczególnie trudny, gdyż pomimo pełnej wygranej przed Trybunałem Arbitrażowym w Helsinkach dłużnik naszej Spółki nie był w stanie uregulować na naszą rzecz kwoty ponad blisko 2 mln EUR, a od września 2021 roku znajduje się w postępowaniu restrukturyzacyjnym. Stąd efekt w postaci odpisu całej należności na ponad 9 mln PLN. W związku z powyższym – o czym informowaliśmy w zeszłorocznym sprawozdaniu zarządu – zmuszeni byliśmy całkowicie zrezygnować z wydatków na marketing oraz zakup graczy do naszej gry My Spa Resort, zmniejszyć o ponad połowę zespół developerski oraz zminimalizować koszty bieżącej działalności. Aby ostatecznie zakończyć etap związany z arbitrażem podjęliśmy – po dniu bilansowym – decyzję, aby sprzedać wierzytelność za kwotę 200 tys. EUR. Oczekujemy wpływu tej kwoty na nasz rachunek bankowy w 2022 roku. Natomiast niespodziewane pogorszenie światowej sytuacji gospodarczej spowodowane agresją Federacji Rosyjskiej na Ukrainę oraz erozja sentymentu inwestorów do polskiego rynku kapitałowego oraz złotówki znacząco utrudniło nam pozyskanie nowego kapitału, co wiązała się z odwołaniem emisji akcji serii E.

Najważniejszym pozytywnym wydarzeniem ubiegłego roku było rozpoczęcie współpracy z notowaną na głównym rynku GPW spółką BoomBit S.A. oraz zawiązanie wspólnego przedsięwzięcia – spółki BoomPick Sp. z o.o. Liczymy, że pierwsze produkcje tej marki trafią na rynek już w 2022 roku.

Drugie ważne wydarzenie to przygotowanie przez nas samodzielnie gry z segmentu merge-2, której wydanie planowane jest na III kwartał 2022 roku.

W dniu 26 maja 2021 roku otrzymaliśmy także informację o rozliczeniu pierwszego z naszych projektów współfinansowanych przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projektami B+R „Cherrystream”. Drugi z projektów „Cherrylytics” został też zakończony i oczekuje na zatwierdzenie.

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 PLN. 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 PLN 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 PLN 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 2021 był ósmym rokiem obrotowym Spółki.

Zarząd Spółki:

Marcin Kwaśnica - Prezes Zarządu
 Michał Sroczyński - Członek Zarządu

W 2021 roku i do dnia publikacji niniejszego sprawozdania skład Zarządu Spółki nie uległ zmianie.

Rada Nadzorcza Spółki:

Artur Winiarski – Przewodniczący Rady Nadzorczej
 Tomasz Łukasz Gapiński – Członek Rady Nadzorczej
 Oliver Kern – Członek Rady Nadzorczej
 Grzegorz Kurek – Członek Rady Nadzorczej (do dnia 17 czerwca 2021 roku)
 Jakub Rafał – Członek Rady Nadzorczej (do dnia 31 sierpnia 2021 roku)
 Marcin Droba – Członek Rady Nadzorczej (od dnia 9 czerwca 2021 roku)
 Tomasz Litwiniuk – Członek Rady Nadzorczej (od dnia 27 września 2021 roku)

W dniu 9 czerwca 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało do składu Rady Nadzorczej Spółki Pana Marcina Drobę. W dniu 17 czerwca 2021 roku Spółka otrzymała oświadczenie o rezygnacji z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej złożone przez Pana Grzegorza Kurka. W dniu 25 sierpnia 2021 roku do Spółki wpłynęło oświadczenie o rezygnacji z dniem 31 sierpnia 2021 roku z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej złożone przez Pana Jakuba Rafała. W dniu 27 września 2021 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało do składu Rady Nadzorczej Spółki Pana Tomasza Litwiniuka.

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.

W dniu 9 lipca 2021 roku, Emitent zawarł umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy z EQ1 spółka z ograniczoną odpowiedzialnością. Od momentu rozpoczęcia świadczenia usług przez EQ1, umowa na świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy zawarta z IPO Doradztwo Kapitałowe S.A. wygasła.

Funkcję Animatora Rynku dla Spółki na rynku NewConnect na dzień 31 grudnia 2021 roku pełnił Trigon Dom Maklerski S.A. z siedzibą w Krakowie.

3. WYBRANE DANE FINANSOWE

	01.01.2021 - 31.12.2021 tys. PLN	01.01.2020 - 31.12.2020 tys. PLN	01.01.2021 - 31.12.2021 tys. EURO	01.01.2020 - 31.12.2020 tys. EURO
I. Przychody ze sprzedaży	1 026	3 160	224	706
II. Zysk/strata z działalności operacyjnej	-10 821	1 012	-2 364	226
III. Zysk/strata przed opodatkowaniem	-11 172	2 504	-2 441	560
IV. Zysk/strata netto z działalności kontynuowanej	-11 049	1 327	-2 414	297
V. Zysk/strata netto z działalności zaniechanej	0	0	0	0
VI. Zysk/strata netto razem	-11 049	1 327	-2 414	297
VII. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-245	2 981	-54	666
VIII. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 313	-2 681	-287	-599
IX. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 030	-336	225	-75
X. Przepływy pieniężne netto razem	-528	-36	-115	-8
XI. Zysk/strata na jedną akcję (w PLN/ EURO)*	-8,13	0,98	-1,78	0,22
	31.12.2021 tys. PLN	31.12.2020 tys. PLN	31.12.2021 tys. EURO	31.12.2020 tys. EURO
XII. Aktywa razem	14 008	24 880	3 046	5 391
XIII. Zobowiązania razem	5 306	5 129	1 154	1 111
XIV. Zobowiązania długoterminowe	4 123	3 629	896	786
XV. Zobowiązania krótkoterminowe	1 183	1 500	257	325
XVI. Kapitał własny	8 702	19 751	1 892	4 280
XVII. Kapitał podstawowy	204	204	44	44
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)**	6,40	14,53	1,39	3,15

* 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.

Średnie kursy wymiany złotego w stosunku do EURO ustalone przez NBP

	01.01.2021 - 31.12.2021	01.01.2020 - 31.12.2020
Średni kurs w okresie	4,5775	4,4742
Kurs na koniec okresu	4,5994	4,6148

4. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI

Działalność i zasoby Cherrypick Games S.A.

Cherrypick Games S.A. to niezależne studio deweloperskie, ok. 12-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 mikro--transakcji, odpowiadające za ok. 75% przychodów Emitenta oraz przychody z zamieszczanych w grach reklam, stanowiące ok. 25% 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. Po dniu bilansowym, Spółka zawarła umowę joint venture z wiodącym, polskim producentem gier mobilnych – notowaną na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych S.A. - spółką BoomBit S.A. Ponadto Spółka posiada zawarte umowy z Huuuge Games S.A. oraz platformą e-Sportową Skillz.

Misja Cherrypick Games S.A.

Tworzyć najlepsze na świecie gry mobilne ku ucieście 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.

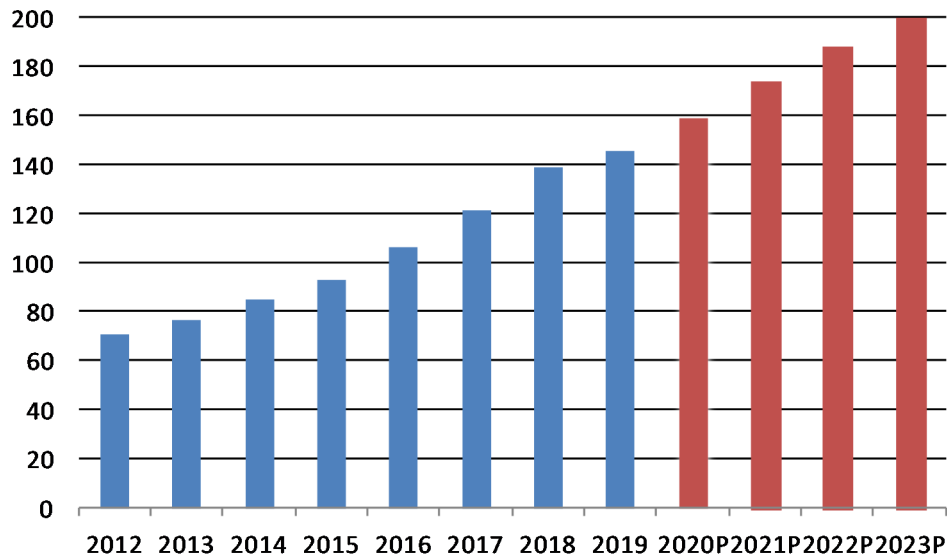
Współpracuj i bądź odpowiedzialny.

Opis rynku

Wartość światowego rynku gier

Według firmy badawczej Newzoo wartość światowego rynku gier zbliża się do magicznej kwoty 200 mld USD, którą osiągnie w 2023 roku. W 2021 roku rynek gier mobilnych wygenerował około 90,7 mln USD, co oznacza wzrost rok do roku na poziomie 4,4%. Po raz pierwszy w 2021 roku rynek mobilny wartościowo przekroczył połowę globalnego rynku gier, także z uwagi na fakt, iż został on mniej dotknięty przez pandemię COVID-19 niż rynek gier konsolowych oraz PC.

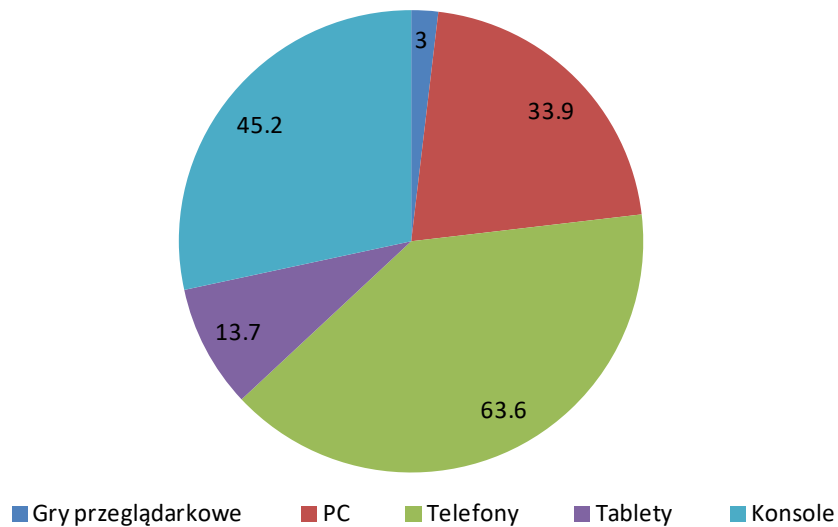
Wartość rynku gier w latach 2012-2023P (w mld USD)



Źródło: Newzoo, spółka

Już w 2020 roku rynek gier mobilnych przekroczył 40% wartości rynku, a w 2021 roku wedle szacunków przekroczył 50%.

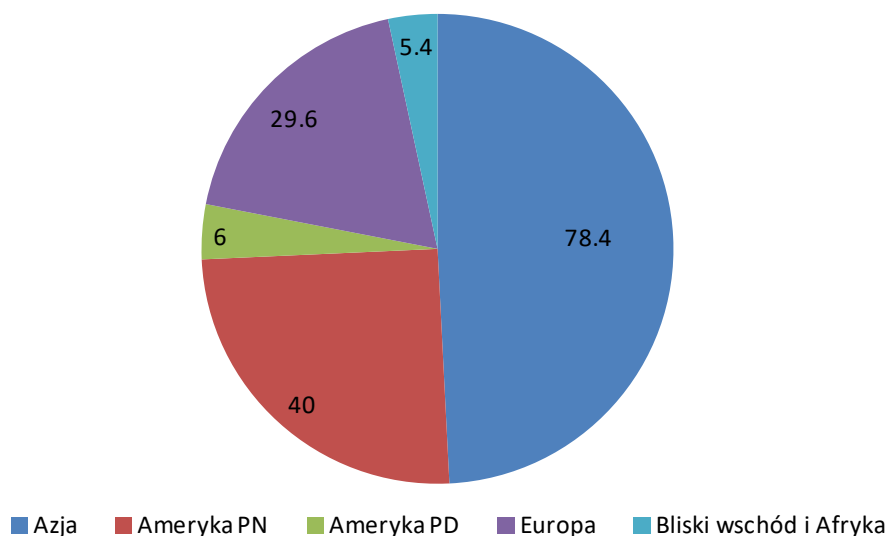
Wartość rynku gier w 2020P w podziale na segmenty (w mld USD)



Źródło: Newzoo, spółka

W ujęciu wartościowym (dane za 2020 rok) 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%).

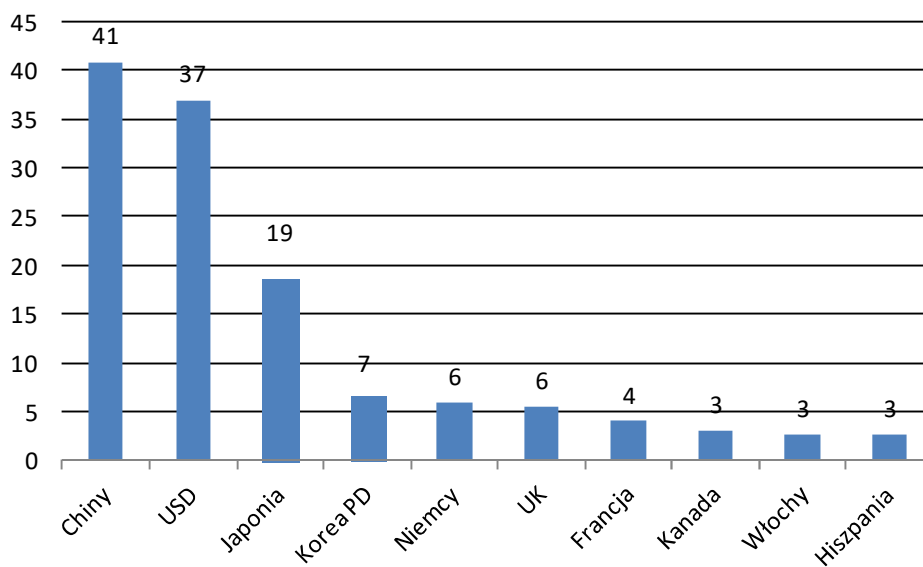
Wartość rynku gier w 2020P w podziale geograficznym



Źródło: Newzoo, spółka

Podobnie jak w 2020 roku, największym rynkiem patrząc na prognozowane przychody w 2021 roku będą Chiny, które w ostatnich latach walczą o pozycję lidera ze Stanami Zjednoczonymi. Trzecim największym rynkiem jest Japonia.

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

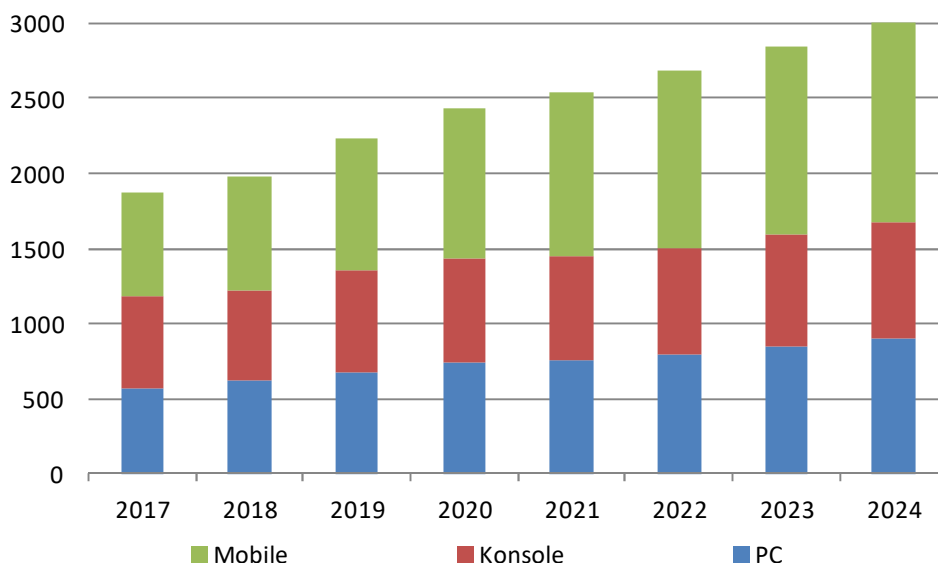


Źródło: Newzoo, spółka

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)



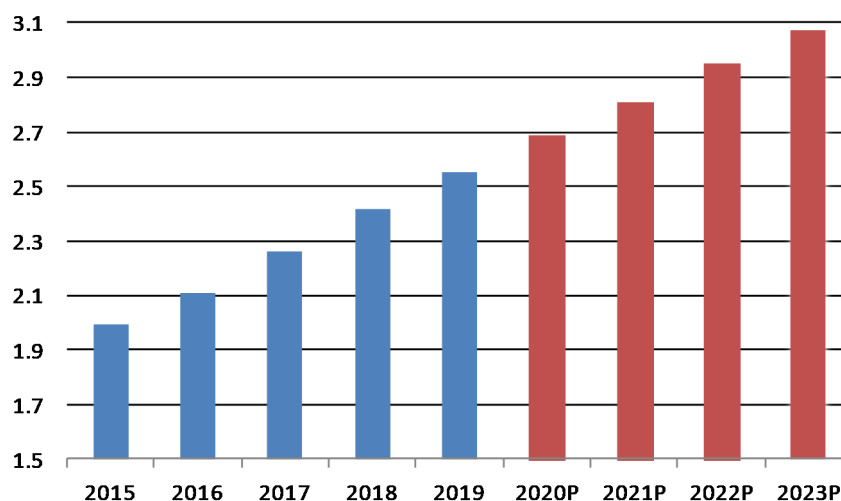
Źródło: Newzoo, SuperDataResearch, PwC, spółka

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.

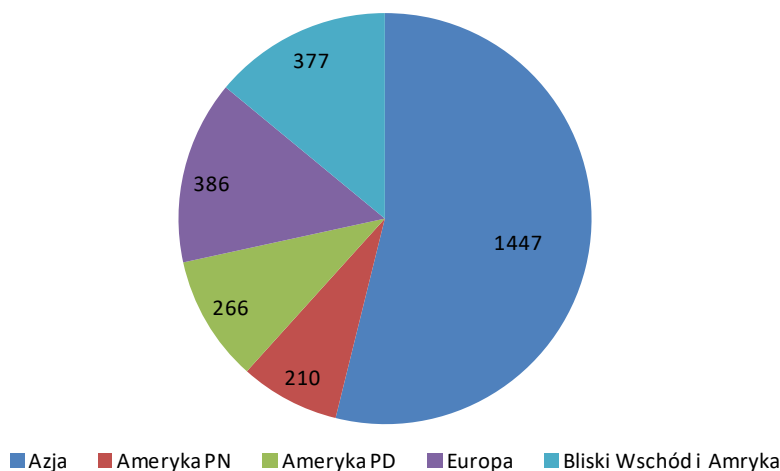
Wielkość rynku gier (w mld graczy)



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%).

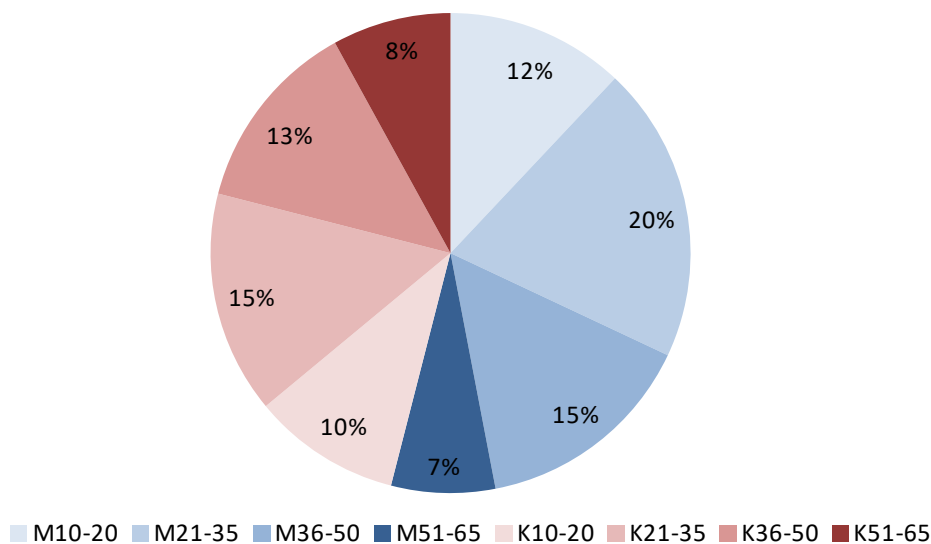
Wielkość rynku w 2020P w podziale geograficznym (w mln graczy)



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

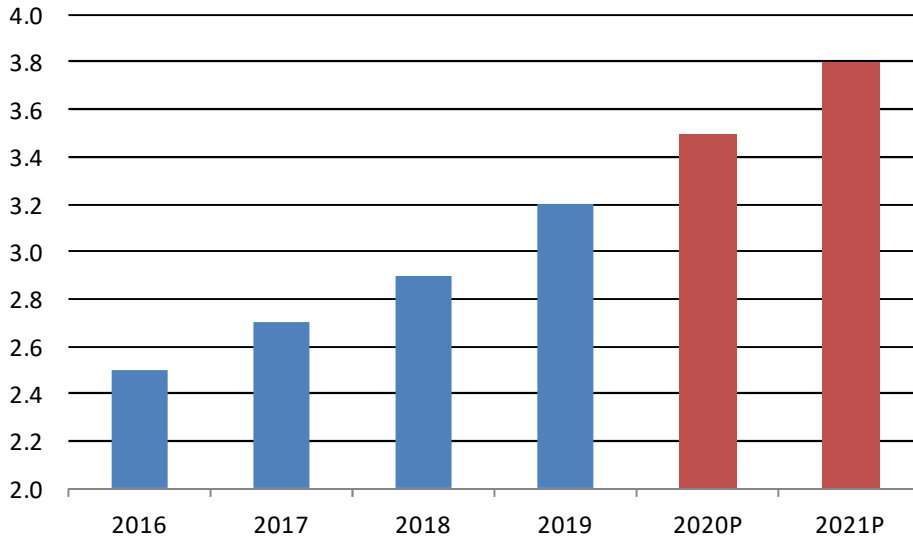


Źródło: Newzoo, spółka

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

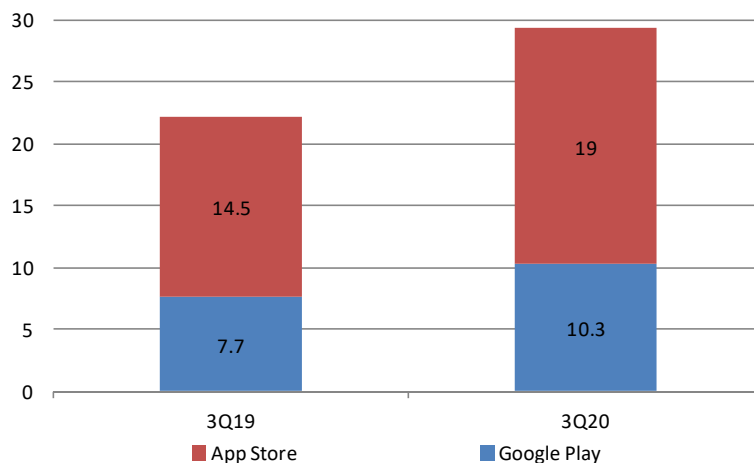
Obecna światowa populacja wynosi około 7,7 mld ludzi, co przy liczbie aktywnych urządzeń typu smartphone oznacza penetrację na poziomie 45,4%. Penetracja w krajach Europy zachodniej, USA, Australii i Japonii średnio wynosi około 76%. Światowym liderem jest zaś Korea Południowa z wynikiem około 95%.

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

Pandemia COVID-19 miała wpływ na 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 10,3mld USD (+33,8% rok do roku)

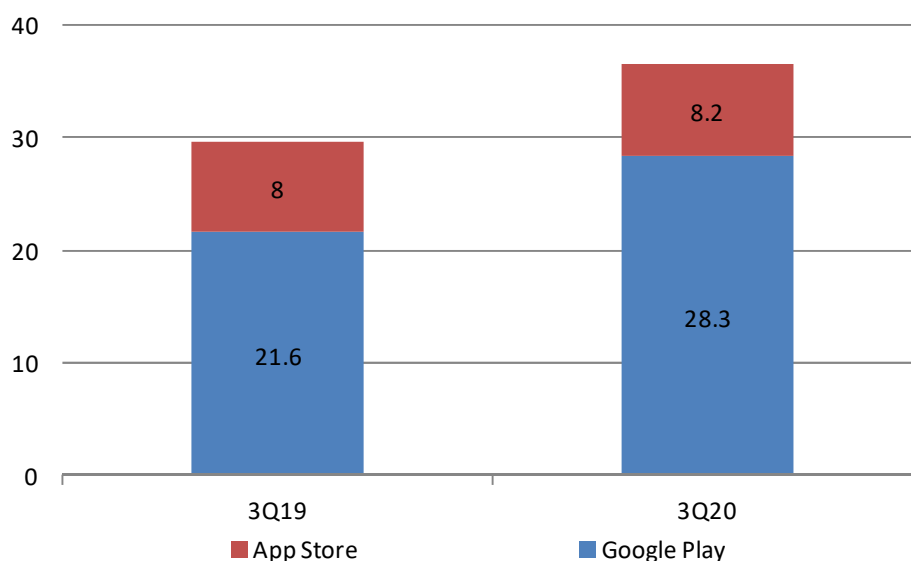
Przychody z aplikacji mobilnych oraz gier w podziale na sklepy (w mld USD)



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)

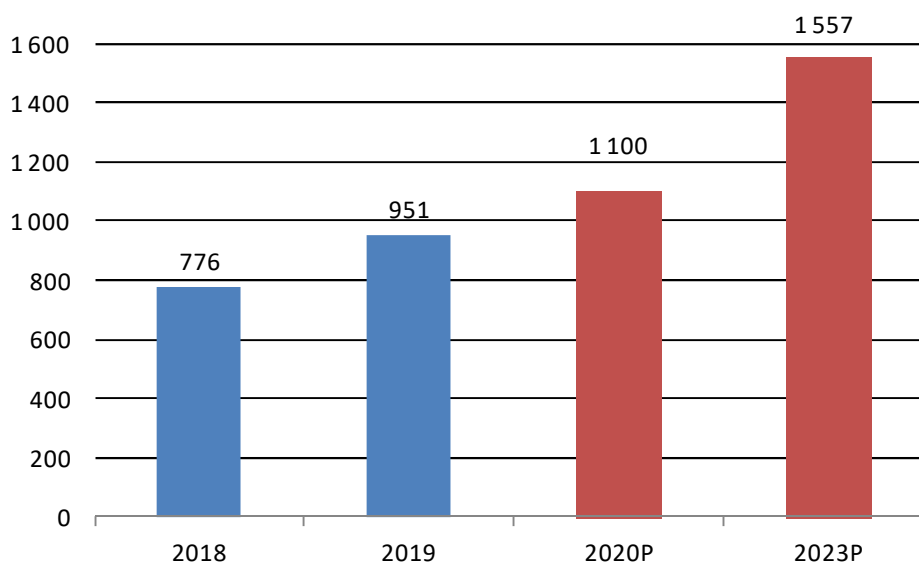


Źródło: *sensortower.com, spółka*

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)

Pre-produkcja jest początkowym etapem, w którym twórcy skupiają się wokół projektowania elementów rozgrywki 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 rozgrywki zostały zaimplementowane. Testy gry odbywają się praktycznie od początku III etapu.

IV etap - Soft-launch (czas trwania około 3-9 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 rozgrywki 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 umożliwi 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 dostarczenia 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 (2017/2018) - 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 2021 roku oraz porównywalne dane za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2020 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

W dniu 18 marca 2022 roku Emitent zawarł umowę cesji wierzytelności w kwocie 1.991.164,09 EUR przysługującej Spółce względem Kuu Hubb Oy za kwotę 200 tys. EUR. Oczekujemy wpływu tej kwoty na nasz rachunek bankowy w do sierpnia 2022 roku. Z uwagi na obecną sytuację oraz pozyskanie zainteresowanego podmiotu, Zarząd Spółki podjął decyzję o sprzedaży wierzytelności, dzięki czemu Spółka pomimo dużego dyskonta, będzie dysponowała realną kwotą, którą zamierza przeznaczyć na rozwój działalności, której skutkiem ma być zwiększenie bazy przychodów. Jednocześnie też Spółka nie będzie już ponosiła kosztów obsługi prawnej w Finlandii, które wyniosły blisko 16 tys. EUR w 2021 roku.

Niespodziewane pogorszenie światowej sytuacji gospodarczej spowodowane agresją Federacji Rosyjskiej na Ukrainę oraz erozja sentymentu inwestorów do polskiego rynku kapitałowego oraz złotówki znacząco utrudniło nam pozyskanie nowego kapitału, co przyczyniło się do odwołania emisji akcji serii E. Jednocześnie, Zarząd Emitenta, że zamierza zaproponować najbliższemu walnemu zgromadzeniu podjęcie uchwały o upoważnieniu Zarządu do emisji akcji w ramach docelowego kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem prawa poboru. Takie uprawnienie umożliwi Zarządowi przeprowadzenie emisji niezwłocznie po pozytywnym zakończeniu rozmów z inwestorami, a jednocześnie umożliwi dopasowanie ceny emisyjnej akcji do kursu notowań.

W 2022 roku Emitent zamierza skoncentrować się na współpracy w ramach przedsięwzięcia zawartego z BoomBit S.A., poprzez spółkę BoomPick sp. z o.o. Liczymy, że pierwsze produkcje tej marki trafią na rynek już w 2022 roku. Drugie ważne wydarzenie to przygotowanie przez nas samodzielnie gry z segmentu merge-2, której wydanie planowane jest na III kwartał 2022 roku. Liczymy, że koszty produkcji gry zwrócą się w przeciągu 9-12 miesięcy od daty jej wydania.

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 2021 na poziomie -9,82 mln PLN. 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 2021 ROKU

Kluczowe wydarzenia w okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku obejmują:

- **Działania związane z odzyskaniem należności od Kuu Hubb Oy**

W dniu 1 lutego 2021 roku zawarto aneks do ugody, o której Spółka informowała w raporcie bieżącym ESPI nr 14/2020 z dnia 7 października 2020 roku. W 2021 roku Kuu Hubb Oy spłaciła 250.000 EUR należności względem Emitenta. W związku z brakiem wpłaty 550.000 EUR wynikającej z Ugody, w dniu 1 czerwca 2021 roku została aktywowana klauzula dotycząca kary umownej w kwocie 300.000 EUR.

W dniu 1 września 2021 roku Emitent złożył w Sądzie Rejonowym w Helsinkach wniosek o ogłoszenie upadłości Kuu Hubb Oy. W związku z faktem, iż Kuu Hubb Oy także w dniu 1 września 2021 roku złożył wniosek o otwarcie postępowania restrukturyzacyjnego, w którym wnosił o umorzenie długów na poziomie 40%, co miało umożliwić dalsze funkcjonowanie tej spółki oraz obsługę zobowiązań, to Spółka utworzyła odpis na należność od Kuu Hubb Oy w kwocie 3,2 mln PLN co odpowiadało propozycjom restrukturyzacyjnym zgłoszonym przez dłużnika. Kwota odpisu aktualizującego ujęta została w sprawozdaniu z całkowitych dochodów.

W dniu 18 marca 2022 roku (zdarzenie po dniu bilansowym) Emitent zawarł umowę cesji wierzytelności w kwocie 1.991.164,09 EUR przysługującej Spółce względem Kuu Hubb Oy za kwotę 200.000,00 EUR („Umowa”). Oczekujemy wpływu tej kwoty na nasz rachunek bankowy do sierpnia 2022 roku. Cena nabycia zostanie przekazana przez kupującego na rachunek powierniczy, po podpisaniu Umowy, w celu przechowywania jej w depozycie i wydania Emitentowi zgodnie z postanowieniami Umowy.

Realizacja Umowy zależy m.in. od zatwierdzenia planu restrukturyzacyjnego Kuu Hubb Oy przez Sąd Rejonowy w Helsinkach, a także po spełnieniu wszystkich oświadczeń i gwarancji określonych w Umowie. Emitent zobowiązał się m.in. do wycofania wniosku o ogłoszenie upadłości Kuu Hubb Oy złożonego w Sądzie Rejonowym w Helsinkach, w terminie dwóch dni roboczych od podpisania Umowy.

W przypadku braku realizacji warunków, oświadczeń i gwarancji zawartych w Umowie do dnia 31 sierpnia 2022 roku Emitent i nabywca mają prawo rozwiązać Umowę.

Zarząd podjął decyzję o zawarciu Umowy, z uwagi na obecną sytuację oraz pozyskanie zainteresowanego podmiotu. W ocenie Spółki, cesja wierzytelności zagwarantuje szybsze uzyskanie środków, które zostaną przeznaczone na rozwój działalności oraz zwiększenie bazy przychodów.

Jednocześnie, w związku z Umową, Emitent podjął decyzję o utworzeniu pełnego odpisu na dzień 31 grudnia 2021 roku z tytułu utraty wartości należności wynikającej ze sprzedaży gry My Hospital spółce Kuu Hubb Oy, tj. w łącznej wartości 9.051 tys. PLN. Odpis w wyżej wymienionej kwocie zostanie ujęty w rocznym sprawozdaniu finansowym Emitenta za 2021 rok.

- **Rozpoczęcie procesu przeglądu opcji strategicznych**

W dniu 10 września 2021 roku w raporcie bieżącym ESPI nr 17/2021 Spółka przekazała informację o podjęciu decyzji o rozpoczęciu procesu przeglądu opcji strategicznych.

Wskazano, iż celem przeglądu będzie wypracowanie nowego modelu finansowania Spółki w 2021 roku oraz kolejnych latach, a także wybór optymalnej realizacji długoterminowego celu Spółki, jakim jest rozwój Emitenta prowadzący do maksymalizacji wartości dla akcjonariuszy Spółki i przyszłych inwestorów.

Rozważane są scenariusze zakładające m.in.:

1. rozpoczęcie rozmów z globalnym partnerem na temat połączenia z jedną ze spółek z jego grupy kapitałowej, celem przeniesienia notowań na rynek regulowany prowadzony przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.,
2. dokapitalizowanie Spółki poprzez podwyższenie kapitału zakładowego,
3. rozpoczęcie rozmów z zagranicznym partnerem spoza branży gier na temat połączenia.

Zarząd Emitenta rozważy również inne opcje strategiczne, które mogą się pojawić w toku tego procesu.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania, przegląd opcji strategicznych jest kontynuowany. Spółka poszukuje optymalnych rozwiązań umożliwiających jej rozwój. W ramach ww. działań, Spółka podjęła decyzję o zawiązaniu współpracy w ramach spółki joint venture ze spółką BoomBit S.A. Emitent prowadzi rozmowy z różnymi partnerami, w przypadku zawarcia istotnych umów, Spółka będzie przekazywała o nich informacje zgodnie z obowiązującym prawem.

- **Negocjacje z Movie Games S.A.**

W dniu 10 września 2021 roku Emitent poinformował o zawarciu listu intencyjnego z Movie Games S.A. z siedzibą w Warszawie ("Movie Games"), dotyczący ścisłej współpracy biznesowej ("List intencyjny"). Przedmiotem Listu intencyjnego było określenie ramowych zasad współpracy stron na etapie przygotowawczym, zmierzających do przeprowadzenia procesu połączenia jednej ze spółek z grupy kapitałowej Movie Games z Emitentem przez przejęcie w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych ("Projekt").

Strony ustaliły, że działania realizowane przez nie na mocy Listu intencyjnego są wykonywane w celu podjęcia przyszłej współpracy w ramach Projektu, wobec czego stronom nie przysługują względem siebie jakiegokolwiek roszczenia w związku z wykonaniem lub niewykonaniem działań w tym zakresie.

W dniu 26 listopada 2021 roku Emitent poinformował, iż w toku negocjacji mających na celu określenie ramowych zasad współpracy stron na etapie przygotowawczym, zmierzających do przeprowadzenia procesu połączenia jednej ze spółek z grupy kapitałowej Movie Games z Emitentem przez przejęcie w trybie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych ("Projekt"), uznał iż nie dojdzie do realizacji Projektu, w związku z powyższym, w dniu 26 listopada 2021 roku Emitent przekazał Movie Games decyzję o odstąpieniu od dalszych negocjacji.

Stronom nie przysługują względem siebie jakiegokolwiek roszczenia w związku z Listem intencyjnym.

9. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI PO 31 GRUDNIA 2021 ROKU

Po dacie bilansu wystąpiły następujące istotne zdarzenia:

- **Zawarcie umowy inwestycyjnej z BoomBit S.A.**

W dniu 17 stycznia 2022 roku Emitent zawarł list intencyjny z BoomBit S.A., podmiotem będącym producentem i wydawcą gier komputerowych na urządzenia mobilne ("List intencyjny"). Przedmiotem Listu intencyjnego było określenie ramowych zasad współpracy stron na etapie przygotowawczym, zmierzających do podpisania umowy inwestycyjnej oraz utworzenia wspólnego przedsięwzięcia w formie spółki kapitałowej. Wspólne przedsięwzięcie powołano na potrzeby produkcji oraz wydania gier mobilnych w oparciu o potencjał stron ("Projekt").

Na mocy Listu intencyjnego realizowano działania w celu podjęcia współpracy w ramach Projektu, a w dniu 21 lutego 2022 roku doszło do zawarcia umowy inwestycyjnej pomiędzy Emitentem a BoomBit S.A. ("BoomBit") oraz PlayHolding sp. z o.o. ("JV") określającej zasady współpracy Emitenta i BoomBit w zakresie tworzenia, wydania oraz promocji gier komputerowych w ramach JV ("Umowa inwestycyjna").

Celem wspólników JV jest prowadzenie wspólnego przedsięwzięcia oraz osiąganie korzyści wynikających z tego przedsięwzięcia poprzez podział zysku wygenerowanego przez JV w formie dywidendy wypłaconej na rzecz wspólników. Umowa inwestycyjna została zawarta na czas nieokreślony.

W wykonaniu Umowy inwestycyjnej Emitent nabył od BoomBit 40 udziałów reprezentujących 40% kapitału zakładowego JV o wartości nominalnej 50,00 PLN każdy, o łącznej wartości nominalnej 2.000,00 PLN, za cenę 3.000,00 PLN w celu prowadzenia wspólnego przedsięwzięcia w ramach JV. Po dokonaniu transakcji, BoomBit będzie posiadał 60% udziałów reprezentujących 60% kapitału zakładowego JV.

Emitent zawarł z JV umowę udzielenia licencji niewyłącznej z możliwością wykonywania praw zależnych oraz możliwością udzielania sublicencji do 2 silników używanych do tworzenia gier komputerowych: Merge Engine by CPG oraz MSR Engine by CPG, których używanie jest zamiarem BoomBit i Emitenta w ramach JV.

Wszelkie prawa i składniki materialne, w tym prawa własności intelektualnej stworzone w ramach współpracy będą wyłączną własnością JV, chyba że zgromadzenie wspólników wyrazi zgodę na przeniesienie lub udzielenie licencji uchwałą podjętą większością 100% głosów.

Emitent zagwarantował i zapewnił, że stworzy w JV zespół projektowy zdolny do samodzielnego wydawania, tworzenia oraz promocji gier komputerowych, zgodnie z założeniami zawartymi w przyjętym na mocy Umowy inwestycyjnej budżecie.

Emitent zagwarantował, że pracownicy i współpracownicy świadczący na rzecz JV usługi lub pracę, w rezultacie których powstaną prawa własności intelektualnej, przeniosą te prawa na JV zgodnie z warunkami określonymi w Umowie inwestycyjnej.

Działalność JV będzie finansowana, w szczególności, poprzez pożyczki gotówkowe udzielane przez BoomBit, przy czym łączna wartość wszystkich udzielonych przez BoomBit na rzecz JV pożyczek gotówkowych w żadnym momencie nie przekroczy: 1.200.800 PLN. Oprocentowanie pożyczki będzie wynosiło WIBOR 3M+ marża. Pożyczka będzie mogła być w każdej chwili spłacona przez Zarząd JV, ale nie później niż w terminie 24 miesięcy od dnia zawarcia umowy pożyczki. Pożyczki będą wypłacane w transzach po realizacji uzgodnionych kamieni milowych.

Jeśli pomimo udzielenia ww. pożyczek, dalsze prowadzenie działalności operacyjnej przez JV będzie wymagało udzielenia kolejnego finansowania JV, to następne pożyczki mogą być udzielane przez wspólników pro rata do posiadanych udziałów na dzień udzielenia kolejnych pożyczek za zgodą BoomBit ("Pożyczka pro rat").

BoomBit będzie przysługiwała opcja nabycia udziałów JV posiadanych przez Emitenta, jeśli kamienie milowe nie zostaną spełnione lub Emitent nie udzieli Pożyczek pro rata, pomimo wezwania przez BoomBit do udzielenia takiej pożyczki w terminie wskazanym w tym wezwaniu, ale nie krótszym niż 10 dni roboczych ("Opcja Call").

Cena nabycia jednego udziału będącego przedmiotem Opcji Call będzie równa ilorazowi wartości aktywów netto na ostatni dzień miesiąca poprzedzający wykonanie Opcji Call oraz liczby Udziałów w kapitale zakładowym JV na dzień wykonania Opcji Call, chyba że Umowa inwestycyjna stanowi inaczej. Łączną cenę wykonania Opcji Call będącą iloczynem ceny ustalonej zgodnie ze zdaniem pierwszym i liczby udziałów nabywanych ("Cena Wykonania"). Jeśli wartość aktywów netto na ostatni dzień miesiąca poprzedzający wykonanie Opcji Call przypadająca na jeden udział będzie niższa niż wartość nominalna udziałów, to dla potrzeb obliczenia Ceny Wykonania przyjmie się wartość nominalną tych udziałów zamiast wartości aktywów netto na ostatni dzień miesiąca poprzedzający wykonanie Opcji Call.

Umowa inwestycyjna zawiera zapisy dotyczące ograniczenia przenoszenia udziałów w JV oraz prawa pierwszeństwa wspólników. Umowa inwestycyjna przewiduje kary umowne, w tym z tytułu naruszenia postanowień dotyczących zakazu konkurencji oraz naruszenia postanowień dotyczących ograniczeń zbywania udziałów.

Strony ustaliły, że Zarząd JV jest dwuosobowy i w jego skład wchodzi jeden członek Zarządu pełniący funkcję Prezesa Zarządu, powołany i odwoływany na podstawie uprawnienia osobistego przez BoomBit, oraz jeden Członek Zarządu powołany i odwoływany na podstawie uprawnienia osobistego przez Emitenta.

- **Oferta publiczna emisji akcji serii E (odwołana w dniu 16 marca 2022 roku)**

W dniu 21 lutego 2022 roku Emitent opublikował na swojej stronie internetowej Dokument Ofertowy, w związku z Ofertą Publiczną 339.825 akcji zwykłych na okaziciela serii E o wartości nominalnej 0,15 PLN (piętnaście groszy) każda. Emisja wynikała z podjętej uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 25 stycznia 2022 roku.

W dniu 16 marca 2022 roku podjął decyzję o odwołaniu oferty publicznej ze względu na aktualną sytuację geopolityczną oraz wstrzymanie rozmów z potencjalnymi inwestorami o możliwym uczestniczeniu w emisji akcji, a także w związku z aktualnym kursem notowań akcji, który jest znacznie niższy niż zaproponowana cena emisyjna akcji.

Jednocześnie, Zarząd Emitenta poinformował, że zamierza zaproponować najbliższemu walnemu zgromadzeniu podjęcie uchwały o upoważnieniu Zarządu do emisji akcji w ramach docelowego kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem prawa poboru. Takie uprawnienie umożliwi Zarządowi przeprowadzenie emisji niezwłocznie po pozytywnym zakończeniu rozmów z inwestorami, a jednocześnie umożliwi dopasowanie ceny emisyjnej akcji do kursu notowań.

Dotychczas wpłacone środki tytułem objęcia akcji serii E zostaną inwestorom zwrócone zgodnie z zasadami określonymi w Dokumencie Ofertowym oraz odpowiednich regulacjach Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych.

10. INSTRUMENTY FINANSOWE

Głównymi instrumentami finansowymi, z których korzystała Spółka w 2021 roku były pożyczki.

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 postępowaniem sądowym oraz zatwierdzeniem planu restrukturyzacji Kuu Hubb Oy

Spółka w dniu 2 maja 2018 roku podpisała umowę sprzedaży z Kuu Hubb Oy, dotyczącą przeniesienia własności gry „My Hospital” jak i świadczenie usług wsparcia i rozwoju gry na warunkach określonych w podpisanym przez obie strony term-sheet z dnia 26 lutego 2018 roku. Zgodnie z zawartą umową Spółka miała otrzymać 26 miesięcznych płatności w wysokości 100 tys. EUR każda (łącznie 2,6 mln EUR) począwszy od kwietnia 2019 roku.

W związku z brakiem płatności ze strony fińskiego kontrahenta Spółka podjęła kroki prawne i skierowała sprawę na drogę postępowania arbitrażowego przed Sądem Arbitrażowym (FAI) przy Fińskiej Izbie Gospodarczej w Helsinkach. W dniu 27 sierpnia 2019 roku spór został oficjalnie uznany za rozpoczęty (Raport bieżący ESPI nr 19/2019 z dnia 27 sierpnia 2019 roku).

Natomiast przed formalnym rozpoczęciem sporu w lipcu 2019 roku, w celu zabezpieczenia swoich roszczeń, Spółka uzyskała korzystny wyrok w postępowaniu zabezpieczającym przed sądem powszechnym w Helsinkach do kwoty 1,2 mln EUR. W celu wykonania tego orzeczenia w fińskim organie wykonawczym (Enforcement Officer) Spółka złożyła kaucję w wysokości 200 tys. EUR, aby zabezpieczyć kwotę 300 tys. EUR na rachunku Kuu Hubb Oy. Kwota ta odpowiadała sumie zaległych należności od Kuu Hubb Oy wynikających z umowy sprzedaży gry „My Hospital” (Raport bieżący ESPI nr 17/2019 z dnia 25 lipca 2019 roku).

W dniu 10 października 2019 roku Spółka podjęła decyzję o niezupelnianiu kaucji na zabezpieczenie należności od Kuu Hubb Oy w związku z decyzją komornika fińskiego, który zażądał złożenia dodatkowego depozytu w kwocie 900 tys. EUR wyłącznie w postaci gotówkowej lub gwarancji bankowej fińskiego banku. W związku z powyższym posiadane wtedy przez Spółkę zabezpieczenie upadło (Raport bieżący ESPI nr 24/2019 z dnia 10 października 2019 roku).

W dniu 17 sierpnia 2020 roku, 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) nie zostały uregulowane w terminie. 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 roku wpłynął od fińskiego komornika (Enforcement Officer) zwrot złożonej przez Spółkę kaucji na zabezpieczenie należności od Kuu Hubb Oy w kwocie 200 tys. EUR.

W dniu 1 lutego 2021 roku strony zawarły aneks do ugody z dnia 6 października 2020 roku ("Aneks"). 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 1.060 tys. EUR powiększonej o odsetki w skali 7% p.a. nastąpi w nieprzekraczalnym terminie do dnia 31 sierpnia 2021 roku.

W dniu 5 lutego 2021 roku Kuu Hubb Oy dokonał przelewu kwoty 100 tys. EUR a w dniu 23 lutego 2021 roku dokonał przelewu kwoty 150 tys. EUR zgodnie z Aneksem z dnia 1 lutego 2021 roku do Ugody z 6 października 2020 roku. III rata na dzień Dokumentu Ofertowego nie została uregulowana.

Termin płatności pozostałych niewymagalnych, nie objętych Aneksem do Ugody, należności Kuu Hubb Oy, w kwocie 550 tys. EUR pozostał niezmieniony tj. do 31 maja 2021 roku. Należność jednak ta nie została spłacona w wymaganym terminie w związku z tym została naliczona kara umowna w kwocie 300 tys. EUR. Na dzień publikacji niniejszego Dokumentu Ofertowego Kuu Hubb Oy nadal nie uregulował zaległej spłaty.

W dniu 1 września 2021 roku Emitent złożył w Sądzie Rejonowym w Helsinkach wniosek o ogłoszenie upadłości Kuu Hubb Oy. W związku z faktem, iż Kuu Hubb Oy także w dniu 1 września 2021 roku złożył wniosek o otwarcie postępowania restrukturyzacyjnego, w którym wnosi o umorzenie długów na poziomie 40%, co ma umożliwić dalsze funkcjonowanie tej spółki oraz obsługę zobowiązań, to Spółka utworzyła odpis na należność od Kuu Hubb Oy w kwocie 3,2 mln PLN co odpowiadało propozycjom restrukturyzacyjnym zgłoszonym przez dłużnika. Kwota odpisu aktualizującego ujęta została w sprawozdaniu z całkowitych dochodów w raporcie za III kwartał 2021 roku. Wyznaczony przez Sąd w Helsinkach nadzorca przedstawił w dniu 26 listopada 2021 roku raport na temat dłużnika. Spółka prowadzi obecnie rozmowy na forum wierzycieli Kuu Hubb Oy dotyczące wypracowania możliwego do zaakceptowania planu restrukturyzacji dłużnika. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania nie został zatwierdzony przez wierzycieli plan restrukturyzacji.

W dniu 18 marca 2022 roku Emitent zawarł umowę cesji wierzytelności w kwocie 1.991.164,09 EUR przysługującej Spółce względem Kuu Hubb Oy za kwotę 200 tysięcy EUR („Umowa”). Oczekujemy wpływu tej kwoty na nasz rachunek bankowy w 2022 roku. Cena nabycia zostanie przekazana przez kupującego na rachunek powierniczy, po podpisaniu Umowy, w celu przechowywania jej w depozycie i wydania Emitentowi zgodnie z postanowieniami Umowy.

Realizacja Umowy zależy m.in. od zatwierdzenia planu restrukturyzacyjnego Kuu Hubb Oy przez Sąd Rejonowy w Helsinkach, a także po spełnieniu wszystkich oświadczeń i gwarancji określonych w Umowie. Emitent zobowiązał się m.in. do wycofania wniosku o ogłoszenie upadłości Kuu Hubb Oy złożonego w Sądzie Rejonowym w Helsinkach, w terminie dwóch dni roboczych od podpisania Umowy.

W przypadku braku realizacji warunków, oświadczeń i gwarancji zawartych w Umowie do dnia 31 maja 2022 roku Emitent i nabywca mają prawo rozwiązać Umowę.

W związku z powyższym, w przypadku niespełnienia warunków, istnieje ryzyko niezrealizowania Umowy.

Jednocześnie, w związku z Umową, Emitent podjął decyzję o utworzeniu pełnego odpisu na dzień 31 grudnia 2021 roku z tytułu utraty wartości należności wynikającej ze sprzedaży gry My Hospital spółce Kuu Hubb Oy, tj. w wysokości 9.051 tys. PLN.

Ryzyko związane z umową inwestycyjną

W dniu 21 lutego 2022 roku Emitent zawarł umowę inwestycyjną z BoomBit S.A., mającą na celu określenie zasad współpracy w zakresie tworzenia, wydania oraz promocji gier komputerowych w ramach podmiotu joint venture („JV”) („Umowa inwestycyjna”). Celem wspólników JV jest prowadzenie wspólnego przedsięwzięcia oraz osiąganie korzyści wynikających z tego przedsięwzięcia poprzez podział zysku wygenerowanego przez JV w formie dywidendy wypłaconej na rzecz wspólników. Umowa inwestycyjna została zawarta na czas nieokreślony.

Emitent nabył 40 udziałów reprezentujących 40% kapitału zakładowego w JV, BoomBit S.A. posiadać będzie 60 udziałów reprezentujących 60% kapitału zakładowego w JV.

Emitent zawarł z JV umowę udzielenia licencji niewyłącznej z możliwością wykonywania praw zależnych oraz możliwością udzielania sublicencji do 2 silników używanych do tworzenia gier komputerowych: Merge Engine by CPG oraz MSR Engine by CPG, których używanie jest zamiarem BoomBit S.A. i Emitenta w ramach JV.

Wszelkie prawa i składniki materialne, w tym prawa własności intelektualnej stworzone w ramach współpracy będą wyłączną własnością JV, chyba że zgromadzenie wspólników wyrazi zgodę na przeniesienie lub udzielenie licencji uchwałą podjętą większością 100% głosów.

Emitent zagwarantował i zapewnił, że stworzy w JV zespół projektowy zdolny do samodzielnego wydawania, tworzenia oraz promocji gier komputerowych, zgodnie z założeniami zawartymi w przyjętym na mocy Umowy inwestycyjnej budżecie.

Emitent zagwarantował, że pracownicy i współpracownicy świadczący na rzecz JV usługi lub pracę, w rezultacie których powstaną prawa własności intelektualnej, przeniosą te prawa na JV zgodnie z warunkami określonymi w Umowie inwestycyjnej.

Działalność JV będzie finansowana, w szczególności, poprzez pożyczki gotówkowe udzielane przez BoomBit S.A., przy czym łączna wartość wszystkich udzielonych przez BoomBit S.A. na rzecz JV pożyczek gotówkowych w żadnym momencie nie przekroczy: 1.200.800 PLN. Oprocentowanie pożyczki będzie wynosiło WIBOR 3M+ marża. Pożyczka będzie mogła być w każdej chwili spłacona przez Zarząd JV, ale nie później niż w terminie 24 miesiące od dnia zawarcia umowy pożyczki. Pożyczki będą wypłacane w transzach po realizacji uzgodnionych kamieni milowych.

Jeśli pomimo udzielenia ww. pożyczek, dalsze prowadzenie działalności operacyjnej przez JV będzie wymagało udzielenia kolejnego finansowania JV, to następne pożyczki mogą być udzielane przez wspólników pro rata do posiadanych udziałów na dzień udzielenia kolejnych pożyczek za zgodą BoomBit S.A. ("Pożyczka pro rata").

BoomBit S.A. będzie przysługiwała opcja nabycia udziałów JV posiadanych przez Emitenta, jeśli kamienie milowe nie zostaną spełnione lub Emitent nie udzieli Pożyczek pro rata, pomimo wezwania przez BoomBit S.A. do udzielenia takiej pożyczki w terminie wskazanym w tym wezwaniu, ale nie krótszym niż 10 dni roboczych.

Powodzenie realizacji Umowy inwestycyjnej zależy od wielu czynników wewnętrznych m.in. wykonania zobowiązania dotyczącego stworzenia zespołu projektowego zdolnego do samodzielnego wydawania, tworzenia oraz promocji gier komputerowych, zgodnie z założeniami przyjętymi w budżecie oraz zewnętrznych, w tym współpracy z kontrahentem, który w pierwszej fazie działalności JV, będzie finansował rozwój przedsięwzięcia. W przypadku braku stworzenia zespołu projektowego, JV może nie być w stanie tworzyć i wydawać gier (bądź wydawać je ze znacznym opóźnieniem), natomiast w sytuacji braku realizacji ustalonych kamieni milowych, a także w sytuacji nieudzielenia Pożyczek pro rata przez Emitenta, BoomBit S.A. może zrealizować opcję nabycia udziałów JV posiadanych przez Emitenta, która spowoduje wyjście Emitenta ze wspólnego przedsięwzięcia.

Ryzyko związane ze stanem zobowiązań

<u>R</u>	Na dzień 31.12.2021	Na dzień 31.12.2020
Kredyty w rachunku bieżącym	0	0
Kredyty i pożyczki pozostałe	707	559
Razem, w tym:	707	559
kredyty i pożyczki płatne na żądanie lub w okresie do 1 roku	57	419
powyżej 12 miesięcy - do 2 lat	650	140

W dniu 12 czerwca 2020 roku Spółka otrzymała subwencję finansową od Polskiego Funduszu Rozwoju S.A. w kwocie 186 tys. PLN. Środki finansowe Spółka otrzymała w ramach Programu Rządowego, dotyczącego wsparcia Polskiego Funduszu Rozwoju S.A. dla mikro, małych i średnich przedsiębiorstw w związku ze zwalczaniem skutków epidemii COVID-19 w Polsce. Zgodnie z regulaminem subwencja została częściowo umorzona w czerwcu 2021 roku, kwota umorzenia subwencji dla Spółki wyniosła 73 tys. PLN. Pozostała kwota subwencji tj. 113 tys. PLN zwracana będzie w 24 równych, miesięcznych ratach. Spłata rozpoczęła się od sierpnia 2021 roku. Na dzień bilansowy spłacono 23 tys. PLN.

W dniu 13 lipca 2020 roku Spółka zawarła umowę pożyczki z MGW Nieruchomości Sp. z o.o., na kwotę 700 tys. PLN. Środki pieniężne wpłynęły na rachunek bankowy Spółki w dniu 15 lipca 2020 roku i służą finansowaniu kapitału obrotowego. Pożyczka jest oprocentowana, a uzgodniona stopa procentowa w stosunku rocznym została ustalona na poziomie 8%. W 2020 roku Spółka dokonała spłaty części pożyczki w kwocie 350 tys. PLN, a we wrześniu 2021 roku Spółka dokonała spłaty kolejnej części pożyczki w kwocie 50 tys. PLN. Pozostałą część pożyczki Spółka spłaci do dnia 31 stycznia 2023 roku. Na dzień 31 grudnia 2021 roku naliczone zostały odsetki w kwocie 49 tys. z czego 32 tys. to odsetki zapłacone w II kwartale 2021 roku.

W dniu 22 grudnia 2021 roku Spółka zawarła umowę pożyczki z MGW Nieruchomości Sp. z o.o., na kwotę 300 tys. PLN. Środki pieniężne wpłynęły na rachunek bankowy Spółki w dniu 27 grudnia 2021 roku i służą finansowaniu

kapitału obrotowego. Pożyczka jest oprocentowana, a uzgodniona stopa procentowa w stosunku rocznym została ustalona na poziomie 12%. Termin spłaty pożyczki to 31 stycznia 2023 roku. Na dzień 31 grudnia 2021 roku naliczone zostały odsetki w kwocie 0,5 tys. PLN.

Spółka w miarę możliwości terminowo reguluje swoje zobowiązania. Spółka na bieżąco monitoruje spłaty należności od swoich dłużników, aby zapobiec utracie płynności. W celu przeciwdziałania potencjalnemu zagrożeniu utraty płynności, o ile to będzie konieczne w przyszłości, Spółka nie wyklucza możliwości finansowania zewnętrznego.

W dniu 16 marca 2022 roku podjął decyzję o odwołaniu oferty publicznej ze względu na aktualną sytuację geopolityczną oraz wstrzymanie rozmów z potencjalnymi inwestorami o możliwym uczestniczeniu w emisji akcji, a także w związku z aktualnym kursem notowań akcji, który jest znacznie niższy niż zaproponowana cena emisyjna akcji.

Jednocześnie, Zarząd Emitenta informuje, że zamierza zaproponować najbliższemu walnemu zgromadzeniu podjęcie uchwały o upoważnieniu Zarządu do emisji akcji w ramach docelowego kapitału zakładowego Spółki z wyłączeniem prawa poboru. Takie uprawnienie umożliwi Zarządowi przeprowadzenie emisji niezwłocznie po pozytywnym zakończeniu rozmów z inwestorami, a jednocześnie umożliwi dopasowanie ceny emisyjnej akcji do kursu notowań.

Dotychczas wpłacone środki tytułem objęcia akcji serii E zostaną inwestorom zwrócone zgodnie z zasadami określonymi w Dokumencie Ofertowym oraz odpowiednich regulacjach Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych

Ryzyko kredytowe

Spółka minimalizuje ryzyko kredytowe, na które jest narażona poprzez dokonywanie transakcji handlowych i finansowych wyłącznie z kontrahentami o potwierdzonej wiarygodności. Ponadto Spółka w sposób ciągły monitoruje zaległości klientów oraz dłużników w regulowaniu płatności, analizując ryzyko kredytowe indywidualnie lub w ramach poszczególnych klas aktywów określonych ze względu na ryzyko kredytowe (wynikające np. z branży, regionu lub struktury odbiorców). Sytuacja z oceną wiarygodności fińskiego kontrahenta Kuu Hubb Oy jest w ocenie Zarządu sytuacją jednorazową. Zarząd podejmuje działania w celu wyeliminowania tego ryzyka w przyszłości.

Maksymalna ekspozycja Spółki na ryzyko kredytowe określana jest poprzez wartość bilansową następujących aktywów finansowych:

Na dzień 31 grudnia 2021 roku:

- należności handlowe brutto 6 212 tys. PLN,
- należności pozostałe brutto 3 111 tys. PLN,
- środki pieniężne 390 tys. PLN.

Na dzień 31 grudnia 2020 roku:

- należności handlowe brutto 7 075 tys. PLN,
- należności pozostałe brutto 1 709 tys. PLN,
- środki pieniężne 918 tys. PLN.

Ryzyko utraty płynności

Spółka jest narażona na ryzyko utraty płynności tj. zdolności do terminowego regulowania zobowiązań finansowych. Spółka zarządza ryzykiem płynności poprzez monitorowanie terminów płatności oraz zapotrzebowania na środki pieniężne w zakresie obsługi krótkoterminowych płatności (transakcje bieżące monitorowane w okresach tygodniowych) oraz długoterminowego zapotrzebowania na gotówkę na podstawie prognoz przepływów pieniężnych aktualizowanych w okresach miesięcznych. Zapotrzebowanie na gotówkę porównywane jest z dostępnymi źródłami pozyskania środków (w tym zwłaszcza poprzez ocenę zdolności pozyskania finansowania w postaci kredytów) oraz konfrontowane jest z inwestycjami wolnych środków.

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 poziom 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 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 ogólnosiątkowym 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 rozrywki 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. Spółka na podstawie zawartych umów współpracuje, na różnych zasadach, z dwoma wiodącymi producentami gier mobilnych notowanymi na Giełdzie Papierów Wartościowych S.A. w Warszawie – BoomBit S.A. oraz Huuuge Games S.A. oraz z nowatorską platformą e-Sportową Skillz. Wszystkie te 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 dotacjami

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" („Dotacja 1”). W ramach umowy Spółka realizowała prace rozwojowe. Projekt dotyczył utworzenia inteligentnego systemu wspierającego powstawanie gier umożliwiających interakcję pomiędzy streamerem, publicznością a środowiskiem gry. Prace nad projektem zakończyły się sukcesem w październiku 2020 roku. Łączne nakłady na projekt wyniosły 3.720 tys. PLN, dofinansowanie do projektu wyniosło 2.468 tys. PLN. Od listopada 2020 roku Spółka zaczęła amortyzować zakończone prace nad projektem. Spółka uzyskuje przychody ze sprzedaży systemu od II kwartału 2021 roku.

W dniu 21 sierpnia 2018 roku Spółka podpisała drugą umowę z Narodowym Centrum Badań i Rozwoju, o dofinansowanie projektu w ramach Działania 1.1 Projekty B+R przedsiębiorstw Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój 2014-2020 („Dotacja 2”). W ramach umowy Spółka realizuje prace rozwojowe. Prace miały pierwotnie, zgodnie z umową, zakończyć się do marca 2021 roku. Jednak w związku z COVID-19 prace nad projektem przedłużyły się. Prace nad projektem zakończyły się w lipcu 2021 roku. Łączne nakłady na projekt wyniosły 2.656 tys. PLN, dofinansowanie do projektu wyniosło 1.726 tys. PLN. Od sierpnia 2021 roku Spółka zaczęła amortyzować zakończone prace nad projektem. Spółka oczekuje obecnie na rozliczenie projektu przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju. Spółka planuje uzyskiwać przychody ze sprzedaży systemu po zakończeniu weryfikacji projektu.

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 pandemią COVID-19

Spółka prowadzi działalność gospodarczą na rynkach międzynarodowych, które zostały dotknięte epidemią zakażeń koronawirusem. Trwająca pandemia miała znaczący wpływ na kursy akcji spółek na światowych rynkach giełdowych, które odnotowują spadki. Utrzymanie się trendu wzrostowego liczby zakażeń, które miało miejsce w 2020 i 2021 roku wywołało spowolnienie gospodarcze. Stosowane na świecie środki zapobiegające rozprzestrzenianiu się wirusa (głównie środki izolacyjne) wpływają na zmniejszenie popytu na produkty i usługi, niebędące produktami pierwszej potrzeby, co przyczynia się do obniżenia wzrostu globalnego PKB. Na rozwój Spółki w 2022 roku mogą mieć wpływ środki zapobiegawcze, w tym ograniczenia związane z kontaktem bezpośrednim z inwestorami i akcjonariuszami.

Spółka dostrzega negatywny wpływ pandemii COVID-19 na koniunkturę gospodarczą w Polsce i na świecie, która może mieć wpływ na wzrost bezrobocia oraz spadek wydatków gospodarstw domowych na rozrywkę.

Spółka nadal identyfikuje potencjalne negatywne skutki koronawirusa COVID-19 w odniesieniu do realizacji projektów Spółki, a także jej wyników finansowych poprzez:

- obniżenie efektywności prac developerskich oraz B+R (spółka wdrożyła pracę zdalną dla wszystkich programistów oraz developerów z dniem 11 marca 2020 roku),
- ograniczenie spotkań face-to-face z akcjonariuszami, potencjalnymi inwestorami, klientami, developerami,
- zaostrzenie polityki kredytowej banków, co może skutkować utrudnieniem w dostępie do kapitału, przy ewentualnym pozyskiwaniu kapitału.

Ryzyko związane z sytuacją na Ukrainie

W związku z rozpoczęciem w dniu 24 lutego 2022 roku inwazji zbrojnej Federacji Rosyjskiej na Ukrainę, doszło do destabilizacji sytuacji polityczno-gospodarczej w regionie, co miało negatywny wpływ na polską gospodarkę zarówno w skali mikro-, jak i makroekonomicznej. Wojna na Ukrainie niewątpliwie miała negatywny wpływ na sytuację związaną z emisją akcji serii E. W dniu 16 marca 2022 roku, Emitent podjął decyzję o odwołaniu oferty publicznej ze względu na aktualną sytuację geopolityczną oraz wstrzymanie rozmów z potencjalnymi inwestorami o możliwym uczestniczeniu w emisji akcji, a także w związku z aktualnym kursem notowań akcji, który jest znacznie niższy niż zaproponowana cena emisyjna akcji.

Sytuacja polityczno-gospodarcza na Ukrainie jest na bieżąco monitorowana przez Spółkę pod kątem faktycznego i potencjalnego wpływu zaistniałej sytuacji na działalność.

Spółka dostrzega następujące czynniki, które mogą mieć wpływ na rynki oraz perspektywy rozwoju Emitenta w kolejnych kwartałach:

- zwiększenie dynamiki inflacji,
- zwiększenie ryzyka finansowego krajów z regionu konfliktu, co może się przełożyć na trudniejszy dostęp do finansowania i większe koszty,
- drastyczny zwiększenie niepewności oraz premii za ryzyko,
- utrudnienia w realizacji planów inwestycyjnych.

Obecnie Spółka nie zidentyfikowała problemów związanych ze świadczonymi usługami, z zaopatrzeniem w nośniki energii do świadczenia usług oraz zatrudnieniem i płacami.

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 31.12.2021	Na dzień 31.12.2020
a) Zobowiązania ogółem	5 306	5 129
b) Minus: środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-390	-918
c) Zadłużenie netto (a+b)	4 916	4 211
d) Kapitał własny ogółem	8 702	19 751
e) Kapitał ogółem (c+d)	13 618	23 962
Wskaźnik zadłużenia (c/e)	36%	18%

13. KAPITAŁ ZAKŁADOWY I AKCJONARIAT

Struktura kapitału zakładowego

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy Emitenta wynosi 203.895,00 PLN i dzieli się na 1.359.300 akcji o wartości nominalnej 0,15 PLN 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 21 marca 2022 roku

Akcjonariusz	Ilość akcji /głosów	% akcji	Wartość nominalna łącznie w PLN
Marcin Kwaśnica	552 497	40,65%	82 875
Michał Sroczyński	280 065	20,60%	42 010
Movie Games S.A.	68 101	5,01%	10 215
Pozostali	458 637	33,74%	68 795
Razem	1 359 300	100,00%	203 895

W 2021 roku Spółka nie nabywała ani nie posiadała akcji własnych.

14. PERSPEKTYWY ROZWOJU

W związku z ograniczonymi zasobami finansowymi spowodowanymi brakiem płatności od największego kontrahenta Spółki oraz kosztownym postępowaniem przez Trybunałem Arbitrażowym w Helsinkach, Spółka poszukiwała partnerów do produkcji oraz wydawania swoich kolejnych gier. I tak, w 2020 roku nawiązała współpracę z Huuuge Games S.A. oraz platformą e-Sportową Skillz, a w 2022 zawiązała wspólne przedsięwzięcie z wiodącym wydawcą gier z segmentu hiper casual BoomBit S.A.

W dniu 17 sierpnia 2021 roku otrzymaliśmy także informację o rozliczeniu na dzień 26 maja 2021 roku pierwszego z naszych projektów współfinansowanych przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju projektami B+R „Cherrystream”. Drugi z projektów „Cherrylytics” został też zakończony i oczekuje na zatwierdzenie.

W dniu 21 lutego 2022 roku Emitent zawarł z BoomBit S.A. umowę inwestycyjną określającą wspólne przedsięwzięcie – poprzez spółkę BoomPick sp. z o.o. Emitent oczekuje, że pierwsze produkcje tej marki trafią na rynek już w 2022 roku. Drugie ważne wydarzenie to przygotowanie przez nas samodzielnie gry z segmentu merge-2, której wydanie planowane jest na III kwartał 2022 roku.

W dniu 16 marca 2022 roku Emitent zawarł umowę licencyjną na dwie gry, tj. „My Spa Resort: Grow & Build” oraz „Project Fame - Idle Empire” w oparciu o model biznesowy free-to-play („Gry”)(„Umowa licencyjna”).

W ramach Umowy licencyjnej, Emitent od dnia 1 kwietnia 2022 roku udziela Licencjobiorcy na okres 3 lat, bez ograniczeń terytorialnych, wyłącznej licencji wraz z możliwością udzielania dalszych licencji, do Gier oraz do bazy danych określonych w Umowie licencyjnej.

Z tytułu udzielenia licencji do Gier, Spółce przysługuje wynagrodzenie w określonej w Umowie licencyjnej wysokości dochodu netto z Gier. W okresie pierwszych 12 miesięcy Umowy licencyjnej, począwszy od 1 kwietnia 2022 roku, przy czym wynagrodzenie nie będzie niż 60.000,00 PLN. Umowa licencyjna zawiera zapisy dotyczące dopłat, w przypadku gdy dochód netto z Gier nie osiągnie ww. kwoty, oraz zapisy dot. sposobu i terminu odzyskiwania dopłat.

W 2022 roku, Spółka będzie koncentrowała się na rozpoczętych projektach z partnerami Spółki (BoomBit S.A., Huuuge Games S.A., Skillz) oraz wydaniem co najmniej dwóch gier własnych, jak i prowadzeniu rozmów z partnerami biznesowymi w celu rozwoju działalności Spółki.

15. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU

Emitent prowadzi działalność badawczo-rozwojową, w ramach której opracował 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 zostały zrealizowane z wykorzystaniem dotacji otrzymanej od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju w ramach Programu Inteligentny Rozwój 2014-2020 w łącznej wysokości 5,4 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. Na dzień bilansowy Spółka oczekuje na wypłatę ostatniej transzy z wniosku o płatność z projektu „Cherrylytics” w wysokości około 140.000,00 PLN.

„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 został zrealizowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Programu Operacyjnego Inteligentny Rozwój oraz Programu Sektorowego "GamelNN" w ramach Działania 1.2 "Sektorowe programy B+R". Okres realizacji projektu wynosił 36 miesięcy (projekt rozpoczął się w lutym 2017 roku). Projekt uzyskał dofinansowanie w wysokości prawie 2,8 mln PLN, zaś sam budżet projektu wynosi blisko 4,4 mln PLN. Z dniem 26 maja 2021 roku projekt został rozliczony. Obecnie jest w okresie trwałości. System jest amortyzowany od listopada 2020 roku.

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

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

Przygotowana przez spółkę platforma służy do inteligentnej analizy danych, generowanych przez użytkowników gier typu Free2Play w czasie rzeczywistym. Dzięki opracowaniu zaawansowanych algorytmów sztucznej inteligencji oraz autorskiemu modelowi analitycznemu, platforma umożliwia 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 PLN, zaś sam budżet projektu został określony na kwotę 3,6 mln PLN. Umowa o dofinansowanie projektu została zawarta w dniu 21 sierpnia 2018 roku. Z uwagi na pandemię COVID-19 okres realizacji projektu wydłużono z zakładanych pierwotnie 30 miesięcy do 33 miesięcy. Projekt został zakończony z dniem 30 czerwca 2021 roku. Obecnie w fazie oceny znajduje się informacja końcowa oraz ostatni wniosek o płatność.

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 15 osób, a na dzień bilansowy 12 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 01.01.2021- 31.12.2021			
Marcin Kwaśnica	0	84	205	289
Michał Sroczyński	0	84	197	281
Razem	0	168	402	570
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

Wynagrodzenie Członków Rady Nadzorczej

Rada Nadzorcza Cherrypick Games S.A.	Za okres 01.01.2021- 31.12.2021	Za okres 01.01.2020- 31.12.2020
Tomasz Łukasz Gapiński	10	9
Oliver Kern	10	17
Grzegorz Kurek	5	9
Rafał Jakub	8	4
Marcin Droba	6	-
Artur Winiarski	24	22
Krzysztof Sroczyński	-	8
Christian Gloe	-	0
Razem Rada Nadzorcza	63	69

19. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2021 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 2021 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 2021 roku wyniosło 44.280 PLN brutto.

Warszawa, dnia 21 marca 2022 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 2021 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