



Szanowni Państwo,

rok 2022 zaczynaliśmy w bardzo niekomfortowej sytuacji. Wybuch wojny w Ukrainie i jej konsekwencje odczuwalne na polskim rynku kapitałowym pokrzyżowały nasze plany na pozyskanie kapitału. Cherrypick Games znajdowało się w trudnej sytuacji finansowej, a perspektywy na przyszłość nie były jasne. Wiedzieliśmy jednak że chcemy nadal robić gry, zarabiać na nich pieniądze i na tym się koncentrować.

Jeszcze w 2021 roku rozpoczęliśmy przegląd opcji strategicznych. Przełożył się on na rozpoczęcie współpracy z Grupą BoomBit, w ramach joint-venture BoomPick Games. To nasze wspólne przedsięwzięcie - w którym wykorzystujemy zasoby i know-how obu firm - ma już na koncie pierwszą premierę - grę "Royal Merge". Z Premiery gry, która miała miejsce w styczniu 2023 roku, jesteśmy zadowoleni. Boompick Games już w pierwszym kwartale rozpoczyna prace nad kolejną grą.

W 2022 roku mogliśmy poinformować też o dwóch kolejnych współpracach, których efektem było pozyskanie finansowania na projekty, a ich wpływ na wyniki jest już wyraźnie widoczny w minionym roku.

Pierwszym z tych partnerów jest Nine 66 z Grupy Savvy Gaming Group. Efektem tej współpracy mają być dwie gry, z czego jedna dedykowana na rynek Bliskiego Wschodu i Afryki Północnej (MENA), a druga - globalny. Zakładamy, że obydwie gry zostaną wydane w 2023 roku.

Od ponad pół roku współpracujemy też z partnerami z Grupy Apple. Umowa, którą zawarliśmy to dla nas ogromne wyróżnienie, które zawdzięczamy bardzo wysokiej jakości naszych dotychczasowych produkcji. Jednak przede wszystkim to ogromna szansa na stworzenie produkcji, która może dotrzeć do bardzo dużej liczby graczy. Umowa dotyczy nie tylko stworzenia gry, ale też jej wsparcia po premierze. Warto zaznaczyć, iż Apple jest bliskim partnerem i współproducentem naszej gry.

Dzięki tym trzem, kluczowym partnerstwom, miniony rok był dla nas przełomowy, a 2023 zapowiada się jeszcze bardziej ekscytująco.

W styczniu 2023 roku spłaciliśmy wszystkie pożyczki, które pozwoliły nam przejść przez trudny rok 2022 i obecnie Cherrypick Games znów jest spółką, która nie posiada żadnych kredytów czy pożyczek. Mamy silny zespół (choć nadal szukamy zdolnych i kreatywnych ludzi), świetnych partnerów i zabezpieczone finansowanie projektów w które bardzo mocno wierzymy.

Jesteśmy dumni z tego co osiągnęliśmy w 2022 roku. Po bardzo trudnych latach, udało nam się ustabilizować sytuację spółki, odbudować zespół, pozyskać renomowanych i wiarygodnych partnerów, a także zapewnić środki potrzebne do realizacji projektów z którymi wiążemy ogromne nadzieje.

W 2023 roku nie należy od nas oczekiwać wysypu raportów, fuzji, przejęć, emisji akcji, czy czatów inwestorskich co dwa tygodnie itd. Będziemy w pełni skoncentrowani na naszym biznesie, czyli robieniu, rozwijaniu i wspieraniu gier. Zapraszam do zapoznania się z wynikami finansowymi, które przedstawiamy w Sprawozdaniu. Pomimo braku ważnych premier widać już tutaj efekty pracy jaką wykonaliśmy w 2022 roku, głównie w postaci płatności od naszych kluczowych partnerów za osiągnięte kamienie milowe. To najlepszy dowód, że nasze projekty są realizowane sprawnie i zgodnie z planami.

Wykorzystując tą okazję chciałem podziękować:

Naszemu Zespołowi - za ciężką pracę i kreatywność,

Partnerom Biznesowym - za otwartość i wsparcie

Akcjonariuszom - za zaufanie.

Wierzę, że w 2023 roku nie będziemy już rozmawiać o stratach, finansowaniu, opcjach strategicznych, ale przede wszystkim o grach!

Z poważaniem,

Marcin Kwaśnica

Prezes Zarządu

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
CHERRYPICK GAMES S.A.

ZA ROK OBROTOWY 2022

Warszawa, dnia 28 lutego 2023 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	13
6. AKTUALNA I PRZEWIDYWANA SYTUACJA FINANSOWA SPÓŁKI	13
7. FINANSOWE I NIEFINANSOWE WSKAŹNIKI EFEKTYWNOŚCI	14
8. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI PO 31 GRUDNIA 2022 ROKU	16
9. INSTRUMENTY FINANSOWE	16
10. CZYNNIKI RYZYKA I ZAGROŻEŃ ORAZ ZARZĄDZANIE RYZYKIEM W DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI	17
11. ZARZĄDZANIE RYZYKIEM KAPITAŁOWYM	23
12. KAPITAŁ ZAKŁADOWY I AKCJONARIAT	24
13. PERSPEKTYWY ROZWOJU	24
14. OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	24
15. INFORMACJE DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO	25
16. INFORMACJE DOTYCZĄCE ZATRUDNIENIA	25
17. INFORMACJE NA TEMAT ŁĄCZNEJ WYSOKOŚCI WYNAGRODZEŃ WSZYSTKICH CZŁONKÓW ZARZĄDU I RADY NADZORCZEJ	25
18. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO	26
19. OŚWIADCZENIA ZARZĄDU	28

1. WPROWADZENIE

Cherrypick Games S.A. to studio zatrudniające obecnie 11 osób w działalności developerskiej oraz B+R.

W 2022 roku Cherrypick Games S.A. odnotowała 4,44 mln zł przychodów ze sprzedaży, zysk z działalności operacyjnej w kwocie 2,88 mln zł oraz zysk netto w kwocie 3,46 mln zł. Rok obrotowy 2022 był dla Spółki szczególnie trudny, gdyż pomimo pełnej wygranej przed Trybunałem Arbitrażowym w Helsinkach do Spółki nie trafiło od dłużnika 1,99 mln euro. Zachwiało to naszą sytuacją finansową w latach 2020-2021. 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 w marcu 2022 roku. Dlatego też sprzedaliśmy w marcu 2022 roku dług fińskiego kontrahenta otrzymując w maju 2022 roku blisko 900 tysięcy złotych.

Jednak dzięki nawiązaniu w lutym i marcu 2022 roku strategicznej współpracy z notowaną na Giełdzie Papierów Wartościowych – Grupą BoomBit S.A. oraz zawarciem w III kwartale 2022 roku dwóch fundamentalnych umów z partnerami zagranicznymi – spółkami z grupy Apple (USA) oraz Electronic Gaming Incubator (Arabia Saudyjska) udało się naszej Spółce zachować ciągłość prac developerskich i używając angielskiego zwrotu – wrócić na tor (get back on track). W 2022 roku otrzymaliśmy także informację o rozliczeniu drugiego z naszych projektów współfinansowanych przez Narodowe Centrum Badań i Rozwoju - „Cherrylytics”.

2. INFORMACJE O SPÓŁCE

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

Na podstawie uchwały Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników z dnia 12 maja 2017 roku w sprawie przekształcenia spółki z ograniczoną odpowiedzialnością w spółkę akcyjną kapitał zakładowy Cherrypick Games S.A. został ustalony na kwotę 172.500,00 zł. Akcje serii A Cherrypick Games S.A. zostały przydzielone akcjonariuszom proporcjonalnie do dotychczas posiadanych udziałów w spółce Cherrypick Games Sp. z o.o. W dniu 16 października 2017 roku sąd rejestrowy zarejestrował podwyższenie kapitału zakładowego Spółki o kwotę 15.525,00 zł w wyniku emisji 103.500 akcji serii B. Zaś na dzień 31 grudnia 2018 roku w wyniku emisji i zarejestrowania 17.800 akcji serii C wyemitowanych zgodnie z uchwałą nr 15 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia z dnia 23 kwietnia 2018 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 190.695 złotych i dzielił się na 1.271.300 akcji. Akcje serii A, B oraz C nie są uprzywilejowane.

W dniu 24 czerwca 2019 roku uchwałą nr 15 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia postanowiło 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 2019 roku. 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 2022 był dziewiątym rokiem obrotowym Spółki.

Skład Zarządu

Zarząd Spółki na dzień publikacji raportu:

Marcin Kwaśnica - Prezes Zarządu
Michał Sroczyński - Członek Zarządu

W dniu 28 kwietnia 2022 r. Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwałę dotyczącą powołania Zarządu Spółki na kolejną wspólną pięcioletnią kadencję ze skutkiem od dnia 29 kwietnia 2022 r., w dotychczasowym ww. składzie.

Skład Rady Nadzorczej

W dniu 29 kwietnia 2022 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki powołało członków Rady Nadzorczej na kolejną (drugą) kadencję w następującym składzie:

- Artur Winiarski,
- Tomasz Gapiński,
- Marcin Droba,
- Tomasz Litwiniuk,
- Artur Fal.

Skład Rady Nadzorczej do dnia 28 kwietnia 2022 r.

Artur Winiarski - Przewodniczący Rady Nadzorczej
Tomasz Łukasz Gapiński - Członek Rady Nadzorczej
Marcin Tadeusz Droba - Członek Rady Nadzorczej
Oliver Kern - Członek Rady Nadzorczej
Tomasz Litwiniuk - Członek Rady Nadzorczej

Spółka posiada oddział w Bydgoszczy.

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

W dniu 22 listopada 2022 roku zawarł z CSWP Audyt Prosta Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie, przy ul. Kopernika 34 (00-336 Warszawa) wpisaną pod numerem KRS 0000982475 do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, umowę na przeprowadzenie badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2022 oraz 2023. CSWP Audyt P.S.A. wpisana jest na listę firm audytorskich pod numerem 3767.

Przedmiotowa umowa została zawarta w wykonaniu uchwały Rady Nadzorczej Spółki z dnia 16 listopada 2022 roku w sprawie wyboru podmiotu do badania sprawozdań finansowych Spółki za lata 2022-2023.

Funkcję Animatora Rynku dla Spółki na rynku NewConnect na dzień 31 grudnia 2022 roku pełnił Trigon Dom Maklerski S.A. z siedzibą w Krakowie.

3. WYBRANE DANE FINANSOWE

	01.01.2022 - 31.12.2022 tys. PLN	01.01.2021 - 31.12.2021 tys. PLN	01.01.2022 - 31.12.2022 tys. EURO	01.01.2021 - 31.12.2021 tys. EURO
I. Przychody ze sprzedaży	4 441	1 026	948	224
II. Zysk/strata z działalności operacyjnej	2 884	-10 821	615	-2 364
III. Zysk/strata przed opodatkowaniem	2 735	-11 172	584	-2 441
IV. Zysk/strata netto z działalności kontynuowanej	3 461	-11 049	738	-2 414
V. Zysk/strata netto z działalności zaniechanej	0	0	0	0
VI. Zysk/strata netto razem	3 461	-11 049	738	-2 414
VII. Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	2 802	-245	569	-54
VIII. Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	-1 914	-1 313	-408	-287
IX. Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	-335	1 030	-71	225
X. Przepływy pieniężne netto razem	420	-528	90	-115
XI. Zysk/strata na jedną akcję (w PLN/ EURO)*	2,55	-8,13	0,54	-1,78

	31.12.2022 tys. PLN	31.12.2021 tys. PLN	31.12.2022 tys. EURO	31.12.2021 tys. EURO
XII. Aktywa razem	16 720	14 008	3 565	3 046
XIII. Zobowiązania razem	4 534	5 306	967	1 154
XIV. Zobowiązania długoterminowe	2 643	4 123	564	896
XV. Zobowiązania krótkoterminowe	1 891	1 183	403	257
XVI. Kapitał własny	12 186	8 702	2 598	1 892
XVII. Kapitał podstawowy	204	204	43	44
XVIII. Liczba akcji (w sztukach)	1 359 300	1 359 300	1 359 300	1 359 300
XIX. Wartość księgowa na jedną akcję (w PLN/EURO)**	8,96	6,40	1,91	1,39

*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 księgowa 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.

	01.01.2022 - 31.12.2022	01.01.2021 - 31.12.2021
Średni kurs w okresie	4,6869	4,5775
Kurs na koniec okresu	4,6899	4,5994

4. CHARAKTERYSTYKA DZIAŁALNOŚCI I OTOCZENIA RYNKOWEGO SPÓŁKI

Działalność i zasoby Cherrypick Games S.A.

Cherrypick Games S.A. to niezależne studio deweloperskie, kilkunastoosobowy zespół deweloperski posiadający blisko dwudziestoletnie 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 w zależności od produktu za około 50% do około 75% przychodów oraz przychody z zamieszczanych w grach reklam, stanowiące w zależności od produktu za około 25% do 75% 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 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. W I kwartale 2022 roku Spółka zawarła umowę joint venture z wiodącym, polskim producentem gier mobilnych – notowaną na rynku głównym Giełdy Papierów Wartościowych S.A. – spółką BoomBit S.A. W III kwartale 2022 roku Spółka zawarła dwie fundamentalne umowy na produkcję gier ze spółkami z grupy Apple, Inc. (USA) oraz Electronic Gaming Incubator (Arabia Saudyjska)

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 błędu 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. Zgodnie z szacunkami firmy badawczej Newzoo w 2022 roku rynek gier wygeneruje 196,8 mld USD, co oznaczać będzie wzrost o 2,1% r/r. Szacuje się, iż przychody branży gier w 2025 r. osiągną poziom 225,7 mld USD przy skumulowanym rocznym wskaźniku wzrostu (compound annual growth rate, CAGR) w latach 2020–2025 na poziomie 4,7%. 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%). Podobnie jak w 2021 roku największym rynkiem patrząc na prognozowane przychody w 2022 roku będą Chiny, które w ostatnich latach walczą o pozycję lidera ze Stanami Zjednoczonymi. Trzecim największym rynkiem jest Japonia.

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

Wielkość rynku graczy

Według szacunków Newzoo w 2022 r. największym rynkiem gier na świecie będą Chiny z rynkiem o wartości 50,18 mld USD. Na drugim miejscu będą USA z rynkiem 47,62 mld USD. Trzecia zaś będzie Japonia z wartością przychodów na poziomie 22,01 mld USD. Największym rynkiem gamingowym w Europie według szacunków na rok 2022, będą Niemcy z wartością przychodów 6,84 mld USD. Według tej samej firmy do końca 2022 r. na świecie będzie około 3,198 mld aktywnych graczy, a największą grupę będą stanowić gracze na urządzeniach mobilnych - 2,675 mld. Najwięcej graczy na koniec 2022 r. pochodzić będzie z Azji - 1,746 mld. Na kolejnych miejscach znajdzie się region Bliskiego Wschodu i Afryki (0,48 mld), a następnie z Europa (0,43 mld), Ameryka Łacińska (0,28 mld) i Ameryka Północna z liczbą 0,2 mld graczy. 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.

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 rozrywki i tworzenia dokumentów. Jednym z głównych celów tej fazy jest stworzenie jednoznacznej i łatwej do zrozumienia dokumentacji, która zawiera wszystkie wytyczne projektu i harmonogram prac. Podczas pre-produkcji powstają prototypy, które służą jako tzw. „Proof of Concept”.

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

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

IV etap - Soft-launch (czas trwania około 3-9 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. Pomimo że Emitent korzysta z usług zewnętrznych podmiotów wydających gry (Apple, Electronic Gaming Incubator, Grupa Boombit), 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 od 2014 roku

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.

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.

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.

Crime Stories



Gra z gatunku visual novel, który zyskuje coraz większą popularność wśród użytkowników urządzeń mobilnych. Gracze zaangażują się w mroczne śledztwa, przepełnione 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. Gra dedykowana jest przede wszystkim graczom płci żeńskiej.

Strategia

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

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

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

- **Dalsza rozbudowa bazy odbiorców wśród kobiet**

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

- **Poszerzenie rynku dystrybucji gier Emitenta**

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

Emitent wiąże szanse rozwoju stanowią również Singapur, Hong Kong, Indonezja, Filipiny, Indie oraz Arabia Saudyjska.

- **Zwiększenie rozpoznawalności marki Emitenta**

Jednym ze strategicznych celów Emitenta jest zwiększenie rozpoznawalności jego marki oraz produktów, a także zwiększenie wiarygodności w oczach kontrahentów w skali międzynarodowej. Emitent podejmuje starania w celu dostarczania odbiorcom jak najlepszych gier pod względem jakości, co ma kluczowe znaczenie dla ich rozpoznawalności i przekłada się na zwiększenie znajomości marki Emitenta. Co więcej, mając na względzie potrzebę zwiększenia rozpoznawalności marki Cherrypick Games, Emitent uczestniczy w czatach inwestorskich, konferencjach i spotkaniach ze studentami na uczelniach, prowadzi zajęcia dla studentów oraz uczestniczy w targach pracy.

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 2022 roku oraz porównywalne dane za okres od 1 stycznia do 31 grudnia 2021 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 r. Emitent zawarł umowę cesji wierzytelności w kwocie 1.991.164,09 euro przysługującej Spółce względem Kuu Hubb Oy za kwotę 200 tysięcy euro. W dniu 24 maja 2022 r. na rachunku bankowym Emitenta zaksięgowano kwotę 200 tysięcy euro wynikającą z realizacji umowy cesji wierzytelności. Z uwagi na ówczesną sytuację oraz pozyskanie zainteresowanego podmiotu, Zarząd Spółki podjął decyzję o sprzedaży wierzytelności, dzięki czemu Spółka pomimo dużego dyskonta, otrzymała realną kwotę, którą przeznaczyła na rozwój działalności, zwiększając tym bazę przychodów. Jednocześnie Spółka nie ponosi już kosztów obsługi prawnej w Finlandii.

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. W dniu 29 kwietnia 2022 r. Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę 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 r. Emitent koncentrował się na współpracy w ramach przedsięwzięcia zawartego z BoomBit S.A., poprzez spółkę BoomPick Games sp. z o.o. (umowa inwestycyjna została zawarta w dniu 21 lutego 2022 r., treść komunikatu znajduje się w raporcie bieżącym ESPI nr 4/2022). W ocenie Emitenta istotnymi elementami wpływającymi na sytuację finansową Spółki w 2023 r. będzie realizacja projektów, rozpoczętych w 2022 r., tj. BoomPick Games, dystrybucji gry na platformie Apple App Store, realizacja umowy wydawniczej z Electronic Gaming Incubator Company, a także potencjalne nowe projekty.

Istotnymi czynnikami zewnętrznymi mogącym wpłynąć na wynik finansowy Emitenta mogą być różnice kursów walut (w głównej mierze dolara amerykańskiego oraz euro), wzrost dynamiki inflacji oraz ewentualna eskalacja wojny na Ukrainie.

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 2022 na poziomie 4,04 mln zł. Najważniejsze niefinansowe wskaźniki efektywności monitorowane przez Spółkę w odniesieniu do jej produktów to: Retencja Dnia 1, Retencja Dnia 7, Retencja Dnia 30, LTV (Life Time Value) dla gracza, User Acquisition Cots, DAU/MAU (Daily Active Users / Monthly Active Users), ARPDau (Average Revenue Per Daily Active User).

ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI W 2022 ROKU

Kluczowe wydarzenia w okresie od dnia 1 stycznia 2022 roku do dnia 31 grudnia 2022 roku obejmują:

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

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

W dniu 1 września 2021 r. 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 r. 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 r. Emitent zawarł umowę cesji wierzytelności w kwocie 1.991.164,09 euro przysługującej Spółce względem Kuu Hubb Oy za kwotę 200.000,00 euro („Umowa”). W dniu 24 maja 2022 r. na rachunku bankowym Emitenta zaksięgowano kwotę 200.000 euro wynikającą z realizacji umowy cesji wierzytelności. Z uwagi na ówczesną sytuację oraz pozyskanie zainteresowanego podmiotu, Zarząd Spółki podjął decyzję o sprzedaży wierzytelności, dzięki czemu Spółka pomimo dużego dyskonta, otrzymała realną kwotę, którą przeznaczyła na rozwój działalności, zwiększając tym bazę przychodów. Jednocześnie Spółka nie ponosi już kosztów obsługi prawnej w Finlandii.

- **Rozpoczęcie współpracy z BoomBit S.A.**

W dniu 21 lutego 2022 r. 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.

Emitent nabył od BoomBit 40 udziałów reprezentujących 40% kapitału zakładowego JV o wartości nominalnej 50,00 zł każdy, o łącznej wartości nominalnej 2.000,00 zł, za cenę 3.000,00 zł w celu prowadzenia wspólnego przedsięwzięcia w ramach JV. Po dokonaniu transakcji, BoomBit posiada 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 są wyłączną własnością JV, chyba że zgromadzenie wspólników wyrazi zgodę na przeniesienie lub udzielenie licencji uchwałą podjętą większością 100% głosów. Emitent zapewnił zespół projektowy zdolny do samodzielnego wydawania,

tworzenia oraz promocji gier komputerowych w JV, zgodnie z założeniami zawartymi w przyjętym na mocy Umowy inwestycyjnej budżecie.

Działalność JV jest 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 ma nie przekroczyć: 1.200.800 zł. Oprocentowanie pożyczek wynosiło WIBOR 3M+ marża. Pożyczki mogą być w każdej chwili spłacone przez Zarząd JV, ale nie później niż w terminie 24 miesięcy od dnia zawarcia umowy pożyczki. Pożyczki są wypłacane w transzach po realizacji uzgodnionych kamieni milowych.

Zgodnie z Umową inwestycyjną pomimo udzielenia ww. pożyczek, jeżeli 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 rata").

BoomBit przysługuje 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.

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

W dniu 21 lutego 2022 r. 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 zł (piętnaście groszy) każda. Emisja wynikała z podjętej uchwały nr 4 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 25 stycznia 2022 r.

W dniu 16 marca 2022 r. 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.

W dniu 29 kwietnia 2022 r. Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę 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.

- **Zawarcie umowy opracowania oraz dystrybucji gry na platformie Apple App Store**

W dniu 28 lipca 2022 r. doszło do zawarcia umowy opracowania oraz dystrybucji gry na platformie Apple App Store pomiędzy Spółką a APPLE INC oraz podmiotami z grupy APPLE, INC ("Umowa").

Na mocy zawartej Umowy, APPLE INC zobowiązał się do sfinansowania stworzenia przez Spółkę nowej gry, która ma zostać wydana na platformie Apple App Store w 2023 roku. Spółka zobowiązała się do stworzenia, wydania oraz odpłatnego wsparcia gry po jej wydaniu.

- **Zawarcie umowy wydawniczej z Electronic Gaming Incubator Company**

W dniu 1 lipca 2022 r. doszło do zawarcia umowy wydawniczej z Electronic Gaming Incubator Company siedzibą w Rijadzie, Arabia Saudyjska ("Wydawca") ("Umowa"). Umowa została zawarta na 3 lata. Umowa odnawia się

automatycznie na kolejne okresy 2 lat, chyba że Wydawca zdecyduje się rozwiązać Umowę na co najmniej 90 dni przed upływem okresu obowiązywania Umowy. Umowa zawiera zapisy dotyczące możliwości i sposobu wypowiedzenia Umowy (w tym ze skutkiem natychmiastowym).

Na mocy Umowy, Spółka zobowiązała się do stworzenia dwóch gier (z segmentu merge) w wersji na mobile platformy dystrybucyjne Android i iOS oraz prowadzenia ich aktualizacji. Jedna gra zostanie wydana przez Wydawcę na terytorium państw Bliskiego Wschodu i Afryki Północnej ("Gra 1")("Terytorium Wydawcy"). Druga gra zostanie wydana przez Spółkę w pozostałych państwach świata ("Gra 2")("Terytorium Spółki").

Zgodnie z zawartą umową Wydawca finansuje jej budowę poprzez tzw. „Wkład Rozwojowy”. Wkład Rozwojowy zostanie potrącony z revenue-share po globalnym wydaniu gry. Przychody Spółki z tego tytułu w roku 2022 wyniosły 181,5 tys. USD.

Spółka pozostanie właścicielem praw do Gry 1 (kodu źródłowego gry), jednocześnie udzieli wyłącznej, i nieodwołalnej licencji do publikowania, rozpowszechniania, rozwijania, obsługi, publicznego komunikowania, wprowadzania do obrotu, reklamowania i promowania oraz wykorzystywania w inny sposób gry na Terytorium Wydawcy.

Umowa określa procentowy udział w zyskach z Gry 1 należny Spółce uzyskiwany na Terytorium Wydawcy a także procentowy udział w zysku z Gry 2 należny Wydawcy uzyskiwany na Terytorium Spółki.

Po wydaniu Gry 1 na Terytorium Wydawcy, Wydawca będzie płacił Spółce określoną kwotę w celu utrzymania i aktualizacji gry na tym terenie.

W przypadku rozwiązania Umowy, Wydawca przekaże Grę 1 z powrotem Spółce nie później niż w ciągu 30 dni od jej rozwiązania.

Pozostałe zapisy Umowy (w tym gwarancje, odszkodowania i ograniczenia odpowiedzialności) są typowe dla umów produkcyjnych oraz wydawniczych.

- **Zawarcie porozumienia o rozwiązaniu umowy o współpracy na wykonanie portu gry My SPA Resort na Nintendo Switch**

W dniu 21 marca 2022 r., doszło do zawarcia pomiędzy Emitentem a Forestlight Games sp. z o. o. porozumienia o rozwiązaniu umowy o współpracy na wykonanie portu gry My SPA Resort na Nintendo Switch ("Porozumienie"). Na mocy Porozumienia, strony oświadczyły, że w związku z realizacją umowy oraz jej rozwiązaniem nie istnieją żadne rozliczenia, w tym w szczególności finansowe pomiędzy stronami.

8. ZDARZENIA ISTOTNIE WPŁYWAJĄCE NA DZIAŁALNOŚĆ SPÓŁKI PO 31 GRUDNIA 2022 ROKU

Po dacie bilansu nie wystąpiły istotne zdarzenia.

9. INSTRUMENTY FINANSOWE

Głównymi instrumentami finansowymi, z których korzystała Spółka w 2022 roku były pożyczki, które zostały opisane w Nocie 24.

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

Ryzyko związane z umową inwestycyjną

W dniu 21.02.2022 r. 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 zł. 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 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

	Na dzień 31.12.2022	Na dzień 31.12.2021
Kredyty i pożyczki pozostałe	550	707
Razem, w tym:	550	707
kredyty i pożyczki płatne na żądanie lub w okresie do 1 roku	550	57
powyżej 12 miesięcy - do 2 lat	0	650

Nazwa jednostki	Siedziba	Kwota kredytu /pożyczki wg umowy		Kwota kredytu /pożyczki pozostała do spłaty		Inne
		tys. PLN	waluta	tys. PLN	waluta	
MGW Nieruchomości Sp. z o.o.	Warszawa	700	PLN	327	PLN	Pożyczka
MGW Nieruchomości Sp. z o.o.	Warszawa	300	PLN	190	PLN	Pożyczka
Polski Fundusz Rozwoju S.A.	Warszawa	186	PLN	33	PLN	Subwencja finansowa
Razem		1 186		550		

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 80 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 w 2021 roku Spółka dokonała spłaty kolejnej części pożyczki w kwocie 50 tys. PLN. W dniu 8 sierpnia 2021 roku strony zawarły aneks do pożyczki wydłużający termin spłaty reszty pożyczki (300 tys. PLN) do dnia 31 maja 2022 roku oraz ustalający jej oprocentowanie do 12%. W dniu 10 marca 2022 roku strony zawarły aneks wyznaczający nowy termin spłaty pożyczki na dzień 31 stycznia 2023 roku oraz ustalający jej oprocentowanie na poziomie WIBOR 3M+9,5%, ale nie mniej niż 13,5%. Na dzień 31 grudnia 2022 roku naliczone zostały odsetki w kwocie 27 tys. PLN. Spółka spłaciła po dniu bilansowym całość z części kapitałowej pożyczki (300 tys. PLN).

W dniu 22 grudnia 2021 roku Spółka zawarła umowę pożyczki z MGW Nieruchomości Sp. z o.o., na kwotę 300 tys. PLN. Oprocentowanie pożyczki wynosiło 12%. Środki pieniężne wpłynęły na rachunek bankowy Spółki w dniu 27 grudnia 2021 roku i służą finansowaniu kapitału obrotowego. Pożyczka została aneksowana w dniu 10 marca 2022 roku. Wydłużony został termin spłaty pożyczki do dnia 31 stycznia 2023 roku, a oprocentowanie wynosi WIBOR 3M+9,5%, ale nie mniej niż 13,5%. W 2022 roku Spółka przedterminowo spłaciła kwotę 103 tys. PLN z kapitału pożyczki. Na dzień 31 grudnia 2022 roku naliczone zostały odsetki w kwocie 20 tys. PLN. Całość kapitału z pożyczki została spłacona do dnia 31 stycznia 2023 roku.

W dniu 29 kwietnia 2022 r. Walne Zgromadzenie Spółki podjęło uchwałę 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.

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. Zarząd identyfikuje ryzyko koncentracji sprzedaży, dlatego obecnie stara się zdywersyfikować sprzedaż, tak aby ewentualne zakłócenia w przepływach finansowych z jednym klientem nie miały tak dużego wpływu na Spółkę jak sprawa kontrahenta Kuu Hubb Oy. W roku 2022 Spółce udało się zdywersyfikować sprzedaż w ten sposób, iż głównymi partnerami Spółki są podmioty o bardzo wysokiej wiarygodności jak Apple, Inc. (USA), BoomBit S.A. (Polska), Electronic Gaming Incubator (Arabia Saudyjska).

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

Na dzień 31 grudnia 2022 roku:

- należności handlowe brutto 754 tys. PLN,
- należności pozostałe brutto 84 tys. PLN,
- środki pieniężne 939 tys. PLN.

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.

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 osiągniętych 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 nieprzewidywanego 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 rozgrywki i rozwiązań technologicznych oraz mechaniki gry.

Ryzyko związane z naruszeniem praw autorskich Emitenta

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

Ryzyko utraty certyfikatów wydawcy na poszczególne platformy

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

Ryzyko naruszenia lub utraty licencji producenckich

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

Ryzyko potencjalnych awarii zasobów IT i utraty danych

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

Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

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

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

Sukces rynkowy Spółki zależy od zainteresowania potencjalnych klientów grami produkowanymi pod marką Cherrypick Games. Zainteresowanie to jest pochodną z jednej strony preferencji klientów, co do asortymentu ofertowego Spółki, a z drugiej uzależnione jest od opinii użytkowników co do jakości oferowanych gier. Ogromny

sukces jednej gry może w podświadomości graczy przestawić spółkę na zupełnie inny poziom, przez co odbiór kolejnych tytułów będzie oparty na dużym zaufaniu oraz pozwoli dotrzeć do szerszego grona odbiorców.

Ryzyko związane z realizacją strategii rozwoju

Strategią Spółki jest rozwijanie działalności polegającej na tworzeniu i wydawaniu gier mobilnych w modelu Free2Play, szczególnie dla segmentu kobiet przy jednoczesnym rozszerzaniu grupy docelowej o użytkowników gier e-Sportowych. 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 03.03.2017 r. 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 r. Łączne nakłady na projekt wyniosły 3.720 tys. zł, dofinansowanie do projektu wyniosło 2.468 tys. zł. Od listopada 2020 r. Spółka zaczęła amortyzować zakończone prace nad projektem. Spółka uzyskuje przychody ze sprzedaży systemu od II kwartału 2021 r.

W dniu 21.08.2018 r. 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 r. Jednak w związku z COVID-19 prace nad projektem przedłużyły się. Prace nad projektem zakończyły się w lipcu 2021 r. Łączne nakłady na projekt wyniosły 2.656 tys. zł, dofinansowanie do projektu wyniosło 1 808 tys. PLN. Od sierpnia 2021 r. Spółka zaczęła amortyzować zakończone prace nad projektem. Spółka otrzymała w 2022 roku od Narodowego Centrum Badań i Rozwoju informacji o uznaniu projekt za zrealizowany. Obecnie wkroczył on w okres trwałości. Spółka oczekuje, że zacznie uzyskiwać przychody z projektu w 2023 roku.

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 r. 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 11.03.2020 r.),
- 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 r. 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 r., 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:

- inflacja,
- 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 identyfikuje problemów związanych ze świadczonymi usługami, z zaopatrzeniem w nośniki energii do świadczenia usług oraz zatrudnieniem i płacami.

11. ZARZĄDZANIE 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 31.12.2022	Na dzień 31.12.2021
a) Zobowiązania ogółem	4 534	5 306
b) Minus: środki pieniężne i ich ekwiwalenty	-939	-390
c) Zadłużenie netto (a+b)	3 595	4 916
d) Kapitał własny ogółem	12 186	8 702
e) Kapitał ogółem (c+d)	15 781	13 618
Wskaźnik zadłużenia (c/e)	23%	36%

12. KAPITAŁ ZAKŁADOWY I AKCJONARIAT

Struktura kapitału zakładowego

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

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

Struktura akcjonariatu

Stan na dzień 28 lutego 2023 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
Pozostali	526 738	38,75%	79 010
Razem	1 359 300	100,00%	203 895

W 2022 roku Spółka nie nabywała ani nie posiadała akcji własnych.

13. PERSPEKTYWY ROZWOJU

W 2023 roku Spółka będzie koncentrowała się na trzech strategicznych partnerstwach, które udało się zawiązać w 2022 roku – BoomBit S.A., Apple, Inc., oraz Electronic Gaming Incubator. W ocenie Spółki trzech wiarygodnych partnerów o ugruntowanej pozycji umożliwi Spółce rozwój.

14. 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 zł. 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. W 2022 roku Spółka otrzymała ostatnią transzę środków z Narodowego Centrum Badań i Rozwoju na projekt „Cherrylytics” w kwocie blisko 90 tys. zł.

„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 „GameINN” 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 zł, zaś sam budżet projektu wynosi blisko 4,4 mln zł. 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 zł, zaś sam budżet projektu został określony na kwotę 3,6 mln zł. Umowa o dofinansowanie projektu została zawarta w dniu 21 sierpnia 2018 roku. 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. Projekt został uznany za ukończony w 2022 roku.

15. 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.)

16. INFORMACJE DOTYCZĄCE ZATRUDNIENIA

W analizowanym okresie Spółka zatrudniała przeciętnie około 11 osób, a na dzień bilansowy 15 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.

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

	Premie	Z tytułu powołania	Wynagrodzenie z tytułu umów o współpracę	Razem
Zarząd Cherrypick Games S.A.				
za okres 01.01.2022 - 31.12.2022				
Marcin Kwaśnica	0	84	205	289
Michał Sroczyński	0	84	162	246
Razem	0	168	367	535
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

Rada Nadzorcza Cherrypick Games S.A.	Za okres 01.01.2022 - 31.12.2022	Za okres 01.01.2021 - 31.12.2021
Tomasz Łukasz Gapiński	13	10
Oliver Kern	5	10
Grzegorz Kurek	-	5
Rafał Jakub	-	8
Marcin Droba	18	6
Artur Winiarski	30	24
Tomasz Litwiniuk	13	-
Artur Fal	9	-
Razem Rada Nadzorcza	88	63

18. OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU ZASAD ŁADU KORPORACYJNEGO

W 2022 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 2022 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 2022 roku wyniosło 44.280 zł brutto.

Warszawa, dnia 28 lutego 2023 roku

W imieniu Zarządu Spółki:

Marcin Kwaśnica

Prezes Zarządu

Michał Sroczyński

Członek Zarządu

19. 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 2022 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