

NOOBZ FROM POLAND

ZAŁĄCZNIK 2

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI GRUPY
NOOBZ FROM POLAND S.A.**

ZA OKRES

OD DNIA 1 STYCZNIA 2021

DO DNIA 31 GRUDNIA 2021

Spis treści

1. Wstęp do sprawozdania.....	3
1.1. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji.....	3
2. Zdarzenia istotnie wpływających na działalność Spółki oraz Grupy, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	3
3. Przewidywany rozwój Grupy	6
4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju	6
5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy	7
6. Nabycie udziałów (akcji) własnych	7
7. Informacja o instrumentach finansowych oraz o przyjętych przez Emitenta celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym	7
8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	8
9. Zasady ładu korporacyjnego.....	10
10. Inne istotne wydarzenia	11

1. Wstęp do sprawozdania

Działając na podstawie art. 49 ustawy o rachunkowości z dnia 29 września 1994 roku oraz stosując się do praktyki opisanej w § 5 pkt 6.1. oraz pkt 6.2. Załącznika nr 3 do Regulaminu ASO, Zarząd Noobz from Poland S.A. (dalej „Spółka” lub „Emitent”) przedstawia sprawozdanie z działalności za okres od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 31 grudnia 2021 roku obejmujące działalność Spółki oraz Grupy Kapitałowej Emitenta (dalej „Grupa”).

1.1. Opis organizacji grupy kapitałowej, ze wskazaniem jednostek podlegających konsolidacji

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania zarządu z działalności Emitent tworzy grupę kapitałową w rozumieniu przepisów o rachunkowości w skład której wchodzi Noobz from Poland S.A. oraz Rookiez from Warsaw S.A.

• Noobz from Poland S.A.

Adres siedziby: ul. Drowska 29/95, 02 – 202 Warszawa

Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

KRS: 0000412949

REGON: 146028130

NIP: 5252529725

Przedmiotem działalności Noobz from Poland S.A. jest produkcja gier komputerowych.

• Rookiez from Warsaw S.A.

Adres siedziby: ul. Drowska 29/95, 02 – 202 Warszawa

Oznaczenie Sądu: Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego

KRS: 0000922769

REGON: 387155725

NIP: 7010998529

Emitent posiada 51,82% udziałów w kapitale zakładowym spółki Rookiez from Warsaw S.A. oraz 51,82% głosów w spółce Rookiez from Warsaw S.A.

Przedmiotem działalności Rookiez from Warsaw S.A. jest produkcja gier komputerowych.

Na dzień 31.12.2020 r. w skład Grupy wchodziła również spółka Noobz PL Sp. z o.o., która uległa połączeniu z Noobz from Poland S.A. Połączenie zostało zarejestrowane w dniu 4.11.2021 r. przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy (szerzej opisane w pkt 2).

2. Zdarzenia istotnie wpływających na działalność Spółki oraz Grupy, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

Najważniejsze zdarzenia w roku obrotowym oraz do dnia zatwierdzenia sprawozdania:

- **Podpisanie umowy na produkcję gry Signum Temporis oraz późniejszy aneks do umowy**

W dniu 26.03.2021 r. Spółka podpisała umowę z włoską firmą 505 Games na wydanie Signum Temporis, gry osadzonej w realiach II wojny światowej. Wartość kontraktu pierwotnie opiewała na kwotę ok. 1,59 mln EUR.

W dniu 14.02.2022 r. zawarto aneks do umowy wydawniczej, o czym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 7/2022 z dnia 14.02.2022 r., na mocy którego: (i) całkowity budżet gry Signum Temporis uległ zwiększeniu z 1,59 mln EUR do 2,09 mln EUR, oraz (ii) wynagrodzenie prowizyjne należne Spółce z tytułu sprzedaży Gry, zostało zmienione z 35 % na 25 % przychodów netto ze sprzedaży gry Signum Temporis. Zakończenie produkcji gry planowane jest na 2023 rok.

- **Terminowe oddawanie kamieni milowych zgodnie z umowami wydawniczymi dot. Gier TTS: Generals oraz Signum Temporis**

W 2021 roku Spółka terminowo zrealizowała wszystkie kamienie milowe związane z grami TTS: Generals oraz Signum Temporis, na które Spółka ma podpisane umowy wydawnicze z wydawcą - 505 Games S.P.A. (dalej „Wydawca”).

- **Nabycie akcji Play of Battle S.A.**

Spółka w dniu 1.06.2021 r. nabyła 400.000 akcji na okaziciela serii A, które na dzień nabycia stanowiły 40% wszystkich akcji w kapitale zakładowym Play of Battle S.A. za kwotę 40.000 zł.

Play of Battle S.A. prowadzi działalność związaną z przygotowaniem koncepcyjnym i projektowaniem realistycznej gry wojennej oraz strategicznych symulacji współczesnego pola walki. Planowane jest, żeby gra symulowała narzędzie do analiz geopolitycznych nadchodzących wydarzeń. Spółka wspiera Play of Battle S.A. w tworzeniu koncepcji oraz strategii wydania gry. W ocenie Zarządu Emitenta współpraca z Play of Battle S.A. umożliwi Emitentowi zdobycie unikalnego know-how dot. gier wojennych, a także zdywersyfikuje portfel gier tworzonych przez Spółki.

- **Wejście na NewConnect**

W 2021 roku Spółka zadebiutowała na NewConnect. Pierwszym dniem notowań wyznaczonym przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie był 13.07.2021 r.

- **Przekształcenie spółki zależnej - Rookiez from Warsaw S.A.**

Spółka zależna od Emitenta - Rookiez from Warsaw sp. z o.o. - została przekształcona w Rookiez from Warsaw spółkę akcyjną o czym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 19/2021 z dnia 23.09.2021 r. Jest to realizacja zamierzeń Emitenta wskazanych w Dokumencie Informacyjnym. Funkcję Prezesa Zarządu Rookiez from Warsaw objął Pan Mikołaj Marchewka, zaś Pan Jarosław Kotowski zaangażował się dołączając jako Przewodniczący Rady Nadzorczej Rookiez from Warsaw S.A. Celem przekształcenia było uporządkowanie struktury organizacyjnej przy jednoczesnym zachowaniu możliwości nadzoru Emitenta nad spółką zależną.

- **Połączenie spółek Noobz from Poland S.A. ze spółką zależną Noobz PL Sp. z o.o.**

W dniu 4.11.2021 r. Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy dokonał rejestracji połączenia Noobz from Poland S.A. jako przejmującego oraz Noobz PL sp. z o.o. o czym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 21/2021 z dnia 5.11.2021 r. Dokonana zmiana ma na celu uproszczenie struktury organizacyjnej, obniżenie kosztów zarządzania oraz zwiększenie kontroli korporacyjnej akcjonariuszy Spółki nad działalnością operacyjną. W wyniku dokonanego połączenia sprawozdanie jednostkowe Spółki uległo zmianie, gdyż prezentowane wyniki za 2021 oraz 2020 rok uwzględniają również historyczne wyniki Noobz PL sp. z o.o. W sprawozdaniu skonsolidowanym połączenie nie powoduje zmiany prezentacji danych.

- **Rozpoczęcie prac koncepcyjnych nad drugą edycją gry Total Tank Simulator (TTS 2): wykonanie dema technicznego**

W czwartym kwartale 2021 roku Spółka stworzyła demo techniczne drugiej edycji gry Total Tank Simulator o czym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 32/2021 z dnia 30.12.2021

r.. W ramach dema technicznego określono mechanikę gry, kierunek artystyczny projektu oraz potwierdzono studium jego wykonalności. Pierwsza edycja gry Total Tank Simulator okazała się sukcesem z liczbą około 4.500 komentarzy oraz znaczącą liczbą pozytywnych ocen (ok. 79%) w serwisie Steam.

- **Osiągnięcie pierwszych przychodów licencyjnych (royalties) z tyt. sprzedaży gry Total Tank Simulator**

W czwartym kwartale 2021 roku sprzedaż gry Total Tank Simulator osiągnęła poziom, dzięki któremu opłata deweloperska, koszty PR i marketingu, które zostały poniesione przez Wydawcę uległy w całości potrąceniu z przychodów z gry (tzw. *recoup*) o czym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 9/2022 z dnia 9.03.2022 r.. W związku z tym Spółka rozpoczęła otrzymywać przychody licencyjne (royalties) z tyt. sprzedaży gry Total Tank Simulator.

- **Zmiana polityki rachunkowości oraz korekta BO mające zastosowanie dla Grupy**

Emitent w wyniku współpracy z nową firmą audytorską podjął decyzję o wprowadzeniu przez Emitenta zmian w polityce rachunkowości mających zastosowanie dla roku 2021 (wraz z dostosowaniem danych porównawczych) o czym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 11/2022 z dnia 13.05.2022 r. Emitent dokonał zmian w polityce rachunkowości odnoszących się do wyceny zapasów oraz sposobu księgowania kosztów tworzenia gier:

Zgodnie z opisem polityki rachunkowości zawartym w Dokumencie Informacyjnym Emitent stosował następujące zasady:

- a. wartość zapasów była wykazywana według kosztów wytworzenia zgodnie z przepisem art. 28 pkt. 1, podpunkt 6 Ustawy o rachunkowości (Dz.U. z 1994 r. poz. 591 z późniejszymi zmianami);
- b. nakłady na gry były przenoszone w koszty w momencie ukończenia gry co miało również zastosowanie do momentu oddawania przez Spółkę kamieni milowych w projektach realizowanych we współpracy z Wydawcą.

Emitent poinformował, że podejście do powyżej opisanych elementów zmieniło się poprzez:

- a. zastosowanie analogii do art. 34 pkt 3. UoR który stanowi, że zapasy wycenia się w okresie przynoszenia przez nie korzyści ekonomicznych, nie dłuższym niż 5 lat, w wysokości nadwyżki kosztów ich wytworzenia nad przychodami według cen sprzedaży netto, uzyskanymi ze sprzedaży tych produktów w ciągu tego okresu;
- b. prezentację pozycji „Zmiana stanu produktów” w rachunku zysków i strat w wariantcie porównawczym.

- **Zmiany w akcjonariacie oraz strukturze organizacyjnej Spółki**

W 2021 oraz 2022 roku zmianie uległ akcjonariat Spółki poprzez transakcje oraz wykonanie warrantów subskrypcyjnych Spółki i na dzień publikacji niniejszego sprawozdania z działalności przedstawia się następująco:

<i>Lp.</i>	<i>Imię i nazwisko / nazwa akcjonariusza</i>	<i>Liczba akcji (w szt.)</i>	<i>Udział w kapitale zakładowym (w proc.)</i>	<i>Liczba głosów (w szt.)</i>	<i>Udział w głosach (w proc.)</i>
1	Jarosław Kotowski	672 315	44,9%	672 315	44,9%
2	Krzysztof Szczawiński	106 631	7,12%	106 631	7,12%
3	Rafał Zaorski	105 663	7,06%	105 663	7,06%
4	Pozostali	612 830	40,92%	612 830	40,92%
	Łącznie	1 497 439	100,0%	1 497 439	100,0%

Zmianom uległ również skład Rady Nadzorczej (stan na dzień publikacji niniejszego sprawozdania z działalności):

1. Przemysław Kowalewski - Przewodniczący Rady Nadzorczej;
2. Michał Zawadzki – Członek Rady Nadzorczej;
3. Tomasz Nałęcz – Członek Rady Nadzorczej;
4. Tomasz Andryszczuk - Członek Rady Nadzorczej;
5. Paweł Tymczyna - Członek Rady Nadzorczej.

W dniu 14.02.2022 r. z funkcji Członka Rady Nadzorczej zrezygnował Pan Michał Adamkiewicz-Wolniak. Rada Nadzorcza Emitenta w dniu 23.02.2022 r. podjęła uchwałę w sprawie powołania w drodze kooptacji Pana Tomasza Andrzeja Nałęcza w skład Rady Nadzorczej Spółki.

3. Przewidywany rozwój Grupy

Obecnie realizowane projekty:

Spółka planuje kontynuować realizację projektów realizowanych we współpracy z Wydawcą tj. (i) Total Tank Generals (przewidywane zakończenie w 2022 roku) oraz (ii) Signum Temporis (przewidywane zakończenie w 2023 roku).

Spółka zależna Rookiez from Warsaw S.A. planuje skupić swoje działania na produkcji gry Project Civilizations (tytuł roboczy), który został rozpoczęty w 2021 roku.

Przyszłe projekty:

Spółka planuje kontynuować prace związane z drugą edycją projektu Total Tank Simulator. Finansowanie projektu zostanie częściowo zabezpieczone poprzez pozyskanie środków z emisji akcji serii H oraz serii I (opisane w pkt 4. Niniejszego Sprawozdania Zarządu z działalności). Równolegle Spółka rozważa zaangażowanie się w produkcję gier opartych o Metaverse.

4. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

W 2021 roku Grupa nie prowadziła prac badawczo-rozwojowych.

5. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Grupy

Spółka realizuje obecnie dwa projekty we współpracy z Wydawcą (TTS: Generals oraz Signum Temporis), na które ma zapewnione finansowanie ustalone w umowie wydawniczej. Ponadto, Spółka rozpoczęła otrzymywać przychody licencyjne z tyt. sprzedaży gry Total Tank Simulator (opisane w pkt. 2 niniejszego Sprawozdania Zarządu z działalności) co dodatkowo wspiera wynik finansowy oraz płynność Spółki.

W dniu 28.01.2022 r. Emitent poinformował o sprzedaży 178.125 akcji serii A Rookiez from Warsaw S.A. za kwotę 570.000 zł. Informacja zawarta była w raporcie bieżącym ESPI nr 2/2022.

W dniu 13.04.2022 r., na podstawie upoważnienia zawartego w §5a statutu Emitenta, podjęto następujące dwie uchwały:

- Uchwała Zarządu Spółki w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego poprzez emisję akcji serii H, z wyłączeniem w całości prawa poboru, i w sprawie zmiany Statutu Spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki nastąpi poprzez emisję w trybie subskrypcji prywatnej nie mniej niż 1 akcji i nie więcej niż 75.068 zł akcji zwykłych na okaziciela serii H o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja.
- Uchwała Zarządu Spółki w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego Spółki w granicach kapitału docelowego poprzez emisję akcji serii I, z wyłączeniem w całości prawa poboru, i w sprawie zmiany Statutu Spółki. Podwyższenie kapitału zakładowego Spółki nastąpi poprzez emisję w trybie subskrypcji prywatnej nie mniej niż 1 akcji oraz nie więcej niż 94.932 zł akcji zwykłych na okaziciela serii I o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja.

Cenę emisyjną dla ww. emisji ustalono na 28 zł. Spółka planuje wykorzystać pozyskane środki na produkcję gry Total Tank Simulator 2 w ramach strategii Spółki.

Spółka zależna Rookiez from Warsaw S.A. realizuje produkcję gry Project Civilization, która jest finansowana kapitałem własnym.

W dniu 13.01.2022 r. Spółka zależna Rookiez from Warsaw S.A. sfinalizowała emisję akcji serii B, na skutek czego pozyskano środki w wysokości 1,2 mln zł o czym Emitent informował w raporcie bieżącym ESPI nr 1/2022 z dnia 13.01.2022 r. Pozyskane środki są przeznaczone na kontynuację produkcji gry Project Civilization.

6. Nabycie udziałów (akcji) własnych

Nie dotyczy.

7. Informacja o instrumentach finansowych oraz o przyjętych przez Emitenta celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym

Na mocy Uchwały nr 7 z dnia 4.07.2019 r., podjętej przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, oraz zmieniającej ją uchwały nr 5 z dnia 20.05.2020 r., podjętej przez Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta, w związku z wprowadzeniem Spółki na rynek NewConnect, Prezes

Zarządu Spółki Jarosław Kotowski został uprawniony do objęcia 120.000 akcji na okaziciela serii F w związku z wykonaniem praw z 120.000 warrantów subskrypcyjnych serii B, z którego skorzystał, o czym Spółka informowała w raporcie bieżącym ESPI nr 27/2021 z dnia 16.12.2021 r. Na dzień 31.12.2021 r. oraz na dzień publikacji raportu Spółka nie miała/nie ma innych zobowiązań warunkowych z tyt. wyemitowanych warrantów.

8. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Spółka w ramach realizacji strategii działalności, koncentruje się na produkcji globalnych gier wpisujących się w międzynarodowe trendy na rynku gier. Przykładem takiego działania jest stworzona przez Spółkę gra Total Tank Simulator inspirowana zainicjowanym w 2019 roku Totally Accurate Battle Simulator. Dodatkowo w ramach Grupy rozwijane są tylko te projekty, które już na wstępnym etapie wzbudzają zainteresowanie graczy na całym świecie.

Chociaż globalny rynek gier od wielu lat notuje coroczny wzrost, popyt na poszczególne produkty uzależniony jest od szeregu czynników wewnętrznych - związanych z branżą mediów oraz zewnętrznych. Nie można wykluczyć ryzyka, że koniunktura na rynku gier będzie rozwijać się słabiej od przewidywań lub też ulegnie załamaniu.

Ryzyko nielegalnej dystrybucji

Gry należą do produktów, które często są rozpowszechniane nielegalnie, bez zgody producenta i wydawcy np. za pośrednictwem Internetu. Takie nielegalne rozpowszechnianie zmniejsza przychody uprawnionych dystrybutorów, a co za tym idzie, producentów gier. W przeciwieństwie do tradycyjnych kanałów dystrybucji, kanały elektroniczne, którymi rozpowszechniane są gry na poszczególne platformy sprzętowe, posiadają odpowiednie zabezpieczenia, wprowadzone przez producentów konsol. Opisany czynnik może, jednakże mieć negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową grupy kapitałowej Emitenta.

Ryzyko związane z możliwością wycofania się wydawcy z umowy wydawniczej

Istnieje ryzyko, że Wydawca może wycofać się z realizowania umowy wydawniczej w trakcie tworzenia gry. Może to znacząco wpłynąć na sytuację finansową Emitenta i grupy kapitałowej Emitenta.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta i jego Grupy Kapitałowej duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania przez spółkę zależną od Emitenta pojawiających się tendencji na rynku i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się przez Emitenta i jego spółki zależne do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Emitenta i jego grupy kapitałowej.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Dla działalności Emitenta i jego grupy kapitałowej istotne znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób zatrudnionych w Spółce Zależnej stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadry zarządzającej i kadry kierowniczej Emitenta. Odejście osób z wyżej wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Emitenta i jego grupę kapitałową wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej zakończenia, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe spółki zależnej od Emitenta, a tym samym na wyniki grupy kapitałowej Emitenta.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu i uniemożliwić osiągnięcie przez Zarząd Spółki oczekiwanych wyników finansowych. Ponadto, opóźnienia w produkcji gry oznaczają też zazwyczaj wzrost wydatków na dany projekt, co w skrajnych przypadkach może oznaczać wyczerpanie zasobów gotówkowych Emitenta i jego grupy kapitałowej oraz konieczność pozyskania zewnętrznego finansowania.

Ryzyko związane z naruszeniem praw własności intelektualnej

Prowadzona przez Emitenta i jego spółki zależne działalność wiąże się z ryzykiem, iż osoby trzecie mogą podnosić kwestię posiadania przez nie określonych praw własności intelektualnej do rozwiązań wykorzystywanych przez Emitenta i jego spółki zależne. Zamiarem Emitenta i jego spółek zależnych jest dążenie do uniknięcia takiej sytuacji, w swojej działalności, w której naruszałby on prawa własności intelektualnej przysługujące podmiotom trzecim poprzez wprowadzenie do sprzedaży określonych produktów. Ryzyko takie adresowane jest poprzez zawieranie odpowiednich umów licencyjnych oraz wewnętrzne wypracowywanie odpowiedniej własności intelektualnej. Mimo to, nie można wykluczyć, iż w przyszłości mogą pojawić się zarzuty dotyczące naruszenia praw własności intelektualnej podmiotów trzecich, w związku z wprowadzeniem nowych produktów. Zważywszy na to, istnieje ewentualne ryzyko zapłaty kar i odszkodowań na rzecz takiego podmiotu, co mogłoby negatywnie odbić się na sytuacji finansowej grupy kapitałowej Emitenta. Na dzień sporządzenia dokumentu informacyjnego Emitent nie jest stroną żadnego sporu/sporów dotyczących praw własności intelektualnej.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Emitent oraz jego spółki zależne nawiązując współpracę z poszczególnymi współpracownikami realizuje prace m.in. poprzez kontrakty cywilnoprawne tj. umowy o świadczenie usług czy umowy o dzieło. Zawierane przez Spółkę Zależną umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Emitenta lub jego spółki zależne, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nieupublicznych przez Emitenta lub jego spółki zależne.

Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest precyzyjne określenie pól eksploatacji, na których przeniesienie to następuje, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”. Istnieje ryzyko podjęcia prób kwestionowania skuteczności nabycia tych praw lub ich części przez Spółkę Zależną, a tym samym potencjalne istnieje ryzyko podniesienia przez osoby roszczeń prawno-autorskich. Na dzień sporządzenia dokumentu informacyjnego Emitent ani jego spółki zależne nie są stroną żadnego sporu/sporów dotyczących praw własności intelektualnej. Powyższe ryzyko odnosi się także do umów zawieranych przez Emitenta w ramach współpracy z innymi podmiotami z branży gier i podwykonawcami.

Ryzyko związane z trudnościami w pozyskiwaniu doświadczonych pracowników

Potencjalni pracownicy powinni posiadać odpowiednie wykształcenie oraz doświadczenie w projektowaniu oraz programowaniu gier komputerowych. Jest to podyktowane specyficznymi wymaganiami rynku gier video dotyczącymi umiejętności merytorycznych kandydatów. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Spowodowane jest to głównie „raczkującym” systemem edukacji, który dopiero od kilku lat rozwija się w tym kierunku, a wykształcenie otrzymane przez absolwentów jest często czysto teoretyczne. Większość szkół

wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W związku z powyższym wyzwaniem staje się znalezienie specjalistów spełniających odpowiednie wymagania. Ryzykiem jest tutaj brak odpowiedniej ilości pracowników potrzebnych o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczającym do współpracy z dynamicznie rozwijającym się Emitentem i jego spółkami zależnymi.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Emitent w ramach realizacji strategii działalności, koncentruje się na produkcji globalnych gier wpisujących się w trendy na rynku gier, które mogą się dynamicznie zmieniać. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Emitenta ze względu na czynniki, których Emitent nie mógł przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy grupy kapitałowej Emitenta.

Ryzyko związane z osiąganymi wynikami finansowymi

Grupa kapitałowa Emitenta w 2021 roku osiągnęła wynik netto w wysokości 347 tys. zł oraz wynik operacyjny w wysokości -944 tys. zł. Ujemny wynik operacyjny charakterystyczny jest dla przedsiębiorstw znajdujących się we wczesnej fazie rozwoju. Osiągając ograniczone przychody ponoszą one znaczące koszty związane z zatrudnianiem specjalistów i rozwojem produktu oraz ponoszeniem wydatków na zdobywanie rynku. Pomimo, że w ocenie Zarządu Spółki rozwój Grupy Kapitałowej Emitenta odbywa się zgodnie z tempem powszechnym w branży gier komputerowych, nie można wykluczyć, że ze względu na wystąpienie nieprzewidzianych kosztów lub na nieprzewidziane obniżenie tempa pozyskiwania klientów oraz przychodów, zwiększających każdorazowo zapotrzebowanie na finansowanie, sytuacja finansowa Grupy Kapitałowej Emitenta istotnie odbiegnie od założeń, co może wywrzeć negatywny wpływ na działalność, perspektywy rozwoju, sytuację finansową.

Ryzyko wysokości przychodów z ukończonych gier

Produkowana gra nie posiada wartości rynkowej możliwej do oceny w sposób obiektywny przed jej wydaniem i zaoferowaniem klientom. Możliwe są jedynie oszacowania biorące pod uwagę krąg potencjalnych odbiorców docelowych, jakość produktu, świadomość marki, zasięg dystrybucji i marketingu i inne elementy przyjęte jako założenia projektu. Na wysokość sprzedaży, a tym samym przychodów trafiających do producenta, może wpływać szereg trudnych do przewidzenia czynników takich jak niezapowiedziane pojawienie się konkurencyjnych produktów, zmiana zainteresowania rynku daną tematyką, zwiększające się wymagania odbiorców odnośnie jakości produktu, bądź zmieniająca się kondycja finansowa społeczeństwa.

Ryzyko konkurencji

Rynek gier jest rynkiem konkurencyjnym. Konsumentom oferowane są liczne produkty, nierzadko o podobnej tematyce. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

9. Zasady ładu korporacyjnego

Zgodnie z oświadczeniem Zarządu Noobz From Poland S.A. z dnia 1.07.2021 r., Zarząd oświadcza, iż kontynuuje politykę w zakresie stosowania zasad obowiązujących w Alternatywnym Systemie Obrotu (rynek NewConnect), ujętych w dokumencie Dobre Praktyki Spółek Notowanych na NewConnect. W nawiązaniu do oświadczenia, na dzień publikacji niniejszego sprawozdania z działalności nie są przestrzegane (lub są przestrzegane w mniejszym zakresie) następujące zasady:

Zasada 1: W ramach powyższej zasady Emitent stosuje wszystkie zapisy tego punktu z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia przez Internet, rejestracji przebiegu obrad i upubliczniania go na stronie internetowej. W opinii Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji posiedzeń walnego zgromadzenia przez Internet są niewspółmierne do ewentualnych korzyści z tego wynikających. Dodatkowo Emitent chciałby zapewnić, iż wszelkie informacje dotyczące obrad Walnego Zgromadzenia będą publikowane przy wykorzystaniu raportów bieżących oraz strony internetowej Spółki.

Zasada 3.8.: Spółka nie planuje publikować prognoz finansowych. W przypadku gdyby Spółka zdecydowała się sporządzić i opublikować prognozy finansowe, opinia publiczna zostanie poinformowana przez Spółkę zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Zasada 3.13.: W ramach powyższej zasady Spółka zamierza udzielać wszelkich informacji na bieżąco w drodze stosownych raportów. W chwili obecnej nie ma natomiast ustalonego kalendarza konferencji prasowych czy spotkań z analitykami, inwestorami.

Zasada 5: Spółka nie wykorzystuje obecnie indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdującej się na stronie www.InfoStrefa.com, jednakże zapewnia wystarczający dostęp do informacji poprzez prowadzenie działu „Relacje inwestorskie” na stronie www.noobzfrompoland.com.

Zasada 9.2.: Kwestia wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy jest informacją poufną zawartą w umowie. Emitent nie publikuje takich informacji bez zgody Autoryzowanego Doradcy.

Zasada 11: Na dzień publikacji niniejszego oświadczenia, nie może zadeklarować, iż będzie przynajmniej 2 razy w roku, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, organizować publiczne dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami. Emitent nie wyklucza jednak zmiany swojego stanowiska odnośnie stosowania tej zasady w przyszłości. Emitent przy współpracy z Autoryzowanym Doradcą będzie jednak organizować spotkania z inwestorami, analitykami i mediami tak często, jak będzie to możliwe i niezbędne dla prawidłowego funkcjonowania Spółki.

Zasada 14: Spółka nie posiada narzędzi umożliwiających wymuszenie takich decyzji na akcjonariuszach. Organem decyzyjnym w zakresie wypłaty dywidendy jest Walne Zgromadzenie.

Zasada 16.: Z uwagi na fakt, iż publikowane raporty bieżące i okresowe zapewniają akcjonariuszom oraz inwestorom dostęp do informacji dających wystarczający obraz sytuacji Spółki, Zarząd Emitenta nie widzi w chwili obecnej konieczności publikacji raportów miesięcznych.

10. Inne istotne wydarzenia

Skutki wojny w Ukrainie

W dniu 24.02.2022 r. rozpoczęła się inwazja zbrojna na terenie Ukrainy co miało negatywny wpływ na gospodarkę w regionie, w tym w Polsce. Angażując się w produkcje gier wojennych z elementami geopolitycznymi, Emitent szczególnie uważnie obserwuje sytuację związaną z rozwojem wydarzeń na Ukrainie pod kątem zabezpieczenia działalności Grupy.

Spółka zidentyfikowała następujące negatywne skutki, które mogą mieć wpływ na działalność Emitenta jednocześnie adresując ryzyka w swojej strategii:

- zwiększenie dynamiki inflacji,
- obniżona akcja inwestycyjna.

W ramach strategii mitygacji ryzyk założono indeksację kosztów (w planowaniu płynności Spółki), która ma na celu odwzorować wzrost cen produktów oraz usług. W zakresie inwestycyjnym, Spółka jest w trakcie finalizacji emisji akcji serii H oraz I. Pozyskane środki przeznaczone są na zabezpieczenie ciągłości produkcyjnej oraz realizacji przyszłych projektów.

Zarząd przeanalizował, że Spółka nie jest narażona lub jest narażona w niematerialnym stopniu na ryzyka takie jak utrata podstawowego rynku, kluczowego klienta/klientów, braki personelu, niepowodzenie rozszerzenia, kontroli lub dywersyfikacji działalności, zmiany w prawie lub regulacjach czy cyberataki.

Epidemia COVID-19

Epidemia choroby COVID-19 w Polsce oraz w innych krajach rozpoczęła się w 2020 roku. Wpłynęło to na otoczenie biznesowe m.in. w zakresie organizacji pracy oraz zarządzania członkami zespołu (praca zdalna), łańcuchów dostaw, ogólnoświatowego spowolnienia gospodarczego, zmian kursów akcji spółek, zaostrzenia polityki kredytowej banków oraz w wielu innych aspektach.

Spółka monitoruje rozwój wydarzeń związanych z epidemią choroby COVID-19 przy czym negatywne skutki w latach 2020 oraz 2021 nie wpłynęły znacząco na działalność Spółki. Biorąc pod uwagę posiadany przez Spółkę stan środków pieniężnych oraz wobec braku istotnych zobowiązań należy stwierdzić, że nawet przedłużająca się epidemia COVID-19 nie stanowi zagrożenia dla perspektyw i płynności Spółki w perspektywie najbliższych 12 miesięcy.

Przyśpieszenie inflacji

Obserwowane procesy inflacyjne, spotęgowane również przez wojnę w Ukrainie i związane z nią sankcje, niosą szereg ryzyk mogących mieć negatywny wpływ na działalność Spółki, m.in. poprzez:

- ograniczenie popytu, w rezultacie czego sprzedaż, choć nominalnie może nawet rosnąć, może obniżyć rentowność projektów,
- wpływ na kształtowanie się kosztów pieniądza przez wzrost stóp procentowych (wzrost kosztu finansowania kapitałami obcymi jak niezabezpieczone kredyty o zmiennej stopie procentowej, pożyczki czy leasing), opartymi w dużej mierze na wskaźnikach typu WIBOR,
- rosnącą presję płacową.

Wymienione zjawiska poszerzają obszar niepewności i mogą wpływać na sytuację ekonomiczną Spółki. Spółka monitoruje wpływ inflacji na obszary związane z działalnością operacyjną oraz dostosowuje strategię do okoliczności poprzez m.in. (i) brak ekspozycji na instrumenty dłużne o zmiennej stopie oprocentowania, (ii) realizację części projektów z Wydawcą co zabezpiecza płynność projektów oraz (iii) założenie wzrostu cen wynagrodzeń w planowaniu finansowym.

Warszawa, dnia 31.05.2022 r.

Jarosław Kotowski – Prezes Zarządu Emitenta