



# punkpirates

---

Sprawozdanie Zarządu PunkPirates S.A. z działalności  
za okres od 1 stycznia 2021 roku do 30 czerwca 2021 roku

## SPIS TREŚCI

<b>1</b>	<b>INFORMACJE OGÓLNE</b>	<b>2</b>
1.1	PODSTAWOWE INFORMACJE NT. PUNKPIRATES S.A.	2
1.2	PODSTAWOWE INFORMACJE NT. PRODUKTÓW I USŁUG SPÓŁKI	2
1.3	PODSTAWOWE ZAŁOŻENIA STRATEGII SPÓŁKI	3
1.4	OPIS RYNKU ZBYTU, DOSTAWCÓW I ODBIORCÓW SPÓŁKI	4
1.5	OPIS RYNKU, NA KTÓRYM DZIAŁA SPÓŁKA	4
1.6	ZMIANY W PODSTAWOWYCH ZASADACH ZARZĄDZANIA	13
<b>2</b>	<b>DZIAŁALNOŚĆ PUNKPIRATES S.A. W 2021 ROKU</b>	<b>13</b>
2.1	ZNACZĄCE ZDARZENIA W I PÓŁROCZU 2021 ROKU	13
2.2	ZNACZĄCE ZDARZENIA PO ZAKOŃCZENIU I PÓŁROCZA 2021 ROKU	14
2.3	CZYNNIKI I ZDARZENIA O NIETYPOWYM CHARAKTERZE MAJĄCE WPŁYW NA WYNIK Z DZIAŁALNOŚCI ORAZ ICH OCENA	14
2.4	UMOWY ZAWARTE PRZEZ PUNKPIRATES S.A.	14
2.4.1	ZAWARTE UMOWY ZNACZĄCE	14
2.4.2	ISTOTNE TRANSAKCJE Z PODMIOTAMI POWIĄZANYMI NA WARUNKACH INNYCH NIŻ RYNKOWE	14
2.4.3	ZACIĄGNIĘTE I WYPOWIEDZIANE UMOWY DOTYCZĄCE KREDYTÓW I POŻYCZEK	15
2.4.4	UDZIEŁONE POŻYCZKI, PORĘCZENIA I GWARANCJE ORAZ NABYTE PAPIERY WARTOŚCIOWE W FORMIE WEKSLA	15
2.5	OTRZYMANE PORĘCZENIA I GWARANCJE	16
2.6	INFORMACJA O RYZYKU I ZAGROŻENIACH ZWIĄZANYCH Z POZOSTAŁYMI MIESIĄCAMI ROKU OBROTOWEGO	16
2.6.1	CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z DZIAŁALNOŚCIĄ PUNKPIRATES S.A.	16
2.6.2	CZYNNIKI RYZYKA ZWIĄZANE Z OTOCZENIEM	17
<b>3</b>	<b>OPIS SYTUACJI FINANSOWO – MAJĄTKOWEJ PUNKPIRATES S.A.</b>	<b>19</b>
3.1	WYBRANE DANE FINANSOWE	19
3.2	OMÓWIENIE WIELKOŚCI EKONOMICZNO-FINANSOWYCH	20
3.2.1	KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z SYTUACJI FINANSOWEJ	20
3.2.2	KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z CAŁKOWITYCH DOCHODÓW	21
3.2.3	KOMENTARZ DO SPRAWOZDANIA Z PRZEPLÝWÓW PIENIĘŻNYCH	21
3.2.4	WYBRANE WSKAŹNIKI	22
3.3	OBJAŚNIENIE RÓŻNIC POMIĘDZY WYNIKAMI FINANSOWYMI A WCZEŚNIEJ PUBLIKOWANYMI PROGNOZAMI WYNIKÓW	22
<b>4</b>	<b>PERSPEKTYWY ROZWOJU PUNKPIRATES S.A.</b>	<b>22</b>
4.1	PERSPEKTYWY ROZWOJU	22
4.2	ZEWNĘTRZNE I WEWNĘTRZNE CZYNNIKI ISTOTNE DLA ROZWOJU PUNKPIRATES S.A.	23
<b>5</b>	<b>INFORMACJE O AKCJACH I AKCJONARIACIE</b>	<b>23</b>
5.1	KAPITAŁ ZAKŁADOWY PUNKPIRATES S.A.	23
5.2	INFORMACJE O AKCJONARIACIE PUNKPIRATES S.A.	24
5.3	STAN POSIADANIA AKCJI PUNKPIRATES S.A. LUB UPRAWNIENI DO NICH PRZEZ OSOBY ZARZĄDZAJĄCE I NADZORUJĄCE WRAZ ZE WSKAZANIEM ZMIAN W STANIE POSIADANIA	24
5.4	NABYCIE AKCJI WŁASNYCH	25
5.5	WŁADZE I ORGANY PUNKPIRATES S.A.	25
5.5.1	ZARZĄD	25
5.5.2	RADA NADZORCZA	26
<b>6</b>	<b>POZOSTAŁE INFORMACJE</b>	<b>27</b>
6.1	POSTĘPOWANIA SĄDOWE, ADMINISTRACYJNE I ARBITRAŻOWE	27
6.2	WAŻNIEJSZE OSIĄGNIĘCIA W DZIEDZINIE BADAŃ I ROZWOJU	27
6.3	ZAGADNIENIA DOTYCZĄCE ŚRODOWISKA NATURALNEGO	27
6.4	INNE INFORMACJE, KTÓRE ZDANIEM ĘMITENTA SĄ ISTOTNE DLA OCENY JEGO SYTUACJI KADROWEJ, MAJĄTKOWEJ, FINANSOWEJ, WYNIKU FINANSOWEGO I ICH ZMIAN	27

## Wprowadzenie

Niniejsze sprawozdanie Zarządu z działalności PunkPirates S.A. za okres od 01.01.2021 r. do 30.06.2021 r. zostało sporządzone zgodnie z §68 ust. 1 pkt 3 w związku z §66 ust. 8 pkt 2-13 rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 29 marca 2018 roku w sprawie informacji bieżących i okresowych przekazywanych przez emitentów papierów wartościowych oraz warunków uznawania za równoważne informacji wymaganych przepisami prawa państwa niebędącego państwem członkowskim (Dz. U. 2018, poz. 757) oraz art. 49 Ustawy z dnia 29 września 1994 roku o rachunkowości (Dz. U. z 2019 r., poz. 351 z późn. zm.) (dalej: Ustawa o rachunkowości).

Niniejsze sprawozdanie Zarządu oraz sprawozdanie finansowe zostały sporządzone przy założeniu kontynuowania działalności gospodarczej przez PunkPirates S.A. w dającej się przewidzieć przyszłości.

## 1 Informacje ogólne

### 1.1 Podstawowe informacje nt. PunkPirates S.A.

Spółka PunkPirates S.A. (dalej również zwana: „Spółka”, „Emitent”) została utworzona w wyniku połączenia IQ Partners sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie z IFA Investments sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie przez zawiązanie spółki pod firmą IQ Partners S.A., na którą został przeniesiony majątek obu łączących się spółek (połączenie w trybie przepisu art. 492 §1 pkt. 2 kodeksu spółek handlowych).

W dniu 25 maja 2020 roku nastąpiła zmiana nazwy firmy Spółki na PunkPirates S.A.

Spółka PunkPirates S.A. została wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Krajowy Rejestr Sądowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000290409 w dniu 10 października 2007 roku.

Spółka posiada numer statystyczny REGON: 141064373 oraz numer identyfikacji podatkowej 113-268-28-30.

Siedzibą Spółki jest m. st. Warszawa, ul. Krakowskie Przedmieście 13, 00-071 Warszawa.

PunkPirates S.A. nie posiada oddziałów (zakładów).

PunkPirates S.A. prowadzi działalność w zakresie produkcji gier dedykowanych wirtualnej rzeczywistości (VR). Spółka samodzielnie nadzoruje produkcję, publikację i marketing autorskich tytułów. (PKD – 5821Z).

PunkPirates S.A. posiada udziały/akcje m.in. w następujących podmiotach:

- RAION Games S.A. z siedzibą w Warszawie, która obecnie zajmuje się produkcją oraz działalnością wydawniczą gier na platformę Nintendo Switch. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Emitent posiadał 29,6% udziału w kapitale zakładowym RAION Games S.A. co stanowi taki sam udział w głosach na zgromadzeniach wspólników;
- Games 4Experience S.A. z siedzibą w Warszawie, która zajmuje się na produkcji gier wirtualnej rzeczywistości za pośrednictwem własnego zespołu deweloperskiego. Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Emitent posiadał 20% udziału w kapitale zakładowym Games 4Experience S.A. co stanowi taki sam udział w głosach na walnym zgromadzeniu.

### 1.2 Podstawowe informacje nt. produktów i usług Spółki

Podstawowa działalność PunkPirates S.A. to produkcja gier na wirtualną rzeczywistość. Jako niezależne studio tworzące gry VR, Spółka nadzoruje produkcję, publikację i marketing wydawanych przez siebie tytułów. Technologia wirtualnej rzeczywistości pozwala tworzyć dowolny świat przy zachowaniu realizmu prawdziwego świata. PunkPirates S.A. dostarcza graczom produkty, które pozwolą im zanurzyć się w wirtualnym świecie.

Doświadczenie Spółki sięga 2011 roku, kiedy to powstała agencja marketingu dla branży gier komputerowych EvilPort sp. z o.o., w którą zainwestował PunkPirates S.A. (dawniej: IQ Partners S.A.) - inwestująca wówczas w projekty typu start-up. Podczas prowadzenia udanych kampanii marketingowych dla globalnych wydawców gier komputerowych, ówczesny Prezes Zarządu EvilPort sp. z o.o. Leszek Krajewski dostrzegł potencjał w wirtualnej rzeczywistości, co zaowocowało w 2016 roku wydaniem pierwszej gry o nazwie Escape Room VR.

W 2019 roku postanowiono oddzielić działalność marketingową od produkcji gier na wirtualną rzeczywistość. Powołano PunkPirates sp. z o.o. oraz przeniesiono do niej prawa do gier. Na początku 2020 roku połączono spółkę z Emitentem oraz zmieniono nazwę na PunkPirates S.A.

Obecnie Spółka posiada w swoim portfolio cztery gry:



- Escape Room VR – powszechnie znana forma ucieczki z zamkniętego pokoju. Gry tego typu składają się z serii zagadek oraz ukrytych wskazówek. Gracze muszą znaleźć rozwiązanie i wyjście w określonym czasie. Natomiast ich sukces zależy od analitycznych i obserwacyjnych umiejętności. Gra została wydana w 2016 roku na platformy Oculus Go oraz Samsung Gear VR.
- Escape Room VR: Stories – gra, która w pełni wykorzystuje możliwości VR. Lokacje są wypełnione obiektami, z którymi gracze mogą wchodzić w interakcje, co w praktyce oznacza, że otoczenie jest realistyczne i szczegółowe. Każdy pokój ma swoją fabułę, która łączy się w jedną historię i przedstawiana jest za pomocą przerywników filmowych. Gra została wydana w 2018 roku na platformy Steam, Oculus Store oraz Viveport.
- Escape Room VR: Inner Voices – pierwszoosobowa gra przygodowa z elementami horroru osadzona w krainie inspirowanej mroczną twórczością H.P. Lovecrafta, E.A. Poe i S. Kinga. Dzięki rozwiązywaniu zagadek logicznych o różnych stopniach trudności, gracze stopniowo poznają historię Johna Blake'a. Gra została wydana w lipcu 2020 roku na platformie Steam, Oculus Store oraz Viveport.
- DANGER! Escape Lab – gracz wchodzi w postać naukowca, który jako pierwszy odkrywa zagrożenie wycieku groźnego wirusa poza mury laboratorium. Aby uniknąć pandemii na skalę globalną, należy, jak najszybciej powstrzymać narastające niebezpieczeństwo. Gra została wydana w grudniu 2020 roku na urządzenia PC VR.

Do dnia dzisiejszego sprzedano ponad 90 tys. egzemplarzy gier. Gra DANGER! Escape Lab zapewniła zwrot kosztów produkcji w ciągu 48 godzin od premiery.

Przychody ze sprzedaży za I półrocze 2021 roku wyniosły 551 tys. zł i zostały osiągnięte w wyniku sprzedaży gier, licencji oraz usług programistycznych. Przychody ze sprzedaży gier wyniosły 24 tys. złotych co stanowi 4% przychodów ze sprzedaży, przychody ze sprzedaży licencji wyniosły 300 tys. złotych co stanowi 54% przychodów ze sprzedaży, natomiast przychody ze sprzedaży usług programistycznych wyniosły 227 tys. złotych co stanowi 41% przychodów ze sprzedaży.

### 1.3 Podstawowe założenia strategii Spółki

Celem strategicznym Spółki jest osiągnięcie wiodącej pozycji na rynku produkcyjnym i wydawniczym gier wirtualnej rzeczywistości wśród spółek notowanych na Giełdzie Papierów Wartościowych w Warszawie. Spółka zamierza koncentrować się na grach VR ze względu na wysoką dynamikę wzrostu wartości tego segmentu, a także posiadane w tym obszarze kompetencje.

Spółka wydała dotychczas cztery gry z serii Escape Room, które sprzedały się w łącznej liczbie ponad 90 tys. egzemplarzy, ponadto w przygotowaniu ma kolejne tytuły. Łącznie, do końca 2021 roku, Spółka planuje wyprodukować i wydać minimum 2 nowe gry na urządzenia wirtualnej rzeczywistości.

Spółka zamierza samodzielnie finansować proces produkcyjny – ze środków pochodzących ze sprzedaży wydawanych gier, a także z dezinwestycji portfela Emitenta.

Plany rozwoju zakładają ponadto efektywność kosztową oraz krótki cykl produkcji gier:

- proces produkcyjny oparty głównie na współpracy z zewnętrznymi zespołami,
- budżet produkcyjny jednej gry nie powinien przekroczyć kwoty 1 mln PLN,
- cykl produkcyjny jednej gry nie dłuższy niż 12 miesięcy.

## 1.4 Opis rynku zbytu, dostawców i odbiorców Spółki

Spółka sprzedaje gry za pośrednictwem platform sprzedażowych graczom na całym świecie – nie zachodzi zjawisko koncentracji na jednym obszarze geograficznym. Można natomiast określić, że największy udział w sprzedaży gier miało USA – ponad 50% odbiorców. W następnej kolejności znajdują się kraje takie jak Kanada, Australia, kraje Unii Europejskiej oraz Wielka Brytania.

Sprzedaż gier jest realizowana przez platformy sprzedażowe poprzez sprzedaż praw do dystrybucji gry w wersji cyfrowej. Sprzedaż jest rozliczana post factum na podstawie sporządzanych przez partnerów miesięcznych raportów sprzedaży.

W pierwszym półroczu 2021 roku przychody ze sprzedaży Spółki zostały osiągnięte w wyniku sprzedaży gier, licencji oraz usług programistycznych. Przychody ze sprzedaży wyniosły łącznie 551 tys. złotych, z czego sprzedaż gier stanowiła 4%, sprzedaż licencji do gry stanowiła 54% natomiast 41% przychodów ze sprzedaży Spółka osiągnęła w wyniku usług programistycznych. Znaczącymi odbiorcami gier, którzy nie posiadają jednak ponad 10% w przychodach ze sprzedaży są Facebook Inc. (platforma Oculus) oraz Valve Corporation (platforma Steam).

W pierwszym półroczu 2021 roku prawie 96% łącznych przychodów ze sprzedaży Spółki pochodziło z Polski, ok. 1,5% z Unii Europejskiej oraz ok. 2,5% z krajów poza Unią Europejską.

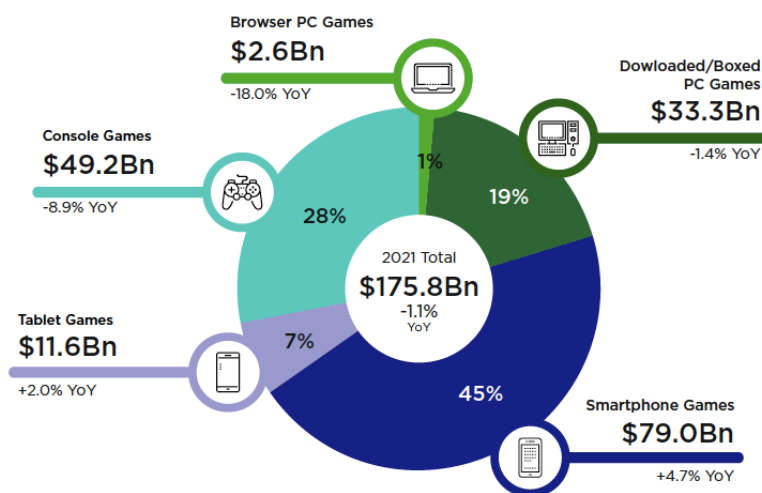
Jednocześnie Spółka wyjaśnia, iż zgodnie z przyjętą polityką rachunkowości przychody/wyniki z tytułu zbycia/wyceny realizowanych inwestycji związanych z poprzednią działalnością Spółki, nie są prezentowane w przychodach ze sprzedaży. Przychody/wyniki, o których mowa powyżej wykazywane są na poziomie przychodów/kosztów finansowych.

W procesie produkcji gier Spółka współpracuje z dostawcami zewnętrznymi w postaci zespołów produkcyjnych oraz freelancerów. Dodatkowo, są stosowane zewnętrzne narzędzia i rozwiązania technologiczne. Różnorodność dostawców zewnętrznych nie ma znaczącego wpływu na wystąpienie istotnej koncentracji w tym obszarze.

## 1.5 Opis rynku, na którym działa Spółka

### Rynek gier wideo

Globalny rynek gier wideo jest jedną z nielicznych branż, których rozwój gwałtownie przyspieszył w 2020 roku. Według analityków platformy Newzoo.com w 2020 roku rynek osiągnął \$177 mld – jest to wzrost o ponad 10% od prognoz opublikowanych w maju 2020 roku, które wskazywały na przychody rzędu \$159,3 mld oraz wzrost całego rynku o 19,6% w stosunku do poprzedniego roku (\$146,2 mld w 2019 roku). W 2021 roku globalny rynek gier wygeneruje \$175,8 mld, co oznacza niewielki spadek o 1,1% rok do roku.



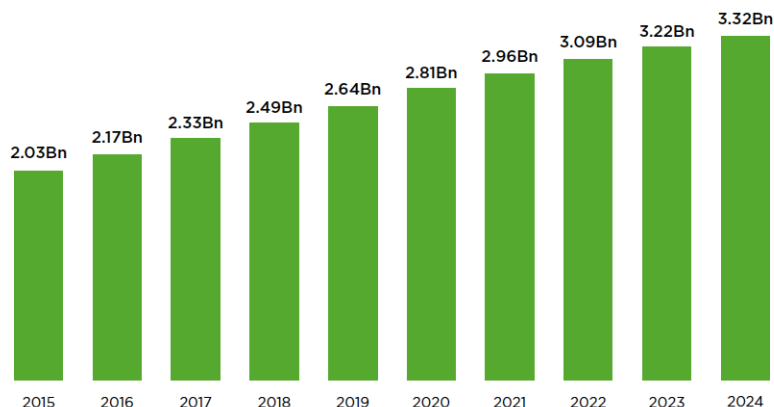
Źródło: Newzoo | 2021 Global Games Market Report

Przyczyną niewielkiego spadku wartości rynku w 2021 roku jest odczuwalny wpływ pandemii COVID-19, której branża właściwie nie odczuła w 2020 roku, a nawet była jej beneficjentem. Podczas gdy pandemia i lockdown spowodował wzrost wydatków na gry i wzrost zaangażowania graczy, w 2021 roku odczuwalne są skutki zakłóceń w produkcji (praca zdalna) i problemy związane z łańcuchem dostaw.

Niemniej jednak prognozy dla rynku są optymistyczne. Rynek gier szybko się odbuduje po niewielkim spadku w 2021 roku. Globalnie rynek będzie rósł przy stopie CAGR (2019 do 2024 roku) na poziomie +8,7% aby osiągnąć \$218,7 mld w 2024 roku, przekraczając próg \$200 mld w 2023 roku.

Globalna liczba graczy przekroczy 3-miliardowy kamień milowy w 2022 roku. Liczba ta będzie nadal rosła w tempie +5,6% CAGR (2015-2024) do 3,3 miliarda do 2024 roku. Wzrost graczy następnie spowolni, ponieważ coraz więcej

osób na świecie uzyskuje dostęp do mobilnego Internetu. Do 2024 roku tempo wzrostu graczy zostanie zmniejszone do +3,2%.



Źródło: Newzoo | 2021 Global Games Market Report

Największe przychody z gier pochodzą z regionu Azja-Pacyfik i będą stanowić ok. 50% (\$88,2 mld) przychodów branży w 2021 roku, co ponad dwukrotnie przebija region Ameryki Północnej, który osiągnie 24% (\$42,6 mld) przychodów branży. Udziały tych regionów zmniejszą się nieznacznie do 2024 r., ponieważ rynki Ameryki Południowej, Bliskiego Wschodu oraz Afryki kontynuują wzrosty graczy i przychodów.

Wbrew popularnym stereotypom gry wideo to nie tylko domena mężczyzn. Badania pokazują, że kobiety w bardzo dużym stopniu uczestniczą w kulturze gamingowej i lubią różne gry, także kojarzone z mężczyznami gry sportowe czy strzelanki. Według raportu firmy analityczno-badawczej IQS „Game Story 2019”, kobiety stanowią 53% wszystkich graczy sięgających po wirtualną rozrywkę od 4 do 6 razy w tygodniu i 42% tych, którzy grają codziennie. Dla ponad 20% z nich granie jest tak ważne, że nazywają je swoją pasją. Panuje także przekonanie, że kobiety grają raczej okazjonalnie, na telefonach komórkowych. Wyniki raportu Game Story pokazują, że rzeczywistość jest inna. Około 2,4 miliona kobiet gra codziennie na komputerze lub konsoli. Wśród wybieranych typów gier na konsole i komputery wymieniane są przygodowe gry akcji i gry symulacyjne (43%) oraz strzelanki (41%). Najpopularniejsze gry na PC i konsole wśród respondentek to The Sims, FIFA oraz GTA V.

Badania z polskiego rynku nie odbiegają od tych dotyczących demografii graczy w ujęciu globalnym. Agencja analityczna Newzoo ocenia, że kobiety stanowią 46% wszystkich osób na świecie zainteresowanych gamingiem<sup>3</sup>. Średni czas spędzony na gry wideo online wśród graczy to 8 godzin i 27 minut tygodniowo, co stanowi wzrost o 14% w porównaniu do 2020 roku (raport Limelight Networks „The State of Online Gaming 2021”). Jednocześnie 44% użytkowników gra więcej niż 7 godzin tygodniowo a 25% gra ponad 12 godzin tygodniowo.

Country	Less than 1 hour a week	1-2 hours a week	2-4 hours a week	4-7 hours a week	7-12 hours a week	12-20 hours a week	More than 20 hours a week	Average Hours Each Week
China	5.0%	2.6%	6.6%	11.0%	31.2%	26.0%	17.6%	12.39
Germany	8.8%	15.8%	19.8%	19.6%	17.6%	12.2%	6.2%	7.13
India	7.0%	13.2%	18.2%	16.6%	21.2%	11.6%	12.2%	8.61
Indonesia	11.4%	15.4%	14.2%	17.4%	15.8%	12.0%	13.8%	8.54
South Korea	20.8%	22.8%	16.0%	15.2%	11.2%	5.0%	9.0%	5.88
United Kingdom	11.4%	17.8%	19.0%	17.8%	15.2%	9.4%	9.4%	7.17
United States	7.6%	18.0%	19.2%	18.0%	15.4%	12.0%	9.8%	7.71
Vietnam	6.0%	8.6%	14.8%	14.0%	22.4%	21.0%	13.2%	10.16
Global	9.8%	14.3%	16.0%	16.2%	18.8%	13.7%	11.4%	8.45

Figure 1: How many hours each week do you spend playing video games?

Źródło: Raport Limelight Networks | "The State of Online Gaming 2021"

Rośnie również czas spędzany na sesjach growych bez żadnych przerw. Globalnie, jedna trzecia graczy spędza ponad 5 godzin z rzędu grając w gry, co jest wzrostem o 13% w porównaniu do roku poprzedniego. W krajach azjatyckich 10% użytkowników grało ponad 15 godzin z rzędu. Wg danych NPD Group, zaangażowanie w gry wideo

<sup>3</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games/>

w USA znacznie wzrosło pod względem uczestnictwa, czasu i wydatków, a czterech na pięciu konsumentów w USA grało w grę wideo w ciągu ostatnich dwunastu miesięcy. Liczba konsumentów grających w gry wideo w USA wzrosła o 6 punktów do 79%, przy czym łączny czas spędzony w grach wzrósł o 26%, a łączne wydatki o 33% (NPD Group, „Evolution of Entertainment: Spotlight on Video Games”, 30 listopad 2020).

### Wpływ COVID-19 na branżę gier wideo

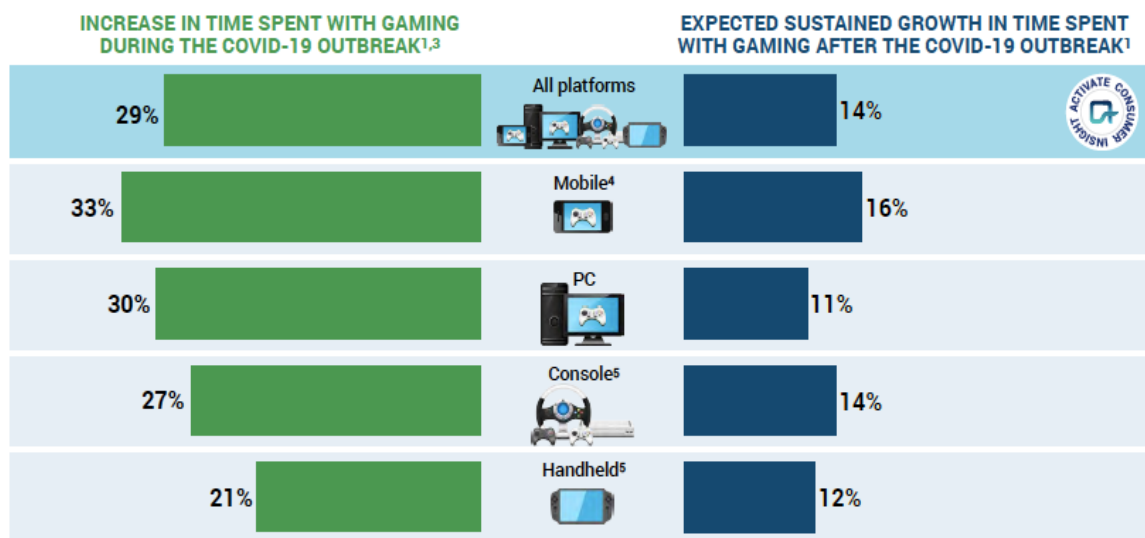
Trudno w obecnej chwili ocenić długofalowy wpływ pandemii COVID-19 na globalną branżę gier wideo, jednakże w perspektywie 2020 roku i pierwszej połowy 2021 roku można stwierdzić, że rynek ten okazał się odporny na pandemię, a nawet pod wieloma względami okazał się jej beneficjentem. Według ekspertów, pandemia dała branży potężny rozpęd, który nie jest jedynie tymczasowym trendem, lecz permanentną zmianą w postrzeganiu interaktywnej rozrywki.

Kluczowym zjawiskiem na rynku gier w trakcie globalnego lockdownu był wzrost użytkowników, zaangażowania (dłuższa ilość czasu spędzanego grając bez przerw) oraz przychodów, co spowodowało m.in. korektę prognoz w raporcie Newzoo.com pomiędzy majem a listopadem 2020 roku. Wydatki użytkowników na gry dalej rosną - w USA w drugim kwartale 2021 roku (kwiecień – czerwiec) wyniosły \$14 mld, co stanowi wzrost o 2% w porównaniu do analogicznego okresu w 2020 roku, który z kolei zanotował wzrost o 47% w stosunku do 2019 roku (NPD Group „Q2 2021 Games Market Dynamic: US”, 22 lipca 2021). Wydatki nie tylko utrzymały wysoki poziom osiągnięty rok temu, ale przekroczyły je w kluczowych obszarach, takich jak wydatki na sprzęt, telefony komórkowe i subskrypcje. Od początku 2021 r. sprzedano w USA gry o wartości \$24 mld – o 17% więcej niż w tym samym okresie 2020 roku (Venture Beat „May 2021 NPD: Improving weather and pandemic conditions cannot slow U.S. game sales”, 14 czerwca 2021.).

Gry wideo stały się większą częścią rozrywki i życia towarzyskiego konsumentów – te czynniki dają pewność dalszego rozwoju branży.

Niemal wszystkie źródła rynkowe są zgodne, że w trakcie pandemii wzrósł czas poświęcony grom. Verizon, jeden z największych dostawców usług telekomunikacyjnych w USA, ogłosił jeszcze w marcu 2020 r., że czas spędzony na grach wideo wzrósł o 75% w godzinach szczytu od czasu wprowadzenia lockdownu<sup>1</sup>.

Natomiast wg badania przeprowadzonego przez Activate, gracze spędzali niemal 30% więcej czasu na grach (Activate Consulting, „Technology and Media Outlook 2021”, październik 2020). Co jest jednak warte zauważenia, spodziewane jest także utrzymanie znacznego wzrostu gier po ustaniu pandemii:



Źródło: Activate Consulting | Technology and Media Outlook 2021 | październik 2020

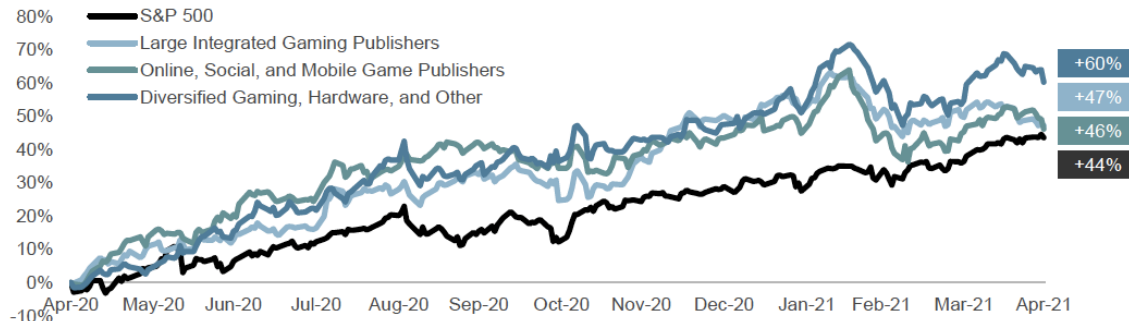
Głównym powodem tak znaczących wzrostów był lockdown, podczas którego gry umożliwiły ludziom pozostanie w kontakcie społecznym. Wg badania Activate, gracze czują się 1,4 razy bardziej połączeni społecznie podczas lockdownu niż ludzie nie grający. De facto, aż 34% użytkowników Fortnite, jednej z najpopularniejszych gier online, gra głównie po to, aby pozostać w kontakcie z przyjaciółmi. Gra Animal Crossing: New Horizons, wydana na platformę Nintendo Switch, umożliwia użytkownikom nie tylko połączenie z rodziną i przyjaciółmi, ale także organizowanie koncertów, randek online, a nawet urządzenie ślubów w grze. To zapewne jeden z głównych

<sup>1</sup> <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-8132183/People-spent-75-PERCENT-time-playing-video-games-usual-coronavirus-pandemic.html>

powodów, dla którego gra, której światowa premiera odbyła się 20 marca 2020 roku, stała się pierwszą grą na konsolę, która osiągnęła wynik 5 milionów sprzedanych kopii w ciągu miesiąca od premiery.

Także wyniki spółek z branży gier notowanych w USA potwierdzają przytoczone powyżej dane. Kursy akcji wiodących spółek znacznie przewyższały indeks S&P 500 i osiągały najwyższe ceny w historii w ciągu ostatnich 12 miesięcy:

### Industry Trading History (Trailing Year)



Źródło: Houlihan Lokey | Video Games Market Update | Spring 2021

Mnożniki rynkowe oparte o wartość przedsiębiorstwa w branży gier również znacznie wzrosły w ciągu ostatnich 12 miesięcy co potwierdza duże zainteresowanie inwestorów spółek z tego segmentu:

### Industry Multiples (TEV/LTM EBITDA, Revenue)<sup>(1)</sup>

	February High (2/19/2020)	March Low (3/23/2020)	4/30/2021	Change Since March 2020 Low	
<b>Large Integrated Gaming Publishers</b>					
TEV/EBITDA	11.7x	9.9x	21.1x	113%	▲
TEV/Revenue	3.5x	3.1x	5.0x	62%	▲
<b>Online, Social, Mobile Game Publishers</b>					
TEV/EBITDA	14.1x	11.1x	17.3x	55%	▲
TEV/Revenue	3.8x	2.6x	5.6x	116%	▲
<b>Diversified Gaming, Hardware, and Other</b>					
TEV/EBITDA	16.9x	13.3x	17.0x	28%	▲
TEV/Revenue	10.1x	7.4x	10.6x	43%	▲

Źródło: Houlihan Lokey | Video Games Market Update | Spring 2021

Pomimo tak optymistycznych danych płynących z rynku, prognoza Newzoo.com po raz pierwszy od wielu lat przewiduje nieznaczny spadek rynku o 1,1% w porównaniu do 2020 roku. To bardzo niewielki spadek – analitycy uważają, że trudno będzie przebić sprzedaż w 2020 roku, kiedy to większość ludzi była zamknięta w domach. Mimo tego prognozy długofalowe są optymistyczne i wskazują na ciągły rozwój tego rynku.

Niewielki spadek wartości rynku wynika też z faktu, że o ile w 2020 roku nagły wybuch pandemii spowodował wzrost wydatków i zaangażowania użytkowników grami, to jej skutki w branży gier zaczynają dopiero być bardziej widoczne w 2021 roku. Gry wydawane na początku okresu pandemii tak naprawdę nie odczuły wpływu pandemii, gdyż de facto były już gotowe do wydania. Natomiast produkcja gier planowanych na koniec 2020 i dalej na 2021 w niektórych obszarach została znacząco utrudniona – praca developerów z domu, pomimo zapewnienia warunków technologicznych, nie jest do końca efektywna, gdy trzeba było jednocześnie zająć się małymi dziećmi w domu. To doprowadziło m.in. do pracy w nietypowych godzinach, co skutkowało mniejszą produktywnością i problemami z komunikacją i organizacją. Ten problem dotyczy zwłaszcza dużych gier, głównie konsolowych, które zwykle mają duże zespoły programistyczne, wymagają skomplikowanej produkcji graficznej w specjalistycznym studio i więcej wyzwań logistycznych niż gry mobilne.

W ankiecie przeprowadzonej przez Game Developers Conference „State of the Game Industry 2020: Work from Home Edition”, jedna trzecia deweloperów zgodziła się ze stwierdzeniem, że gra nad którą pracowali została opóźniona przez COVID-19. Wielu producentów ogłosiło już przesunięcia daty premiery, włączając w to Microsoft, który w sierpniu 2020 ogłosił przesunięcie jednej z najbardziej oczekiwanych gier 2020 roku Halo Infinite, na 2021 rok (bez podania konkretnej daty). Nasz rodzimy CD Projekt również kilkakrotnie przekładał premierę gry Cyberpunk 2077, z czego ostatnie przesunięcie z 19 listopada na 10 grudnia 2020 roku, było prawdopodobnie związane z wyzwaniami, które były m.in. następstwem lockdownu.



Rezultatem pandemii oraz związanego z nią lockdownu, były również problemy producentów konsol z łańcuchem dostaw. Prezes Nintendo Shuntaro Furukawa jeszcze w lutym 2020 r. przyznał, że pandemia COVID-19 odbija się na łańcuchu dostaw spółki. Zgodnie z komunikatem Nintendo, epidemia oraz środki zaradcze mające ograniczyć jej rozszerzenie odbiją się m.in. na produkcji samych konsol Nintendo Switch, a także kontrolerów Joy-Con i wyprzedanych na niektórych rynkach pakietów do ćwiczeń fizycznych "Ring Fit Adventure". Niemniej jednak obecnie sytuacja wydaje się opanowana – sprzedaż konsol Nintendo Switch bije rekordy sprzedaży - aczkolwiek w niektórych regionach nadal są deficyty konsoli Nintendo Switch ze względu na duży popyt i opóźnienie czasowe pomiędzy produkcją a zapełnieniem półek sklepowych.

Z podobnymi utrudnieniami borykali się również inni producenci konsol, którzy opierają produkcję na chińskich fabrykach. Szczególne obawy dotyczyły potencjalnego opóźnienia platform nowej generacji Xbox (Microsoft) i PlayStation (Sony), które miały zostać wydane późną jesienią 2020 r. Ostatecznie obydwie premiery odbyły się w wyznaczonym czasie – 12 listopada (PlayStation) oraz 10 listopada (Xbox).

Negatywnym wpływem pandemii był również brak eventów gamingowych. Co prawda, odbywają się one w formie online, jednak brakuje im towarzyszących imprez. Na takich wielkich imprezach, jak np. E3 (Electronic Entertainment Expo), producenci sprzętu oraz gier spotykają się i prezentują nadchodzące produkty. Do dnia dzisiejszego większość dużych eventów zaplanowanych na 2021 odbędzie się w formie online (gamesindustry.biz, „Games Industry Events in 2021”). Odwołanie czy przeniesienie tych imprez online z pewnością odbija się negatywnie na promocji wielu gier i produktów.

O ile branża gier może skutecznie pracować zdalnie oraz sprzedawać produkty niemal w 100% cyfrowo a globalna kwarantanna to idealne warunki do zwiększenia zainteresowania grami, to trudno jeszcze ocenić długookresowe ekonomiczne zmiany spowodowane przez pandemię. Spowolnienie gospodarcze, które idzie w parze z epidemią koronawirusa, wpływa również na rosnącą stopę bezrobocia. Pogarszająca się drastycznie sytuacja ekonomiczna milionów rodzin na całym świecie sprawi raczej, że w związku z topniejącymi budżetami domowymi wydatki na szeroko pojętą rozrywkę zostaną znacząco ograniczone. Z drugiej strony takie obawy pojawiały się już w trakcie pierwszej fali pandemii – analitycy obawiali się spadających przychodów w branży gier podczas drugiej fali pandemii na jesieni 2020 r. Nic takiego się nie wydarzyło – można przyjąć, że pomimo trudnej sytuacji ekonomicznej, kupno gry, która zapewni kilka/kilkanaście godzin dobrej zabawy, jest wciąż dosyć tanią formą rozrywki. Dodatkowo, nawet WHO<sup>2</sup> pod koniec marca 2020 r. poleciła gry jako bezpieczną i uspokajającą formę rozrywki, podczas gdy jeszcze w 2019 r. ta organizacja umieściła uzależnienie od gier wideo w klasyfikacji chorób i problemów zdrowotnych.

Wielką niewiadomą była również sprzedaż nowej generacji konsol PlayStation 5 i Xbox Series X, które zadebiutowały w listopadzie 2020. Analitycy obawiali się, że zakup nowych konsol w cenie ok. \$500 w tym okresie może okazać się zbyt dużym wydatkiem dla wielu chętnych, szczególnie w kontekście świąt i wydatków związanych z okresem świątecznych a wyniki sprzedaży mogą znacząco in minus odbiegać od oczekiwanych wartości. Te obawy również się nie sprawdziły – wg danych VGChartz, w ciągu dwóch dni premiery sprzedano łącznie 2,1 do 2,5 miliona sztuk PS5 oraz 1,2 do 1,4 miliona sztuk Xbox Series X i Xbox Series S. W dniu premiery sprzedano do 780 000 konsol Xbox Series w samych Stanach Zjednoczonych, a szacunkowa sprzedaż PS5 w USA w dniu premiery wynosi do 1,2 miliona. Sony ogłosiło, że dane sprzedażowe PlayStation 5 w pierwszych dwóch tygodniach od premiery sugerują, że konsola pobiła premierowe rekordy sprzedaży nie tylko swoich poprzedników, ale także wszystkich innych producentów (Twitter Playstation, 25 listopada 2020 r.).

## Rynek VR

Gry VR pozwalają użytkownikom przebywać w wirtualnej rzeczywistości, odczuwając ją niemalże w fizyczny sposób. Gogle, które wyświetlają obraz tuż przed naszymi oczami, skutecznie „oszukują” umysł użytkowników, a szeroka oferta zaawansowanych technologicznie akcesoriów, które z nimi współpracują, takich jak np. kontrolery z „force feedback”, czy „haptic suit” w znaczący sposób poprawiają immersję w każdej grze.

Według ogólnosięciowego badania (raport Research&Markets: „Global Virtual Reality In Gaming Market - Growth, Trends, and Forecast (2020 - 2025)”) kierownictwa firm technologicznych, założycieli startupów, inwestorów i konsultantów, 59% respondentów uważa, że gry zdominują inwestycje skierowane na rozwój technologii VR.

VR na rynku gier to młody rynek, rozwijający się od 2014, kiedy to do użytku weszły pierwsze platformy VR. Obecnie wartość rynku VR w branży gier waha się w zależności od dostawcy danych, jednak wszystkie dane wskazują na duże wzrosty w nadchodzących latach. I tak:

- według raportu Research&Markets „Global Virtual Reality in Gaming Market – Growth, Trends and Forecast (2020-2025)” wirtualna rzeczywistość (VR) na rynku gier była warta \$7,7 mld w 2019 roku a przewiduje się, że osiągnie \$42,50 mld do 2025 r., przy średniorocznej stopie wzrostu CAGR na poziomie 32,75% w prognozowanym okresie 2020-2025.

<sup>2</sup> <https://www.businessinsider.com/who-video-games-coronavirus-pandemic-mental-health-disorder-2020-4?IR=T>

- według raportu Fortune Business Insights „Virtual Reality Gaming Market 2020-2027”, rynek gier VR był warty \$5,1 mld w 2019 roku a przewiduje się, że osiągnie wartość \$45,2 mld do 2027 roku, przy średniorocznej stopie wzrostu CAGR na poziomie 31,8% w prognozowanym okresie
- według raportu Grand View Research “Virtual Reality In Gaming Market Size, Share & Trends Analysis Report By Component, By Device, By User (Commercial Space, Individual), By Region, And Segment Forecasts, 2020 – 2027”, wartość rynku w 2019 roku osiągnęła \$11,56 mld i będzie wzrastać 30,2% rok do roku do 2027 roku,
- według najnowszych badań firmy analitycznej Omdia, przychody z treści VR osiągną \$4 mld w 2025 roku, z czego 90% będzie do tego czasu pochodzić z gier. Łączna wartość sprzętu i oprogramowania VR będzie warta \$10 mld<sup>3</sup> w 2025 roku i wzrośnie z \$3,2 mld w 2020 roku (CAGR 25,6%).

Technologia VR w ostatnich latach zyskała szerokie uznanie i rozpowszechniła się na rynku gier. Dzięki najnowszym osiągnięciom technologicznym na rynku pojawiło się dużo nowych graczy z nadzieją na wprowadzenie gier VR do głównego nurtu gier. Według NewGenApps do 2025 r. oczekuje się, że światowa baza użytkowników gier AR i VR wzrośnie do 216 milionów użytkowników.

### Hardware

Sprzęt do gier VR można podzielić na kilka kategorii:

- PC VR – urządzenia wymagające podłączenia do komputera, np. Oculus Rift, HTC Vive, Valve Index. Ceny tych okularów wahają się od ok. 1 600 PLN do 4 700 PLN.
- PS VR – urządzenie wymagające podłączenia do konsoli. Na tą chwilę jedynie Sony oferuje okulary, które można podłączyć do PlayStation 4 a ich cena to ok. 1 300 PLN.
- Mobile VR – urządzenia wymagające podłączenia do smartfona. O ile pozostałe kategorie okularów VR mają wbudowane ekrany, to w tym przypadku smartfon pełni funkcję ekranu (po włożeniu go do gogli). Te rozwiązania są najtańsze (ok. 200-300 PLN), o najniższej jakościowo technologii. Obecnie główni gracze tego typu urządzeń - Samsung (Gear VR) i Google (Daydream View) - zaprzestali produkcji i supportu tych urządzeń. Pomimo początkowego sukcesu mobilne urządzenia VR po prostu się nie sprawdziły – niska jakość technologiczna nie dostarczyła wystarczających wrażeń, użytkownicy nie lubili tracić dostępu do swojego telefonu podczas gry, a aplikacje 3D bardzo szybko zużywały baterie w telefonach.
- Standalone VR – samodzielne urządzenia wykorzystujące podzespoły wyłącznie stanowiące część gogli VR. To bardzo wygodne rozwiązanie, które z jednej strony eliminuje konieczność wykorzystania płaczących się pod nogami kabli, a z drugiej nie wymagają one posiadania mocnego komputera, gdyż same w sobie są wystarczające do wyświetlania obrazu VR. Przykładami tego typu okularów są Quest, Oculus Quest 2 czy Pico Neo 2 a ich ceny wahają się od ok. 1 500 PLN do 4 000 PLN (Pico Neo 2 w wersji z Eye Tracking).

		Rodzaje urządzeń VR - wady i zalety			
		Standalone	PC VR	PS VR	Mobile VR
MINUSY	PLUSY	W pełni bezprzewodowe działanie Jako samodzielne urządzenie jest platformą stosunkowo niedrogą (ok. 2 000 PLN)	Najbogatsza biblioteka gier na obecną chwilę	Stosunkowo tanie rozwiązanie. Razem z konsolą koszt ok. 2500 PLN	Najtańsze rozwiązanie VR spośród dostępnych (ok. kilkaset złotych)
	MINUSY	brak	Podłączenie do komputera wpływa na swobodę ruchów gracza Wymaga mocy obliczeniowej, tj. dobrej karty graficznej i procesora komputera podłączonego do gogli. Najdroższe rozwiązanie.	Ograniczona funkcjonalność wynikająca z kamery Sony Move	Ograniczona biblioteka gier

Od 2018 roku następuje zmiana pokoleniowa gogli VR. Producenci urządzeń VR stawiają na rozwiązania samodzielne wprowadzając dla nich coraz to bardziej funkcjonalne rozwiązania. I tak w 2019 oraz w 2020 roku zostały wprowadzone okulary Oculus Quest 2 oraz Pico Neo 2, które są w pełni samodzielne a ich możliwości

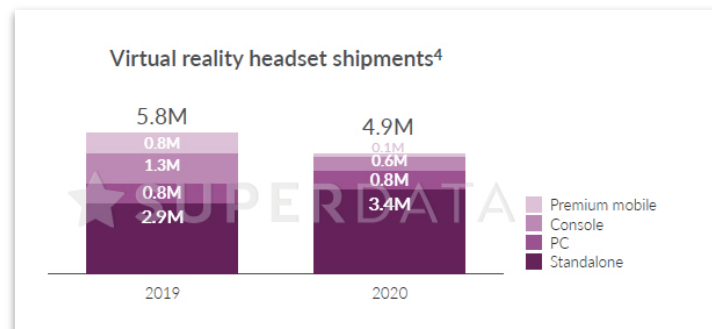
<sup>3</sup> <https://www.gamesindustry.biz/articles/2020-11-30-vr-spending-to-pass-usd1bn-in-2020>

technologiczne już zbliżone do urządzeń typu PC VR. Według doniesień rynkowych, również Apple pracuje nad samodzielnym rozwiązaniem VR, które miałyby ekran w rozdzielczości 8K (Engadget, „Apple's mixed reality headset could cost \$3,000 and include 8K displays”, 04/02/2021). Zaawansowany technologicznie sprzęt może kosztować ok. \$3 000, więc na pewno nie byłby w zasięgu wielu graczy i raczej byłby skierowany do klientów biznesowych. Do tej pory Apple nie potwierdził plotek, natomiast według informacji okulary miałyby być dostępne na rynku nawet już w 2022 roku.

Te wszystkie dane wskazują, że samodzielne urządzenia VR są obecnie kamieniem milowym w rozwoju rynku VR oraz gier na te platformy.

Aby najlepiej zobrazować ten kierunek rozwoju, można przytoczyć dane rynkowe. Według danych Newzoo.com w 2018 roku największa ilość graczy w USA wybierała rozwiązania PS VR (30%), następnie rozwiązania typu mobile VR (28%). Rozwiązania standalone używało jedynie 17% graczy VR (Newzoo.com, „Are U.S. Gamers Ready to Adopt Virtual Reality?”, 2019<sup>4</sup>).

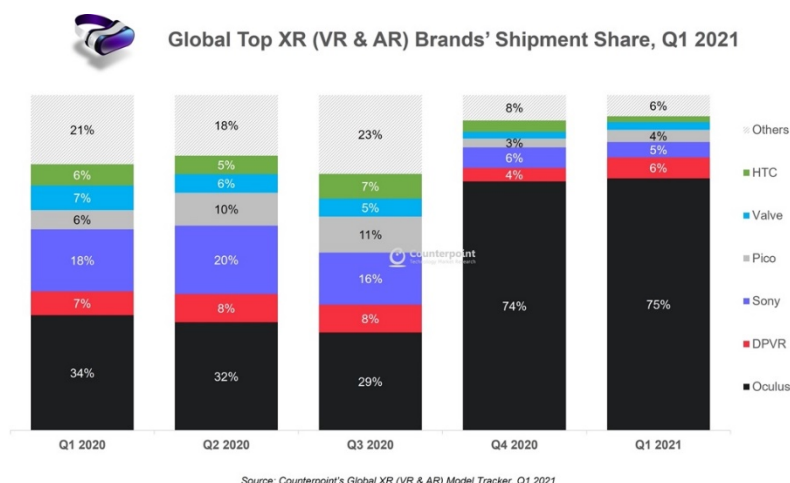
Natomiast w 2020 roku już prawie 70% sprzedanych gogli VR to urządzenia typu standalone:



Źródło: SuperData | 2020 Year in Review – Digital Games and Interactive Media<sup>5</sup>

W 2020 roku ogólna sprzedaż okularów VR spadła o 15%, co było spowodowane zakłóceniem łańcucha dostaw w pierwszej połowie roku. Niemniej jednak sprzedaż okularów typu standalone VR wzrosła o 19%, głównie przez sprzedaż Oculus Quest 2. Widać za to znaczący spadek mobilnych urządzeń VR spowodowany zaniechaniem wsparcia dla Samsung Gear VR oraz Google Daydream. Sprzedaż PlayStation VR również spadła z uwagi na brak nowego kontentu w czasie, gdy Sony skupiło się na premierze PlayStation 5.

Natomiast według najnowszych badań firmy Counterpoint Research, w pierwszym kwartale 2021 roku sprzedaż okularów Extended Reality (XR) wzrosła prawie trzykrotnie, z czego urządzenia typu standalone stanowiły już 85% (Counterpoint Research, „Oculus Quest 2 Cumulative Sales Hit Record 4.6 mn as XR Headset Shipments Almost Triple YoY in Q1 2021”, 14 lipca 2021). Sukces ten został osiągnięty w głównej mierze dzięki Oculus Quest 2. Oferując wysokiej jakości hardware przy dostępnej cenie, Oculus wciąż poprawia wyniki dzięki regularnym aktualizacjom oprogramowania, które zwiększają zaangażowanie użytkowników. Do końca pierwszego kwartału 2021 roku, Oculus Quest 2 dostarczył łącznie 4,6 mln zestawów VR, co jest rekordem pojedynczego modelu.



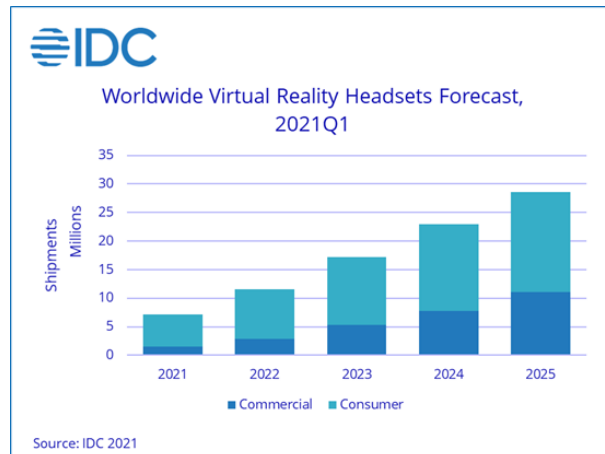
Źródło: Conterpoint Research | Counterpoint's Global XR (VR & AR) Model Tracker, Q1 2021

<sup>4</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/are-u-s-gamers-ready-to-adopt-virtual-reality/>

<sup>5</sup> <https://www.superdataresearch.com/blog/2020-year-in-review>

Dzięki sukcesowi Quest 2, Oculus zdobył rekordowy 75% udział w globalnych dostawach XR w I kwartale 2021 roku, w porównaniu z 34% w I kwartale 2020 roku. Chińska marka DPVR po raz pierwszy wspięła się na drugą pozycję, skupiając się na segmentach biznesowym i edukacyjnym. Bez następcy PlayStation VR, Sony spadło na trzecie miejsce po raz pierwszy od 2016 roku. Pico i Valve zajęły odpowiednio czwarte i piąte miejsce, podczas gdy HTC, skupiające się coraz bardziej na niszowym segmencie biznesowym, spadło na szóstą pozycję.

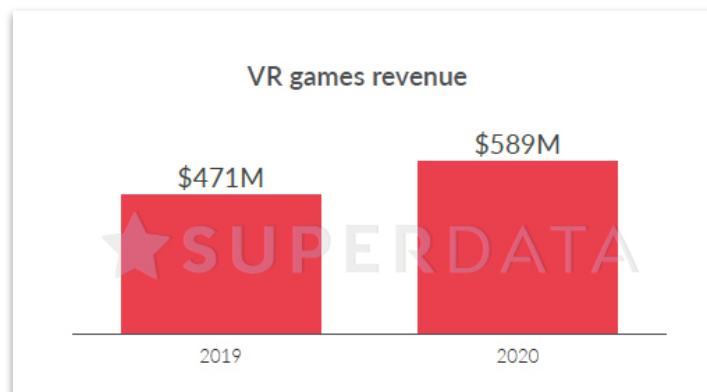
Firma badawcza IDC prognozuje, że dostawy sprzętu VR wzrosną o 28,9% rok do roku w 2021 roku. Prognoza odzwierciedla jednak ograniczenia po stronie podaży, ponieważ niektórzy dostawcy będą zmagać się z niedoborami komponentów w ciągu roku. Perspektywa długoterminowa pozostaje dość mocna, ponieważ przewiduje się, że globalne dostawy wzrosną do 28,6 mln w 2025 r., przy pięcioletniej rocznej stopie wzrostu (CAGR) wynoszącej 41,4% (IDC, „Facebook Leads the VR Headset Market in Q1 2021 But There's Plenty of Room for Others, According to IDC”, 30 czerwca 2021).



Źródło: IDC | Facebook leads the VR headset market in Q1 2021, but there's plenty of room for others, 30.06.2021

## Gry VR

Według raportu Superdata, przychody z gier VR w 2020 roku wzrosły o 25% w porównaniu do 2019 roku:



Źródło: SuperData, | 2020 Year in Review – Digital Games and Interactive Media<sup>6</sup>

Z kolei raport PwC “Global Entertainment and Media Outlook 2021-2025” przytacza przychody z gier VR na poziomie \$615 mln w 2020 roku i wzrost do \$1.4 mld w 2025 roku.

Wzrost ten był spowodowany kilkoma czynnikami:

- Globalnym lockdownem związanym z pandemią COVID-19, przez który wielu użytkowników spędzało więcej czasu na grach. Wiosną 2020 roku ponad 70% właścicieli sprzętu VR spędzało więcej czasu grając w gry VR (raport SuperData).
- Premierą Oculus Quest 2, która odbyła się w październiku 2020 – nowe, lżejsze gogle od Facebooka, o mocniejszym procesorze i grafice nowej generacji, stały się hitem ostatnich kilku miesięcy. Najtańsza wersja jest dostępna w dość przystępnej cenie €349. Wedle słów Prezesa Facebook, Marka Zuckerberga,

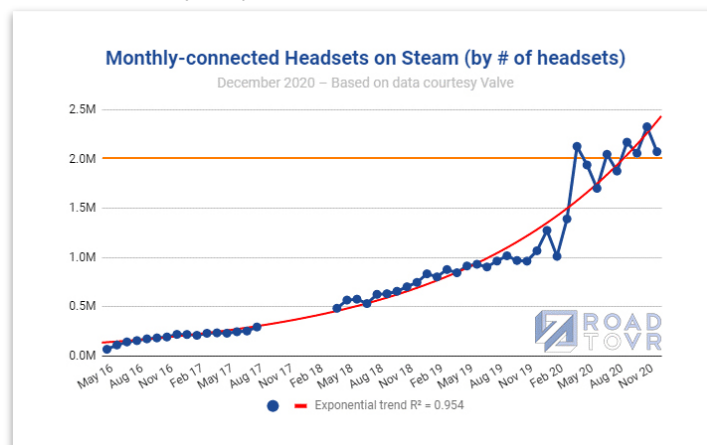
<sup>6</sup> <https://www.superdataresearch.com/blog/2020-year-in-review>

przedpremierowe zamówienia Oculus Quest 2 przewyższyły przedpremierowe zamówienia pierwszej wersji okularów Quest ponad 5-krotnie i przekroczyły oczekiwania Zarządu (VR Focus, „VR Game Revenue In 2020 Increases 25% To \$589m Superdata Reports”, 08/01/2021).

- Premierą gry Half-Life: Alyx, która odbyła się w marcu 2020 roku. Jest to nowa gra z kultowej serii Half-Life, ale wydana wyłącznie na platformy VR. Produkcja Valve stała się najwyższej ocenianą grą na komputery klasy PC według serwisu Metacritic (średnia ocen 93/100 na podstawie danych zebranych od 42 profesjonalnych recenzentów). Produkcję bardzo chwala również internauci, gdzie średnia nota to 90/100 (PCLab, „Gra Half-Life: Alyx najlepszą grą na PC w 2020 roku według serwisu Metacritic, 29/03/2020). Jeszcze w 2020 roku gra przekroczyła 2 mln sprzedanych kopii na serwisie Steam (UploadVR, „Half-Life: Alyx Surpasses 2 Million Owners On Steam, Steam Spy Suggests”, 04/12/2020).

Rynek gier VR zanotował duży wzrost w 2020 roku i wszystko wskazuje na to, że będzie rósł w kolejnych latach. W styczniu 2021 roku, Facebook ogłosił, że ponad 60 gier dostępnych na Oculus Quest i Quest 2, zarobiły ponad \$1 mln od początku 2020 roku, z czego 6 gier zarobiło ponad \$10 mln, w tym „The Walking Dead: Saints and Sinners” z przychodami na poziomie \$29 mln (The Washington Post, „Virtual reality is starting to see actual gains in gaming”, 04/02/2021). Ponadto według serwisu The Verge, prawie 20% pracowników Facebook’a pracuje wyłącznie nad VR i AR (The Verge, „Almost a fifth of Facebook employees are now working on VR and AR: report”, 12 marzec 2021). Facebook od lat nabywa małe studia VR, ostatnio BigBox VR (czerwiec 2021 rok) i Unit 2 Games (czerwiec 2021 rok) za nieujawnione kwoty. Chociaż przychody z gier VR nie są przytaczane w raportach finansowych spółki, segment „Inne przychody” to przede wszystkim Oculus. W raporcie za pierwszy kwartał 2021 roku, segment „inne przychody” wyniósł \$732 mln wzrastając o 146% rok do roku co sugeruje ogromny wzrost segmentu VR.

Serwis Steam publikuje również miesięczne dane dotyczące użytkowników gier VR. W 2020 roku liczba podłączonych graczy VR na Steam po raz pierwszy przekroczyła 2 mln użytkowników w kwietniu – głównie dzięki niedawnej premierze Half-Life: Alyx, a także dzięki globalnego lockdownowi. To jednak nie był jednorazowy wzrost – w ostatnich 4 miesiącach 2020 roku liczba graczy w danym miesiącu konsekwentnie przekraczała 2 mln graczy, z najwyższą wartością w listopadzie, gdy osiągnęła 2,3 mln:



Źródło: Road to VR | Analysis: Monthly-connected VR Headsets on Steam Pass 2 Million Milestone | 15/01/2021

Patrząc na te dane w inny sposób: osiągnięcie pułapu 1 mln aktywnych podłączonych zestawów VR miesięcznie na Steam zajęło 40 miesięcy, natomiast zaledwie 7 miesięcy zajęło osiągnięcie 2 mln – rok do roku liczba podłączonych gogli VR na Steam wzrosła o 94%. Inne ciekawe statystyki gier VR na serwisie Steam dot. 2020 roku (Road to VR, „Analysis: Monthly-connected VR Headsets on Steam Pass 2 Million Milestone”, 15/01/2021):

- pojawiło się 1,7 mln nowych użytkowników VR,
- odbyło się łącznie 104 mln sesji VR,
- średni czas spędzony na grze VR wyniósł 32 min (30% wzrost od zeszłego roku),
- przychody z gier VR wzrosły o 71% w porównaniu do ubiegłego roku, z czego 39% to gra Half-Life:Alyx,
- ponad 2% wszystkich użytkowników Steam posiada sprzęt VR (Upload VR, „Steam Users With A VR Headset Passes 2% For First Time”, 02/02/2021).

Podsumowując, rynek gier VR to rynek o ogromnym potencjale wzrostu. Wedle firmy badawczej Omdia, penetracja rynku sprzętu VR wyniesie w 2020 roku zaledwie 1,2% w 32 krajach biorących udział w badaniu (IBC, „2020 in Review: Virtual Reality Gets Real”, 10/12/2020). To wciąż bardzo mało i pokazuje jak wielu użytkowników może jeszcze dołączyć do grona graczy VR w najbliższej przyszłości.

## 1.6 Zmiany w podstawowych zasadach zarządzania

### Zmiana w strukturze

W związku ze zmianą strategii działalności Spółki, Zarząd dokonał w 2020 roku sprzedaży i połączeń spółek zależnych. W związku z powyższym Spółka zrealizowała cel odejścia od struktury Grupy Kapitałowej i prezentacji skonsolidowanego sprawozdania finansowego. Spółka zajmuje się obecnie produkcją gier na wirtualna rzeczywistość oraz w ramach działalności wydawniczej, poszukiwaniu nowych, obiecujących tytułów w celu ich portowania na urządzenia VR.

### Zmiana osób zarządzających w Spółce

W dniu 8 czerwca 2021 roku Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwały, na mocy których odwołała ze składu Zarządu Spółki Pana Macieja Krzysztofa Hazubskiego oraz Pana Wojciecha Przyłęckiego.

Jednocześnie w tym samym dniu Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwały, na mocy których powołała dotychczasowego Członka Zarządu ds. rozwoju Pana Leszka Krajewskiego do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki oraz powołała do składu Zarządu Spółki Panią Małgorzatę Katarzynę Gruzewską, której powierzyła funkcję Wiceprezesa Zarządu Spółki.

### Zmiana zasad (polityki) rachunkowości

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem nie dokonano w Spółce zmiany przyjętych zasad (polityki) rachunkowości i sposobu sporządzenia jednostkowego sprawozdania finansowego.

Poza zmianą osób zarządzających, nie nastąpiły żadne zmiany w podstawowych zasadach zarządzania.

## 2 Działalność PunkPirates S.A. w 2021 roku

### 2.1 Znaczące zdarzenia w I półroczu 2021 roku

#### Zawiązanie Spółki Games 4Experience S.A. z siedzibą w Warszawie

W dniu 9 marca 2021 roku zawiązana została nowa spółka Games 4Experience S.A. z siedzibą w Warszawie ("Games 4Experience"), która skoncentruje się na produkcji gier wirtualnej rzeczywistości za pośrednictwem własnego zespołu deweloperskiego. Kapitał zakładowy Games 4Experience wynosi 100.000,00 zł i dzieli się na 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda. Głównym akcjonariuszem jest 4Experience Sp. z o.o., która posiada 50% akcji. Emitent natomiast objął 20% akcji w kapitale zakładowym.

W ocenie PunkPirates S.A. decyzja o zawiązaniu spółki Games 4Experience sp. z o.o. jest istotna ze względu na możliwość połączenia wzajemnego doświadczenia przy produkcji gier wirtualnej rzeczywistości. Emitent wspierać będzie projekt swoim doświadczeniem w produkcji, publikacji oraz marketingu gier, natomiast 4Experience Sp. z o.o. wspierać będzie projekt swoim wieloletnim doświadczeniem w zarządzaniu zespołami deweloperskimi.

#### Rozpoczęcie etapu produkcji gry Community Paintball VR

W marcu 2021 roku PunkPirates S.A. zakończyło etap pre-produkcji i prac projektowo-koncepcyjnych gry Community Paintball VR ("Gra") i rozpoczęło etap produkcji. Gra zostanie wydana na wszystkie najważniejsze platformy wirtualnej rzeczywistości, tj. Steam, Oculus Store, PlayStation VR oraz Viveport w III kwartale 2021 roku. Community Paintball VR jest grą multiplayer typu battle royale, skierowaną do znacznie większej publiczności, niż pozostałe gry tego typu. Tytuł posiada lżejszy i weselszy ton w kolorowym świecie, gdzie nikt nie umiera. Gracze nie odpadają z gry zbyt szybko, aby się nie zniechęcić. Bardzo niski poziom przemocy pozwala na dotarcie do szerszej grupy wiekowej, tak aby cała rodzina mogła dołączyć do zabawy.

#### Dołączenie do stowarzyszenia Blockchain Game Alliance oraz zawarcie listu intencyjnego dotyczącego wdrożenia tokenów NFT w grach Emitenta

W dniu 29 kwietnia 2021 roku PunkPirates S.A. dołączył do największego stowarzyszenia firm promujących blockchain w branży gier Blockchain Game Alliance (dalej: "BGA") oraz zawarł z podmiotem posiadającym kompetencje w obszarze technologii blockchain (dalej: "Partner") list intencyjny dotyczący wdrożenia tokenów kryptowalutowych (dalej: "NFT") w nadchodzących produkcjach Emitenta dedykowanych wirtualnej rzeczywistości. BGA to międzynarodowe stowarzyszenie ponad 180 firm m.in. takich jak Ubisoft, Atari oraz AMD, zajmujących się wykorzystaniem blockchainu w branży gier. Jej celem jest szerzenie wiedzy na temat technologii blockchain oraz zachęcanie do stosowania tej technologii, podkreślając jej potencjał w zakresie wspierania nowych sposobów

tworzenia, publikowania, grania i budowania silnych społeczności wokół gier. BGA zapewnia również swoim członkom możliwość dzielenia się wiedzą, podejmowaniem współpracy oraz nawiązywaniem kontaktów biznesowych. Token NFT to jednostka danych przechowywana w cyfrowej księdze, zwanej łańcuchem bloków, która poświadcza, że zasób cyfrowy jest unikalny, a zatem niewymienialny. NFT w branży gier jest wykorzystywany do sprzedaży unikalnej zawartości, m.in. wizualnych modyfikacji broni oraz postaci. Celem zawarcia listu intencyjnego z Partnerem jest określenie warunków potencjalnej współpracy wdrożenia tokenów NFT w produkcjach należących do Emitenta, rozpoczynając od gry "Community Paintball VR". Premiera gry przewidziana jest na III kwartał 2021 roku. Emitent, dzięki przeprowadzonej dokładnej analizie rynku gier typu multiplayer, widzi ogromny potencjał w sprzedaży unikalnej zawartości zarówno za pośrednictwem tokenów NFT oraz handlu wirtualnymi przedmiotami takimi jak "skórki" na broń oraz postaci w grach dedykowanych wirtualnej rzeczywistości dając możliwość ich wymiany pomiędzy graczami. W ocenie Emitenta, wdrożenie tokenów NFT w nadchodzących grach pozwoli na dodatkowe zyski z przeprowadzonych transakcji, co może mieć istotny wpływ na rozwój Spółki oraz przyszłe wyniki finansowe.

#### Rejestracja w KRS przekształcenia spółki stowarzyszonej Raion Games S.A.

W dniu 24 maja 2021 roku Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, dokonał wpisu w rejestrze przedsiębiorców przekształcenia spółki RAION Games w spółkę akcyjną co jest pierwszym etapem zmierzającym do upubliczniania akcji RAION Games S.A. na alternatywnym systemie obrotu NewConnect.

#### Sprzedaż akcji Cube Group S.A.

W dniu 18 czerwca 2021 roku Emitent dokonał sprzedaży wszystkich posiadanych akcji spółki Cube Group S.A. z siedzibą w Warszawie ("Cube Group"), stanowiących 14,7% udziału w kapitale zakładowym i dających tyle samo głosów na walnym zgromadzeniu akcjonariuszy, za łączną cenę równą 1.000.000,00 zł (jeden milion złotych). W wyniku powyższej transakcji PunkPirates S.A. nie posiada zarówno pośrednio jak i bezpośrednio żadnych akcji Cube Group.

Sprzedaż akcji Cube Group związana jest z realizacją nowej strategii działalności Emitenta, która zakłada działalność w zakresie produkcji gier na wirtualną rzeczywistość. Sprzedaż akcji Cube Group jest zakończeniem etapu dezinvestycji portfela inwestycyjnego z poprzedniej działalności Emitenta.

Środki pieniężne uzyskane za sprzedaży akcji Cube Group Emitent przeznaczy na produkcje gier VR, rozpoczęcie pre-produkcji i prac projektowo-koncepcyjnych nowych autorskich tytułów.

## 2.2 Znaczące zdarzenia po zakończeniu I półrocza 2021 roku

Po zakończeniu I półrocza 2021 roku nie wystąpiły istotne zdarzenia, które miałyby znaczący wpływ na sytuację majątkową oraz wynik finansowy PunkPirates S.A.

## 2.3 Czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze mające wpływ na wynik z działalności oraz ich ocena

W I półroczu 2021 roku nie wystąpiły czynniki i zdarzenia o nietypowym charakterze, które mogłyby mieć wpływ na wynik z działalności.

## 2.4 Umowy zawarte przez PunkPirates S.A.

### 2.4.1 Zawarte umowy znaczące

W I półroczu 2021 roku PunkPirates S.A. nie zawierała umów innych niż wskazane w punkcie Znaczące zdarzenia w 2021 roku, które byłyby umowami znaczącymi dla Spółki.

### 2.4.2 Istotne transakcje z podmiotami powiązanymi na warunkach innych niż rynkowe

Wszystkie transakcje w I półroczu 2021 roku z podmiotami powiązanymi były przeprowadzone na warunkach rynkowych. Na dzień 30 czerwca 2021 roku Spółka nie posiadała udziałów/akcji w jednostkach od niej zależnych.

### 2.4.3 Zaciągnięte i wypowiedziane umowy dotyczące kredytów i pożyczek

W dniu 30 kwietnia 2020 roku spółka PunkPirates S.A. (pożyczkobiorca) zawarła umowę pożyczki ze spółką RAION Games S.A. na kwotę 64 tys. zł. Pożyczka jest niezabezpieczona, oprocentowanie w stosunku WIBOR 3M+1pp rocznie. W lipcu 2021 roku pożyczka wraz z należnymi odsetkami została spłacona.

W I półroczu 2021 roku PunkPirates S.A. nie zawarła umów dotyczących kredytów i pożyczek. Nie zostały również wypowiedziane Spółce umowy dotyczące kredytów i pożyczek.

### 2.4.4 Udzielone pożyczki, poręczenia i gwarancje oraz nabyte papiery wartościowe w formie weksla

#### Udzielone poręczenia

W dniu 21 sierpnia 2015 roku w celu zabezpieczenia zobowiązań spółki IQ Pomerania sp. z o.o. przewidzianych w umowie o współpracy i powierzeniu zarządzania portfelem inwestycyjnym funduszu inwestycyjnego zamkniętego („Umowa o współpracy”) zawartej w dniu 21 sierpnia 2015 roku pomiędzy IQ Pomerania sp. z o.o. („IQ Pomerania”) a MM Prime Towarzystwo Funduszy Inwestycyjnych S.A. („MM Prime TFI”), PunkPirates S.A. zawarł z MM Prime TFI trzy umowy poręczenia, Umowę Poręczenia nr 1/2015 („Umowa Poręczenia 1”), Umowę Poręczenia 2/2015 („Umowa Poręczenia 2”) oraz Umowę Poręczenia nr 3/2015 („Umowa Poręczenia 3”) („Umowy Poręczenia”). W związku z zawarciem w dniu 29 września 2017 roku porozumienia pomiędzy BGK, MM Prime TFI, IQ Pomerania oraz Zachodniopomorską Agencją Rozwoju Regionalnego Spółką Akcyjną z siedzibą w Szczecinie („ZARR”) w sprawie przeniesienia praw i obowiązków wynikających z Umowy o współpracy z BGK na ZARR w dniu 15 maja 2018 roku zawarto trzy aneksy do ww. Umów poręczeń zmieniając BGK na ZARR. Zgodnie z powyższym PunkPirates S.A. poręcza wobec MM Prime TFI za wszelkie zobowiązania IQ Pomerania do pokrycia lub zwrotu MM Prime TFI wszelkich kar i odszkodowań, do których zapłaty zobowiązana jest IQ Pomerania na rzecz ZARR (Wcześniej: Banku Gospodarstwa Krajowego z siedzibą w Warszawie). Na mocy Umowy poręczenia 1 PunkPirates S.A. poręczył wobec MM Prime TFI za wszelkie zobowiązania IQ Pomerania do pokrycia lub zwrotu MM Prime TFI wszelkich kar i odszkodowań, do których zapłaty zobowiązana jest IQ Pomerania na rzecz Banku Gospodarstwa Krajowego z siedzibą w Warszawie („BGK”), na podstawie Umowy o współpracy z dnia 18 sierpnia 2015 roku zawartej pomiędzy BGK, MM Prime TFI i IQ Pomerania („Umowa z BGK”), w związku z niezabraniem wpłat do funduszu JEREMIE Seed Capital Województwa Zachodniopomorskiego Fundusz Inwestycyjny Zamknięty („Fundusz”) od inwestorów prywatnych w terminie 48 miesięcy od dnia utworzenia Funduszu, z wyłączeniem przypadków, w których do niezabrania wpłat od inwestorów prywatnych doszło na skutek:

- nie wyrażenia przez Zgromadzenie Inwestorów zgody na przeprowadzenie kolejnych emisji certyfikatów inwestycyjnych, z których każda będzie mogła obejmować co najmniej taką liczbę certyfikatów inwestycyjnych, której wyemitowanie przez Fundusz, pozwoli na zebranie do Funduszu w danym kwartale wpłat od inwestorów prywatnych i BGK, lub
- nie wyrażenia przez prawidłowo zwołane Zgromadzenie Inwestorów zgody na zmiany Statutu niezbędne do przeprowadzenia kolejnych emisji certyfikatów inwestycyjnych, z których każda będzie mogła obejmować co najmniej taką liczbę certyfikatów inwestycyjnych, której wyemitowanie przez Fundusz, pozwoli na zebranie do Funduszu w danym kwartale wpłat od inwestorów prywatnych i BGK.

Poręczenie zostało udzielone na okres do dnia 30 listopada 2029 roku. Zgodnie z aneksem nr 1 do Umowy Poręczenia 1 zawartym w dniu 15 maja 2018 roku kwota poręczenia została zmniejszona i obejmuje 150% łącznej kwoty kar i odszkodowań na rzecz Zachodniopomorskiej Agencji Rozwoju Regionalnego („ZARR”), do których zobowiązana jest IQ Pomerania zgodnie z Umową o współpracy oraz Umową z BGK, nie więcej jednak niż 257.854 zł (słownie: dwieście pięćdziesiąt siedem tysięcy osiemset pięćdziesiąt cztery) złotych.

Zgodnie z Umową poręczenia 2 PunkPirates S.A. poręczył wobec MM Prime TFI za wszelkie zobowiązania IQ Pomerania do pokrycia lub zwrotu MM Prime TFI wszelkich kar i odszkodowań, do których zapłaty zobowiązana jest IQ Pomerania na rzecz BGK w związku z niewywiązaniem się z obowiązku do ukończenia budowy portfela Funduszu w terminie 48 miesięcy od dnia utworzenia Funduszu, z tym że kara umowna nie będzie należna w przypadku zainwestowania w MŚP w ww. terminie nie mniej niż 80% wpłaconych do Funduszu środków. Poręczenie zostało udzielone na okres do dnia 30 listopada 2029 roku. Zgodnie z aneksem nr 1 do Umowy Poręczenia 2 zawartym w dniu 15 maja 2018 roku kwota poręczenia została zmniejszona i obejmuje 150% łącznej kwoty kar i odszkodowań na rzecz ZARR, do których zobowiązana jest IQ Pomerania zgodnie z Umową o współpracy oraz Umową z BGK, nie więcej jednak niż 247.652 zł (słownie: dwieście czterdzieści siedem tysięcy sześćset pięćdziesiąt dwa) złotych.

Na podstawie Umowy poręczenia 3 PunkPirates S.A. poręczył wobec MM Prime TFI za wszelkie zobowiązania IQ Pomerania do pokrycia lub zwrotu MM Prime TFI wszelkich kosztów, w tym kar nałożonych przez organy administracji państwowej, w tym Komisję Nadzoru Finansowego oraz odszkodowań i kwot wynikających z



roszczeń osób trzecich, w tym uczestników Funduszu, do których zapłaty zobowiązana jest IQ Pomerania, o ile odpowiedzialność jest następstwem, w całości lub części, działań lub zaniechań IQ Pomerania, za wyjątkiem kar i odszkodowań na rzecz BGK, których zapłata zabezpieczona jest odrębnymi umowami poręczenia. Poręczenie zostało udzielone na okres do dnia 31 grudnia 2035 roku. Kwota poręczenia obejmuje 150% łącznej kwoty kar i odszkodowań na rzecz organów administracji państwowej, w tym Komisję Nadzoru Finansowego, oraz odszkodowań i kwot wynikających z roszczeń osób trzecich, w tym uczestników Funduszu, oraz kosztów powstałych w związku z nałożeniem ww. kar bądź zasądzeniem odszkodowań, za wyjątkiem kar i odszkodowań na rzecz BGK, do których zobowiązana jest IQ Pomerania zgodnie z Umową o współpracy, nie więcej jednak niż 1.300.000,00 zł (słownie: jeden milion trzysta tysięcy) złotych.

W celu zabezpieczenia zobowiązań PunkPirates S.A., wynikających z Umów Poręczenia, w tym w szczególności w zakresie zobowiązań do spłaty kwot poręczenia wraz z odsetkami oraz wszelkimi należnościami ubocznymi wynikającymi z Umów Poręczenia oraz wszelkimi kosztami i opłatami związanymi z postępowaniem sądowym lub egzekucyjnym dotyczącym egzekwowanych roszczeń, PunkPirates S.A. poddał się egzekucji w trybie art. 777 § 1 pkt 5 Kodeksu postępowania cywilnego, składając trzy oświadczenia o poddaniu się egzekucji, odpowiednio do maksymalnej wysokości 257.854,00 zł (słownie: dwieście pięćdziesiąt siedem tysięcy osiemset pięćdziesiąt cztery), 247.652,00 zł (słownie: dwieście czterdzieści siedem tysięcy sześćset pięćdziesiąt dwa) oraz 1.300.000,00 zł (słownie: jeden milion trzysta tysięcy).

Poręczenia zostały udzielone bez wynagrodzenia dla Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania spółka IQ Pomerania sp. z o.o. nie jest powiązana z PunkPirates S.A. W dniu 23 marca 2020 roku spółka w 100% zależna od PunkPirates S.A., IQ Partners sp. z o.o. dokonała zbycia wszystkich posiadanych udziałów w spółce IQ Pomerania sp. z o.o. tj. 85 udziałów stanowiących 77,27% udziału w kapitale zakładowym i dających tyle samo głosów na zgromadzeniu wspólników.

#### Nabyte papiery wartościowe w formie weksla

W dniu 21 czerwca 2021 roku spółka PunkPirates S.A. zawarła z Raion Games S.A. umowę w sprawie emisji, nabycia i wykupu papierów wartościowych w formie weksla inwestycyjnego. Zgodnie z postanowieniami umowy Raion Games S.A. wyemitowała weksel własny serii C o numerze „01” na kwotę 168 000 zł, który został objęty przez PunkPirates S.A. po cenie nabycia równiej 165 000 zł. Weksel inwestycyjny serii C o numerze „01” płatny będzie w dniu 31 października 2021 roku.

## 2.5 Otrzymane poręczenia i gwarancje

W I półroczu 2021 roku jak również na dzień publikacji niniejszego sprawozdania Spółka nie otrzymała poręczeń oraz gwarancji.

## 2.6 Informacja o ryzyku i zagrożeniach związanych z pozostałymi miesiącami roku obrotowego

### 2.6.1 Czynniki ryzyka związane z działalnością PunkPirates S.A.

#### Ryzyko niepowodzenia strategii rozwoju PunkPirates S.A. (ryzyko nie osiągnięcia celów strategicznych)

Głównym celem strategicznym Spółki na najbliższe lata jest produkcja oraz wydanie wysokiej jakości gier na urządzenia wirtualnej rzeczywistości oraz rozwój działalności wydawniczej. Działalność Spółki narażona jest na ryzyko związane z nietrafnością przyjętych założeń strategicznych dotyczących m.in. produkcji i wydania poszczególnych gier VR jak również przyszłego zainteresowania konsumentów na produkty Spółki. Powyższe wpływa także na ryzyko niezrealizowania możliwych do osiągnięcia przychodów i wyników finansowych. Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez analizy rynku oraz bieżące śledzenie aktualnych trendów. W przypadku braku zainteresowania produktami Spółki przez konsumentów w przyszłości, Zarząd może rozważyć zmianę profilu i rozpoczęcie produkcji gier na najpopularniejsze urządzenia sprzętowe (PC, konsole, urządzenia mobilne).

#### Ryzyko związane z utratą pracowników zajmujących stanowiska kierownicze

Osoby zajmujące kluczowe stanowiska w PunkPirates S.A. posiadają wiedzę i doświadczenie w branży, w której zamierza działać Spółka. Utrata kluczowych pracowników lub osób zarządzających może wpłynąć w niekorzystny sposób na działalność prowadzoną przez Spółkę, zarówno w zakresie rozwoju i portowania posiadanych gier na nowe urządzenia VR, produkcji nowych tytułów gier VR oraz, w ramach działalności wydawniczej, poszukiwania nowych, obiecujących gier VR na wczesnym etapie rozwoju.

Zarząd minimalizuje powyższe ryzyko poprzez zintegrowane podejście, zakładające zastosowanie kompleksowego zarządzania doświadczeniem pracowników oraz regularną, otwartą komunikację, które w konsekwencji wpływają na poprawę środowiska i warunków pracy.

#### Ryzyko zróżnicowanego i nieprzewidywalnego popytu na poszczególne produkty Spółki

Produkcja gier na urządzenia wirtualnej rzeczywistości trwa od 6 do 12 miesięcy, w zależności od wielkości projektu. Popyt na grę oraz przychody z jej sprzedaży, pozwalają na pokrycie kosztów produkcji gry oraz zapewniają ewentualne zyski. Zainteresowanie daną grą oraz wielkość sprzedaży zależy od gustów konsumentów, istniejącymi produktami konkurencyjnymi oraz zmiennych tendencji na rynku. Istnieje więc wysokie ryzyko, że dany produkt nie spotka się z zainteresowaniem konsumentów. Przyczyną może być niska jakość produktu. Spółka nie jest więc w stanie przewidzieć popytu na daną grę oraz oszacować dokładnie wysokości przychodów.

Zarząd Spółki minimalizować będzie powyższe ryzyko poprzez analizę rynku, bieżące śledzenie aktualnych trendów oraz preferencji konsumentów.

#### Ryzyko związane z możliwymi opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier na wirtualną rzeczywistość jest procesem wieloetapowym. W związku z tym istnieje ryzyko opóźnień poszczególnych etapów oraz całej produkcji. Możliwe są opóźnienia zarówno w pracy zespołów projektowych jak również podmiotów zewnętrznych. Zarząd Spółki dokłada wszelkich starań, aby produkcja gry zakończyła się w ustalonym terminie, jednakże istnieje ryzyko opóźnienia. Opóźnienie terminów zakończenia produkcji gier może mieć negatywny wpływ na osiągnięte przez Spółkę wyniki finansowe w danym okresie rozrachunkowym.

#### Ryzyko związane z konkurencją ze strony innych wydawców

Na rynku działa wiele podmiotów, które zajmują się wydawaniem oraz produkcją gier na wirtualną rzeczywistość. Istnieje ryzyko, że gry wyprodukowane przez spółki konkurencyjne będą zbliżone tematycznie do gier Spółki oraz będą cieszyły się większym zainteresowaniem konsumentów. Taka sytuacja może mieć negatywny wpływ na osiągnięte przez Spółkę zyski. Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez bieżące śledzenie aktualnych trendów na rynku gier. W przypadku dużej konkurencji na rynku oraz braku zainteresowania produktami Spółki przez konsumentów w przyszłości, Zarząd może rozważyć zmianę profilu i rozpoczęcie produkcji gier na najpopularniejsze platformy sprzętowe (PC, PS4, Xbox1, iOS, Android).

#### Ryzyko związane z wymaganą akceptacją projektu przez producentów platformy sprzedażowych

Sprzedaż gier produkowanych i wydawanych przez Spółkę odbywa się za pośrednictwem platform sprzedażowych Oculus Store, Steam oraz Viveport. Platformy sprzedażowe przeprowadzają weryfikację produktu przed jego wprowadzeniem. W związku z tym, Spółka narażona jest na ryzyko braku akceptacji gry przez danego operatora platformy sprzedażowej. Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez szczegółowe testowanie swoich produktów przed wysłaniem ich do weryfikacji. Dodatkowo studio śledzi na bieżąco aktualne wymogi platform jakie powinny spełniać gry przed ich wydaniem.

#### Ryzyko związane z zawieraniem przez Spółkę umowami w odniesieniu do praw autorskich

Spółka zawiera umowy o dzieło oraz umowy zlecenia z osobami współpracującymi przy produkcji gry. Spółka w zawieranych umowach o dzieło umieszcza także oprócz podstawowych danych, szczegółowe zapisy dotyczące przeniesienia praw autorskich do wykonywanych dzieł na Spółkę. W zawieranych umowach wyszczególnione są pola eksploatacji, w których dane dzieło zostało przeniesione. Jednakże nie jest możliwe wyszczególnienie wszystkich pól eksploatacji mających powstać w przyszłości. W związku z tym istnieje ryzyko wykorzystania przez Spółkę nabywanych dzieł na polu eksploatacji innym niż wyszczególnione w umowach o przeniesieniu praw autorskich, a w związku z tym Spółka może w przyszłości zapłacić dodatkowe wynagrodzenie na rzecz twórców danego dzieła.

Spółka ogranicza powyższe ryzyko poprzez stosowanie w umowach szczegółowych zapisów dotyczących przeniesienia praw autorskich, które to zapisy na bieżąco weryfikuje z prawnikami.

## 2.6.2 Czynniki ryzyka związane z otoczeniem

#### Ryzyko związane z koniunkturą gospodarczą w Polsce

Sytuacja gospodarcza w Polsce ma znaczący wpływ na wyniki finansowe osiągnięte przez Spółkę. Ewentualne obniżenie tempa wzrostu produktu krajowego brutto, nakładów inwestycyjnych oraz innych wskaźników o

analogicznym charakterze może w istotny sposób wpłynąć na sytuację Spółki. W przypadku pogorszenia się koniunktury gospodarczej w Polsce ze względu na czynniki zarówno wewnętrzne, jak również zewnętrzne, może nastąpić więc pogorszenie wyników i sytuacji finansowej Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje sytuację gospodarczą w Polsce z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Spółki do występujących zmian.

#### Ryzyko związane z polityką gospodarczą w Polsce

Na realizację założonych przez Spółkę celów strategicznych wpływ mają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Spółki. Do czynników tych zaliczyć można: politykę rządu; decyzje podejmowane przez Narodowy Bank Polski oraz Radę Polityki Pieniężnej, wpływające na podaż pieniądza, wysokości stóp procentowych i kursów walutowych; podatki; wysokość PKB; poziom inflacji; wielkość deficytu budżetowego i zadłużenia zagranicznego; stopę bezrobocia, strukturę dochodów ludności itd. Niekorzystne zmiany w otoczeniu makroekonomicznym mogą w istotny sposób niekorzystnie wpłynąć na działalność i wyniki ekonomiczne osiągnięte przez Spółkę. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany w opisanym wyżej obszarze, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Spółki do występujących zmian.

#### Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Biorąc pod uwagę, że specyfiką polskiego systemu prawnego jest znaczna i trudna do przewidzenia zmienność, a także często niska jakość prac legislacyjnych, istotnym ryzykiem dla dynamiki i rozwoju działalności Spółki mogą być zmiany przepisów lub ich interpretacji, w szczególności w zakresie prawa handlowego, podatkowego oraz związanego z rynkami finansowymi. Skutkiem wyżej wymienionych, niekorzystnych zmian może być ograniczenie dynamiki działań oraz pogorszenie się kondycji finansowej Spółki lub spółek z jej Grupy Kapitałowej, a tym samym spadek wartości aktywów Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Spółki do występujących zmian.

#### Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Spółkę decyzji biznesowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Spółki. Zarząd Spółki na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Spółki przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Spółki do występujących zmian.

#### Ryzyko wystąpienia nieprzewidywalnych zdarzeń

Początek 2020 roku przyniósł rozprzestrzenienie się wirusa COVID-19 (koronawirusa) na całym świecie. Sytuacja ta ma negatywny wpływ na gospodarkę światową (znaczne osłabienie kursu waluty polskiej, fluktuacja cen towarów, spadek wartości akcji) i może potencjalnie wpłynąć na działalność Spółki. Zarząd PunkPirates S.A. uważa, iż wprowadzenie stanu zagrożenia epidemiologicznego nie stwarza bezpośredniego zagrożenia dla ciągłości działalności Spółki. Działalność operacyjna Spółki prowadzona jest bez przeszkód, a w trosce o bezpieczeństwo swoich współpracowników Zarząd Spółki zdecydował się na przejście w tryb pracy zdalnej. Pomimo braku bezpośredniego zagrożenia aktywności PunkPirates S.A. i wykonywania bieżących zadań, Zarząd uważnie śledzi otoczenie biznesowe i zdaje sobie sprawę z pogarszającej się sytuacji na rynkach finansowych. Zarząd Spółki będzie na bieżąco analizował sytuację Spółki w związku z rozprzestrzenianiem się koronawirusa COVID-19.

### 3 Opis sytuacji finansowo – majątkowej PunkPirates S.A.

#### 3.1 Wybrane dane finansowe

	od 01.01.2021 do 30.06.2021 000' PLN	od 01.01.2021 do 30.06.2021 000' EUR	od 01.01.2020 do 30.06.2020 000' PLN	od 01.01.2020 do 30.06.2020 000' EUR
Przychody ze sprzedaży	551	121	36	8
Zysk (strata) na działalności operacyjnej	239	53	(507)	(114)
Zysk (strata) przed opodatkowaniem	410	90	(167)	(38)
Zysk (strata) netto	137	30	(202)	(45)
Przepływy środków pieniężnych z działalności operacyjnej	254	56	(208)	(47)
Przepływy środków pieniężnych z działalności inwestycyjnej	309	68	(12)	(3)
Przepływy środków pieniężnych z działalności finansowej	-	-	526	118
Zwiększenie / (zmniejszenie) netto środków pieniężnych i ich ekwiwalentów	563	124	306	69
	22	22	22	22
średnia ważona liczba akcji zwykłych (w szt.)	353 000	353 000	353 000	353 000
Zysk/strata na akcję w trakcie okresu (wyrażony w złotych na jedną akcję)	0,0061	0,0013	-0,0090	-0,0020

	na 30.06.2021 000' PLN	na 30.06.2021 000' EUR	na 31.12.2020 000' PLN	na 31.12.2020 000' EUR
Aktywa trwałe	3 910	865	4 648	1 007
Aktywa obrotowe	2 695	596	1 588	344
Aktywa, razem	6 605	1 461	6 236	1 351
Zobowiązania długoterminowe	267	59	276	60
Zobowiązania krótkoterminowe	1 273	282	1 032	224
Kapitał własny	5 065	1 120	4 928	1 068
Kapitał podstawowy	2 235	494	2 235	484
Pasywa, razem	6 605	1 461	6 236	1 351
Wartość księgową na jedną akcję w (zł)	0,2266	0,0501	0,2205	0,0478

Wybrane dane finansowe zawarte w niniejszym raporcie zostały przeliczone na Euro według następujących zasad:

- poszczególne pozycje aktywów i pasywów dla bilansu na dzień bilansowy – według średniego kursu obowiązującego na ostatni dzień bilansowy ogłoszonego przez Narodowy Bank Polski; odpowiednio na dzień 30.06.2021 – 4,5208, a na dzień 31.12.2020 – 4,6148,
- poszczególne pozycje rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych – według kursu średniego, obliczonego, jako średnia arytmetyczna kursów ogłaszanych przez Narodowy Bank Polski na ostatni dzień miesiąca w danym roku; odpowiednio za okres od 1 stycznia do 30 czerwca 2021 r. – 4,5472, a dla tego samego okresu roku 2020 r. – 4,4413.

## 3.2 Omówienie wielkości ekonomiczno-finansowych

Struktura sprawozdania finansowego PunkPirates S.A. za pierwsze półrocze 2021 roku znacząco różni się od tej z lat ubiegłych ze względu na zmianę prowadzonej działalności oraz zakończonej restrukturyzacji. W 2020 roku oraz w I półroczu 2021 roku zostały przeprowadzone wyjścia z dotychczasowych projektów inwestycyjnych oraz procesy połączenia spółek zależnych, co przełożyło się na znaczne zmniejszenie struktury i odejście od prezentacji skonsolidowanego sprawozdania finansowego.

Sprawozdanie za I półrocze 2021 roku odzwierciedla działalność w zakresie produkcji gier jednak należy pamiętać, że pierwsze półrocze 2021 roku było okresem intensywnej pracy nad rozwojem nowych tytułów, których premiera odbędzie się dopiero w kolejnym okresie.

### 3.2.1 Komentarz do sprawozdania z sytuacji finansowej

Suma bilansowa Spółki zamknęła się na dzień 30 czerwca 2021 roku kwotą 6 605 tys. złotych i w stosunku do 31 grudnia 2020 roku wzrosła o 6% oraz o 3% w stosunku do 30 czerwca 2020 roku.

W strukturze aktywów dominującą pozycję stanowiły aktywa trwałe, które wynoszą 59% wszystkich aktywów Spółki. Wartość aktywów trwałych spadła o 16% w stosunku do wartości z dnia 31 grudnia 2020 roku z poziomu 4 648 tys. złotych do poziomu 3 910 tys. złotych, natomiast w stosunku do wartości z dnia 30 czerwca 2020 roku aktywa trwałe uległy zmniejszeniu o 32%. Wiodącą pozycją aktywów trwałych oraz sumy bilansowej są finansowe inwestycje długoterminowe, które wyniosły 2 706 tys. złotych. Wartość finansowych inwestycji długoterminowych uległa zmniejszeniu w stosunku do wartości z dnia 31 grudnia 2020 roku o 1 275 tys. złotych, co stanowi spadek o 32%, natomiast w stosunku do 30 czerwca 2020 roku wartość ta uległa zmniejszeniu o 2 738 tys. złotych, czyli o 50%. Spadek finansowych inwestycji długoterminowych w ciągu ostatnich 12 miesięcy jest wynikiem zmiany przedmiotu działalności Spółki w 2020 roku i związanym z tym procesem połączenia spółek zależnych, wychodzeniem z inwestycji (m.in. Antyweb sp. z o.o., Better Software Group S.A., Prowly sp. z o.o.) jak również reklasyfikacją części Certyfikatów Inwestycyjnych do finansowych inwestycji krótkoterminowych. W finansowych inwestycjach długoterminowych znajdują się obecnie Certyfikaty Inwestycyjne Jeremie Seed Capital Województwa Zachodniopomorskiego Fundusz Inwestycyjny Zamknięty o łącznej wartości 1 206 tys. złotych, akcje w spółce stowarzyszonej Raion Games S.A. wycenione na kwotę 1 480 tys. złotych oraz akcje w spółce stowarzyszonej Games 4Experience S.A. wycenione w cenie nabycia na 20 tys. złotych.

Drugą pozycją pod względem udziału w strukturze aktywów trwałych są wartości niematerialne, które wynoszą 1 154 tys. złotych i stanowią 17% sumy bilansowej w porównaniu do 336 tys. złotych na koniec roku 2020, kiedy to stanowiły 5% sumy bilansowej. Na pozycję wartości niematerialne składają się głównie nakłady poniesione na niezakończone prace rozwojowe tj. przede wszystkim gier „Death Manager VR”, „Community Paintball VR”. Dodatkowo, w tej pozycji znajdują się zakończone prace rozwojowe gier, które trafiły już do sprzedaży („Escape Room VR: Stories”, „Escape Room VR: Inner Voices” i „Danger! Escape Lab”) oraz częściowo zamortyzowane gry „Escape Room VR” i „Escape Room VR: Stories”.

W strukturze aktywów trwałych znajdują się również aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego w kwocie 50 tys. złotych, które w stosunku do wartości z 2020 roku spadły o 85%, a w stosunku do pierwszego półrocza 2020 roku spadły o 59%. Aktywa z tytułu odroczonego podatku dochodowego stanowią niecały 1% sumy bilansowej.

Aktywa obrotowe wyniosły 2 695 tys. złotych i wzrosły o 70% w stosunku do końca 2020 roku, kiedy to wyniosły 1 588 tys. złotych, natomiast w stosunku do pierwszego półrocza 2020 roku wzrosły o 2 185 tys. złotych. Aktywa obrotowe stanowią około 41% udziału w sumie bilansowej.

Dominującą pozycją w aktywach obrotowych są finansowe inwestycje krótkoterminowe, których wartość wynosi 1 577 tys. zł, co stanowi 59% udziału w strukturze aktywów obrotowych oraz 24% w strukturze sumy bilansowej. Finansowe inwestycje krótkoterminowe wzrosły o 27% w porównaniu do końca 2020 roku, kiedy to wynosiły 1 246 tys. złotych. Na pozycję tą składają się głównie aktywa krótkoterminowe przeznaczone do zbycia w ciągu 12 miesięcy od dnia bilansowego (m.in. akcje Igoria Trade S.A. oraz Certyfikaty Inwestycyjne Jeremie Seed Capital Województwa Zachodniopomorskiego Fundusz Inwestycyjny Zamknięty). W strukturze aktywów obrotowych znajdują się także środki pieniężne i ich ekwiwalenty w kwocie 616 tys. złotych oraz należności handlowe w kwocie 367 tys. złotych.

Po stronie pasywów na 30 czerwca 2021 roku kapitały własne stanowiły ok. 77% sumy bilansowej i wyniosły 5 065 tys. złotych. Wartość kapitałów własnych była o 3% wyższa niż na koniec 2020 roku i o 101% wyższa niż na koniec pierwszego półrocza 2020 roku, co wynika z obniżenia kapitału zakładowego Spółki z kwoty 22.353.000 złotych do kwoty 2.235.300 złotych w 2020 roku. Obniżenie kapitału zakładowego Spółki nastąpiło poprzez obniżenie wartości nominalnej akcji z kwoty 1 złotych każda do kwoty 0,10 złotych każda. Zmiana kapitału zakładowego została zarejestrowana w dniu 2 lipca 2020 roku. W wyniku rejestracji ww. zmian kapitał zakładowy Spółki wynosi 2.235.300 złotych i dzieli się na 22.353.000 akcji na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 złotych każda. W efekcie wartość księgową na 1 akcję zwiększyła się z 0,1125 złotych na 30 czerwca 2020 roku do 0,2205 złotych na koniec

2020 roku, co stanowi wzrost o 96%. W pierwszym półroczu 2021 roku wartość księgowa wzrosła do 0,2266 złotych, co stanowi 3% wzrost w porównaniu do 31 grudnia 2020 roku.

Łączne zobowiązania Spółki na 30 czerwca 2021 roku wyniosły 1 540 tys. złotych w stosunku do 1 308 tys. złotych na 31 grudnia 2020 roku, co stanowi wzrost o 18%. Natomiast w stosunku do 30 czerwca 2020 roku zobowiązania Spółki spadły o 59%. Zobowiązania stanowiły 23% sumy bilansowej (wobec 21% na koniec 2020 roku oraz 60% na 30 czerwca 2020 roku). Zobowiązania długoterminowe to rezerwa na podatek odroczony, która wynosi 267 tys. złotych w stosunku do 276 tys. złotych na koniec 2020 roku.

Zobowiązania krótkoterminowe wyniosły 1 273 tys. złotych na 30 czerwca 2021 roku i wzrosły o 23% w stosunku do 31 grudnia 2020 roku, kiedy to wyniosły 1 032 tys. złotych, natomiast w stosunku do 30 czerwca 2020 roku spadły o 66% - wówczas wynosiły 3 737 tys. złotych. Największą pozycję w zobowiązaniach krótkoterminowych (45%) stanowią krótkoterminowe zobowiązania finansowe, które wyniosły 570 tys. złotych – bez zmian w stosunku do 31 grudnia 2020 roku oraz spadek o 79% w stosunku do 30 czerwca roku ubiegłego. Zobowiązania handlowe oraz pozostałe rezerwy i zobowiązania krótkoterminowe wyniosły 693 tys. złotych w porównaniu do 418 tys. złotych na koniec 2020 roku (wzrost o 66%) oraz 495 tys. złotych na koniec czerwca 2020 roku (wzrost o 40%). Rozliczenia międzyokresowe wyniosły 10 tys. złotych i jest to spadek z 44 tys. złotych z grudnia 2020 roku (spadek o 77%) oraz spadek z 516 tys. złotych z czerwca 2020 roku (spadek o 98%).

### 3.2.2 Komentarz do sprawozdania z całkowitych dochodów

Przychody Spółki ogółem wyniosły 768 tys. złotych i spadły o 79% w stosunku do końca roku 2020, kiedy to wyniosły 3 612 tys. złotych.

Tak znaczny spadek przychodów wynika przede wszystkim ze zmiany strategii działalności przeprowadzonej w 2020 roku, z którą związana była sprzedaż udziałów i akcji spółek będących w portfelu inwestycyjnym Emitenta.

Największy udział w przychodach ogółem (72%) miały przychody ze sprzedaży, które wyniosły 551 tys. złotych i wzrosły o 94% w stosunku do 31 grudnia 2020 roku, kiedy to wyniosły 284 tys. złotych. Przychody ze sprzedaży zostały osiągnięte w wyniku sprzedaży gier, licencji oraz usług programistycznych. Przychody ze sprzedaży gier wyniosły 24 tys. złotych co stanowi 4% przychodów ze sprzedaży, przychody ze sprzedaży licencji wyniosły 300 tys. złotych co stanowi 54% przychodów ze sprzedaży, natomiast przychody ze sprzedaży usług programistycznych wyniosły 227 tys. złotych co stanowi 41% przychodów ze sprzedaży.

Przychody finansowe oraz pozostałe przychody (inne niż finansowe) wyniosły 217 tys. złotych w porównaniu do 3 328 tys. złotych na koniec grudnia 2020 roku. Głównymi źródłami tych przychodów były spłata wierzytelności, zysk z tytułu zbycia aktywów finansowych oraz zysk z tytułu aktualizacji wartości udziałów do wartości godziwej.

Koszty ogólnego zarządu oraz pozostałe koszty inne niż finansowe wyniosły 315 tys. złotych i spadły o 74% w porównaniu do 31 grudnia roku ubiegłego oraz o 42% w porównaniu do 30 czerwca 2020 roku. Koszty finansowe natomiast wyniosły 43 tys. złotych i spadły o 43 tys. złotych w porównaniu do końca grudnia roku 2020, czyli o 50%, natomiast wzrosły o 6 tys. złotych w porównaniu do końca czerwca 2020 roku, czyli o 16%.

W efekcie na koniec czerwca 2021 roku Spółka wygenerowała zysk netto z działalności kontynuowanej w kwocie 137 tys. złotych w porównaniu do zysku w kwocie 2 212 tys. złotych wygenerowanego na koniec 2020 roku oraz do straty 202 tys. złotych na koniec czerwca 2020 roku. Zysk na jedną akcję wyniósł 0,0061 złotych w porównaniu do zysku na jedną akcję na poziomie 0,0990 złotych za 2020 rok oraz do straty na poziomie -0,0090 złotych za okres do 30 czerwca 2020 roku.

### 3.2.3 Komentarz do sprawozdania z przepływów pieniężnych

W pierwszym półroczu 2021 roku Spółka zanotowała:

- Przepływ środków pieniężnych z tytułu działalności operacyjnej w kwocie 254 tys. złotych na tle odpływu środków z tego tytułu w kwocie 709 tys. złotych na koniec 2020 roku,
- Przepływ środków pieniężnych z tytułu działalności inwestycyjnej w kwocie 309 tys. złotych na tle przyływu środków pieniężnych z tytułu działalności inwestycyjnej w kwocie 78 tys. złotych w na koniec 2020 roku,
- Brak przepływów środków pieniężnych z tytułu działalności finansowej na tle przyływu środków z tego tytułu w kwocie 659 tys. złotych na koniec 2020 roku.

W efekcie, w pierwszym półroczu 2021 roku, nastąpił wzrost stanu środków pieniężnych o kwotę 563 tys. złotych w porównaniu do końca 2020 roku do poziomu 616 tys. złotych.

### 3.2.4 Wybrane wskaźniki

Wyszczególnienie	Wielkości i wskaźniki	j.m.	30.06.2021	31.12.2020	30.06.2020
Suma bilansowa		tys. zł	6 605	6 236	6 251
Wynik netto		tys. zł	137	2 212	-202
Przychody ogółem	Przychody ze sprzedaży + pozostałe + finansowe	tys. zł	768	3 612	418
Wskaźnik struktury pasywów	Kapitał własny / kapitał obcy		3,29	3,77	0,67
Wskaźnik ogólnego zadłużenia	zobowiązania / aktywa ogółem	%	23%	21%	60%
Wskaźnik płynności finansowej	środki pieniężne /bieżące zobowiązania		0,48	0,05	0,09
Rentowność aktywów netto (ROA)	wynik netto/ aktywa ogółem*100	%	2%	35%	-323%
Rentowność kapitałów własnych (ROE)	wynik netto/ kapitały własne*100	%	3%	45%	-8%
Zysk na 1 akcję	Zysk netto/ liczba akcji	zł	0,0061	0,099	-0,009

### 3.3 Objasnienie różnic pomiędzy wynikami finansowymi a wcześniej publikowanymi prognozami wyników

Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych na I półrocze 2021 rok.

## 4 Perspektywy rozwoju PunkPirates S.A.

### 4.1 Perspektywy rozwoju

W 2020 roku Emitent podjął decyzję o istotnej zmianie przedmiotu działalności Spółki na działalność w zakresie wydawania i produkcji gier na wirtualną rzeczywistość (Virtual Reality - VR).

Rynek gier jest jednym z najdynamiczniej rosnących branż od kilku lat, a pandemia COVID dodatkowo przyspieszyła jego rozwój. Prognozy sprzedaży dla całego rynku na 2021 rok wynoszą \$175,8 i będą wzrastać rok do roku na poziomie +8,7%. Natomiast gry VR, na których rozwoju skupia się PunkPirates S.A., to bardzo perspektywiczny kierunek -młody, rosnący w tempie dwucyfrowym rok do roku, oraz wciąż o dość niskiej penetracji sprzętu i gier. Celem Spółki jest zajęcie znaczącego miejsca na tym rynku i międzynarodowa rozpoznawalność jako wiodącego producenta i wydawcę gier na platformy VR.

Obecnie Spółka ma w portfolio cztery gry, z czego dwie zostały wydane w 2020 roku (Escape Room VR: Inner Voices oraz DANGER! Escape Lab). Dwie nowe gry są już na etapie rozwoju i zostaną wydane w 2021 roku:

- Community Painball VR – gra multiplayer typu battle royale, skierowana do znacznie większej publiczności, niż pozostałe gry tego typu. Tytuł posiada lżejszy i weselszy ton w kolorowym świecie, gdzie nikt nie umiera. Gracze nie odpadają z gry zbyt szybko, aby się nie zniechęcić, a bardzo niski poziom przemocy pozwala na dotarcie do szerszej grupy wiekowej, tak, aby cała rodzina mogła dołączyć do zabawy. Skoncentrowanie się na grze typu multiplayer wynika z pogłębionej analizy rynku sprzedaży gier wirtualnej rzeczywistości. Obecnie gry tego typu cieszą się największym zainteresowaniem graczy oraz aktywnie wspierane są przez producentów urządzeń VR.
- Death Manager VR – gra action adventure z dużą ilością czarnego poczucia humoru. Bohater zostaje spadkobiercą cmentarza, a wraz z nim dziedziczy wszystkie tajemnice, które skrywa. Na jego rękach spoczywa los tego miejsca oraz obowiązek pokonania zła, które tu czyha. Wszystko to w szalonym i kolorowym świecie lat 80-tych.

Spółka chce wydawać gry o krótkim cyklu produkcyjnym, a docelowo wypuścić hit na skalę światową. Budżety tworzonych tytułów nie powinny przekraczać 1 mln zł.

Produkcją gier zajmują się zewnętrzne zespoły produkcyjne. Spółka nie posiada własnych programistów, dzięki czemu proces produkcji może być bardziej usystematyzowany i efektywny.

PunkPirates S.A. dodatkowo jest współnikiem w obiecujących młodych spółkach:

- RAION Games S.A., która zajmuje się produkcją oraz działalnością wydawniczą gier na platformę Nintendo Switch. Spółka skupia się obecnie przede wszystkim na platformowej grze akcji Datenshi, rozpoczęto już działania marketingowe. Studio pracuje również nad produkcją gry Flyin Fat, zabawnej grze zręcznościowej.

Premiera wskazanych gier będzie mieć miejsce w 2021 roku. Działalność RAION Games S.A. jest rozszerzeniem portfolio Spółki, kontynuacją realizacji strategii, która zapewni efekt synergii m.in. poprzez wykorzystanie scenariuszy gier na kilku platformach, niższe koszty produkcji, portowania gier oraz efektywniejszy marketing.

- Games 4Experience S.A., która skoncentruje się na produkcji gier VR za pośrednictwem własnego zespołu deweloperskiego. Głównym wspólnikiem nowej spółki jest 4Experience Sp. z o.o. – założone w 2015 roku studio świadczące usługi dla klientów biznesowych w technologii wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Spółka zrealizowała ponad 150 projektów dla klientów takich jak Walmart, Ikea, Cisco, Strabag, Viessmann, Pfizer i wielu innych. Decyzja o zawiązaniu spółki Games 4Experience jest istotna ze względu na możliwość połączenia wzajemnego doświadczenia przy produkcji gier wirtualnej rzeczywistości. PunkPirates S.A. wspierać będzie projekt swoim doświadczeniem w produkcji, publikacji oraz marketingu gier, natomiast 4Experience Sp. z o.o. wspierać będzie projekt swoim wieloletnim doświadczeniem w zarządzaniu zespołami deweloperskimi. Dodatkowo Spółka, wykorzystując swoje wieloletnie doświadczenie, nie wyklucza możliwości zapewnienia dodatkowych środków na zwiększenie skali działalności Games 4Experience poprzez jej dokapitalizowanie, a docelowo wprowadzenie do obrotu na GPW.

Celem udziału Emitenta w powyższych spółkach jest dywersyfikowanie źródła przychodów ze sprzedaży i zwiększenie zaangażowania i skali działania w zakresie nowych gier VR oraz gier na Nintendo Switch, które będą produkowane przez wewnętrzne zespoły deweloperskie.

## 4.2 Zewnętrzne i wewnętrzne czynniki istotne dla rozwoju PunkPirates S.A.

Działalność PunkPirates S.A. jako międzynarodowego producenta i wydawcę gier na platformy VR jest uzależniona od wielu zewnętrznych oraz wewnętrznych czynników istotnych dla rozwoju. Opis szczegółowych ryzyk znajduje się w punkcie „Czynniki ryzyka”.

Natomiast do najbardziej kluczowych zewnętrznych czynników decydujących o strategii i rozwoju Spółki należy z pewnością zarówno globalna jak i lokalna sytuacja makroekonomiczna, tj. tempo wzrostu gospodarczego, polityka pieniężna, przepisy podatkowe, inflacja, bezrobocie, itp. – są to istotne czynniki wpływające na siłę nabywczą użytkowników gier VR, których zakup gier ostatecznie decyduje o wynikach finansowych i strategii Spółki.

Istotnym zewnętrznym elementem wpływającym na działalność są również zmiany i trendy technologiczne zachodzące na rynku gier. Producenci sprzętu VR prześcigają się we wprowadzaniu kolejnych innowacji do hardware, co powoduje konieczność dostosowania gier do możliwości sprzętowych. Trend dystrybucji coraz większej ilości gier poprzez platformy elektroniczne wpływa z kolei na przygotowanie gier pod sprzedaż online oraz dostosowanie strategii marketingowej.

Do wewnętrznych czynników, które mogą być istotne dla rozwoju PunkPirates S.A. należy zaliczyć:

- kompetencje zespołu menadżerskiego, w tym Zarządu w zakresie wyboru odpowiednich gier VR, które zostaną wyprodukowane i wydane przez Spółkę;
- umiejętności kluczowych osób PunkPirates S.A. w zakresie zarządzania spółką zajmującą się wydawaniem i produkcją gier na wirtualną rzeczywistość.

## 5 Informacje o akcjach i akcjonariacie

### 5.1 Kapitał zakładowy PunkPirates S.A.

W dniu 18 czerwca 2020 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie PunkPirates S.A. podjęło uchwały w sprawie obniżenia kapitału zakładowego Spółki poprzez obniżenie wartości nominalnej akcji Spółki. Kapitał zakładowy Spółki został obniżony z kwoty 22.353.000 zł do kwoty 2.235.300 zł. Obniżenie kapitału zakładowego Spółki nastąpiło poprzez obniżenie wartości nominalnej akcji z kwoty 1 zł każda do kwoty 0,10 zł każda. Zmiana kapitału zakładowego została zarejestrowana w dniu 2 lipca 2020 roku. W wyniku rejestracji ww. zmian kapitał zakładowy Spółki wynosi 2.235.300 zł i dzieli się na 22.353.000 akcji na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

W wyniku rejestracji ww. zmian kapitał zakładowy Spółki na dzień publikacji niniejszego sprawozdania wynosi 2.235.300 zł i dzieli się na:

- 1/ 20.000.000 akcji na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- 2/ 1.853.000 akcji na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda;
- 3/ 500.000 akcji na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

Ogólna liczba głosów wynikająca ze wszystkich wyemitowanych przez PunkPirates S.A. akcji wynosi 22.353.000. Spółka nie posiada akcji zwykłych wyemitowanych i nie w pełni opłaconych, nie posiada także akcji własnych.



## Warunkowy kapitał zakładowy

W dniu 9 kwietnia 2018 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie PunkPirates S.A. podjęło uchwałę w sprawie warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego o kwotę nie wyższą niż 15.000.000,00 zł. W dniu 18 czerwca 2020 roku Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki podjęło uchwałę w sprawie zmiany wartości nominalnej warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego Spółki, poprzez zastąpienie najwyższej kwoty 15.000.000 zł nową najwyższą kwotą 1.500.000 zł. Zmiana warunkowego podwyższenia kapitału została zarejestrowana w dniu 2 lipca 2020 roku. W związku z powyższym kapitał zakładowy został warunkowo podwyższony, na podstawie uchwały nr 7 Nadzwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 9 kwietnia 2018 roku, zmienionej uchwałą nr 30 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki z dnia 18 czerwca 2020 roku, o kwotę nie większą niż 1.500.000,00 zł (jeden milion pięćset tysięcy złotych) w drodze emisji nie więcej niż 15.000.000 (piętnaście milionów) akcji na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, z wyłączeniem prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy Jednostki Dominującej. Termin wykonania prawa do objęcia akcji serii D upływa w dniu 31 marca 2024 roku. Akcje serii D zostaną objęte w zamian za wkład pieniężny. Uprawnionymi do objęcia akcji serii D będą posiadacze warrantów subskrypcyjnych serii A.

## 5.2 Informacje o akcjonariacie PunkPirates S.A.

Według stanu wiedzy Zarządu PunkPirates S.A. na dzień przekazania niniejszego raportu tj. 22 września 2021 r. wykaz akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% ogólnej liczby głosów przedstawia się następująco:

Imię i nazwisko/Firma	Stan na dzień przekazania poprzedniego raportu okresowego (14.05.2021 r.)		Zmiana w liczbie akcji	Stan na dzień przekazania niniejszego raportu okresowego (22.09.2021 r.)	
	liczba akcji/głosów	udział procentowy w kapitale zakładowym / ogólnej liczbie głosów na WZ		liczba akcji / głosów	udział procentowy w kapitale zakładowym / ogólnej liczbie głosów na WZ
Dien sp. z o.o.	5.000.000	22,37%	0	5.000.000	22,37%
Wojciech Przyłęcki	4.805.350	21,5%	0	4.805.350	21,5%
Pozostali	12.547.650	56,13%	0	12.547.650	56,13%
<b>Razem</b>	<b>22.353.000</b>	<b>100%</b>	<b>0</b>	<b>22.353.000</b>	<b>100%</b>

W okresie od dnia publikacji poprzedniego raportu okresowego tj. od dnia 15 maja 2021 roku do dnia publikacji niniejszego raportu okresowego tj. do dnia 22 września 2021 roku nie miały miejsca żadne zmiany w strukturze akcjonariatu Emitenta.

## 5.3 Stan posiadania akcji PunkPirates S.A. lub uprawnień do nich przez osoby zarządzające i nadzorujące wraz ze wskazaniem zmian w stanie posiadania

Imię i nazwisko	Stanowisko	Liczba akcji/głosów na dzień przekazania poprzedniego raportu okresowego (14.05.2021 r.)	Zmiana w liczbie akcji	Liczba akcji/głosów na dzień przekazania poprzedniego raportu okresowego (22.09.2021 r.)
Leszek Krajewski	Prezes Zarządu	0	0	0
Małgorzata Grużewska	Wiceprezes Zarządu	0	0	0
Roman Rafał Rachalewski	Przewodniczący Rady Nadzorczej	0	0	0

Piotr Bolmiński	Członek Rady Nadzorczej	14.000	0	14.000
Jan Ziemecki	Członek Rady Nadzorczej	0	0	0
Magda Narczewska	Członek Rady Nadzorczej	0	0	0
Mariusz Szipura	Członek Rady Nadzorczej	0	0	0

W dniu 13 lutego 2020 roku Emitent zawarł z Wiceprezesem Zarządu Panią Małgorzata Grużewską umowę objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A w ilości 250.000 (słownie: dwieście pięćdziesiąt tysięcy).

W dniu 10 lipca 2020 roku Emitent zawarł z Prezesem Zarządu Emitenta Panem Leszkiem Krajewskim umowę objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A w ilości 250.000 (słownie: dwieście pięćdziesiąt tysięcy).

W dniu 17 września 2020 roku, rozwiązując umowę z dnia 13 lutego 2020 roku, Emitent zawarł z Wiceprezesem Zarządu Panią Małgorzatą Grużewską umowę objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A ilości 250.000 (słownie: dwieście pięćdziesiąt tysięcy).

W dniu 18 lutego 2021 roku Emitent zawarł z członkami Zarządu Emitenta tj. Panem Leszkiem Krajewskim oraz Panią Małgorzatą Grużewską umowy objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A w łącznej ilości 1.000.000 (słownie: jeden milion).

W dniu 22 czerwca 2021 roku Emitent zawarł z członkami Rady Nadzorczej Emitenta tj. z Panem Rafałem Rachalewskim, Panem Piotrem Bolmińskim, Panią Magdą Narczewską, Panem Janem Ziemeckim oraz Panem Mariuszem Szipurą umowy objęcia warrantów subskrypcyjnych serii A w łącznej ilości 400.000 (czteryście tysięcy) Warrantów subskrypcyjnych serii A zostały wyemitowane nieodpłatnie. Każdy warrant subskrypcyjny uprawnia do objęcia jednej akcji serii D o wartości nominalnej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) każda akcja, po cenie emisyjnej równej 0,10 zł (słownie: dziesięć groszy) za każdą akcją serii D Emitenta. Termin wykonania prawa do objęcia akcji serii D upływa w dniu 31 marca 2024 roku.

W dniach 29,30 lipca 2021 roku członkowie Zarządu tj. Pan Leszek Krajewski i Pani Małgorzata Grużewska oraz członkowie Rady Nadzorczej tj. Pan Roman Rafał Rachalewski, Pan Piotr Bolmiński, Pani Magda Narczewska oraz Pan Mariusz Szipura złożyli Spółce oświadczenia o objęciu łącznie 1.840.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D w zamian za 1.840.000 warrantów subskrypcyjnych oraz dokonało wpłaty ceny emisyjnej akcji serii D.

Stosownie do art. 452 § 1 w zw. z art. 451 § 2 Kodeksu spółek handlowych nabycie praw z akcji serii D przez osoby i podmioty uprawnione nastąpi z chwilą ich zapisania na rachunkach papierów wartościowych osób i podmiotów uprawnionych.

## 5.4 Nabycie akcji własnych

W I półroczu 2021 roku Spółka nie nabywała własnych akcji. Na dzień 30 czerwca 2021 roku Spółka nie posiadała akcji własnych.

## 5.5 Władze i organy PunkPirates S.A.

### 5.5.1 Zarząd

W okresie od 1 stycznia 2021 roku do 8 czerwca 2021 roku skład oraz zakres kompetencji Członków Zarządu Spółki przedstawiały się następująco:

- Maciej Hazubski                      Prezes Zarządu
- Wojciech Przyłęcki                Wiceprezes Zarządu
- Leszek Krajewski                    Członek Zarządu ds. rozwoju

W dniu 8 czerwca 2021 roku Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwały, na mocy których odwołała ze składu Zarządu Spółki Pana Macieja Krzysztofa Hazubskiego oraz Pana Wojciecha Przyłęckiego.

Jednocześnie w tym samym dniu Rada Nadzorcza Spółki podjęła uchwały, na mocy których powołała dotychczasowego Członka Zarządu ds. rozwoju Pana Leszka Krajewskiego do pełnienia funkcji Prezesa Zarządu Spółki oraz powołała do składu Zarządu Spółki Panią Małgorzatę Katarzynę Grużewską, której powierzyła funkcję Wiceprezesa Zarządu Spółki.

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania skład oraz zakres kompetencji Członków Zarządu PunkPirates S.A. przedstawia się następująco:

- Leszek Krajewski                      Prezes Zarządu
- Małgorzata Gruzewska              Wiceprezes Zarządu

### 5.5.2 Rada Nadzorcza

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 roku do dnia 30 czerwca 2021 roku skład oraz zakres kompetencji Rady Nadzorczej przedstawiał się następująco:

- Roman Rafał Rachalewski            Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Piotr Bolmiński                        Członek Rady Nadzorczej
- Jan Ziemecki                            Członek Rady Nadzorczej
- Magda Narczewska                    Członek Rady Nadzorczej
- Mariusz Szypura                      Członek Rady Nadzorczej

Na dzień publikacji niniejszego sprawozdania skład oraz zakres kompetencji Rady Nadzorczej nie uległ zmianie.

#### Komitet Audytu oraz Komitet Nominacji i Wynagrodzeń

Rada Nadzorcza Spółki PunkPirates S.A. z siedzibą w Warszawie w związku z zapisami art. 128 ust. 4 pkt 4 ustawy z dnia 11 maja 2017 r. o biegłych rewidentach, firmach audytorskich oraz nadzorze publicznym (Dz.U z 2017 r. poz. 1089) (dalej: „Ustawa o biegłych rewidentach”) postanowiła o niepowoływaniu Komitetu Audytu w Spółce.

Rada Nadzorcza nie jest zobowiązana do powołania Komitetu Audytu, w przypadku, gdy Spółka na koniec danego roku obrotowego oraz na koniec roku obrotowego poprzedzającego dany rok obrotowy nie przekroczyła co najmniej dwóch z następujących trzech wielkości:

- 1) 17 000 000 zł – w przypadku sumy aktywów bilansu na koniec roku obrotowego,
- 2) 34 000 000 zł – w przypadku przychodów netto ze sprzedaży towarów i produktów za rok obrotowy,
- 3) 50 osób – w przypadku średniorocznego zatrudnienia w przeliczeniu na pełne etaty.

Na podstawie uchwały nr 3/10/2017 z dnia 20 października 2017 roku Rady Nadzorczej Spółki PunkPirates S.A. z siedzibą w Warszawie, w związku z zapisami art. 128 ust. 4 pkt 4 Ustawy o biegłych rewidentach, Rada Nadzorcza Spółki postanowiła o niepowoływaniu Komitetu Audytu w Spółce.

W związku z powyższym zadania Komitetu Audytu w Spółce wykonuje Rada Nadzorcza Spółki, w skład której wchodzi na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania następujące osoby:

- Roman Rafał Rachalewski            Przewodniczący Rady Nadzorczej
- Piotr Bolmiński                        Członek Rady Nadzorczej
- Jan Ziemecki                            Członek Rady Nadzorczej
- Magda Narczewska                    Członek Rady Nadzorczej
- Mariusz Szypura                      Członek Rady Nadzorczej

Do ustawowych zadań Komitetu Audytu należą w szczególności:

- monitorowanie procesu sprawozdawczości finansowej;
- monitorowanie skuteczności systemów kontroli wewnętrznej i systemów zarządzania ryzykiem oraz audytu wewnętrznego, w tym zakresie sprawozdawczości finansowej;
- monitorowanie wykonywania czynności rewizji finansowej, w szczególności przeprowadzania przez firmę audytorską badania;
- kontrolowanie i monitorowanie niezależności biegłego rewidenta i firmy audytorskiej;
- informowanie Rady Nadzorczej lub innego organu nadzorczego lub kontrolnego Spółki o wynikach badania oraz wyjaśnianie, w jaki sposób badanie to przyczyniło się do rzetelności sprawozdawczości finansowej w Spółce, a także jaka była rola Komitetu Audytu w procesie badania;
- dokonywanie oceny niezależności biegłego rewidenta oraz wyrażenie zgody na świadczenie przez niego dozwolonych usług niebędących badaniem w Spółce;
- opracowanie polityki wyboru firmy audytorskiej do przeprowadzania badania;
- opracowywanie polityki świadczenia przez firmę audytorską przeprowadzającą badanie, przez podmioty powiązane z tą firmą audytorską oraz przez członka sieci firmy audytorskiej dozwolonych usług niebędących badaniem;
- określanie procedury wyboru firmy audytorskiej przez Spółkę;
- przedkładanie zaleceń mających na celu zapewnienie rzetelności procesu sprawozdawczości finansowej w Spółce.

W Spółce nie został powołany Komitet Nominacji i Wynagrodzeń.

## 6 Pozostałe informacje

### 6.1 Postępowania sądowe, administracyjne i arbitrażowe

Zgodnie z wiedzą Emitenta na dzień 30 czerwca 2021 roku jak również na dzień publikacji niniejszego sprawozdania tj. na dzień 22 września 2021 roku, PunkPirates S.A. nie jest stroną postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej dotyczących zobowiązań albo wierzytelności PunkPirates S.A., których wartość stanowi co najmniej 10 % kapitałów własnych PunkPirates S.A.

PunkPirates S.A. nie jest również stroną postępowań toczących się przed sądem, organem właściwym dla postępowania arbitrażowego lub organem administracji publicznej dotyczących zobowiązań oraz wierzytelności, których łączna wartość stanowi odpowiednio co najmniej 10 % kapitałów własnych PunkPirates S.A.

### 6.2 Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

PunkPirates S.A. nie prowadziła w I półroczu 2021 roku działalności badawczo-rozwojowej ani nie ponosiła wydatków na prace badawczo-rozwojowe.

### 6.3 Zagadnienia dotyczące środowiska naturalnego

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem działalność prowadzona przez Emitenta nie miała wpływu na środowisko naturalne. W Spółce nie występują zagadnienia i wymogi związane z ochroną środowiska.

### 6.4 Inne informacje, które zdaniem Emitenta są istotne dla oceny jego sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej, wyniku finansowego i ich zmian

Wszystkie informacje, mogące mieć istotny wpływ dla oceny sytuacji kadrowej, majątkowej, finansowej oraz wyniku finansowego PunkPirates S.A. zostały przedstawione w punkcie Znaczące zdarzenia w okresie I półrocza 2021 roku.

Podpis wszystkich Członków Zarządu

22.09.2021 r.	Leszek Krajewski	Prezes Zarządu	.....
<i>data</i>	<i>imię i nazwisko</i>	<i>stanowisko/funkcja</i>	<i>podpis</i>

22.09.2021 r.	Małgorzata Grużewska	Wiceprezes Zarządu	.....
<i>data</i>	<i>imię i nazwisko</i>	<i>stanowisko/funkcja</i>	<i>podpis</i>