



**SPRAWOZDANIE
ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
GAMES BOX S.A.**

za okres od 1 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 r.

Warszawa, dnia 28 marca 2022 r.

Spis treści

1.	Charakterystyka Spółki	3
1.1.	Informacje Podstawowe	3
1.1.1.	Dane Spółki	3
1.1.2.	Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu	4
1.1.3.	Grupa Kapitałowa	5
1.1.4.	Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania	7
1.1.5.	Zarząd Spółki	7
1.1.6.	Rada Nadzorcza Spółki	7
1.2.	Zakres działalności Spółki	8
1.2.1.	Profil działalności Spółki	8
1.2.2.	Produkty przeznaczone do sprzedaży	8
1.2.3.	Produkty planowane do sprzedaży	8
2.	Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	8
3.	Przewidywany rozwój Spółki	9
4.	Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	9
5.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki	10
6.	Niefinansowe wskaźniki efektywności/sytuacja kadrowa	16
7.	Pozostałe informacje	16

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

1. Charakterystyka Spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane Spółki

PODSTAWOWE DANE O SPÓŁCE

Firma:	GAMES BOX S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Marszałkowska 87/102, 00-683 Warszawa
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
KRS:	0000883443
NIP:	7010991036
REGON:	386590637
Telefon:	+48 730 251 475
Adres poczty elektronicznej:	contact@gmsbox.pl
Adres strony internetowej:	HTTPS://GMSBOX.PL/

Źródło: Wydruk informacji pobranej w trybie art. 4 ust. 4aa ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym

GAMES BOX Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie (dalej: „**Spółka**”) powstała w wyniku przekształcenia GAMES BOX spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, która powstała w wyniku przyjęcia Statutu Spółki uchwałą nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników Spółki Games Box spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z dnia 25 stycznia 2021 r. w sprawie przekształcenia Games Box spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie w spółkę akcyjną, o warunkach przekształcenia, w tym wyrażeniu zgody na brzmienie Statutu Spółki Akcyjnej, przyjęciu Statutu Spółki Przekształconej.

W dniu 16.02.2021 r. Spółka Akcyjna została wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego, pod numerem KRS 0000883443

GAMES BOX spółka z ograniczoną odpowiedzialnością, powstała w wyniku zawarcia umowy spółki z ograniczoną odpowiedzialnością, zgodnie z wzorcem udostępnionym w systemie teleinformatycznym (S24) w dniu 9 lipca 2020 r. Wpis GAMES BOX sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie nastąpił w dniu 22.07.2020 r.

Spółka rozpoczęła proces przekształcenia w spółkę akcyjną w grudniu 2020 r. Przekształcenie spółki Games Box spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie nastąpiło zgodnie Planem Przekształcenia przyjętym przez Zarząd Spółki pod firmą Games Box sp. z o.o. w Warszawie w dniu 22.12.2020 roku, który został

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

Wspólnikom przedłożony w dniu 22.12.2020 r., o którego istotnych elementach następnie wspólnicy Spółki Przekształcanej zostali dwukrotnie zawiadomieni w dniu 23.12.2020 roku oraz w dniu 07.01.2021 roku i pozytywnie zaopiniowanym w dniu 22.12.2020 roku przez biegłego rewidenta wyznaczonego przez właściwy Sąd Rejonowy.

W oparciu o art. 551 § 1, art. 563 oraz art. 577 Kodeksu spółek handlowych, Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników w dniu 25.01.2021 r. podjęło Uchwałę nr 3 Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników Spółki Games Box spółka z ograniczoną odpowiedzialnością w sprawie przekształcenia Games Box spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie w spółkę akcyjną, o warunkach przekształcenia, w tym wyrażeniu zgody na brzmienie Statutu Spółki Akcyjnej, przyjęciu Statutu Spółki Przekształcanej. Wpis spółki przekształcanej, tj. Games Box S.A. z siedzibą w Warszawie, do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego nastąpił w dniu 16.02.2021 r.

W okresie od 01.01.2021 r. do 16.02.2021 r. Spółka prowadziła działalność jako spółka z ograniczoną odpowiedzialnością pod firmą Games Box sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, wpisana do Rejestru Przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod nr KRS 0000851483, posiadającej numer NIP 7010991036 oraz REGON 386590637.

Zgodnie z art. 552 K.s.h. Spółka przekształcana, tj. Games Box sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, z chwilą wpisu spółki przekształcanej do właściwego rejestru stała się spółką przekształconą, tj. Games Box S.A. (dzień przekształcenia). Stosownie do dyspozycji art. 553 § 1 K.s.h. Spółce przekształconej przysługują wszystkie prawa i obowiązki spółki przekształcanej.

1.1.2. Kapitał zakładowy, struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

Na dzień 31 grudnia 2021 roku kapitał zakładowy Spółki wynosił 121.375,00 zł i dzielił się na 1.213.750 akcji zwykłych na okaziciela o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

Kapitał zakładowy Spółki

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Seria A	1.160.000	95,57%	1.160.000	95,57%
Seria B	53.750	4,43%	53.750	4,43%
łącznie	1.213.750	100%	1.213.750	100%

Źródło: Wydruk informacji pobranej w trybie art. 4 ust. 4aa ustawy z dnia 20 sierpnia 1997 r. o Krajowym Rejestrze Sądowym

Podwyższenie kapitału zakładowego z kwoty 116.000,00 zł do kwoty 121.375,00 zł nastąpiło uchwałą nr 9 Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia Spółki, objętego aktem notarialnym Rep. A nr 404/2021 z dnia 16.09.2021 r., sporządzonym przez Notariusz w Warszawie Jadwigę Zacharzewską, oraz na podstawie oświadczenia Zarządu o wysokości objętego kapitału zakładowego, objętego aktem notarialnym Rep. A nr 936/2021 z dnia 27.10.2021 r., sporządzonym przez Notariusz w Warszawie Jadwigę Zacharzewską. Wpis podwyższonego kapitału zakładowego do Krajowego Rejestru Sądowego nastąpił w dniu 3 listopada 2021 r.

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

Według stanu na dzień 31 grudnia 2021 roku struktura akcjonariatu Spółki była następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)**	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)*
Ultimate Games S.A.	546.000	44,98%	546.000	44,98%
Tomasz Supet**	105.000	8,65%	105.000	8,65%
Rafał Aleksander Jelonek **	10.000	0,82%	10.000	0,82%
Pozostali***	552.750	45,54%	552.750	45,54%
Suma	1.213.750	100,00%	1.213.750	100,00%

* w zaokrągleniu do dwóch miejsc po przecinku

** osoby pełniące funkcje w organach Spółki

*** inne osoby fizyczne lub prawne posiadające poniżej 5% w kapitale zakładowym Spółki lub niepełniące funkcji w organach Spółki

Źródło: Spółka

Według stanu na dzień publikacji struktura akcjonariatu jednostki jest następująca:

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)**	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)*
Ultimate Games S.A.	546.000	44,98%	546.000	44,98%
Tomasz Supet**	105.000	8,65%	105.000	8,65%
Rafał Aleksander Jelonek **	10.000	0,82%	10.000	0,82%
Pozostali***	552.750	45,54%	552.750	45,54%
Suma	1.213.750	100,00%	1.213.750	100,00%

* w zaokrągleniu do dwóch miejsc po przecinku

** osoby pełniące funkcje w organach Spółki

*** inne osoby fizyczne lub prawne posiadające poniżej 5% w kapitale zakładowym Spółki lub niepełniące funkcji w organach Spółki

Źródło: Spółka

1.1.3. Grupa Kapitałowa

Na dzień 31 grudnia 2021 r. Spółka nie tworzyła własnej grupy kapitałowej.

Na dzień 31 grudnia 2021 r. Spółka wchodziła w skład Grupy Kapitałowej spółki Ultimate Games S.A., której skonsolidowane sprawozdanie finansowe publikowane są przez jednostkę dominującą spółkę pod firmą Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie.

Zgodnie z opublikowanym przez Ultimate Games S.A. raportem bieżącym nr 1/2022 z dnia 3 stycznia 2022 r. jednostkowy oraz skonsolidowany raport roczny za 2021 r. zostanie przekazany 15 kwietnia 2022 r., a tym samym nie została opublikowana struktura Grupy Kapitałowej spółki Ultimate Games S.A. na dzień 31 grudnia 2021 r. Z uwagi na powyższe Zarząd Spółki wskazuje poniżej Grupę Kapitałową spółki Ultimate Games S.A. zgodnie z posiadaną najlepszą wiedzą Zarządu, a tym samym poniższe dane mogą się różnić z danymi, które zostaną opublikowane 15 kwietnia 2022 r.

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

Jednostki zależne Ultimate Games S.A.

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2021	31.12.2020
3T Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	37,50%	60,00%
Games Box S.A. (d. Games Box sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,98%	51,38%
Kapi Kapi Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	49,00%	nd
Ultimate Games Mobile S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,00%	nd

Czas trwania działalności jednostek wchodzących w skład Grupy kapitałowej Ultimate Games S.A. jest nieograniczony. Spółki zależne podlegają konsolidacji metodą pełną. Ultimate Games S.A., będąca jednostką dominującą, wywiera ponadto znaczący wpływ na następujące jednostki stowarzyszone, które w skonsolidowanym sprawozdaniu finansowym wyceniane są metodą praw własności:

Nazwa	Główna działalność	Kraj założenia	% udziałów w kapitale	
			31.12.2021	31.12.2020
Ultimate VR S.A. (d. Ultimate VR sp. z o.o.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	20,75%	39,00%
UF Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,04%	32,04%
100 Games sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	39,04%	48,00%
ConsoleWay S.A. (d. QUANTUM S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,16%	31,47%
Demolish Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	38,26%	49,42%
Manager Games S.A. (d. GT Gold S.A.)	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	44,58%	43,77%
Golden Eggs Studio S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,82%	35,00%
Ultimate Licensing sp. z o.o.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,00%	-
NPC Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	32,56%	-
G11 S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	31,00%	-
Grande Games S.A.	Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych	Polska	40,00%	-
Ultimate Games Marketing S.A.	Działalność wydawnicza	Polska	37,00%	-

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

w zakresie gier komputerowych

1.1.4. Powiązania organizacyjne lub kapitałowe z innymi podmiotami oraz określenie głównych inwestycji krajowych i zagranicznych (papiery wartościowe, instrumenty finansowe, wartości niematerialne i prawne oraz nieruchomości), w tym inwestycje kapitałowe dokonane poza grupą jednostek powiązanych oraz opis metod ich finansowania

Spółka należy do Grupy Kapitałowej Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie, na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, Ultimate Games S.A. posiada 44,98% udziału w kapitale zakładowym i głosów na Walnym Zgromadzeniu Spółki.

Spółka nie posiada akcji lub udziałów w kapitale zakładowym, w tym głosów na zgromadzeniach, innych spółek kapitałowych wchodzących w skład grupy kapitałowej Ultimate Games S.A.

W okresie objętym sprawozdaniem finansowym Spółka nie dokonywała istotnych inwestycji w środki trwałe, ani w wartości niematerialne i prawne, ani inwestycji zagranicznych.

1.1.5. Zarząd Spółki

Na dzień 31.12.2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki nie uległ zmianie i jest następujący:

- Tomasz Supeł – Prezes Zarządu Spółki.

1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki

Na dzień 31.12.2021 r. skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki był następujący:

- Rafał Aleksander Jelonek - Przewodniczący Rady Nadzorczej;
- Łukasz Bajno - Członek Rady Nadzorczej,
- Ludwik Sobolewski - Członek Rady Nadzorczej,
- Dominika Magdalena Mazur - Członek Rady Nadzorczej,
- Anna Wróbel - Członek Rady Nadzorczej.

Dnia 03.01.2022 r., uchwałami Nr 5-7, Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki, odwołało ze składu Rady Nadzorczej Spółki następujących Członków, tj: Dominikę Mazur, Łukasza Bajno oraz Annę Wróbel, a następnie uchwałami Nr 8-10, na miejsce zwolnione przez powyższych Członków Rady Nadzorczej Spółki, powołało do składu Rady Nadzorczej Spółki: Tomasza Stefana Stajszczaka, Krzysztofa Markowskiego oraz Błażeja Musiała.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Rady Nadzorczej Spółki jest następujący:

- Rafał Aleksander Jelonek - Przewodniczący Rady Nadzorczej;
- Tomasz Stefan Stajszczak - Członek Rady Nadzorczej,
- Ludwik Sobolewski - Członek Rady Nadzorczej,
- Krzysztof Markowski - Członek Rady Nadzorczej,
- Błażej Musiał - Członek Rady Nadzorczej.

1.2. Zakres działalności Spółki

1.2.1. Profil działalności Spółki

Przeważającym przedmiotem działalności Spółki jest działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych, w ramach której Spółka prowadzi działalność polegającą na produkcji własnych gier komputerowych na różne platformy, w szczególności na PC - STEAM.

Spółka jest jedynym właścicielem lub współwłaścicielem praw do produkowanych gier lub posiada stosowne licencje do gier, a obecny model przychodowy zakłada, że przy sprzedaży swoich gier jest samodzielnym wydawcą, bądź korzysta z usług renomowanego wydawcy, który partycypuje w uzyskanych przychodach ze sprzedaży gier.

Spółka sprzedaje gry na całym świecie za pośrednictwem platform internetowych. Podstawowym rynkiem zbytu jest platforma STEAM oraz inne platformy internetowe.

1.2.2. Produkty przeznaczone do sprzedaży

W okresie od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia 31 grudnia 2021 r., Spółka podjęła następujące działania w zakresie produkcji gier:

- a) 12 kwietnia 2021 r. odbyła się publikacja pre-produkcji gry komputerowej pod tytułem „Riot Control Simulator” na platformie STEAM. W trakcie 3 dni od publikacji powyższej gry na Wishliście zapisało się ponad 4000 graczy. Spółka rozpoczęła produkcję pełnej wersji gry komputerowej pod tytułem „Riot Control Simulator”.
- b) Spółka kontynuowała produkcję gry komputerowej pod tytułem „Repo Man”.
- c) Spółka przedstawiła na platformie STEAM dwie nowe pre-produkcje gier komputerowych pod tytułami: „Ships 2022” oraz „Stinky Company Simulator”.

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Niniejszy punkt przedstawia tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on niewiążący charakter i może ulec zmianie. Jednocześnie, z uwagi na obowiązujące Spółkę umowy, w tym zawarte w nich klauzule poufności, przedstawiony poniżej plan wydawniczy, nie zawiera wszystkich tytułów. Ostateczne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej.

Planowane premiery gier

Gra	Platforma	Planowany termin premiery gry
Repo Man	STEAM	IVQ 2022 – IQ 2023
Riot Control Simulator	STEAM	IQ 2023

Źródło: Spółka

2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego

W okresie od dnia 01.12.2021 r. do dnia 31.12.2021 r. wystąpiły poniższe istotne zdarzenia wpływające na działalność Spółki.

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

W dniu 16 września 2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło Uchwałę nr 9 w sprawie podwyższenia kapitału zakładowego do kwoty nie niższej niż 116.000,10 zł i nie wyższej niż 126.000,00 zł, tj. o kwotę nie niższą niż 0,10 zł i nie wyższą niż 10.000,00 zł, wyłączenia w całości prawa poboru dotychczasowych akcjonariuszy i zmiany Statutu Spółki.

Następnie Zarząd Spółki, w dniu 27 października 2021 r., złożył oświadczenie Zarządu o wysokości objętego kapitału zakładowego, zgodnie z którym kapitał zakładowy Spółki został podwyższony do kwoty 121.375,00 zł. Wpis podwyższonego kapitału u zakładowego do Krajowego Rejestru Sądowego nastąpił w dniu 3 listopada 2021 r.

W związku z podwyższeniem kapitału zakładowego, Spółka uzyskała od Inwestorów kwotę w wysokości 645.000,00 zł, którą zamierza przeznaczyć na dalszy jej rozwój.

W dniu 16 września 2021 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło Uchwałę nr 13 w sprawie wprowadzenia akcji do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect oraz upoważnienia do zawarcia umowy o rejestrację akcji w depozycie papierów wartościowych.

Następnie, w związku z podjętą powyższą uchwałą nr 13, dnia 13 grudnia 2021 r. Spółka złożyła wniosek do Krajowego Depozytu Papierów Wartościowych S.A. (dalej: KDPW) dotyczącego rejestracji w depozycie, prowadzonym przez KDPW, akcji Spółki. Dnia 23 grudnia 2021 r. KDPW wydała Oświadczenie w sprawie warunkowej rejestracji akcji Spółki.

Spółka jest w trakcie procesu przygotowywania Dokumentu Informacyjnego Spółki sporządzanego na potrzeby wprowadzenia akcji Spółki do obrotu na rynku NewConnect prowadzonym jako alternatywny system obrotu przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

Po zakończeniu roku obrotowego 2021 r. Spółka złożyła w dniu 17 lutego Dokument Informacyjny celem ubiegania się do dopuszczenia do obrotu akcji na NC GPW.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Strategia rozwoju Spółki na rok 2022 zakłada:

- kontynuację prac nad pełnymi wersjami gier: „Riot Control Simulator” oraz „Repo Man”;
- przygotowywanie kolejnych pre-produkcji gier.

I. Pozostała działalność Spółki.

Spółka w dniu 17 lutego 2022 r. złożyła Dokument Informacyjny Spółki sporządzony na potrzeby wprowadzenia akcji Spółki do obrotu na rynku NewConnect prowadzonym jako alternatywny system obrotu przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Na dzień 31.12.2021 r. wysokość kapitałów własnych wyniosła 2 144 940,32 zł (słownie: dwa miliony sto czterdzieści cztery tysiące dziewięćset czterdzieści złotych 32/100).

Zobowiązania krótkoterminowe na dzień 31.12.2021 r. wyniosły 137 603,95 zł (słownie: sto trzydzieści siedem tysięcy sześćset trzy złote 95/100).

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

Wartość aktywów trwałych na dzień 31.12.2021 r. wyniosła 100 000,00 zł (słownie: sto tysięcy złotych 00/100).

Aktywa na dzień 31.12.2021 r. wyniosły 2 282 544,27 zł (słownie: dwa miliony dwieście osiemdziesiąt dwa tysięcy pięćset czterdzieści cztery złote 27/100).

Pasywa na dzień 31.12.2021 r. wyniosły 2 282 544,27 zł (słownie: dwa miliony dwieście osiemdziesiąt dwa tysięcy pięćset czterdzieści cztery złote 27/100).

W okresie sprawozdawczym Spółka osiągnęła zysk netto w wysokości 31 600,16 zł (słownie: trzydzieści jeden tysięcy sześćset złotych 16/100).

W opinii Zarządu, Spółka posiada odpowiednie środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej. Sytuacja finansowa Spółki w przyszłych latach uzależniona jest od jej zdolności do adaptowania się do zmiennych warunków rynkowych oraz skutecznej realizacji przyjętej strategii rozwoju, której jednym z filarów jest działalność produkcyjna i wydawnicza.

Zarząd Spółki dołoży wszelkich starań, aby poprawić zdolności sprzedażowe i poprawić jej rentowność w kolejnych latach.

5. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki

Działalność oraz plany rozwojowe Spółki, związane są z poniższymi czynnikami ryzyka, które jednak nie stanowią zamkniętej listy i nie powinny być w ten sposób postrzegane. Kolejność, w jakiej zostały przedstawione poszczególne czynniki ryzyka, nie odzwierciedla prawdopodobieństwa ich wystąpienia, zakresu ani istotności przedstawionych ryzyk.

Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

Na działalność Spółki duże znaczenie mają kompetencje oraz know-how osób stanowiących zespół pracujący nad określonym produktem, a także kadre zarządzającą i kadre kierowniczą Spółki. W większości współpracuje jednak z osobami na umowy cywilnoprawne oraz na działalności gospodarcze, a łącznie nad produktami Spółko pracuje obecnie około 9 osób. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie profesjonalnego projektowania gier. Utrata członków zespołu pracującego nad danym produktem może negatywnie wpłynąć na jakość danej gry oraz na termin jej wydania, a co za tym idzie na wynik sprzedaży produktu i wyniki finansowe Spółki.

Spółka minimalizuje wskazany czynnik ryzyka poprzez kreowanie satysfakcjonujących systemów płacowych, opartych np. na revenue share, adekwatnych do stopnia doświadczenia i poziomu kwalifikacji osób.

Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji gier

Produkcja gier jest procesem złożonym i wieloetapowym, zależnym nie tylko od czynnika ludzkiego i realizacji kolejnych etapów pracy nad grą, ale także od czynników technicznych oraz wystarczającego poziomu finansowania. Niejednokrotnie rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie produkcji, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu produkcji może spowodować opóźnienie premiery gry, co może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja gier komputerowych jest procesem wieloetapowym, czego następstwem jest ryzyko wystąpienia opóźnień poszczególnych jego faz. W następstwie może przełożyć się to na termin realizacji całego projektu,

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

a nawet podjęcie decyzji o rezygnacji z danego projektu (rozłożony w czasie cykl produkcyjny wymaga uwzględnienia wyników testów przeprowadzanych na różnych grupach odbiorców, dokonywania korekt związanych ze zmieniającą się koniunkturą na określone elementy treści lub formy przekazu dotyczące różnych form rozrywki).

W trakcie roku obrotowego Spółka ponosi nakłady na produkcję gier, trwające od 6 do kilkudziesięciu miesięcy. Wprowadzenie do dystrybucji gier następuje wstępnie na krótko przed, a w pełni dopiero po ich ukończeniu, a w przypadku niektórych konsol, także przejściu procesu certyfikacji. Spółka dokłada należytej staranności, by zminimalizować nieregularności i opóźnienia w produkcji, wdrażając szereg rozwiązań organizacyjnych i projektowych, by je zamortyzować w późniejszym okresie. Nie można jednak wykluczyć ryzyka, iż jedna lub kilka z rozwijanych gier nie przyniesie spodziewanych przychodów, przyniesie je ze znacznym opóźnieniem w stosunku do planu założonego przez Spółkę lub też nie zostanie skierowana do dystrybucji czy w ogóle ukończona. Powyższe ryzyko może wpłynąć na sytuację finansową Spółki.

Ryzyko związane z wprowadzaniem nowych gier

Spółka planuje wprowadzanie do dystrybucji na międzynarodowym rynku kilku gier rocznie. Wprowadzenie takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na produkcję, promocję i dystrybucję. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo wyprodukowana gra nie otrzyma akceptacji jednego z systemów certyfikacji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, promocja gry okaże się nietrafiona, nie przyniesie odpowiedniego efektu czy też budżet na promocję będzie zdecydowanie mniejszy od optymalnego na danym rynku. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Ryzyko nieosiągnięcia przez grę sukcesu rynkowego

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Spółka wyszukuje nisze rynkowe i wypełnia je nowymi produktami. Istnieje w związku z tym ryzyko, że nowe gry Spółki ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na produkcję gry lub na dobry wynik finansowy nowego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

W celu minimalizacji przedmiotowego czynnika ryzyka Spółka zakłada produkcję i dystrybucję kilku gier rocznie.

Ryzyko związane ze strukturą przychodów

Produkty oferowane przez Spółkę charakteryzują się specyficznym cyklem życia, tzn. przychody rosną wraz ze wzrostem popularności, a ta uzyskiwana jest stopniowo po wprowadzeniu danej gry do obrotu.

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami).

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania dystrybucja gier odbywa się głównie przez platformę STEAM, będącej jednym z największych dystrybutorów gier na świecie trzeba mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier Spółki może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez kluczowych dystrybutorów gier - w tym w szczególności na platformie STEAM. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień poprzez wypełnianie rekomendacji odnośnie pożądanych cech produktów oraz poprzez bezpośrednie relacje z przedstawicielami dystrybutorów, którzy posiadają ograniczoną możliwość wpływania na procesy decyzyjne w tej kwestii. Istnieje zatem ryzyko

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na spadek sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko pogorszenia się wizerunku Spółki

Na wizerunek Spółki silny wpływ mają opinie konsumentów, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, szczególnie za pośrednictwem wyspecjalizowanych portali recenzujących gry. Głównym sposobem dystrybucji produktów są kanały cyfrowe, w związku z czym negatywne opinie mogą wpłynąć na utratę zaufania klientów i współpracowników Spółki oraz na pogorszenie jego reputacji. Taka sytuacja wymagałaby od Spółki przeznaczenia dodatkowych środków na kampanie marketingowe mające na celu neutralizację negatywnych opinii o Spółce, a także mogłaby negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko roszczeń z zakresu praw autorskich

Spółka, nawiązując współpracę z poszczególnymi osobami realizuje prace w większości poprzez kontrakty cywilnoprawne: umów o świadczenie usług czy umów o dzieło. Zawierane przez Spółkę umowy zawierają odpowiednie klauzule dotyczące nie tylko sposobu działania, ale również przeniesienia autorskich praw majątkowych do wykonywanych dzieł na Spółkę, jak również zakaz konkurencji czy postanowienia zobowiązujące do zachowania poufności w odniesieniu do wszelkich informacji udostępnionych wykonawcy, a nie upublicznionych przez Spółkę. Zgodnie z obowiązującymi przepisami, do skutecznego przeniesienia praw autorskich koniecznym jest dokładne wskazanie pól eksploatacji, których to przeniesienie dotyczy, przy czym niemożliwym jest dokonanie tego w oparciu o ogólną klauzulę wskazującą na „wszystkie znane pola eksploatacji”.

Ryzyko związane z utratą płynności finansowej

Spółka może być narażona na sytuację, w której nie będzie w stanie realizować swoich zobowiązań finansowych w momencie ich wymagalności. Ponadto Spółka jest narażona na ryzyko związane z niewywiązywaniem się przez kluczowych klientów ze zobowiązań umownych wobec Spółki, w tym nieterminowe regulowanie zobowiązań przez platformy internetowe, przy użyciu których dystrybuowane są produkty Spółki. Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Spółka w celu minimalizacji ryzyka zamrożenia płynności finansowej, dokonuje analizy struktury finansowania Spółki, a także dba o utrzymanie odpowiedniego poziomu środków pieniężnych, niezbędnego do terminowego regulowania zobowiązań bieżących.

Ryzyko wystąpienia zdarzeń losowych

Spółka jest narażona na wystąpienie zdarzeń nadzwyczajnych, takich jak awarie (np. sieci elektrycznych, zarówno w obrębie wewnętrznym, jak i zewnętrznym), katastrofy, w tym naturalne, działania wojenne, ataki terrorystyczne, epidemie i inne. Mogą one skutkować zmniejszeniem efektywności działalności Spółki albo jej całkowitym zaprzestaniem. W takiej sytuacji Spółka jest narażona na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów, a także może być zobowiązana do zapłaty kar umownych z tytułu niewykonania bądź nienależytego wykonania umowy z klientem.

Ryzyko czynnika ludzkiego

W działalność produkcyjną Spółki zaangażowane są osoby współpracujące ze Spółką na podstawie umów cywilnoprawnych oraz na prowadzone przez nie działalności gospodarcze, co rodzi niebezpieczeństwo zmniejszenia wydajności produkcji oraz powstania błędów spowodowanych nienależytym wykonywaniem obowiązków. Takie działania mogą mieć charakter działań zamierzonych bądź nieumyślnych i mogą one doprowadzić do opóźnienia w procesie produkcji gier. Ziszczenie się tego typu ryzyka prowadzić może w dalszej kolejności do pogorszenia wyników finansowych Spółki.

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

Spółka będąc świadoma możliwości zaistnienia tego typu ryzyka, podejmuje niezbędne działania mające na celu zwiększanie potencjału zespołów deweloperskich poprzez podnoszenie ich umiejętności oraz współpracę z osobami posiadającymi odpowiednie doświadczenie w produkcji gier.

Ryzyko związane z awarią sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier przez zespoły deweloperskie opiera się w szczególności na prawidłowo działającym sprzęcie elektronicznym. Istnieje ryzyko, iż w przypadku poważnej awarii sprzętu, która będzie niemożliwa do natychmiastowego usunięcia, zespół deweloperski może zostać zmuszony do czasowego wstrzymania części swoich prac, aż do czasu usunięcia awarii. Awaria sprzętu może doprowadzić także do utraty danych stanowiących element pracy nad grą. Przerwa w pracach zespołu deweloperskiego lub utrata danych kluczowych dla danego projektu może spowodować niemożność wykonania zobowiązań wynikających z aktualnych umów zawartych przez Spółkę, a nawet utratę posiadanych kontraktów Spółki, co może niekorzystnie wpłynąć na wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko podlegania umów prawu obcemu

W ramach swojej działalności Spółka zawiera umowy z podmiotami zagranicznymi, co wiąże się często z podleganiem określonej umowy obcej jurysdykcji. Istnieje zatem ryzyko powstania pomiędzy Spółką jego kontrahentem sporu, dla którego prawem właściwym będzie prawo państwa zagranicznego. Spółka zawiera także umowy, z których spory poddane zostały sądowi państwa obcego. W sytuacji powstania takiego sporu, Spółka może być zmuszona do prowadzenia procesu za granicą, co może wiązać się z dodatkowymi kosztami.

Ryzyko związane z pozyskaniem kolejnych zespołów deweloperskich

Kluczowym zasobem Spółki jest kapitał ludzki. Większość szkół wyższych w Polsce nie przewiduje edukacji w kierunku zawodów związanych z tworzeniem gier. W efekcie, rynek pracowników w tym zakresie jest wąski. Istnieje ryzyko, że Spółka będzie miała czasowe problemy ze znalezieniem osób o kwalifikacjach i doświadczeniu wystarczających do współpracy ze Spółką.

Ryzyko związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, takich jak poziom PKB, poziom wynagrodzeń, dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni wziąć pod uwagę, że Spółka nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki i jego wyniki finansowe.

Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów

Rynek gier komputerowych cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, w które produkty Spółki nie będą się wpisywać. Niska przewidywalność rynku powoduje także, że określony produkt Spółki, np. cechujący się wysoką innowacyjnością, może nie trafić w gust konsumentów. Wskazane sytuacje mogą negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Spółki duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji przez Spółkę i szybkiego dostosowywania się do wprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Spółki do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność operacyjną i wyniki finansowe Spółki.

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

Ryzyko konkurencji

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

Ryzyko związane z procesami konsolidacyjnymi podmiotów konkurencyjnych

Procesy konsolidacyjne zachodzące wśród podmiotów konkurencyjnych w stosunku do Spółki mogą doprowadzić do wzmocnienia pozycji rynkowej tych podmiotów, a co za tym idzie, do osłabienia pozycji Spółki na rynku krajowym i międzynarodowym. Większe podmioty dysponują zdecydowanie wyższym budżetem na promocję gier, co ma istotne znaczenie dla sukcesu gry.

Ryzyko związane z nielegalną dystrybucją produktów Spółki

Dystrybucja produktów (gier) odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem produktów Spółki bez jej zgody i wiedzy. Pozyskiwanie przez konsumentów produktów Spółki w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży Spółki oraz jego wyniki finansowe.

Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Swoiste zagrożenie dla produkowanych przez Spółkę gier stanowią ogólnoświatowe kampanie walczące z nadmiernym poświęcaniem czasu na rzecz gier komputerowych oraz promujące zdrowy, aktywny styl życia. Nie można wykluczyć, że w wyniku takich kampanii bardziej popularny stanie się model aktywnego spędzania wolnego czasu, co może wiązać się ze zmniejszeniem zapotrzebowania na gry Spółki, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na jej wyniki finansowe.

Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, iż Spółka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast zdecydowana większość przychodów jest i będzie realizowana w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. Szczególne znaczenie ma w tym przypadku kształtowanie się kursów EUR/PLN oraz USD/PLN, ponieważ transakcje w tych walutach mają najistotniejszy wkład w strukturę przychodów. Ryzyko na tym polu występuje głównie w odniesieniu do należności. Inwestorzy powinni brać pod uwagę fakt, iż Spółka nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

Ryzyko zmienności stóp procentowych

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie posiada umów kredytowych opartych na zmiennej stopie kredytowej. W sytuacji, w której Zarząd Spółki podejmie decyzję o finansowaniu części działalności kredytem bankowym lub pożyczkami, powstanie ryzyko związane ze zmianą stóp procentowych. Wzrost stóp procentowych spowoduje wzrost kosztów obsługi zadłużenia oraz zmniejszenie efektywności działalności poprzez zmniejszenie zysków. Z drugiej strony obniżenie się poziomu stóp procentowych skutkowałoby obniżeniem kosztów finansowania oraz zwiększeniem zysków. Należy wskazać, iż Spółka nie posiada realnego wpływu na kształtowanie się stóp procentowych.

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

Ryzyko związane z regulacjami prawnymi

Polski system prawny charakteryzuje się wysoką częstotliwością zmian. Na działalność Spółki potencjalny negatywny wpływ mogą mieć nowelizacje m.in. w zakresie prawa handlowego, prawa pracy i ubezpieczeń społecznych.

W celu minimalizacji przedmiotowego ryzyka Spółka na bieżąco przeprowadza badania na zgodność stosowanych aktualnie przepisów przez Spółkę z bieżącymi regulacjami prawnymi.

Należy zaznaczyć, że 1 stycznia 2022 r. weszły w życie nowe regulacje prawne, tzw. „Nowy Ład”, które są niejasne i wprowadziły ogromny chaos oraz niepewność.

Ryzyko związane z opodatkowaniem (regulacje podatkowe) i interpretacją przepisów podatkowych

Polski system podatkowy cechuje się niejednoznacznością zapisów oraz wysoką częstotliwością zmian. Niejednokrotnie brak jest ich klarownej wykładni, co może powodować sytuację odmiennej ich interpretacji przez Spółkę i organy skarbowe. W przypadku zaistnienia takiej sytuacji urząd skarbowy może nałożyć na Spółkę karę finansową, która może mieć istotny negatywny wpływ na jej wyniki finansowe. Ponadto organy skarbowe mają możliwość weryfikowania poprawności deklaracji podatkowych określających wysokość zobowiązania podatkowego w ciągu pięcioletniego okresu od końca roku, w którym minął termin płatności podatku. W przypadku przyjęcia przez organy podatkowe odmiennej od będącej podstawą wyliczenia zobowiązania podatkowego przez Spółkę interpretacji przepisów podatkowych, sytuacja ta może mieć istotny negatywny wpływ na sytuację finansową Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie korzysta ze zwolnień podatkowych, a na oferowane przez Spółkę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%.

Istnieje również ryzyko z wprowadzonymi nowymi regulacjami prawnymi, tzw. „Nowy Ład”, które są niejasne i wprowadziły ogromny chaos oraz niepewność, co w konsekwencji może mieć wpływ na przyszłą kondycję Spółki.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Spółka prowadzi działalność na rynku krajowym oraz rynkach zagranicznych. Z tego powodu Spółka narażona jest na ryzyko związane z ogólną sytuacją makroekonomiczną i polityczną w Polsce oraz zagranicą. Wpływ na działalność operacyjną oraz sytuację finansową Spółki mogą mieć takie czynniki jak poziom bezrobocia, tempo wzrostu gospodarczego czy poziom inflacji. Ewentualne spowolnienie gospodarcze może negatywnie wpłynąć na osiąganą przez Spółkę rentowność oraz dynamikę rozwoju.

Ryzyko związane z pandemią koronawirusa Covid-19

Uznanie przez Światową Organizację Zdrowia epidemii koronawirusa za pandemię, a także wprowadzenie przez polski rząd stanu epidemii oraz szeregu ograniczeń i zakazów mających na celu spowolnienie rozprzestrzeniania się choroby, w ocenie Zarządu, nie zagrażają działalności operacyjnej Spółki, niemniej nie można w sposób jednoznaczny ocenić wpływu pandemii na działalność Spółki w przyszłości.

Sprzedaż gier Spółki odbywa się przede wszystkim za pośrednictwem dystrybucji cyfrowej, dzięki czemu potencjalni klienci mają zapewniony stały dostęp do portfolio Spółki. Ponadto, warto zaznaczyć, iż gry sprzedawane są głównie w walutach obcych (euro i dolar amerykański), a utrzymujący się korzystny dla eksporterów kurs walutowy może przyczynić się do wyższych przychodów ze sprzedaży.

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku dalszego przedłużania się epidemii i związanych z nią ograniczeń może dojść do pogorszenia się ogólnej koniunktury gospodarczej, co w konsekwencji wpłynie na zmniejszenie popytu na produkty oferowane przez Spółkę.

Zarząd Spółki stale monitoruje potencjalny wpływ i podejmie wszelkie możliwe kroki, aby złagodzić jej negatywne skutki.

**Sprawozdanie Zarządu z działalności Games Box S.A.
od 01.01.2021 do 31.12.2021**

Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy

Spółka, w związku z konfliktem zbrojnym na terenie Ukrainy, nie zidentyfikowała czynników ryzyka, które mogłyby w negatywny sposób wpłynąć na działalność operacyjną Spółki, a także wyniki finansowe i sytuację materialną Spółki. Spółka nie jest stroną umów z podmiotami biorącymi udział w konflikcie zbrojnym, a sprzedaż produktów Spółki na terytorium Rosji i Ukrainy stanowi niewielki odsetek w całości przychodów. Spółka posiada niewielką liczbę współpracowników pochodzących z Ukrainy, którym zapewniła niezbędną pomoc w momencie wybuchu konfliktu. Spółka na bieżąco monitoruje potencjalny wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na Ukrainie na działalność Spółki w perspektywie kolejnych okresów.

6. Niefinansowe wskaźniki efektywności/sytuacja kadrowa

Spółka nie zatrudnia pracowników. Cechą charakterystyczną spółek gamingowych jest współpraca z zewnętrznymi zespołami deweloperskimi w oparciu o umowy zlecenia, umowy o dzieło oraz umowy o współpracy.

7. Pozostałe informacje

Zgodnie z art. 49 ust. 2 Ustawy z dnia 29 września 1994 r. o rachunkowości, sprawozdanie Zarządu z działalności powinno obejmować istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej Spółki. Poniżej zamieszczono nie omówione wcześniej wymagane informacje.

Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju.

W roku obrotowym 2021 Spółka nie prowadziła badań w dziedzinie badań i rozwoju.

Nabycie udziałów własnych, a w szczególności cel ich nabycia, liczba i wartość nominalna ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych akcji w przypadku ich zbycia.

W roku obrotowym 2021 Spółka nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych.

Posiadane przez jednostkę oddziały (zakłady).

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

Warszawa, dnia 28 marca 2022 r.

Tomasz Supeł

Prezes Zarządu Games Box S.A.