

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI
UF GAMES S.A.
za okres od 1 stycznia 2021 do 31 grudnia 2021**

UF |  GAMES

Warszawa, dnia 30.03.2022

Spis treści

1. Charakterystyka spółki	3
1.1. Informacje Podstawowe	3
1.1.1. Dane jednostki	3
1.1.2. Przedmiot działalności	3
1.1.3. Kapitał zakładowy	4
1.1.4. Struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu.....	4
1.1.5. Zarząd Spółki	5
1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki	5
1.2. Sprawozdanie Zarządu z działalności	7
1.2.1. Charakterystyka struktury aktywów i pasywów bilansu, w tym z punktu widzenia płynności Spółki.....	7
1.2.2. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Spółki w roku obrotowym lub których wpływ jest możliwy w następnych latach, w tym o zdarzeniach istotnie wpływających na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania	7
1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży.....	8
1.2.4. Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym.....	9
1.2.4. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń Spółki	9
2. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność Spółki, jakie nastąpiły w okresie obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego	9
3. Przewidywany rozwój Spółki	10
4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki	10
10. Czynniki ryzyka związane z działalnością Spółki.....	11

1. Charakterystyka spółki

1.1. Informacje Podstawowe

1.1.1. Dane jednostki

UF GAMES S.A. z siedzibą w Warszawie (dalej także „Spółka”) została zawiązana w dniu 2 lipca 2018 roku w Warszawie na czas nieokreślony.

Siedziba Spółki mieści się w Warszawie (kod pocztowy: 00-683), przy ulicy Marszałkowskiej 87 w lokalu numer 102.

Spółka została wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla miasta stołecznego Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000741352 w dniu 6 sierpnia 2018 r.

Jednostka posiada numer NIP 7010838085 oraz numer REGON 380937330.

Spółka działa na podstawie przepisów ustawy z dnia 15 września 2000 r. Kodeks spółek handlowych oraz w oparciu o Statut.

Podstawowe dane o Spółce

Firma:	UF GAMES S.A.
Forma prawna:	Spółka Akcyjna
Siedziba:	Warszawa
Adres:	ul. Marszałkowska 87 lok. 102
Adres poczty elektronicznej:	contact@ufgames.pl
Adres strony internetowej:	www.ufgames.pl
NIP:	7010838085
REGON:	380937330
KRS:	0000741352
Sąd rejestrowy:	Sąd Rejonowy dla m. stołecznego Warszawa w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy KRS

Źródło: Spółka

1.1.2. Przedmiot działalności

Przedmiotem działalności Spółki jest według Polskiej Klasyfikacji Działalności:

- 1) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 2) PKD 58.29.Z Działalność wydawnicza w zakresie pozostałego oprogramowania,
- 3) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem,
- 4) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 5) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 6) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 7) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 8) PKD 47.41.Z Sprzedaż detaliczna komputerów, urządzeń peryferyjnych i oprogramowania prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 9) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 10) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domu sprzedaży wysyłkowej lub internet.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

1.1.3. Kapitał zakładowy

Na dzień 31 grudnia 2021 r. kapitał zakładowy Spółki wynosił 345.000 zł (słownie: trzysta czterdzieści pięć tysięcy złotych) i dzielił się na 3.450.000 (słownie: trzy miliony czterysta pięćdziesiąt tysięcy) akcji o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2020 r.

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	3.000.000	86,96%	3.000.000	86,96%
B	300.000	8,70%	300.000	8,70%
C	150.000	4,34%	150.000	4,34%
Suma	3.450.000	100,00%	3.450.000	100,00%

Źródło: Spółka

Kapitał zakładowy Spółki na dzień 31 grudnia 2021 r.

Seria akcji	Liczba akcji (szt.)	Udział w kapitale zakładowym (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
A	3.000.000	86,96%	3.000.000	86,96%
B	300.000	8,70%	300.000	8,70%
C	150.000	4,34%	150.000	4,34%
Suma	3.450.000	100,00%	3.450.000	100,00%

Źródło: Spółka

1.1.4. Struktura akcjonariatu oraz struktura głosów na Walnym Zgromadzeniu

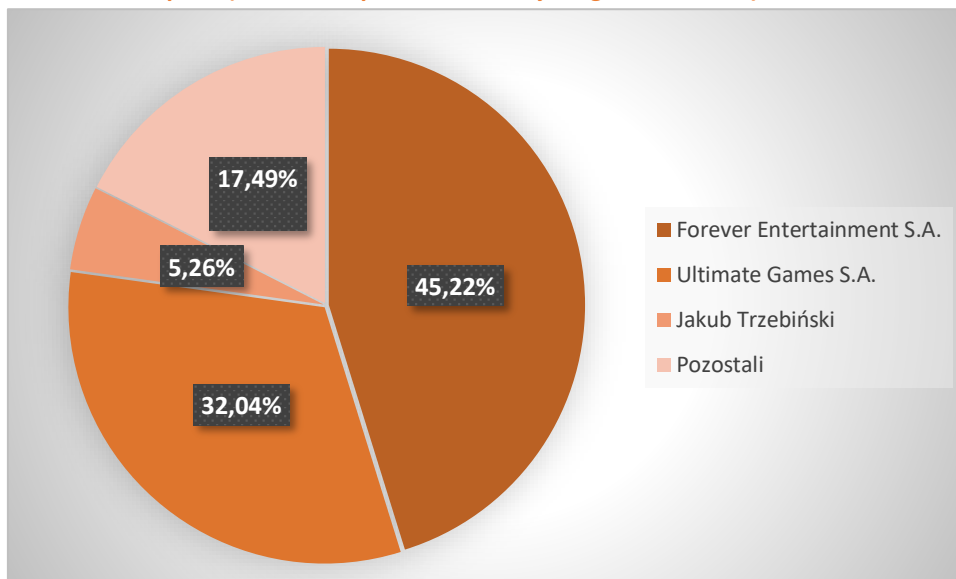
Wyszczególnienie akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% udziału w kapitale zakładowym oraz w głosach na walnym zgromadzeniu na dzień 31 grudnia 2021 r. oraz na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania

Akcjonariusz	Liczba akcji	Udział w ogólnej liczbie akcji (%)	Liczba głosów	Udział w ogólnej liczbie głosów (%)
Forever Entertainment S.A.	1 560 000	45,2%	1 560 000	45,2%
Ultimate Games S.A.	1 105 250	32,0%	1 105 250	32,0%
Jakub Trzebiński	181 500	5,3%	181 500	5,3%
Pozostali	603 250	17,5%	603 250	17,5%
Suma	3 450 000	100,00%	3 450 000	100,00%

Źródło: Spółka

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Struktura własnościowa Spółki (udział w kapitale zakładowym i głosach na WZ)



Źródło: Spółka

1.1.5. Zarząd Spółki

W roku obrotowym 2021 w skład Zarządu Spółki wchodziły następujące osoby:

Funkcja	Członek Zarządu
Członek Zarządu	Zbigniew Henryk Dębicki
Członek Zarządu	Mateusz Łukasz Zawadzki

W trakcie 2021 roku obrotowego w składzie Zarządu Spółki nie zaszły żadne zmiany.

Dnia 7 lutego 2022 Rada Nadzorcza UF GAMES S.A. dokonała wyboru trzeciego Członka Zarządu w osobie Pana Rafała Rewczuka.

W związku z powyższym na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład osobowy Zarządu Spółki jest trzyosobowy i przedstawia się następująco:

Funkcja	Członek Zarządu
Członek Zarządu	Zbigniew Henryk Dębicki
Członek Zarządu	Mateusz Łukasz Zawadzki
Członek Zarządu	Rafał Krzysztof Rewczuk

1.1.6. Rada Nadzorcza Spółki

Skład Rady Nadzorczej na dzień 01.01.2021 przedstawiał się następująco:

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

Skład Rady Nadzorczej	Funkcja
Zbigniew Szachniewicz	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Izabela Ryndziona - Remesz	Członek Rady Nadzorczej
Kamila Dębicka	Członek Rady Nadzorczej
Grzegorz Maciąg	Członek Rady Nadzorczej
Aleksandra Wrona	Członek Rady Nadzorczej
Joanna Prus	Członek Rady Nadzorczej

Dnia 06.04.2021 Pani Kamila Dębicka oraz Pani Aleksandra Wrona złożyły rezygnacje z pełnienia funkcji Członka Rady Nadzorczej.

Dnia 06.04.2021, Pan Zbigniew Dębicki, działając jako Prezes Zarządu w imieniu i na rzecz Forever Entertainment S.A., na podstawie § 14 ust. 4 Statutu Spółki powołał na Członka Rady Nadzorczej Pana Marcina Chylińskiego.

Dnia 13.04.2021, Pan Mateusz Zawadzki, działając jako Prezes Zarządu w imieniu i na rzecz Ultimate Games S.A., na podstawie § 14 ust. 4 Statutu Spółki powołał na Członka Rady Nadzorczej Pana Łukasza Napiórkowskiego.

W dniu 19 maja 2021 roku, na ZWZA UF GAMES S.A., Pani Anna Wróbel działając w imieniu akcjonariusza Forever Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni oświadczyła, że w związku ze zmianami Statutu przyjętymi uchwałą nr 20 na ZWZA z dnia 19 maja 2021 roku, zgłosiła wniosek o odwołanie ze składu Rady Nadzorczej Pani Joanny Prus, Pani Izabeli Ryndziona-Remesz, Pana Marcina Chylińskiego i Pana Łukasza Napiórkowskiego oraz o powołanie do rady Nadzorczej Pani Joanny Prus, Pani Izabeli Ryndziona-Remesz, Pana Marcina Chylińskiego i Pana Łukasza Napiórkowskiego, zapewniając, że każdy z tych kandydatów wyraził zgodę na kandydowanie.

Skład Rady Nadzorczej na dzień 31.12.2021 przedstawiał się następująco:

Skład Rady Nadzorczej	Funkcja
Zbigniew Szachniewicz	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Izabela Ryndziona - Remesz	Członek Rady Nadzorczej
Marcin Chyliński	Członek Rady Nadzorczej
Grzegorz Maciąg	Członek Rady Nadzorczej
Łukasz Napiórkowski	Członek Rady Nadzorczej
Joanna Prus	Członek Rady Nadzorczej

Dnia 03.01.2022 odbyło się NWZA UF GAMES S.A. Na WZA ograniczono uprawnienia osobiste akcjonariuszy: Ultimate Games S.A. i Forever Entertainment S.A. i przyjęto w Statucie, że Rada Nadzorcza składa się z 6 (sześciu) członków, powoływanych i odwoływanych przez Walne Zgromadzenie oraz usunięto punkty:

1. Ultimate Games S.A. posiada uprawnienie osobiste w rozumieniu art. 354 §1 Kodeksu Spółek Handlowych do powoływania i odwoływania jednego członka Rady Nadzorczej.
2. Forever Entertainment S.A. posiada uprawnienie osobiste w rozumieniu art. 354 §1 Kodeksu Spółek Handlowych do powoływania i odwoływania jednego członka Rady Nadzorczej.
3. Uprawnienia osobiste opisane w ustępie 3 i 4 niniejszego paragrafu wygasają z chwilą, z którą uprawnieni przestaną być akcjonariuszami Spółki.
4. Jeżeli uprawnieni lub uprawniony podmiot nie dokonają wyboru członków Rady Nadzorczej zgodnie z postanowieniami ust. 3 i 4 wówczas prawo do wyboru członków Rady Nadzorczej nie wybranych w tym trybie posiada Walne Zgromadzenie. Walne Zgromadzenie ma prawo do odwołania tak wybranych członków Rady Nadzorczej.

Skład Rady Nadzorczej na dzień sporządzenia Sprawozdania Zarządu przedstawia się następująco:

Skład Rady Nadzorczej	Funkcja
Zbigniew Szachniewicz	Przewodniczący Rady Nadzorczej
Izabela Ryndzionek - Remesz	Członek Rady Nadzorczej
Marcin Chyliński	Członek Rady Nadzorczej
Grzegorz Maciąg	Członek Rady Nadzorczej
Łukasz Napiórkowski	Członek Rady Nadzorczej
Joanna Prus	Członek Rady Nadzorczej

1.2. Sprawozdanie Zarządu z działalności

1.2.1. Charakterystyka struktury aktywów i pasywów bilansu, w tym z punktu widzenia płynności Spółki

Ogólna suma aktywów i pasywów UF Games S.A. wyniosła 3.526.614,20 zł na 31 grudnia 2021 roku, wykazując wzrost o 178.217,20 zł., tj. o 5,3% r/r w porównaniu do stanu na dzień 31 grudnia 2020 roku.

Wartość aktywów trwałych na 31 grudnia 2021 roku wyniosła 1.742.683,09 zł i stanowiła 49,4% sumy bilansowej Spółki. Aktywa trwałe na dzień bilansowy składały się głównie długoterminowych rozliczeń międzyokresowych obejmujących wartość nierozliczonych kosztów wytworzenia gier.

Wartość aktywów obrotowych Spółki na 31 grudnia 2021 roku wynosiła 1.783.931,11 zł i stanowiła 50,6% aktywów ogółem Spółki. W porównaniu do stanu na 31 grudnia 2020 roku aktywa obrotowe wzrosły o 404.773,18 zł. Największą część aktywów obrotowych na koniec 2021 roku (76,5%) stanowiły środki pieniężne (38,7% aktywów ogółem). Uwzględniając stan należności (4,5% aktywów ogółem) na koniec 2021 roku, Spółka posiadała wysoką płynność aktywów, a po uwzględnieniu zobowiązań krótkoterminowych wobec jednostek, posiadała wysoką płynność majątku obrotowego netto (+1.714.939,47 zł).

Kapitały własne Spółki na 31 grudnia 2021 roku wynosiły 3.075.322,56 zł i stanowiły 87,2% sumy bilansowej. Kapitał własny zwiększył się w stosunku do stanu na 31 grudnia 2020 roku o 276.224,86 zł (+9,9% r/r).

Zobowiązania wraz z rezerwami na przyszłe zobowiązania Spółki wynosiły 451.291,64 zł na dzień bilansowy i stanowiły 12,8% ogółu jej pasywów. Główną pozycją stanowiły rezerwy na przyszłe zobowiązania na kwotę 382.300,00 zł.

1.2.2. Ważniejsze zdarzenia mające znaczący wpływ na działalność oraz wyniki finansowe Spółki w roku obrotowym lub których wpływ jest możliwy w następnych latach, w tym o zdarzeniach istotnie wpływających na działalność Spółki, jakie nastąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania

W 2021 roku Spółka sukcesywnie wprowadzała/dostosowywała gry do najnowszych konsol.

Przez cały 2021 rok, Spółka za pośrednictwem Wydawcy, w tym Forever Entertainment S.A. z siedzibą w Gdyni lub sporadycznie przy wsparciu Ultimate Games S.A. z siedzibą w Warszawie lub ich podwykonawców, prowadziła kampanie marketingowe, których celem było zapewnienie wsparcia sprzedaży wydanych gier lub nadchodzących premier gier.

Spółka skupia się na budowaniu zainteresowania swoimi przyszłymi grami w sklepie internetowym Nintendo pod adresem: 7intendo.com/games, tworząc zainteresowanie także produktami wcześniej wprowadzonymi do sprzedaży.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

W październiku 2021 Spółka rozpoczęła produkcję gry „Farm Manager”, którą planuje również samodzielnie wydać na wiodących platformach.

Spółka założyła konto wydawnicze, do niezależnej sprzedaży gier na platformie Steam do dystrybucji gier PC. Głównym czynnikiem kreującym przychody kolejnych okresów będzie pozyskiwanie kolejnych zleceń na realizację portów tytułów o dużym potencjale sprzedaży oraz uzyskane przychodów ze sprzedaży po premierach gier, w tym także gier własnych.

Produkty przeznaczone do sprzedaży od dnia 1 stycznia 2021 r. do dnia sporządzenia niniejszego sprawozdania.

Gra	Platforma	Data premiery
Cooking Simulator	Nintendo Switch Japonia	11.03.2021
Train Station Renovation	Nintendo Switch	06.05.2021
Ultimate Fishing Simulator	Nintendo Switch Japonia	21.10.2021

Źródło: Spółka

1.2.3. Produkty planowane do sprzedaży

Poniżej przedstawiono tabelę zawierającą aktualny plan wydawniczy gier, przy czym ma on charakter orientacyjny i może ulec zmianie. Poszczególne terminy wydania gier są ustalane po analizie sytuacji rynkowej. Ponadto, Zarząd Spółki informuje, że z uwagi m. in. na zapisy umowne z podmiotami zewnętrznymi nie wszystkie gry planowane do wydania przez Spółkę znajdują się w niniejszym planie.

Planowane premiery gier. *

Gra	Platforma	Planowany termin premiery
Professional Fishing	Nintendo Switch	2022 Q2
Professional Fishing	Xbox/ PS4	2022 Q3
The Dealer Simulator	Nintendo Switch	2022 Q2
U-Boat	Nintendo Switch	2022 Q2
Aircraft Carrier Simulator	Nintendo Switch	2022 Q2
House Flipper City	Nintendo Switch	2022 Q2
Woodzone	Nintendo Switch	TBA
Hatred	Nintendo Switch	TBA
Ultimate Fishing Simulator	PS5	TBA
Thief Simulator 2	Nintendo Switch	TBA

* planowany termin wydania gry może ulec zmianie

Źródło: Spółka

1.2.4. Opis istotnych pozycji pozabilansowych w ujęciu podmiotowym, przedmiotowym i wartościowym

Spółka nie posiada żadnych aktywów ani zobowiązań pozabilansowych lub takich, które nie zostały wykazane w sprawozdaniu finansowym.

1.2.4. Istotne informacje o stanie majątkowym i sytuacji finansowej, w tym ocenę uzyskiwanych efektów oraz wskazanie czynników ryzyka i opis zagrożeń Spółki

- **Przychody ze sprzedaży**

W 2021 roku UF Games S.A. wypracowała 4.253.416,42 zł przychodów netto ze sprzedaży i zrównanych z nimi, wykazując ich zmniejszenie o 16,1% w porównaniu do analogicznego okresu roku poprzedniego. W tym okresie zmiana stanu produktów była ujemna i wyniosła -206.367,36 zł. Spadek przychodów ogółem wynikał ze zmniejszenia stanu produktów o 1.134.568,51 zł w porównaniu do poprzedniego roku obrotowego. Spółka rozwijała sprzedaż, zwiększając przychody ze sprzedaży produktów do 4.459.783,78 zł za 2021 rok, tj. o 7,7% więcej w porównaniu do roku poprzedniego. Sprzedaż gier na platformie Nintendo Switch miała dominujący udział w przychodach Spółki.

- **Koszty działalności operacyjnej**

W 2021 roku nastąpił spadek kosztów operacyjnych do 3.131.779,62 zł. Na wielkość tych kosztów największy wpływ miały koszty usług obcych osiągając wartość 2.816.034,12 zł i zmniejszyły się o 25,4% r/r. Drugą pozycję w strukturze kosztów operacyjnych stanowią wynagrodzenia, których wartość zmniejszyła się o 26,5% r/r do 301.265,25 zł w 2021 roku.

- **Wynik na działalności gospodarczej**

Zysk brutto Spółki za 2021 rok wyniósł 1.118.730,86 zł i był wyższy o 28,3% w porównaniu do zysku brutto wypracowanego w roku poprzednim. Zysk netto wyniósł 1.035.224,86 zł i był wyższy o 33,3% w porównaniu do zysku netto za rok poprzedni.

Rentowność netto działalności Spółki wzrosła do 24,3% wobec 15,3% za rok poprzedni, co jest wynikiem mniejszych nakładów na nowe produkcje i kontroli kosztów wynagrodzeń.

Oczekiwane premiery atrakcyjnych tytułów z portfolio UF Games S.A., jak U-Boat, Aircraft Carrier Simulator, House Flipper City, czy Thief Simulator 2, przy rosnącej sile marketingowej wydawcy, powinny przełożyć się na wzrost zysków i poprawę rentowności działalności Spółki w najbliższych kwartałach.

Sytuacja finansowa Spółki na dzień 31.12.2021 prezentuje poprawę w porównaniu do końca roku poprzedniego. Spółka zgromadziła na rachunku pieniężnym 1.364.655,16 zł na dzień 31.12.2021 r., wobec 1.038.476,44 zł zgromadzonych na koniec poprzedniego roku, co oznacza ich wzrost o 326.178,72 zł (31,4% r/r). Wzrost ten nastąpił pomimo wypłaty w 2021 roku dywidendy za rok 2020. Środki finansowe stanowiły 38,7% aktywów Spółki na koniec 2021 roku, co potwierdza wysokie bezpieczeństwo płynnościowe i kontynuacji działalności w kolejnych kwartałach.

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

Do istotnych wydarzeń, które miały wpływ na działalność Spółki w 2021 roku oraz do dnia podpisania niniejszego sprawozdania należały:

- premiera gry pt. Train Station Renovation na konsolę Nintendo Switch,

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2021

- podjęcie uchwał przez ZWZ Spółki m.in. w przedmiocie: (i) zatwierdzenia sprawozdania finansowego za 2020 r., (ii) wypłaty dywidendy dla akcjonariuszy, (iii) zmian statutu w zakresie uprawnień osobistych akcjonariuszy oraz (iv) zmian w składzie Rady Nadzorczej,
- odstąpieniu przez DRAGO ENTERTAINMENT S.A. od umowy zawartej w 2020 roku z UF GAMES S.A., dotyczącej wykonania portu i wydania gry Treasure Hunter Simulator na konsoli Nintendo Switch,
- rozwój drugiej nogi biznesu - produkcja gier przez 6 osób, w tym portowanie gry pt. Farm Manager 2021 na konsolę Nintendo Switch, oraz produkcja gry własnej pt. Ancient Farm Simulator,
- rejestracja konta przez Spółkę na platformie Steam, należącej do spółki Valve w celu bezpośredniej sprzedaży gier własnych na PC,
- podjęcie uchwał na NWZA UF GAMES S.A. w 2022 r. które ograniczają uprawnienia osobiste największych akcjonariuszy: Forever Entertainment S.A. i Ultimate Games S.A.,
- zwiększenie składu Zarządu Spółki o jedną osobę, Pana Rafała Rewczuka.

3. Przewidywany rozwój Spółki

Zarząd UF Games zaplanował dalszy jej rozwój poprzez kontynuację rozszerzania działalności o nowe zlecenia na portowanie kolejnych tytułów, rozbudowę własnego zespołu produkcyjnego celem samodzielnej produkcji, zachowując przy tym współpracę z podwykonawcami. Ponadto planowana jest produkcja gier własnych oraz gier typu remake.

Epidemia COVID-19 nie wpłynęła w negatywny sposób na działalność Spółki w 2021 rok, a jej wyniki sprzedażowe i finansowe zostały znacznie poprawione w porównaniu do roku poprzedniego. Produkcja kolejnych gier, a następnie ich premiery w 2022 roku oraz w latach następnych umocnią fundamenty Spółki i pozwolą utrzymać wzrost jej działalności.

4. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

UF Games S.A. obecnie ma stabilną i dobrą sytuację finansową. Stan gotówki na dzień 31.12.2021 roku wyniósł 1.364.655,16 zł, i był wyższy o 326.178,72 zł (+31,4% r/r). Należy dodać, że akcjonariusze Spółki podjęli uchwałę o wypłacie 759.000,00 zł dywidendy w 2021 roku z zysku netto za rok 2020. Spółka zwiększyła możliwości generowania nadwyżki gotówki z bieżącej działalności operacyjnej. Zarząd planuje, że Spółka utrzyma możliwości wypracowywania nadwyżek finansowych w 2022 roku i w latach następnych. Budowa własnego zespołu produkcyjnego jest kolejną działalnością Spółki, a ich reinwestycja część zysków, powinna przełożyć się na dodatkowe zyski przy zakładanej wysokiej stopie zwrotu z tej inwestycji.

5. Informacje o udziałach (akcjach) własnych i oddziałach

Spółka nie nabywała akcji własnych w okresie objętym sprawozdaniem finansowym.
Spółka nie posiada oddziałów.

6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju (R&D)

W roku obrotowym od 1 stycznia 2021 r. do 31 grudnia 2021 r. Spółka ponosiła nakłady na badania i rozwój obszarze R&D podczas prac nad produkcją własnej gry. Poniesione nakłady wyniosły 4.519,05 zł i dotyczyły gry „Farm Manager”.

7. Wpływ działalności przedsiębiorstwa na środowisko naturalne

Działalność Spółki pozostaje bez wpływu na środowisko naturalne.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

8. Zatrudnienie

Spółka utworzyła własny zespół produkcyjny w 2021 roku i zatrudniała 6 pracowników na umowy cywilno-prawne od października 2021 r. do 31 grudnia 2021 r.

W strukturach Spółki w 2021 r. pozostawał 2-osobowy Zarząd oraz 6-osobowa Rada Nadzorcza.

9. Podstawowe wielkości ekonomiczno-finansowe, ujawniane w rocznym sprawozdaniu finansowym

Poniżej przedstawiono podstawowe wartości ekonomiczno-finansowe Spółki za lata 2020 i 2021.

WYBRANE DANE FINANSOWE	od 01.01.2021 do 31.12.2021	od 01.01.2020 do 31.12.2020
	PLN	PLN
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	4 459 783,78	4 140 943,63
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	1 120 637,21	872 137,04
Zysk (strata) brutto	1 118 730,86	871 763,04
Zysk (strata) netto	1 035 224,86	776 526,04
Aktywa razem	3 526 614,20	3 348 397,00
Pasywa razem	3 526 614,20	3 348 397,00
Aktywa trwałe	1 742 683,09	1 969 239,07
Aktywa obrotowe	1 783 931,11	1 379 157,93
Kapitał własny	3 075 322,56	2 799 097,70
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	451 291,64	549 299,30

10. 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 celami strategicznymi

UF Games S.A. w swojej strategii rozwoju zakłada dalszy rozwój poprzez pozyskiwanie kolejnych licencji i ich koprodukcji głównie na konsolę Nintendo Switch. Celem Spółki jest rozszerzenie oferty o konsole najnowszej generacji (next generation) i konsole streamingowe (Google Stadia, Amazon Luna). Ponadto Spółka zakłada produkcje gier własnych, na zlecenie innych podmiotów oraz gier typu remake przez wewnętrzny zespół deweloperski. Niniejsza strategia uzależniona jest od zdolności Spółki do adaptacji warunków rynku gier wideo, w ramach którego prowadzi działalność. Działania Spółki, które okażą się nietrafne w wyniku złej oceny otoczenia rynkowego bądź nieumiejętnego dostosowania się do zmiennych warunków tego otoczenia, mogą mieć niekorzystny wpływ na jego sytuację finansową.

Dla ograniczenia przedmiotowego ryzyka Zarząd Spółki na bieżąco analizuje czynniki mogące mieć potencjalnie niekorzystny wpływ na działalność i wyniki UF Games S.A., a w razie konieczności podejmuje niezbędne decyzje i działania w tym zakresie.

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 kadrę zarządzającą i kadrę kierowniczą Spółki. Na dzień sporządzenia sprawozdania w działalność Jednostki zaangażowanych jest 18 osób, w tym: 6 osób stanowiących wewnętrzny

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A. ZA ROK OBROTOWY 2021

zespół deweloperski zatrudnionych na umowy cywilnoprawne, 9 osób zarządzających i nadzorujących z tytułu powołania, dyrektor finansowy oraz 2 prawników na zasadzie umowy o współpracy. Ponadto Spółka współpracuje z Forever Entertainment S.A., któremu zleca wykonanie usługi portowania i wydania, zapewniając produktom reklamę czy pokrycie w mediach. Odejście osób z wymienionych grup może wiązać się z utratą przez Spółkę wiedzy oraz doświadczenia w zakresie pozyskiwania licencji do gier oraz ich portowania. Utrata członków zespołu może negatywnie wpłynąć na działalność Spółki, a co za tym idzie na jej wyniki finansowe.

Ryzyko to minimalizowane jest również poprzez fakt, iż kluczowi członkowie zespołu Spółki, w tym m.in. Pan Mateusz Zawadzki, będący Członkiem Zarządu oraz Pan Zbigniew Dębicki będący Członkiem Zarządu, są jednocześnie Prezesami Zarządów Ultimate Games S.A. i Forever Entertainment S.A., które są jednocześnie największymi akcjonariuszami Spółki i deklarują chęć dalszego zaangażowania w rozwój UF Games S.A., a także złożyli zobowiązania ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

Ryzyko związane z epidemią COVID-19

Na dzień sporządzenia Sprawozdania Zarządu w Polsce i na świecie trwa stan epidemii COVID-19. W związku z tym obowiązują obostrzenia w poruszaniu się, komunikowaniu i swobodnym przepływie usług, co wywiera istotny wpływ na funkcjonowanie całej gospodarki, w tym na działalność Spółki. W odniesieniu do Spółki należy wskazać, iż Spółka posiada infrastrukturę sieciową umożliwiającą pracę zdalną oraz wprowadziła oprogramowanie ułatwiające komunikację, co minimalizuje wpływ przedmiotowego czynnika ryzyka. Dzięki temu wszyscy członkowie zespołu Spółki wykonują swoją pracę zdalnie, a stan epidemii COVID-19 nie wpływa istotnie na działalność Spółki. Pomimo tego ze względu na brak bieżącego kontaktu i inne czynniki spowodowane epidemią COVID-19 nie można wykluczyć ewentualnych problemów z pozyskiwaniem kolejnych licencji do portowania gier oraz opóźnień w samych premierach gier. Z drugiej jednak strony, od momentu wprowadzenia obostrzeń w poruszaniu się, wszystkie platformy sprzedażowe gier odnotowały duży wzrost ich sprzedaży, co ma istotny pozytywny wpływ na sytuację finansową producentów i wydawców gier.

Ryzyko współpracy z Forever Entertainment S.A.

UF Games S.A. współpracuje z Forever Entertainment S.A., prowadzącym działalność na rynku gier wideo i będącym największym akcjonariuszem Spółki, założycielem, wykonawcą portowania gier i wydawcą wszystkich gier, do których licencje pozyskała Spółka. Na dzień sporządzenia sprawozdania powiązania kapitałowe Jednostki z Forever Entertainment S.A. istotnie wpływają na działalność Spółki. W zawieranych umowach Spółka zleca Forever Entertainment S.A. wykonanie usługi portowania i wydania, zapewniając produktom reklamę czy pokrycie w mediach. Spółka płaci Forever Entertainment S.A. ustalone wynagrodzenie jednorazowe za wykonanie portu. W zamian otrzymuje wynagrodzenie prowizyjne od Forever Entertainment w wysokości ustalonej stawki procentowej od przychodów ze sprzedaży portowanej gry. Zgodnie z informacjami przekazanymi przez Spółkę, pomiędzy Jednostką a Forever Entertainment S.A. miały miejsce wzajemne transakcje. W 2018 roku obrotowym transakcje stanowiły 21.139,82 zł przychodów netto ze sprzedaży Spółki, tj. 100,00% wszystkich przychodów oraz 220.000,00 zł kosztów, tj. 35,31% kosztów działalności operacyjnej. W 2019 roku obrotowym transakcje stanowiły 1.566.667,71 zł przychodów netto ze sprzedaży Spółki, tj. 100,00% wszystkich przychodów oraz 720.000,00 zł kosztów, tj. 41,99% kosztów działalności operacyjnej. W okresie 2020 r. transakcje stanowiły 4.037.067,83 zł przychodów netto ze sprzedaży, tj. 97,49% wszystkich przychodów oraz 1.105.000,00 zł kosztów, tj. 26,94% kosztów. W 2021 roku, transakcje stanowiły 3.665.868,42 zł przychodów netto ze sprzedaży Spółki, tj. 82,2% wszystkich przychodów. W tym okresie nie wystąpiły transakcje generujące koszty operacyjne. Rosnąca skala działalności Spółki wskazuje na coraz niższy udział Forever Entertainment S.A. w kosztach operacyjnych.

Forever Entertainment S.A. pełni rolę wykonawcy portów gier oraz wydawcy większości gier pozyskanych przez Spółkę. Należy wskazać, iż w sensie ekonomicznym pełni rolę płatnika jego udziału w przychodach ze sprzedaży gier, których odbiorcą końcowym są zawsze gracze nabywający produkty, do których licencje pozyskała Spółka. W konsekwencji, pomimo powyższego poziomu transakcji powiązanych, sytuacja finansowa Spółki jest w pełni zależna od rynkowego popytu graczy na pozyskane przez Spółkę licencje do gier. Ponadto pomimo prowadzenia działalności na tym samym rynku, współpraca Spółki z Forever Entertainment S.A. układa się bardzo dobrze. Należy przy tym wskazać, iż Forever Entertainment S.A. jest głównym akcjonariuszem Spółki, a Pan Zbigniew Dębicki, Członek Zarządu Spółki jest jednocześnie Prezesem Zarządu Forever Entertainment S.A., deklarując chęć dalszego zaangażowania w rozwój UF Games S.A. Ponadto Forever Entertainment S.A. złożyła zobowiązanie ograniczające zbywanie posiadanych akcji.

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurencji w obszarze gier wideo lub z innych powodów, współpraca z ww. podmiotem może ulec pogorszeniu lub w skrajnym scenariuszu zakończeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Spółki. W długim terminie brak współpracy z ww.

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

podmiotem powiązaniem zostanie zastąpiony współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo.

Ryzyko współpracy z Ultimate Games S.A.

UF Games S.A. współpracuje z Ultimate Games S.A., prowadzącą działalność na rynku gier wideo i będącą jedną z największych akcjonariuszy Spółki, założycielem, pozyskującym licencje dla Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania powiązania kapitałowe Jednostki z Ultimate Games S.A. istotnie wpływają na działalność Spółki. Na podstawie zawieranych umów Spółka rozlicza się z i za pośrednictwem Ultimate Games S.A. z tytułu przychodów na bazie pozyskanych licencji. Jednostka płaci Ultimate Games S.A. ustalone wynagrodzenia. Zgodnie z informacjami przekazanymi przez Spółkę, pomiędzy Spółką a Ultimate Games S.A. miały miejsce wzajemne transakcje. W okresie 2020 r. transakcje stanowiły 103.875,80 zł przychodów netto ze sprzedaży, tj. 2,5% wszystkich przychodów oraz 26.837,31 zł kosztów, tj. 0,6% kosztów. W 2021 roku, transakcje stanowiły 793.915,46 zł przychodów netto ze sprzedaży Spółki, tj. 17,8% wszystkich przychodów. W tym okresie transakcje generujące koszty operacyjne w wysokości 295.043,23 zł, stanowiły 9,4% wszystkich kosztów operacyjnych.

Nie można jednak wykluczyć, iż w wyniku konkurowania w obszarze gier wideo lub z innych powodów, współpraca z ww. podmiotem może ulec pogorszeniu lub w skrajnym scenariuszu zakończeniu, co może mieć w krótkim terminie wpływ na osiągnięte wyniki finansowe Spółki. W długim terminie brak współpracy z ww. podmiotem powiązaniem zostanie zastąpiony współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo.

Ryzyko związane z sezonowością sprzedaży

Charakterystyczną cechą rynku gier jest sezonowość ich sprzedaży. Największe przychody ze sprzedaży odnotowywane są w okresach następujących bezpośrednio po wprowadzeniu na rynek nowej gry oraz po wprowadzeniu gry na kolejną platformę dystrybucyjną, natomiast w okresach pomiędzy premierami kolejnych gier obroty są znacznie niższe. Skutkiem sezonowości są znaczne różnice w wartościach przychodów oraz dysproporcje w osiąganych wynikach finansowych w poszczególnych okresach sprawozdawczych. Spółka minimalizuje efekt sezonowości poprzez pozyskiwanie dużej ilości atrakcyjnych licencji do portowania gier przez co przychody z tego tytułu działalności nie są uzależnione od rynkowego popytu na jeden produkt i rozkładają się na wiele tytułów.

Ryzyko związane z pełnieniem przez Członków Rady Nadzorczej działalności konkurencyjnej

Na dzień sporządzenia sprawozdania dwóch Członków Rady Nadzorczej Jednostki: Pan Zbigniew Szachniewicz oraz Pani Izabela Ryndzionek-Remesz zgodnie ze złożonymi oświadczeniami prowadzą działalność, która jest konkurencyjna w stosunku do działalności Spółki, są współnikami konkurencyjnej spółki cywilnej lub osobowej albo członkami organu spółki kapitałowej lub członkami organu jakiejkolwiek konkurencyjnej osoby prawnej. W ocenie Zarządu Jednostki obecność w organie nadzorczym Spółki ww. Członków Rady Nadzorczej pomimo prowadzonych przez nich działalności konkurencyjnych lub ich obecności w organach nadzorczych lub zarządczych innych podmiotów operujących w tej samej branży, nie stanowi realnego ryzyka dla Spółki z punktu widzenia prowadzonej działalności. Na dzień sporządzenia sprawozdania, zgodnie z opinią Zarządu w Spółce brak było sytuacji konfliktu interesów. W związku z tym w UF Games S.A. nie wdrożono polityki zarządzania konfliktem interesów, przy czym Zarząd Jednostki nie wyklucza wdrożenia takiej polityki w przyszłości. Jednocześnie należy wskazać, iż Zarząd Spółki unika zawierania umów sprzecznych z interesem Jednostki, a działalność Spółki prowadzona jest w taki sposób, aby ograniczyć konflikty interesów oraz ich ewentualne negatywne skutki. Dopuszcza się zawieranie transakcji z podmiotami powiązanymi, jeśli są to transakcje typowe ze względu na specyfikę biznesu oraz zawierane są na warunkach rynkowych. Ponadto Jednostka dostrzega pozytywne efekty synergii wynikające z kooperacji pomiędzy podmiotami, w których ww. Członkowie Rady Nadzorczej pełnią funkcje nadzorcze lub zarządcze w postaci dopływu licencji gier do portowania oraz w postaci szeroko pojętego know-how jakie wnoszą do Spółki w tym m.in. relacje biznesowe, doświadczenie sprzedażowe oraz marketingowe.

Ryzyko związane z opóźnieniami w portowaniu gier

Portowanie 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 portowania możliwe jest dopiero po zakończeniu poprzedniej fazy. Istnieje w związku z tym ryzyko opóźnienia na danym etapie, co dodatkowo może wpłynąć na opóźnienie w ukończeniu całej gry. Niedotrzymanie założonego harmonogramu portowania może spowodować opóźnienie premiery gry lub nawet wypowiedzeniem umowy, co w krótkim terminie może mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży określonego produktu oraz sytuację finansową Jednostki. Spółka minimalizuje niniejszy czynnik ryzyka poprzez zlecenie portowania gier Forever Entertainment S.A. (główny akcjonariusz Jednostki), będący jednym z najbardziej doświadczonych podmiotów portujących oraz jednym z wiodących wydawców gier na konsolę Nintendo Switch na świecie.

Ryzyko związane z wprowadzaniem portowanych gier do sprzedaży

Celem Spółki jest pozyskiwanie kolejnych atrakcyjnych licencji gier i ich koprodukcji głównie na konsolę Nintendo Switch. Wprowadzenie do sprzedaży takich produktów wiąże się z poniesieniem nakładów na portowanie gier. Nie można wykluczyć ryzyka, iż nowo portowana 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 i pozyskuje atrakcyjne licencje gier do portowania na konsolę. Istnieje w związku z tym ryzyko, że pozyskane licencje gier ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nie odniosą sukcesu rynkowego, który pozwoliłby na zwrot kosztów poniesionych na portowanie gry lub na dobry wynik finansowy danego tytułu. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki. Ryzyko to jest wpisane w bieżącą działalność Spółki.

Celem Jednostki jest pozyskiwanie kolejnych atrakcyjnych licencji gier do portowania. Dywersyfikacja przychodów z gier jest jednym z głównych założeń modelu biznesowego Jednostki. Ponadto celem Spółki będzie rozwijanie pozyskanych atrakcyjnych licencji gier, ich kontynuacji oraz wprowadzenia dodatków do wcześniej wydanych gier.

Ryzyko związane z osiągnięciem przychodów od jednego podmiotu

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

Przychody i wyniki Spółki mogą w początkowym okresie wykazywać znaczne wahania pomiędzy poszczególnymi okresami (miesiącami, kwartałami). Ponadto większość przychodów w ujęciu księgowym pochodzi od jednego podmiotu Forever Entertainment S.A. (główny akcjonariusz Jednostki), który jest wykonawcą portów gier i wydawcą gier, do których licencje pozyskała Spółka. Należy jednak wskazać, że w sensie ekonomicznym Forever Entertainment S.A. pełni rolę płatnika jego udziału w przychodach ze sprzedaży gier, których odbiorcą końcowym są zawsze gracze nabywający produkty, do których licencje pozyskała Spółka. W konsekwencji, pomimo powyższego poziomu transakcji powiązanych, sytuacja finansowa Jednostki jest w pełni zależna od rynkowego popytu graczy na pozyskane przez Jednostkę licencje do portowania gier. Istnieje potencjalne ryzyko zakończenia współpracy pomiędzy Jednostką a Forever Entertainment S.A., co może spowodować brak osiągnięcia przychodów ze sprzedaży w krótkim terminie, trudne do zrekompensowania z innych źródeł. W długim terminie brak współpracy z ww. podmiotem powiązany zostanie zastąpiony współpracą z innymi, niepowiązanymi podmiotami, które licznie operują na rynku gier wideo. Opisane powyżej okoliczności mogą mieć istotny negatywny wpływ na perspektywy rozwoju, osiągnięte wyniki i sytuację finansową Spółki.

Należy jednak wskazać, iż Forever Entertainment S.A. jest głównym akcjonariuszem Jednostki, a Pan Zbigniew Dębicki, Członek Zarządu Spółki jest jednocześnie Prezesem Zarządu Forever Entertainment S.A., deklarując chęć dalszego zaangażowania w rozwój UF Games S.A. Ponadto Forever Entertainment S.A. złożyła zobowiązanie ograniczające zbywanie posiadanych akcji. Ponadto wraz z rozwojem prowadzonej działalności przedmiotowe ryzyko z czasem będzie miało mniejsze znaczenie bowiem Spółka będzie uzyskiwać przychody także od innych wydawców zewnętrznych niepowiązanych z Jednostką.

Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Na dzień sporządzenia sprawozdania dystrybucja gier, dla których licencje do portowania pozyskała Jednostka, odbywać się będzie przede wszystkim za pośrednictwem platformy dystrybucyjnej Nintendo eShop, która jest największym dystrybutorem gier na Nintendo Switch na świecie. Odbywa się również dystrybucja na inne platformy.

Należy mieć na uwadze, iż ewentualna rezygnacja odbiorcy z oferowania gier, z których Spółka otrzymuje określony udział ze sprzedaży, może mieć znaczący negatywny wpływ na działalność operacyjną i wyniki finansowe Jednostki.

Ryzyko niepromowania gry przez dystrybutorów

Na sprzedaż duży wpływ mają wyróżnienia gier na platformach sprzedażowych i promocja produktów przez głównego dystrybutora gier, do których licencje pozyskała Spółka, tj. platformy Nintendo eShop. Jednocześnie Spółka ma jedynie niewielki wpływ na przyznawanie przez dystrybutorów wyróżnień, poleceń, kuponów rabatowych oraz zniżek itp. 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 nieprzyznania takich wyróżnień dla gier Spółki, co może wpłynąć na zmniejszenie zainteresowania określonym produktem Spółki wśród konsumentów, a co za tym idzie, na mniejszy od oczekiwanego poziom sprzedaży określonego produktu.

Ryzyko związane z ograniczonymi kanałami dystrybucji gier

Na dzień sporządzenia sprawozdania sprzedaż gier, do których licencje pozyskała Spółka prowadzona jest na terenie całego świata w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych. W sytuacji gdyby Spółka podjęła decyzję o zwiększeniu udziału kanałów tradycyjnych w dystrybucji produktów, powstałaby konieczność poniesienia przez Spółkę wyższych kosztów, co mogłoby przejściowo negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Spółki.

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 jej 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. Należy jednak wskazać, iż model biznesowy Spółki koncentruje się na pozyskiwaniu atrakcyjnych licencji do portowania gier i przekazania wykonania portu i wydania gry przez Forever Entertainment S.A. (głównego akcjonariusza Spółki). Mając to na względzie spółka UF Games S.A. w ograniczonym stopniu narażona jest na efekt negatywnych opinii portowanych gier.

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, z których Spółka otrzymuje ustalony udział w sprzedaży. Należy przy tym zaznaczyć, iż płatnikiem przychodów Spółki jest Forever Entertainment S.A. (główny akcjonariusz Spółki). Takie zjawisko może mieć negatywny wpływ na płynność Spółki i powodować m.in. konieczność dokonywania odpisów aktualizujących należności.

Jednostka 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. Ponadto o wysokiej płynności finansowej Spółki świadczy brak zadłużenia oprocentowanego oraz rokroczne wypłaty dywidend za lata obrotowe 2019-2020.

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 związane z koniunkturą w branży, w której działa Spółka

Koniunktura na rynku gier w pewnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych w skali globalnej, 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 Jednostki 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 pozyskane przez Spółkę 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. Jednostka na bieżąco śledzi te trendy i szybko wdraża nowe technologie do swojej oferty, co zapewnia jej współpraca z Forever Entertainment S.A. oraz Ultimate Games S.A.

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 gier.

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 jej 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 Jednostka ponosi koszty wytworzenia w PLN, natomiast przychody pośrednio realizowane są w walutach obcych, powstaje ryzyko związane ze zmianą kursów walutowych. W sytuacji Jednostki przychody w walutach obcych otrzymuje bezpośrednio Forever Entertainment S.A. (główny akcjonariusz Spółki),

który po przeliczeniu na PLN jest płatnikiem przychodów do Jednostki. 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 zmiany kursów walut (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 Jednostki 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.

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.

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 Jednostkę 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 Jednostkę usługi nałożona jest stawka VAT w wysokości 23%. Poza tym Spółka zobowiązana jest płacić podatek dochodowy, którego stawka wynosi 9%. Jeśli jednak przychody Spółki przekroczą 2 mln Euro, tj. 9.031 tys. zł (limit ustalony na 2021 r.), to Spółka będzie zobowiązana opłacać 19% podatek dochodowy CIT, co będzie wiązało się z utratą statusu tzw. małego podatnika.

Ryzyko związane z opodatkowaniem może wynikać ze zmian w wysokościach stawek podatkowych, istotnych z punktu widzenia Jednostki, jednakże wpływ tych zmian na przyszłą kondycję Spółki należy uznać za niewielki.

Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną

Na dzień sporządzenia Sprawozdania Jednostka 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 agresją Rosji na Ukrainę

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania Spółka nie odnotowuje poważnych skutków związanych z rosyjską agresją przeciwko narodowi ukraińskiemu. Brak znaczącego wpływu pozostaje także w obszarze sankcji nałożonych na Federację Rosyjską oraz Republikę Białoruś. Nie występują problemy związane z utrzymaniem

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI UF GAMES S.A.
ZA ROK OBROTOWY 2021**

stabilnego poziomu produkcji gier oraz ich dystrybucji. Sprzedaż gier odbywa się głównie poprzez polskiego wydawcę, Forever Entertainment S.A. Ograniczenie sprzedaży na rynki objęte sankcjami może mieć wpływ na sprzedaż, ale w opinii Spółki w stopniu nieznacznym.

Spółka na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się działaniami wojennymi, a także stale analizuje potencjalny wpływ na działalność Spółki. Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, z uwagi na dynamikę sytuacji, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu wojny i nałożonych sankcji na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Spółki.

Mateusz Zawadzki

Członek Zarządu UF GAMES S.A.

Zbigniew Dębicki

Członek Zarządu UF GAMES S.A.

Rafał Rewczuk

Członek Zarządu UF GAMES S.A.