



NO GRAVITY GAMES



Sprawozdanie Zarządu z działalności No Gravity Games S.A.
oraz grupy kapitałowej No Gravity Games S.A.
za okres od 1 stycznia 2022 r. do 31 grudnia 2022 r.

Spis treści

Spis treści	2
I. Informacje ogólne o Spółce i grupie kapitałowej	5
1. Podstawowe informacje o Spółce	5
2. Informacja o spółkach wchodzących w skład grupy kapitałowej	5
3. Przedmiot działalności	7
4. Kapitał Zakładowy	8
No Gravity Games	8
4. Informacje na temat akcjonariuszy No Gravity Games S.A.	8
5. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki No Gravity Development S.A.	9
6. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Interactive Bards Sp. z o.o.	9
7. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Squibly Interactive Sp. z o.o.	9
II. Informacje o stanie finansowym spółki No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej	9
III. Informacje o sytuacji majątkowej grupy kapitałowej	11
1. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych	11
2. Informacje o działalności spółki No Gravity Games S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem	11
Zmiany w Zarządzie Spółki	11
Zmiany w Radzie Nadzorczej No Gravity Games S.A.	11
Działalność operacyjna	11
3. Informacje o działalności No Gravity Development S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem	16
Działalność operacyjna	16
4. Informacje o działalności Interactive Bards Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem ..	21
5. Informacje o działalności Squibly Interactive Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem	23
6. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Games S.A.	23
7. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Development S.A.	24
8. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Interactive Bards Sp. z o.o.	24
9. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Squibly Interactive Sp. z o.o.	25

IV.	Informacje o zatrudnieniu i wynagrodzeniach w grupie kapitałowej	25
1.	Wynagrodzenia w No Gravity Games S.A.	25
2.	Wynagrodzenia w grupie kapitałowej	25
V.	Informacje o działalności spółek grupy kapitałowej	25
1.	Wybrane dane finansowe No Gravity Games S.A.	25
2.	Wybrane dane finansowe skonsolidowane	26
VI.	Komentarz do wyników Jednostki dominującej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2022 do 31 grudnia 2022 r.	27
VII.	Komentarz do wyników grupy kapitałowej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2022 do 31 grudnia 2022 r.	27
VIII.	Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej	28
IX.	Osiągnięcia No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej w dziedzinie badań i rozwoju	28
X.	Przewidywana sytuacja finansowa grupy kapitałowej	28
XI.	Informacja o instrumentach finansowych	28
XII.	Nabycie akcji własnych	28
XIII.	Posiadane przez grupę kapitałową Oddziały.	28
XIV.	Informacja o przyjętych przez grupę kapitałową celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń	29
XV.	Informacje dla oceny grupy kapitałowej wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego	29
XVI.	Czynniki ryzyka i zagrożenia	29
1.1.	Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim prowadzi działalność Emitent	29
1.2.	Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta	32
XVII.	Informacje o osobach wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej	38
1.	Zarząd No Gravity Games S.A.	38
2.	Rada Nadzorcza No Gravity Games S.A.	39
3.	Zarząd No Gravity Development S.A.	39
4.	Rada Nadzorcza No Gravity Development S.A.	39
5.	Zarząd Interactive Bards Sp. Z o.o.	39
6.	Zarząd Squibly Interactive Sp. Z o.o.	39
XVIII.	Oświadczenia Zarządu	40

XIX. Informacje o badaniu sprawozdania finansowego Spółki i przeglądzie sprawozdania finansowego Spółki	46
---	----

I. Informacje ogólne o Spółce i grupie kapitałowej

1. Podstawowe informacje o Spółce

Nazwa (firma):	NO GRAVITY GAMES SPÓŁKA AKCYJNA
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000297935
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	141248883
NIP:	113-270-22-54
Telefon:	+48 606 720 929
Poczta e-mail:	contact@nogravitygames.com
Strona www:	www.nogravitygames.com
Liczba akcji	Ogólna liczba akcji i głosów wynikająca ze wszystkich wyemitowanych akcji, po zarejestrowaniu zmiany wysokości kapitału zakładowego wynosi 169 756 381. W związku z powyższym kapitał zakładowy Emitenta dzieli się na: 1) 5.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A, 2) 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B, 3) 247.879 akcji zwykłych na okaziciela serii C, 4) 1.212.121 akcji zwykłych na okaziciela serii D, 5) 17.049.564 akcji zwykłych na okaziciela serii E, 6) 65.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F, 7) 15.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G, 8) 30.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii H, 9) 16.471.817 akcji zwykłych na okaziciela serii I, 10) 18.775.000 akcji zwykłych na okaziciela serii J.

2. Informacja o spółkach wchodzących w skład grupy kapitałowej

W skład grupy kapitałowej wchodzi spółka No Gravity Games S.A., No Gravity Development S.A., Interactive Bards Sp. z o.o. i Squibly Interactive Sp. z o.o.

Nazwa (firma):	NO GRAVITY DEVELOPMENT S.A.
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa

Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000878245
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	381245261
NIP:	5252762692
Telefon:	+48 608 850 001
Poczta e-mail:	adrian@nogravitydevs.com
Strona www:	www.nogravitydevs.com
Kapitał zakładowy:	109 900 zł

Nazwa (firma):	Interactive Bards Sp. Z o.o.
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000913056
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	389560140
NIP:	5252871228
Telefon:	+48 691 031 632
Poczta e-mail:	piotrek@interactivebards.com
Strona www:	www.interactivebards.com
Kapitał zakładowy:	200 000 zł

Nazwa (firma):	Squibly Interactive Sp. Z o.o.
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres siedziby:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Adres biura:	ul. Dzika 15/13 00-172 Warszawa
Numer KRS:	0000907998
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	389277361
NIP:	5252867540
Telefon:	+48 606 720 929
Poczta e-mail:	dave@squiblyinteractive.com
Strona www:	www.squiblyinteractive.com
Kapitał zakładowy:	273300 zł

3. Przedmiot działalności

No Gravity Games S.A.

Spółka powstała w 2008 roku pod nazwą Site S.A. Od dnia 12 czerwca 2019 roku Spółka działa pod firmą „No Gravity Games S.A.”. Od 2010 roku Spółka jest notowana na alternatywnym rynku Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie - NewConnect.

Działalność Emitenta i jego grupy kapitałowej koncentruje się na wydawaniu oraz tworzeniu i portowaniu gier komputerowych i wideo.

No Gravity Development S.A.

Spółka No Gravity Development S.A. powstała w 2018 roku, jako wyspecjalizowana spółka do portowania i dewelopmentu gier, mając w ten sposób poszerzyć ofertę Emitenta i przyspieszyć rozwój. Dnia 15 stycznia 2021 roku sąd zarejestrował przekształcenie ze spółki z o.o. w spółkę akcyjną. Na dzień raportu Giełda Papierów Wartościowych analizuje dokument informacyjny w ramach wprowadzania spółki na NewConnect.

Interactive Bards Sp. z o.o.

Dnia 27 lipca 2021 roku zarejestrowana została spółka Interactive Bards sp. z o.o., której zadaniem jest tworzenie gier narracyjnych, mających rozwinąć portfolio gier wydawanych przez No Gravity Games S.A. Na dzień sporządzenia raportu Emitent posiada 100 proc. udziałów w spółce.

Squibly Interactive Sp. z o.o.

Dnia 23 czerwca 2021 roku zarejestrowana została spółka Squibly Interactive sp. z o.o., której zadaniem jest tworzenie gier AA, mających rozwinąć portfolio gier wydawanych przez No Gravity Games S.A. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent posiada 54,88 proc. udziałów w spółce.

4. Kapitał Zakładowy

No Gravity Games

Na dzień 31.12.2022 kapitał zakładowy Spółki wyniósł 16.975.638,10 zł i dzielił się 169.756.381 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- a) 5 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- b) 1 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- c) 247 879 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- d) 1 212 121 akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- e) 17 049 564 akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- f) 65 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F,
- g) 15 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G,
- h) 30 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii H,
- i) 16 471 817 akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- j) 18 775 000 akcji zwykłych na okaziciela serii J,

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania kapitał zakładowy No Gravity Games S.A. oraz liczba akcji uległa zmianie.

4. INFORMACJE NA TEMAT AKCJONARIUSZY No Gravity Games S.A.

Struktura akcjonariatu na dzień 31 grudnia 2022 roku, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu Jednostki dominującej, przedstawiała się następująco:

Nazwa akcjonariusza	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% akcji	% głosów
Sierżega Aleksander	17 500 000	17 500 000	10,31	10,31
Swadkowski Tomasz	12 000 000	12 000 000	7,07	7,07
Gdaniec Zdzisław	9 580 676	9 580 676	5,64	5,64
Pozostali	130 675 705	130 675 795	76,98	76,98
Razem	169 756 381	169 756 381	100	100

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia raportu, nie uległa zmianie.

5. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki No Gravity Development S.A.

Na 31 grudnia 2022 akcjonariusze No Gravity Development S.A.

Nazwa/firma akcjonariusza	Liczba akcji	Liczba głosów na WZ	% akcji	% głosów
No Gravity Games S.A.	620 000	620 000	56,41	56,41
QubicGames S.A.	86 000	86 000	7,83	7,83
Find Fund Sp. z o.o	87 000	87 000	7,92	7,92
Tomasz Swadkowski	120 000	120 000	10,92	10,92
Pozostali	186 000	186 000	16,92	16,92
Razem	1 099 000	1 099 000	100	100

Struktura akcjonariatu na dzień sporządzenia raportu nie uległa zmianie.

6. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Interactive Bards Sp. z o.o.

Na dzień 31 grudnia 2022

Nazwa/firma wspólnika	Liczba udziałów	Liczba głosów na ZW	% udziałów	% głosów
No Gravity Games S.A.	4000	4000	100	100
Razem	4000	4000	100	100

7. Informacje na temat udziałowców/akcjonariuszy spółki Squibly Interactive Sp. z o.o.

Na dzień 31 grudnia 2022

Nazwa/firma wspólnika	Liczba udziałów	Liczba głosów na ZW	% udziałów	% głosów
No Gravity Games S.A.	3000	3000	54,88	54,88
Aspesi	2000	2000	36,59	36,59
Find Funds	466	466	8,53	8,53
Razem	5466	5466	100	100

II. Informacje o stanie finansowym spółki No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2022 nie uległy zmianie. Stosuje się Krajowe Standardy Rachunkowości (KSR).

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2022, dla spółki No Gravity Development S.A. nie uległy zmianie.

Metody księgowości i wyceny w roku obrotowym 2022 dla spółek Squibly Interactive Sp. z o.o. i Interactive Bards Sp z o.o. są zgodne z Krajowymi Standardami Rachunkowości (KSR).

Wyniki finansowe No Gravity Games S.A., No Gravity Development S.A., Squibly Interactive Sp. z o.o. i Interactive Bards Sp z o.o. zostały ujęte odpowiednio w sprawozdaniu finansowym jednostkowym i skonsolidowanym sporządzonym na dzień 31 grudnia 2022 roku.

III. Informacje o sytuacji majątkowej grupy kapitałowej

1. Informacje o zmianach w powiązaniach organizacyjnych lub kapitałowych

Nie było zmian w powiązaniach organizacyjnych i kapitałowych.

2. Informacje o działalności spółki No Gravity Games S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem

Zmiany w Zarządzie Spółki

W 2022 roku nie było zmian w Zarządzie.

Zmiany w Radzie Nadzorczej No Gravity Games S.A.

W 2022 roku nie było zmian osobowych i funkcyjnych w Radzie Nadzorczej.

Działalność operacyjna

Objęcie akcji przez członka zarządu Emitenta

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”, „Spółka”) poinformował o otrzymaniu w dniu 14.02.2022 roku zawiadomienia sporządzonego zgodnie z art. 19 ust. 1 Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) nr 596/2014 z dnia 16 kwietnia 2014 roku, przez Aleksandra Sierżęgę - Prezesa Zarządu Emitenta, który posiada stały dostęp do informacji poufnych.

Zawiadomienie dotyczyło objęcia przez Aleksandra Sierżęgę w dniu 10 grudnia 2021 w subskrypcji zamkniętej wolumenu w liczbie 1250000 w cenie 0.12 PLN.

Zmiana stanu posiadania

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”) na podstawie art. 70 pkt 1 Ustawy o ofercie publicznej i warunkach wprowadzania instrumentów finansowych do zorganizowanego systemu obrotu oraz o spółkach publicznych („Ustawa o ofercie”) poinformował o otrzymaniu w dniu 14.02.2022 roku zawiadomienia sporządzonego na podstawie art. 69 Ustawy od Aleksandra Sierżęga.

W zawiadomieniu Aleksander Sierżęga poinformował o zwiększeniu swojego stanu posiadania akcji Emitenta do 17 500 000, które reprezentują obecnie 10.31% kapitału zakładowego Emitenta i 10.31% głosów na Walnym Zgromadzeniu Emitenta.

Złożenie oświadczeń o objęciu akcji serii G w ramach zarejestrowanego kapitału warunkowego

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”, „Spółka”) poinformował, że w dniu 20.02.2020 roku uprawnieni posiadacze warrantów subskrypcyjnych serii A złożyli oświadczenia o objęciu pozostałych 781.381 akcji na okaziciela serii G, jednocześnie Emitent w najbliższym czasie, złoży wniosek o wpis kolejnych akcji ww. serii oraz podwyższenia kapitału zakładowego do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego (KRS).

W związku z pkt 16a "Dobrych Praktyk Spółek Notowanych na NewConnect" zarząd Emitenta poinformował również o incydentalnym naruszeniu przez Spółkę obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu w zakresie nieprzekazania w odpowiednim terminie raportu bieżącego dot. subskrypcji kolejnej transzy akcji serii G.

Spółka wskazała, iż powodem powyższego naruszenia było niedostarczenie przez obejmujących wszystkich wymaganych dokumentów, w szczególności w odpowiedniej formie, tj. Spółka dysponowała niektórymi z nich jedynie jako kopiami elektronicznymi, jednocześnie wszystkie oświadczenia o objęciu akcji zostały prawidłowo złożone, co uniemożliwiło ich prawidłową weryfikację jak również zgłoszenie ww. akcji do rejestru przedsiębiorców KRS.

Zgodnie z przepisem art. 452 §1 kodeksu spółek handlowych powyższe oznacza, że na dzień 14.02.2022 kapitał zakładowy Spółki wyniósł 16.975.638,10 zł i dzielił się 169.756.381 akcji, o wartości nominalnej 0,10 zł każda, w tym:

- a) 5 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- b) 1 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii B,
- c) 247 879 akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- d) 1 212 121 akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- e) 17 049 564 akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- f) 65 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii F,
- g) 15 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii G,
- h) 30 000 000 akcji zwykłych na okaziciela serii H,
- i) 16 471 817 akcji zwykłych na okaziciela serii I,
- j) 18 775 000 akcji zwykłych na okaziciela serii J,

Emitent przypominał, że akcje serii G są emitowane na podstawie uchwały nr 07/07/2017 Walnego Zgromadzenia Emitenta z dnia 07.07.2017 roku w sprawie emisji warrantów subskrypcyjnych, warunkowego podwyższenia kapitału zakładowego, wyłączenia prawa poboru oraz zmiany statutu Emitenta.

Ustalenie daty premiery gry Will You Snail na konsolach Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation

Data wprowadzenia do sprzedaży gry „Will You Snail?” na platformie Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation ustalono na 9 marca 2022 roku.

Zawarcie umowy wydawniczej dla gry Cyjin: The Cyborg Ninja

W dniu 21 lutego 2022 roku zawarta została umowa wydawnicza dla gry Cyjin: The Cyborg Ninja („Gra”). Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta Gry na platformach Switch, Xbox i Playstation. Przewidywana data wydania Gry nie została jeszcze ustalona.

Spotkanie inwestorskie z Prezesem Zarządu No Gravity Games S.A. - 31 marca 2022

W dniu 31 marca 2022 (czwartek) o godzinie 12:00 odbyło się spotkanie z Prezesem Zarządu Emitenta, Aleksandrem Sieręgą.

W trakcie czatu możliwe było uzyskanie informacji dotyczących realizacji planów i strategii Emitenta, rozwoju Grupy Kapitałowej i wyjaśnienia innych kwestii dot. pytań nadesłanych przez uczestników czatu.

Czat odbył się na platformie Telegram. Wszystkie informacje dostępne zostały podane do wiadomości publicznej na godzinę przed czatem na stronie www Emitenta, a także w mediach społecznościowych i na forum Bankiera Emitenta.

Zgodnie z zapowiedziami, kolejne czaty będą organizowane co dwa - trzy miesiące.

Ustalenie daty premiery gry Inner Voices na konsoli Nintendo Switch

Datę wprowadzenia do sprzedaży gry „Inner Voices” na platformie Nintendo Switch ustalono na 14 kwietnia 2022 roku.

Złożenie wniosku o wprowadzenie akcji serii J na rynek NewConnect

W dniu 4 maja 2022 roku do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. został złożony wniosek o wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji Emitenta, tj. 18.775.000 /osiemnaście milionów siedemset siedemdziesiąt pięć tysięcy/ akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 10 gr /dziesięć groszy/ każda akcja.

Wydanie gry Flippin Kaktus na konsolach Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Sony Playstation i PC
Premiera gry nastąpiła 12 maja 2022 roku. Jest to pierwsza premiera Gry Emitenta na wszystkich platformach (konsole i PC) jednocześnie.

Prace nad grą Destropolis na konsolach Microsoft Xbox i Sony Playstation

Datę wprowadzenia do sprzedaży gry „Destropolis” na platformie Microsoft Xbox i Sony Playstation została ustalona na 26 maja 2022 roku.

Premiera gry „Inner Voices” na platformie Nintendo Switch odbyła się 14 kwietnia 2022 roku.

Wniosek o wprowadzenie akcji

W dniu 4 maja 2022 roku do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. został złożony wniosek o wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji Emitenta, tj. 18.775.000 /osiemnaście milionów siedemset siedemdziesiąt pięć tysięcy/ akcji zwykłych na okaziciela serii J o wartości nominalnej 10 gr /dziesięć groszy/ każda akcja.

Premiera gry „Flippin Kaktus” na platformie Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Sony Playstation i PC odbyła się w dniu 12 maja 2022 roku.

Flippin Kaktus to pełna bardzo dynamicznej akcji platformówka w stylu retro z bogatą fabułą, interesującą historią i latynoamerykańskimi lokacjami.

Premiera gry „Destropolis” na platformie Microsoft Xbox i Sony Playstation odbyła się w dniu 26 maja 2022 roku.

Premiera gry „Sorcery!” na platformie Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation miała miejsce 23 czerwca 2022 roku.

Wydanie gry Will You Snail w wersji pudełkowej

25 maja 2022 zawarta została umowa wydawnicza pomiędzy Emitentem a Super Rare Games Limited. Przedmiotem umowy jest wydanie przez Super Rare Games Limited gry "Will You Snail" w wersji pudełkowej na platformę Nintendo Switch.

W dniu 3 sierpnia 2022 roku, odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki.

Emitent podał do publicznej wiadomości treść uchwał podjętych przez Walne Zgromadzenie.

Walne Zgromadzenie nie odstąpiło od żadnego z punktów porządku obrad.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie w skład Rady Nadzorczej na trzyletnią, wspólną kadencję powołało:

- 1/ Jakuba Sergiusza Ryzenko,
- 2/ Łukasza Rosińskiego,
- 3/ Bartosza Kubackiego,
- 4/ Kamilę Kliszkę,
- 5/ Jarosława Grzechulskiego.

W dniu 16 sierpnia 2022 roku Rada Nadzorcza Spółki powołała Aleksandra Wita Sierżęga ponownie na stanowisko Prezesa Zarządu.

Dnia 21.09.2022 GPW podjęła uchwałę w sprawie wprowadzenia do obrotu do ASO akcji serii J Emitenta.

Na mocy przedmiotowej Uchwały Zarząd Giełdy postanowił wprowadzić do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect 18.775.000 (osiemnaście milionów siedemset siedemdziesiąt pięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii J spółki NO GRAVITY GAMES S.A., o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

W dniu 23 września 2022 r. została podpisana obustronnie umowa o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy w zakresie wprowadzenia akcji serii F i G Emitenta do obrotu zorganizowanego w ramach Alternatywnego Systemu Obrotu na rynku NewConnect.

w dniu 21 września 2022 r. uchwały nr 874/2022 w sprawie wprowadzenia do alternatywnego systemu obrotu na rynek NewConnect 18.775.000 (osiemnaście milionów siedemset siedemdziesiąt pięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii J spółki NO GRAVITY GAMES S.A., o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda.

W dniu 28 września 2022 r. do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. został złożony

wniosek o wyznaczenie pierwszego dnia notowania tych akcji w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect. Proponowany przez Spółkę termin pierwszego notowania został wskazany na 11 października 2022 r.

w dniu 13 października 2022 roku do Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. został złożony wniosek o wprowadzenie do alternatywnego systemu obrotu na rynku NewConnect akcji Emitenta, tj. 65.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii F i 15.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii G o wartości nominalnej 10 gr każda akcja.

Ustalenie daty premiery gry "One True Hero" na na konsolach Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry „One True Hero” („Gra”) na platformie Nintendo Switch, Microsoft Xbox i Sony Playstation została ustalona na 20 października 2022 roku.

One True Hero to epicka platformowa przygoda 3D. Przeglądaj starożytne ruiny, pokonaj armię złych sług i rozwikłaj tajemnicę tonącego miasta!

Ustalenie daty premiery gry "Master Spy" na na konsoli Nintendo Switch

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry „Master Spy” („Gra”) na platformie Nintendo Switch została ustalona na 03 listopada 2022 roku.

Założ pelerynę niewidkę i wystaw swój refleks na próbę w tej brutalnie precyzyjnej platformówce, pełnej szpiegostwa, intryg i zdrady! Zawiera oryginalną ścieżkę dźwiękową autorstwa zdobywcy nagrody Grammy - RAC.

Ustalenie daty premiery gry "Primal Light" na na konsolach Nintendo Switch i Microsoft Xbox

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry „Primal Light” („Gra”) na platformie Nintendo Switch i Microsoft Xbox została ustalona na 24 listopada 2022 roku.

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie informuje, że data wprowadzenia do sprzedaży gry „Primal Light” („Gra”) na platformie Nintendo Switch i Microsoft Xbox została ustalona na 24 listopada 2022 roku.

Wstępne wyniki kampanii promocyjnej „12 Games of Christmas Giveaway!”

wstępne wyniki sprzedaży gier w ramach kampanii promocyjnej „12 Games of Christmas Giveaway!”, zrealizowanej przez Emitenta w dniach 5-16 grudnia 2022 roku na konsoli Nintendo Switch

w rejonie America, wskazując, że Emitent osiągnął 2,5 razy lepszą sprzedaż niż w analogicznym okresie w roku 2021, co przełoży się na wyniki Emitenta.

Nabycie praw do marki „Alder's Blood”

w dniu 21 grudnia 2022 roku Emitent nabył od Metaversum S.A. pełne prawa do marki „Alder's Blood”, wraz z pełnymi prawami do przychodów z gry Alder's Blood oraz pełnymi prawami do prototypu gry codename: "Alder's Blood 2".

Zawarcie umowy wydawniczej dla gry Bullets&Brains

W dniu 30 grudnia 2022 roku zawarta została umowa wydawnicza z Ajvar Studio d.o.o. dla gry Bullets&Brains („Gra”). Przedmiotem umowy jest wydanie przez Emitenta Gry na platformach PC, Switch, Xbox i Playstation. Przewidywana data wydania Gry nie została jeszcze ustalona, ponieważ gra jest ciągle rozwijana.

3. Informacje o działalności No Gravity Development S.A. w okresie objętym Sprawozdaniem

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu trwa proces wprowadzania akcji No Gravity Development S.A. do Alternatywnego Systemu Obrotu organizowanego przez Giełdę Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. - rynek NewConnect.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent posiada akcje reprezentujące 56,41 proc. kapitału zakładowego No Gravity Development S.A.. Wyniki tej spółki podlegają konsolidacji.

Działalność operacyjna

No Gravity Development S.A.

Styczeń 2022:

- Gra “Nova-111” zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu 13.01.2022 r. (Wydawca No Gravity Games S.A.)

- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry “Will You Snail” na platformach Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.

- Kontynuacja prac deweloperskich związanych z portowaniem gry “Deep Diving Adventures” na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4 dla podmiotu zewnętrznego Jujubee S.A.

- Prototyp gry narracyjnej “Warsaw: Paris of the North” (Warszawa: Paryż Północy) zostaje wydany na platformie PC w dniu 26.01.2022 r. (Wydawca No Gravity Games S.A.)

Luty 2022:

- Zawarcie umowy współpracy z podmiotem zewnętrznym Draw Distance S.A., dotyczącej wykonania usługi deweloperskiej portowania gry “Serial Cleaners” na platformę Nintendo Switch.

-
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry "Steve Jackson: The Sorcery! (Części 1-4)" na platformie Xbox One / Series (S/X), gra przekazana do certyfikacji.
 - Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "One True Hero" na platformę Nintendo Switch dla podmiotu No Gravity Games S.A.
 - Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry "Will You Snail" na platformie Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.
 - Trwają negocjacje z podmiotem zewnętrznym No More Robots Ltd., dotyczące wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Tombstar" na platformę Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.
 - Zakończono prace deweloperskie związane z portowaniem gry "Deep Diving Adventures" na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4 dla podmiotu zewnętrznego Jujubee S.A., przygotowane buildy portów przekazane do certyfikacji.
 - Realizacja intensywnych działań mających na celu pozyskanie zewnętrznych kontrahentów na realizację usług deweloperskich/portingowych oraz testerskich.

Marzec 2022:

- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Master Spy" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Steve Jackson: The Sorcery! (Części 1-4)" na platformę Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.
- Gra "Will You Snail" zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu 9.03.2022 r. (Wydawca No Gravity Games S.A.) równocześnie na trzech platformach Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.
- Zakończenie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry "Primal Light" na platformie Microsoft Xbox One / Series (S/X), gra przekazana do certyfikacji.
- Rozpoczęcie negocjacji z podmiotem zewnętrznym No More Robots Ltd. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Spirittea" na platformę Nintendo Switch oraz Microsoft Xbox One / Series (S/X).

Kwiecień 2022 roku:

- Kontynuacja negocjacji z podmiotem zewnętrznym No More Robots Ltd. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Spirittea" na platformę Nintendo Switch oraz Microsoft Xbox One / Series (S/X).

-
- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Cyjin: The Cyborg Ninja" na platformę Nintendo Switch dla podmiotu No Gravity Games S.A.
 - Rozpoczęcie prace deweloperskich związanych z portowaniem gry "Serial Cleaners" na platformę Nintendo Switch dla podmiotu Draw Distance S.A.
 - Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "One True Hero" na platformę Microsoft Xbox One / Series (S/X) dla podmiotu No Gravity Games S.A.

Maj 2022 roku:

- Zawarcie umowy współpracy z podmiotem zewnętrznym No More Robots Ltd. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Spirittea" na platformę Nintendo Switch oraz Microsoft Xbox One / Series (S/X).
- Gra "Flippin Kaktus" zostaje wydana w dniu 12 maja 2022 r. (Wydawca No Gravity Games S.A.) równocześnie na trzech platformach Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.
- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Spirittea" na platformę Nintendo Switch dla podmiotu No More Robots Ltd.
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "One True Hero" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.

Czerwiec 2022 roku:

- Gra "Deep Diving Adventures" zostaje równocześnie wydana na dwóch platformach Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4 w dniu 17 czerwca 2022 r. (Wydawca Jujubee S.A.).
- Gra "Steve Jackson: The Sorcery! (Części 1-4)" zostaje wydana dni 23 czerwca 2022 r. równocześnie na trzech platformach Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4 (Wydawca No Gravity Games S.A.).
- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "One True Hero" na platformę Playstation 4 dla podmiotu No Gravity Games S.A.
- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Spirittea" na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Microsoft Store (PC) dla podmiotu No More Robots Ltd.
- Rozpoczęcie negocjacji z podmiotem zewnętrznym 7Levels S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Football Cup 2022" na platformę Nintendo Switch.
- Rozpoczęcie negocjacji z podmiotem zewnętrznym Jujubee S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Flashout 3" na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.

Lipiec 2022:

- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "One True Hero" na platformie Microsoft Xbox One / Series (S/X), gra przekazana do certyfikacji.
- Sukcesem zakończono negocjacje i zawarto umowę współpracy z podmiotem zewnętrznym 7Levels S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Football Cup 2022" na platformę Nintendo Switch.
- Kontynuacja prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Serial Cleaners" dla podmiotu zewnętrznego Draw Distance S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Spirittea" na platformę Nintendo Switch.
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Cyjin: The Cyborg Ninja" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.

Sierpień 2022:

- Sukcesem zakończono negocjacje i zawarto umowę współpracy z podmiotem zewnętrznym Jujube S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Flashout 3" na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "One True Hero" na platformie Playstation 4, gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Serial Cleaners" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.
- Podpisanie aneksu do umowy oraz kontynuacja prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Spirittea" dla podmiotu zewnętrznego No More Robots Ltd. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Spirittea" na platformę Nintendo Switch oraz Microsoft Xbox One / Series (S/X) + Microsoft Store (PC) .
- Rozpoczęcie negocjacji z podmiotem zewnętrznym 7Levels S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Operate Now: Hospital" na platformę Nintendo Switch.

Wrzesień 2022:

- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Football Cup 2022" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.
- Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Master Spy" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.
- Sukcesem zakończono negocjacje i zawarto umowę współpracy z podmiotem zewnętrznym

7Levels S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Operate Now: Hospital" na platformę Nintendo Switch.

- Gra "Serial Cleaners" zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu 22.09.2022 r. na platformie Nintendo Switch (za wyjątkiem regionu EU gdzie premiera planowana jest 2 tygodnie później). Zlecenie zewnętrzne dla Draw Distance S.A., wydawca zagraniczny 505 Games.

- Realizacja intensywnych działań mających na celu pozyskanie zewnętrznych kontrahentów na realizację usług deweloperskich/portingowych oraz testerskich.

Październik 2022:

- Rozpoczęcie negocjacji z podmiotem zewnętrznym Draw Distance S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania fabularnego DLC (dodatek do gry) "Serial Cleaners" na platformę Nintendo Switch.

- Rozpoczęcie intensywnych prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Flashout 3" dla podmiotu zewnętrznego Jujubee S.A. na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4.

- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Operate Now: Hospital" dla podmiotu zewnętrznego 7Levels S.A. na platformę Nintendo Switch.

- Gra "Football Cup 2022" zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu 13.10.2022 r. na platformie Nintendo Switch. Zlecenie zewnętrzne dla 7Levels S.A., wydawca zagraniczny 7Levels S.A..

- Gra "Cyjin: The Cyborg Ninja" zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu 6.10.2022 r. Wydawca No Gravity Games S.A., port gry zrealizowany przez No Gravity Development S.A.

- Gra "One True Hero" zostaje wydana równocześnie na trzech platformach Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4 w dniu 20.10.2022 r. Wydawca No Gravity Games S.A., port gry zrealizowany przez No Gravity Development S.A.

Listopad 2022:

- Sukcesem zakończono negocjacje i zawarto umowę współpracy z podmiotem zewnętrznym Draw Distance S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania fabularnego DLC do gry "Serial Cleaners" na platformę Nintendo Switch.

- Sukcesem zakończono negocjacje i zawarto umowę współpracy z podmiotem zewnętrznym Gamedust S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Best Forklift Operator" na platformę Nintendo Switch.

- Gra "Master Spy" zostaje wydana na platformie Nintendo Switch w dniu 3.11.2022 r. Wydawca No Gravity Games S.A., port gry zrealizowany przez No Gravity Development S.A.
- Gra "Primal Light" zostaje wydana równocześnie na dwóch platformach Nintendo Switch, Microsoft Xbox One / Series (S/X) w dniu 24.11.2022 r. Wydawca No Gravity Games S.A., port gry zrealizowany przez No Gravity Development S.A.

Grudzień 2022:

- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Best Forklift Operator" dla podmiotu zewnętrznego Gamedust S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Best Forklift Operator" na platformę Nintendo Switch.
- Rozpoczęcie prac deweloperskich związanych z portowaniem fabularnego DLC do gry "Serial Cleaners" na platformę Nintendo Switch dla podmiotu zewnętrznego Draw Distance S.A.
- Realizacja działań mających na celu pozyskanie zewnętrznych kontrahentów na usług deweloperskie/portingowe oraz testerskie.

4. Informacje o działalności Interactive Bards Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem

I kwartał 2022

W styczniu 2022 Spółka jako kodeweloper wspierała merytorycznie spółkę siostrę - No Gravity Development S.A. w ostatnich pracach związanych z prototypem gry narracyjnej "Warsaw Paris of the North". Osoby pracujące dla Spółki odpowiadały za stworzenie scenariusza gry, a także za nadzór merytoryczny (w tym ocenę poprawności historycznej) nad scenariuszem.

Jednocześnie w pierwszym kwartale rozpoczęto realizację projektu gry narracyjnej "Happily Ever After", która będzie zbiorem spin-offów znanych wszystkim baśni z dzieciństwa. Zaplanowanych jest siedem różnych historii, jednak w chwili obecnej kończą się prace nad pierwszą - "Happily Ever After: The Promised Water" będącej sequelem "Brzydkiego Kaczątka", w którym Łabędź - główna postać - staje się ptasim bohaterem. Wydanie tej części gry zaplanowane jest na maj/czerwiec 2022 roku. W sytuacji pozytywnych wyników i dobrych recenzji, zostanie przygotowane kolejnych sześć historii. W związku z powyższymi projektami zwolniły prace nad "1984" (tytuł roboczy), na podstawie powieści George'a Orwella, nie zostały one jednak zawieszone, lecz nadano im mniejszy priorytet.

II kwartał 2022

Projekt narracyjnej gry kowbojskiej "The High Moon" (tytuł roboczy) ma już ukończony scenariusz w języku angielskim. W chwili obecnej rozpoczynają się prace nad chińską wersją scenariusza. Spółka widzi swoją szansę w realizacji projektów na chińskim rynku, również w związku z wynikami prototypu "Warsaw: Paris of the North", który ściągnęło wielu użytkowników z Państwa Środka.

Wznowiono prace nad grą narracyjną na podstawie powieści George’a Orwella “1984”. Z siedmiu gotowych opowiadań wybrano “Sacrifice of Angels”, w którym główna bohaterka Julia musi zmierzyć się z podziemiami Ministerstwa Miłości, a więc przeciwstawić swoją niezwykle silną wolę aparatowi tortur.

Zakończenie realizacji projektu pierwszej gry narracyjnej z cyklu “Happily Ever After”, która będzie zbiorem spin-offów znanych wszystkim baśni z dzieciństwa. Tytuł gry to “Happily Ever After: The Promised Water” będąca sequelem “Brzydkiego Kaczątka”, w którym Łabędź - główna postać - staje się ptasim bohaterem.

Ukończony został scenariusz w języku angielskim oraz chińskim dla projektu narracyjnej gry kowbojskiej “The High Moon” (tytuł roboczy). W chwili obecnej rozpoczynają się prace nad proofreadingiem obu wersji językowych oraz finalizowane są rozmowy z osobami mającymi odpowiadać za szatę graficzną gry.

Fundacja Dobra Historia, partner Spółki, otrzymała finansowanie na działanie interaktywne w programie “Patriotyzm Jutra 2022” Muzeum Historii Polski. Spółka jest nie tylko partnerem wniosku, ale również będzie dla Fundacji realizować stronę technologiczną projektu. Umowa na realizację została podpisana we wrześniu 2022.

III kwartał 2022

W III kwartale miały miejsce dwie kluczowe decyzje strategiczne, mające wpływ na proces produkcji gier, strukturę kosztów oraz szanse sprzedażowe.

Po pierwsze, podjęto decyzję o tworzeniu szat graficznych do gier produkowanych przez Spółkę za pomocą dostępnych narzędzi do tworzenia grafik przez Sztuczną Inteligencję (SI). Po skrupulatnych testach postanowiono skorzystać z dwóch uzupełniających się narzędzi, dzięki którym tworzone grafiki 2D mają wysoki poziom artystyczny, ale jednocześnie umożliwiają tworzenie wielu plansz z tymi samymi postaciami, ale w różnych emocjach. W związku z czym podjęto decyzję o stworzeniu grafik we wszystkich obecnie otwartych projektach za pomocą SI. Przedłuży to produkcję tych tytułów, ale jednocześnie znacząco podniesie ich jakość wizualną, co umożliwi z kolei ustalenie wyższych cen po których gry będą sprzedawane.

Po drugie, zdecydowano o uruchomieniu nowej linii produkcji gier, polegającej na portowaniu paragrafowych gier książkowych na platformę PC/Switch. Trwają zaawansowane rozmowy z trzema wydawnictwami. Podpisanie umów planowane jest w IV kwartale 2022 roku.

Na platformie itch.io pojawiła się pierwsza wersja gry narracyjnej z cyklu “Happily Ever After”, który będzie zbiorem spin-offów znanych wszystkim baśni z dzieciństwa. Tytuł gry to “Happily Ever After: The Promised Water” będąca sequelem “Brzydkiego Kaczątka”, w którym Łabędź - główna postać - staje się ptasim bohaterem. Po podjęciu decyzji o tworzeniu grafik do gier za pomocą SI, powstaje druga wersja gry, z nowymi grafikami.

Projekt narracyjnej gry kowbojskiej "The High Moon" (tytuł roboczy) w chwili obecnej przechodzi poprawki dotyczące mechaniki gry (na podstawie opinii uzyskanych w testach), tworzone są nowe grafiki za pomocą SI, a także autorska, profesjonalna ścieżka dźwiękowa. Przewidywana premiera na Steam cały czas nie zmienia się, Spółka planuje ją w IV kwartale 2022.

W III kwartale, po podpisanej umowie, trwały również intensywne prace nad zleceniem dla Fundacji Dobra Historia, polegającej na realizacji strony technologiczną projektu "7 interaktywnych opowieści o Warszawie". Koniec prac a także premiera projektu będzie mieć miejsce w IV kwartale 2022 roku.

IV kwartał 2022

Zakończono pracę nad chińską wersją gry kowbojskiej "The High Moon" i przekazano grę do testów. Z sukcesem dobiegł końca projekt "7 interaktywnych opowieści o Warszawie". Rozpoczęły się również przymiarki do gry w uniwersum Alder's Blood.

5. Informacje o działalności Squibly Interactive Sp. z o.o. w okresie objętym Sprawozdaniem

W pierwszym kwartale 2022 roku, spółka kontynuowała prace nad projektem X, aktywnie pokazując wypracowane efekty w mediach społecznościowych i sukcesywnie budując zainteresowanie projektem wśród graczy i potencjalnych wydawców. Produkcja doszła do etapu prealpha build z zamkniętymi kluczowymi funkcjonalnościami.

Powoli ale stale rosną także zasięgi spółki w mediach społecznościowych, co będzie się przekładało na marketing gier i rozpoznawalność spółki na rynku. Jednocześnie trwają prace nad kilkoma wcześniej ogłoszonymi prototypami gier.

W pozostałych kwartałach 2022 roku, Spółka kontynuowała prace nad projektem Oddyssey Tactics i HTC.

W związku z rozbudową gry, termin premiery Oddyssey Tactics zostanie podany na przełomie marca i kwietnia 2023.

Gra HTC została poddana rewizji i produkcja przedłuży się. Data premiery zostanie ustalona pod koniec Q1 2023.

6. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia, które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Games S.A.

Złożenie wniosku o wprowadzenie do obrotu na rynku NewConnect akcji No Gravity Development S.A.

Zarząd No Gravity Games S.A. z siedzibą w Warszawie („Emitent”) informuje, że uzyskał informację, że w dniu 13 lutego 2023 roku, złożony został wniosek o wprowadzenie do obrotu na rynku

NewConnect akcji spółki zależnej Emitenta, to jest No Gravity Development S.A.

Wyznaczenie pierwszego dnia notowań akcji serii F i G

Uchwała Nr 197/2023 Zarządu Giełdy Papierów Wartościowych w Warszawie S.A. dnia 8 marca 2023 r. wyznaczył pierwszy dzień notowań w alternatywnym systemie obrotu na rynku NewConnect akcji zwykłych na okaziciela serii F i G spółki NO GRAVITY GAMES S.A. na 15 marca 2023 roku.

7. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym No Gravity Development S.A.

Rozpoczęcie negocjacji z podmiotem zewnętrznym Jujubee S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Punk Wars" na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4/5.

Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Flashout 3" dla podmiotu zewnętrznego Jujubee S.A. na platformy Microsoft Xbox One / Series (S/X) oraz Playstation 4. Porty gry, przekazane do certyfikacji.

Sukcesem zakończono negocjacje i zawarto umowę współpracy z podmiotem zewnętrznym 7Levels S.A. dotyczącym wykonania usługi deweloperskiej portowania gry "Football Cup 2023" na platformę Nintendo Switch.

Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem gry "Best Forklift Operator" na platformie Nintendo Switch, gra przekazana do certyfikacji.

Zakończenie prac deweloperskich związanych z portowaniem fabularnego DLC do gry "Serial Cleaners" na platformę Nintendo Switch dla podmiotu zewnętrznego Draw Distance S.A.

Gra "Flashout 3" zostaje wydana na platformie Microsoft Xbox One / Series (S/X) w dniu 10.03.2023 r. Wydawca Jujubee S.A., port gry zrealizowany przez No Gravity Development S.A.

Realizacja działań mających na celu pozyskanie zewnętrznych kontrahentów na usług deweloperskie/portingowe oraz testerskie.

8. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Interactive Bards Sp. z o.o.

Rozpoczęcie negocjacji dotyczących stworzenia i wydania gry wideo w oparciu o licencję od podmiotu zewnętrznego.

9. Pozostałe istotne informacje i zdarzenia , które wystąpiły po dniu bilansowym Squibly Interactive Sp. z o.o.

W pierwszym kwartale 2022 roku, spółka kontynuowała prace nad projektami Odyssey Tactics i HTC przygotowując projekty do fazy early access.

IV. Informacje o zatrudnieniu i wynagrodzeniach w grupie kapitałowej

1. Wynagrodzenia w No Gravity Games S.A.

W okresie objętym niniejszym sprawozdaniem Członkowie Rady Nadzorczej nie pobierali wynagrodzenia. Członkowie Zarządu Jednostki dominującej w roku 2022 pobrali wynagrodzenia w łącznej kwocie 271 654,72 zł (brutto).

2. Wynagrodzenia w grupie kapitałowej

Na dzień 31 grudnia 2022 r. Emitent, w przeliczeniu na pełne etaty, zatrudnia 3 osób. Ponadto 18 osób współpracuje z Emitentem w sposób stały na podstawie umów cywilnoprawnych.

W Grupie Kapitałowej, w przeliczeniu na pełne etaty, pracuje 7 osób, a 32 osoby współpracują ze spółkami grupy kapitałowej w sposób stały na podstawie umów cywilnoprawnych.

W skład zespołu Emitenta wchodzi obecnie specjaliści od marketingu, sprzedaży, social mediów, testowania gier, scoutingu (szukania projektów) oraz zarządzania projektami.

V. Informacje o działalności spółek grupy kapitałowej

1. Wybrane dane finansowe No Gravity Games S.A.

No Gravity Games S.A.	Od 01.01.2022 do 31.12.2022	Od 01.01.2021 do 31.12.2021
Przychody netto ze sprzedaży	2 254 231,57	2 225 293,90
Zysk (strata) na sprzedaży	529 262,34	-336 765,38
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	295 639,01	-763 333,82
Amortyzacja	4 979,61	4 553,74
Zysk (strata) brutto	238 079,99	-718 293,77
Zysk (strata) netto	168 299,99	-718 293,77

No Gravity Games S.A.	Stan na 31.12.2022	Stan na 31.12.2021
Aktywa trwałe	6 117 374,65	2 580 048,64
Aktywa obrotowe	4 951 911,76	4 923 182,91
Aktywa razem	11 069 286,41	7 503 231,55
Kapitał własny, w tym:	9 466 601,64	6 100 208,46
Kapitał zakładowy	16 975 638,10	16 897 500,00
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	1 403 199,17	1 043 846,46
Inwestycje krótkoterminowe	2 125 262,74	1 845 879,96
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	1 602 684,77	1 403 023,09
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	1 231 089,77	1 101 208,09
Pasywa razem	11 069 286,41	7 503 231,55

2. Wybrane dane finansowe skonsolidowane

GK No Gravity Games S.A.	Od 01.01.2022 do 31.12.2022	Od 01.01.2021 do 31.12.2021
Przychody netto ze sprzedaży	3 101 117,44	2 619 065,14
Zysk (strata) na sprzedaży	477 879,82	-674 835,62
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	191 832,84	-1 117 407,74
Amortyzacja	4 979,61	4 553,74
Zysk (strata) brutto	-251 211,77	-1 081 968,04
Zysk (strata) netto	-309 601,72	-1 030 041,22

GK No Gravity Games S.A.	Stan na 31.12.2022	Stan na 31.12.2021
Aktywa trwałe	207 898,80	254 448,64
Aktywa obrotowe	4 355 905,00	4 572 554,75

Aktywa razem	4 648 803,80	4 927 003,39
Kapitał własny, w tym:	2 251 728,51	2 439 067,02
Kapitał zakładowy	16 975 638,10	16 897 500,00
Należności długoterminowe	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	1 449 510,42	1 038 882,51
Inwestycje krótkoterminowe	193 162,07	605 069,18
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania, w tym:	1 984 303,42	2 190 878,48
Zobowiązania długoterminowe	0	100 000,00
Zobowiązania krótkoterminowe	1 199 976,78	1 419 581,83
Pasywa razem	4 648 803,80	4 927 003,39

VI. Komentarz do wyników Jednostki dominującej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2022 do 31 grudnia 2022 r.

W roku 2022 No Gravity Games S.A. osiągnęła najwyższe przychody w historii Spółki. Jest to przy tym kolejny rok z rzędu, w którym przychody są wyższe niż w roku poprzednim. Było to możliwe dzięki właściwej i konsekwentnie realizowanej strategii marketingowo-sprzedażowej, połączonej z konsekwentnym ograniczaniem i kontrolowaniem kosztów.

Wyższe przychody ze sprzedaży produktów (o 32 proc. rok do roku), przy znacząco niższych kosztach, pozwoliły osiągnąć zysk ze sprzedaży w wysokości 529.262 zł i zysk netto w wysokości 168.299 zł. Jest to wynik znacząco lepszy niż w roku 2021, gdy odnotowaliśmy stratę w wysokości 718.293 zł.

Zysk został przy tym osiągnięty pomimo dokonania odpisów związanych z zaprzestaniem produkcji części projektów, rozpoczętych przed rokiem 2022, w tym także projektów rozpoczętych jeszcze w latach 2017 i 2018, które uznano za nieperspektywiczne. Jednocześnie oznacza to uwzględnienie w wynikach Spółki nieudanych projektów z przeszłości, które nie będą już negatywnie wpływać na wynik księgowy Spółki w kolejnych okresach.

Nie oznacza to jednak, że odpisano wszystkie stare projekty, te które zostały uznane za perspektywiczne, będą sukcesywnie kończone i wprowadzane na rynek.

VII. Komentarz do wyników grupy kapitałowej ujawnionych w sprawozdaniu finansowym za okres od 1 stycznia 2022 do 31 grudnia 2022 r.

W 2022 roku grupa kapitałowa wypracowała 3 101 117 zł przychodów ze sprzedaży i zrównanych z nimi, odnotowując rekordowy przychód w historii grupy. Obecnie w całej grupie kapitałowej są prowadzone prace nad około dziesięcioma projektami growowymi, których spora część zostanie

zaprezentowana w latach 2023 i 2024. Co oznacza znaczące koszty, ale jest bezpośrednią realizacją założonej strategii i znacząco wpłynie na poziom przychodu z gier w następnych latach.

VIII. Informacje na temat przewidywanych kierunków rozwoju grupy kapitałowej

W 2022 r. Emitent pracując w ramach grupy kapitałowej w dalszym ciągu dostosowywał strategię do warunków rynkowych i możliwości rynkowych. Rozwinięto działalność No Gravity Development S.A. oraz kontynuowano proces wprowadzania spółki na giełdę. W Interactive Bards Sp. z o.o. i Squibly Interactive Sp. z o.o. trwają prace nad grami.

Dzięki rozbudowie własnych studiów deweloperskich grupa kapitałowa w kolejnych latach będzie tworzyć i publikować gry należące w 100% na podmiotów grupy.

Spółka No Gravity Development S.A. rozpoczęła procedurę wprowadzenia akcji do Alternatywnego Systemu Obrotu rynek NewConnect organizowanego przez GPW.

Emitent rozpoczął również prace nad nową grą z uniwersum Alder's Blood.

IX. Osiągnięcia No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej w dziedzinie badań i rozwoju

W okresie od 1 stycznia 2022 do 31 grudnia 2022 r. No Gravity Games S.A. i grupa kapitałowa nie prowadzili działalności badawczo-rozwojowej.

X. Przewidywana sytuacja finansowa grupy kapitałowej

No Gravity Games S.A. i grupa kapitałowa nie zamierza publikować prognoz na 2023 rok.

XI. Informacja o instrumentach finansowych

Ryzyko związane z instrumentami finansowymi oraz przyjęte przez No Gravity Games S.A. oraz grupę kapitałową cele i model zarządzania ryzykiem finansowym zostały przedstawione w dodatkowych informacjach i objaśnieniach do sprawozdania finansowego.

XII. Nabycie akcji własnych

W roku obrotowym 2022 Jednostka dominująca nie nabywała, ani nie sprzedawała akcji własnych

XIII. Posiadane przez grupę kapitałową Oddziały.

Jednostka dominująca oraz jednostki wchodzące w skład grupy kapitałowej nie posiadają Oddziałów.

XIV. Informacja o przyjętych przez grupę kapitałową celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń

Grupa kapitałowa nie stosuje rachunkowości zabezpieczeń ani nie zabezpiecza istotnych rodzajów planowanych transakcji.

XV. Informacje dla oceny grupy kapitałowej wskaźniki finansowe i niefinansowe, łącznie z informacjami dotyczącymi zagadnień pracowniczych i środowiska naturalnego

Grupa kapitałowa nie wykorzystuje dodatkowych wskaźników finansowych i niefinansowych do oceny sytuacji. Charakter działalności jednostek wchodzących w skład grupy kapitałowej nie wpływa negatywnie na środowisko naturalne.

XVI. Czynniki ryzyka i zagrożenia

1.1. Czynniki ryzyka związane z otoczeniem w jakim prowadzi działalność Emitent

1.1.1. Ryzyko związane z sytuacją makroekonomiczną w Polsce i za granicą

Na realizację założonych przez Emitenta celów strategicznych wpływ mają między innymi czynniki makroekonomiczne, które są niezależne od działań Emitenta. Emitent osiąga przy tym przychody zarówno od klientów (graczy) z Polski jak i zza granicy. Z tego względu jego sytuacja i perspektywy są pośrednio uzależnione od czynników związanych z ogólną sytuacją makroekonomiczną zarówno Polski, jak i tych krajów, w których mieszkają największe grupy klientów Emitenta. Do czynników tych zaliczyć można między innymi (1) politykę gospodarczą rządów, (2) decyzje podejmowane przez banki centralne, wpływające na podaż pieniądza, wysokość stóp procentowych i kursów walutowych, (3) zmiany w zakresie opodatkowania, (4) dynamikę wzrostu PKB, (5) poziom inflacji, (6) wielkość deficytu budżetowego i zadłużenia zagranicznego, (7) poziom bezrobocia, (8) strukturę dochodów ludności, itd. Nie bez znaczenia jest również sytuacja makroekonomiczna na całym świecie, bowiem globalne tendencje makroekonomiczne wpływają i mogą wpływać w przyszłości na sytuację finansową Emitenta. Wszelkie przyszłe niekorzystne zmiany jednego lub kilku z powyższych czynników, w szczególności pogorszenie stanu gospodarki lub kryzys finansów publicznych, czy też konflikty zbrojne, mogą mieć negatywny wpływ na wyniki i sytuację finansową Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje sytuację makroekonomiczną, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących

zmian. Emitent zakłada przy tym konsekwentną dywersyfikację geograficzną działalności tak, aby w miarę możliwości ograniczyć uzależnienie od regionalnych (kontynentalnych) wahań koniunktury.

1.1.2. Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier komputerowych i wideo od wielu lat notuje coroczny wzrost. Nie można jednak wykluczyć ryzyka spowolnienia tego wzrostu lub nawet załamania się rynku. Koniunktura na rynku gier w istotnym stopniu zależna jest od czynników makroekonomicznych, opisanych w pkt 1.1.1. Duże znaczenie mają dla niej w szczególności takie czynniki jak (1) poziom PKB, (2) poziom wynagrodzeń, (3) poziom dochodów i wydatków gospodarstw domowych oraz (4) poziom wydatków konsumpcyjnych. Inwestorzy powinni mieć świadomość, że Emitent nie ma wpływu na te czynniki, a tym samym na koniunkturę na rynku gier. Celem ograniczenia opisanego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje koniunkturę na rynku gier, z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowując strategię Emitenta do występujących zmian.

1.1.3. Ryzyko wystąpienia nieprzewidzianych trendów na rynku gier

Rynek gier komputerowych i wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje ryzyko pojawienia się nowych, niespodziewanych trendów, które znajdą uznanie u graczy, a które nie będą reprezentowane w grach Emitenta. W takiej sytuacji atrakcyjność oferty (gier) Emitenta może znacząco spaść, co może negatywnie wpłynąć na wyniki Emitenta. Zespół Emitenta dysponuje odpowiednim doświadczeniem i znajomością rynku gier, tak aby z wyprzedzeniem reagować na zmiany zachodzące na rynku. Powinno to pozwolić na ograniczenie przedmiotowego ryzyka.

1.1.4. Ryzyko związane ze światowymi kampaniami na rzecz aktywnego trybu życia

Obecnie istnieje silna tendencja do promowania zdrowego (aktywnego) trybu życia, w którym nie mieści się poświęcanie czasu na rozrywkę elektroniczną, w tym na gry komputerowe i wideo. Szerokie upowszechnienie się takiej mody może skutkować globalnym zmniejszeniem sprzedaży gier komputerowych, a w konsekwencji negatywnie wpłynąć na wyniki finansowe Emitenta. W ocenie Emitenta prawdopodobieństwo wystąpienia takiej sytuacji jest jednak stosunkowo nieznaczne.

1.1.5. Ryzyko zmian przepisów prawnych lub ich interpretacji

Istotny wpływ na sytuację Emitenta mogą mieć zmiany przepisów prawa lub ich interpretacji. Niespójność, brak jednolitej interpretacji przepisów prawa oraz ich częste nowelizacje pociągają za sobą poważne ryzyko dla prowadzenia działalności gospodarczej. Ewentualne zmiany, w szczególności w zakresie prawa autorskiego, prawa prowadzenia działalności gospodarczej, prawa handlowego lub prawa podatkowego, mogą mieć negatywny wpływ na działalność Emitenta. Wejście w życie nowych przepisów może wiązać się z problemami interpretacyjnymi, niekonsekwentnym orzecznictwem sądów, niekorzystnymi

interpretacjami przyjmowanymi przez organy administracji publicznej, itp. Ponadto specyfiką polskiego systemu prawnego jest znaczna i trudna do przewidzenia zmienność przepisów, a także często niska jakość prac legislacyjnych. Powyższe okoliczności mogą mieć negatywny wpływ na działalność, sytuację finansową lub wyniki Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych przepisów prawnych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Emitenta do występujących zmian.

1.1.6. Ryzyko zmian przepisów międzynarodowych

Sektor IT jest jednym z kluczowych sektorów gospodarki nie tylko polskiej, ale także międzynarodowej, co powoduje, że przepisy Wspólnoty Europejskiej oraz innych organizacji międzynarodowych w znacznym stopniu regulują funkcjonowanie branży IT. To z kolei powoduje, że polskie regulacje prawne są w znacznej mierze odzwierciedleniem przepisów europejskich oraz międzynarodowych, co niesie ze sobą element niepewności, co do zmian w tych przepisach i konieczność monitorowania aktualnego stanu prawnego, jak również tendencji rozwojowych europejskich i międzynarodowych regulacji prawnych. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów prawa europejskiego i międzynarodowego oraz sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać strategię Emitenta do występujących zmian.

1.1.7. Ryzyko niekorzystnych zmian przepisów podatkowych

Niestabilność i nieprzejrzystość polskiego systemu podatkowego, spowodowana zmianami przepisów i niespójnymi interpretacjami prawa podatkowego, stosunkowo nowe przepisy regulujące zasady opodatkowania, wysoki stopień sformalizowania regulacji podatkowych oraz rygorystyczne przepisy sankcyjne mogą powodować niepewność w zakresie ostatecznych efektów podatkowych podejmowanych przez Emitenta decyzji biznesowych. Istnieje ryzyko naliczenia Emitentowi przez organy skarbowe zobowiązań podatkowych obliczonych w sposób odmienny niż w swoich planach zakładał to Emitent. W takiej sytuacji istnieje także ryzyko nałożenia na Emitenta dodatkowych sankcji finansowych. Dodatkowo istnieje ryzyko zmian przepisów podatkowych, które mogą spowodować wzrost efektywnych obciążeń fiskalnych i w rezultacie wpłynąć na pogorszenie wyników finansowych Emitenta. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje zmiany kluczowych z punktu widzenia Emitenta przepisów podatkowych i sposobu ich interpretacji, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem dostosowywać działalność Emitenta do występujących zmian.

1.1.8. Ryzyko walutowe

Ze względu na fakt, że Emitent 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, że Emitent nie stosuje zabezpieczeń przed ryzykiem walutowym.

1.1.9. Ryzyko wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych

W przypadku wystąpienia zdarzeń nadzwyczajnych (losowych), takich jak np. wojny, ataki terrorystyczne lub nadzwyczajne działanie sił przyrody, może dojść do niekorzystnych zmian w koniunkturze gospodarczej, co może negatywnie wpłynąć na działalność Emitenta. Wystąpienie takich zdarzeń może również wpłynąć na ograniczenie lub nawet uniemożliwienie prowadzenia działalności Emitenta. W efekcie Emitent może być narażony na zmniejszenie przychodów lub poniesienie dodatkowych kosztów. Zarząd Emitenta na bieżąco monitoruje występujące czynniki ryzyka dla nieprzerwanej i niezakłóconej działalności Emitenta, starając się z odpowiednim wyprzedzeniem reagować na dostrzegane czynniki ryzyka.

1.1.10. Ryzyko związane pandemią koronawirusa COVID-19

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent nie odnotowuje istotnych skutków związanych z wpływem pandemii koronawirusa COVID-19 na bieżącą działalność Emitenta. Z uwagi na przedmiot działalności Emitenta nie ma on problemu z utrzymaniem działalności w modelu pracy zdalnej poszczególnych członków zespołu Emitenta. Ponadto branża gier wideo, oparta o cyfrowe kanały dystrybucji, jest powszechnie uważana za potencjalnego beneficjenta pandemii, gdyż konieczność pozostawania w miejscach zamieszkania może skłonić wiele osób do sięgania po gry wideo.

Emitent na bieżąco monitoruje rozwój sytuacji związanej z utrzymującymi się skutkami rozprzestrzeniania się koronawirusa COVID-19 i potencjalny wpływ pandemii na działalność Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu, z uwagi na dynamicznie zmieniające się warunki, nie można jednak w sposób jednoznaczny określić wpływu rozprzestrzeniania się wirusa na działalność, wyniki finansowe i perspektywy rozwoju Emitenta.

1.1.11. Ryzyko związane z wojną w Ukrainie

W związku z faktem, że Spółka posiada w swoim portfolio gry deweloperów rosyjskich należy zaznaczyć, że obecna sytuacja geopolityczna ma wpływ na działalność spółki spowodowała opóźnienia w premierach. W chwili obecnej aby zminimalizować ryzyka Spółka nie podpisuje nowych umów z podmiotami z Rosji i Białorusi. .

1.2. Czynniki ryzyka związane z działalnością Emitenta

1.2.1. Ryzyko związane z niezrealizowaniem strategii działalności

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent realizuje strategię rozbudowując grupę kapitałową i w jej ramach budując portfolio gier własnych. Pozwala to zdywersyfikować ryzyko, jednocześnie obniżając koszty. Co w połączeniu z dużym portfolio gier wydawanych (ponad 40 tytułów) na wszystkich głównych platformach dystrybucyjnych, znacząco zmniejsza ryzyko niezrealizowania strategii poprzez wiele strumieni przychodowych.

1.2.2. Ryzyko związane z produkcją lub wydawaniem nowych gier

Produkcja nowych gier zawsze wiąże się z koniecznością ponoszenia w tym celu nakładów finansowych. Nie można wykluczyć, że dana nowa gra Emitenta nie otrzyma certyfikacji na którąś z kluczowych platform dystrybucji, otrzyma inną niż zakładano kategorię wiekową, lub że kampania promocyjna tej gry nie przyniesie odpowiedniego efektu. Opisane okoliczności mogą mieć istotny, negatywny wpływ na wyniki sprzedaży danej gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się finansować produkcję ograniczonej liczby starannie wyselekcjonowanych projektów, po ustaleniu, że posiada zasoby niezbędne do produkcji danej gry. Spółka aby zmniejszać ryzyka inwestuje głównie w produkcje własne w ramach grupy kapitałowej.

1.2.3. Ryzyko związane z opóźnieniami w produkcji lub wydawaniu gier

Produkcja i wydawanie gier to złożone i wieloetapowe procesy, w które zaangażowana jest zawsze grupa osób, które muszą ze sobą właściwie współpracować i być właściwie kierowane. Na przebiegu procesu produkcji i wydawania każdej gry decydujący wpływ mają ludzie pracujący nad daną grą. Procesy te zależą jednak także od zapewnienia odpowiednich środków technicznych oraz niezbędnego finansowania. Zazwyczaj rozpoczęcie kolejnego etapu produkcji lub wydawania gry jest możliwe dopiero po zakończeniu wcześniejszego etapu. Z natury rzeczy procesy te narażone są więc na ryzyko wystąpienia opóźnień. Takie opóźnienie może skutkować niedotrzymaniem założonego harmonogramu produkcji lub wydania gry, co z kolei może skutkować opóźnieniem premiery gry i w efekcie mieć negatywny wpływ na poziom sprzedaży gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się właściwie planować i przygotowywać proces produkcji każdej poszczególnej gry, a następnie aktywnie zarządzać tym procesem.

1.2.4. Ryzyko związane z nieukończonymi projektami

Produkcja i wydawanie gier to złożone i wieloetapowe procesy, rozłożone zawsze w czasie. W trakcie trwania takiego procesu mogą powstać okoliczności, które mogą skutkować podjęciem decyzji o rezygnacji z realizacji danego projektu. Może to nastąpić np. z uwagi na powstałe problemy techniczne lub na negatywny odbiór danego projektu przez rynek na etapie testów. Rezygnacja z realizacji projektu oznacza zawsze utratę zainwestowanych w projekt środków, co może mieć negatywny wpływ na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym, które są możliwe do wyprodukowania przy uwzględnieniu możliwości technicznych i finansowych Emitenta. Ponadto

Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy.

1.2.5. Ryzyko niewłaściwej promocji gier

Na sprzedaż gier bardzo duży wpływ ma skuteczna promocja gry. Wynika to z faktu nasycenia rynku nowymi tytułami i wprowadzania na rynek coraz większej liczby nowych gier. Oznacza to, że bardzo duże znaczenie ma dobór i właściwe przeprowadzenie działań promocyjnych, co wiąże się także z przeznaczeniem na te działania odpowiednich nakładów. Bardzo istotne znaczenie ma również promocja prowadzona przez operatorów platform dystrybucyjnych (wyróżnienia, rekomendacje), na którą jednak Emitent ma bardzo niewielki wpływ. Istnieje ryzyko, że działania promocyjne prowadzone w związku z premierą gier Emitenta okażą się nieskuteczne, co może spowodować utratę środków przeznaczonych na produkcję danej gry, oraz negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży gry, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się właściwie dobierać wydawców swoich gier. Emitent stara się również stosować do rekomendacji wydawców oraz operatorów platform dystrybucji i innych znanych mu wytycznych mających zapewnić lepszą prezentację gier Emitenta na platformach dystrybucji.

1.2.6. Ryzyko związane z brakiem sukcesu rynkowego gier

Rynek gier komputerowych i gier wideo cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Nie jest możliwe uzyskanie racjonalnej pewności co do wyników sprzedaży nowej gry wprowadzanej na rynek. Na sprzedaż każdej gry wpływ ma bardzo wiele czynników, takich jak bieżąca moda, atrakcyjność podobnych tytułów dostępnych na rynku w momencie wprowadzenia gry do sprzedaży lub skuteczność przeprowadzonych działań promocyjnych. Zawsze istnieje przy tym ryzyko, że ze względu na czynniki, których Spółka nie mogła przewidzieć, nowa gra nie odniesie sukcesu rynkowego, rozumianego jako uzyskanie takiego wyniku sprzedaży, który pozwoliłby co najmniej na odzyskanie nakładów poniesionych na produkcję lub wydanie tej gry. Taka sytuacja może negatywnie wpłynąć na wynik finansowy Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym. Ponadto Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy. Sposobem ograniczenia przedmiotowego ryzyka jest również wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikacja oferty Emitenta.

1.2.7. Ryzyko uzależnienia od kluczowych dystrybutorów

Specyfiką rynku gier jest to, że ich dystrybucja odbywa się za pośrednictwem operatorów największych platform dystrybucji gier, tj. Steam (Valve Corporation), Sony Playstation Store, Switch Eshop (Nintendo), Xbox Store (Microsoft), którzy mają silniejszą pozycję negocjacyjną w stosunku do producentów i wydawców gier. Ewentualna odmowa dystrybucji danej gry Emitenta przez któregoś z wymienionych operatorów lub ustanowienie warunków dystrybucji ograniczających dostęp potencjalnych odbiorców do danej gry może mieć istotny negatywny wpływ na wyniki finansowe Emitenta. Powyższe oznacza także, że Emitent, jak każdy producent gier, jest uzależniony od niewielkiej liczby kluczowych odbiorców (dystrybutorów). Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent planuje

produkcję większej liczby gier, czyli dywersyfikację oferty, przeznaczonych do dystrybucji na możliwie wielu platformach dystrybucji oraz konsekwentne otwieranie nowych kanałów dystrybucji, w tym współpracy z innymi wydawcami, jak na przykład QubicGames S.A.

1.2.8. Ryzyko pogorszenia się renomy Emitenta

Ważnym atutem na rynku na którym działa Emitent jest posiadanie odpowiedniej renomy, na którą decydujący wpływ mają opinie graczy na temat gier Emitenta, w tym przede wszystkim opinie publikowane w Internecie, zwłaszcza na portalach dedykowanych dla graczy. W związku z faktem, że podstawowym kanałem dystrybucji gier jest Internet, opinie publikowane w sieci mogą mieć istotne znaczenie dla wyników sprzedaży gier Emitenta. Publicznie dostępne opinie na temat Emitenta mogą również wpływać na współpracę Emitenta z jego partnerami (np. podwykonawcami). Ewentualne pogorszenie się renomy Emitenta mogłoby zatem negatywnie wpłynąć zarówno na wyniki sprzedaży gier Emitenta, jak i na możliwość lub koszty współpracy z partnerami Emitenta, a tym samym na wyniki finansowe Emitenta. W przypadku pogorszenia się renomy Emitenta, mogłaby również powstać konieczność poniesienia dodatkowych, nieplanowanych wydatków na działania mające na celu poprawę wizerunku Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się na bieżąco monitorować opinie publikowane na swój temat, zwłaszcza na najbardziej popularnych forach dedykowanych dla graczy komputerowych oraz w mediach społecznościowych, reagując na bieżąco na pojawiające się opinie krytyczne, w tym także poprzez usuwanie lub poprawianie wskazywanych nieprawidłowości.

1.2.9. Ryzyko związane z utratą kluczowych członków zespołu

W działalności Emitenta istotne znaczenie mają kompetencje, doświadczenie oraz know-how członków zespołu, Emitenta. Na dzień sporządzenia niniejszego raportu Emitent dysponuje niezbędnym zespołem. Nie można jednak wykluczyć w przyszłości rezygnacji części członków zespołu ze współpracy z Emitentem, co mogłoby wiązać się z ograniczeniem możliwości prowadzenia działalności lub w skrajnym przypadku nawet przerwaniem prowadzenia działalności przez Spółkę, a tym samym wpłynąć negatywnie na wyniki finansowe Spółki. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne na dynamicznie zmieniającym się rynku. W przypadku Prezesa Zarządu Emitenta ryzyko to jest dodatkowo ograniczone poprzez fakt, że jest on akcjonariuszem Spółki, co sprawia, że jest on zainteresowanym uzyskiwaniem przez Spółkę możliwie najlepszych wyników finansowych.

1.2.10. Ryzyko związane z pozyskiwaniem kolejnych członków zespołu

W działalności Emitenta kluczowe znaczenie ma kapitał ludzki. Istnieje ryzyko, że Emitent nie będzie w stanie pozyskać we właściwym czasie niezbędnych współpracowników, dysponujących odpowiednim doświadczeniem i kompetencjami, na racjonalnych z punktu widzenia Emitenta warunkach finansowych. Może to skutkować opóźnieniem w realizacji poszczególnych projektów lub koniecznością zwiększenia nakładów Emitenta ponoszonych na produkcję gier. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się oferować atrakcyjne warunki wynagradzania i pracy, konkurencyjne

na dynamicznie zmieniającym się rynku oraz planuje z odpowiednim wyprzedzeniem zapotrzebowanie na pracę w kolejnych okresach.

1.2.11. Ryzyko konkurencji

Rynek gier komputerowych i gier wideo jest rynkiem silnie konkurencyjnym. Istnieje bardzo wielu producentów gier, o różnych potencjałach i strategiach, którzy wprowadzają na rynek bardzo dużo nowych gier. Na rynku działa przy tym wiele podmiotów o znacznie większym od Emitenta potencjale finansowym lub o znacznie większej rozpoznawalności. Ponadto z uwagi na fakt, że wiodącym kanałem dystrybucji są platformy dystrybucji, działające w Internecie, jest to rynek globalny. Odniesienie sukcesu na tym rynku wymaga nie tylko posiadania odpowiednich środków finansowych, ale przede wszystkim zaoferowania unikalnego produktu (gry), który zdobędzie odpowiednie zainteresowanie graczy. O pozyskanie tego zainteresowania walczą przy tym wszyscy producenci i wydawcy gier. Istnieje ryzyko, że nawet przy zaoferowaniu gier dobrze przygotowanych i wypromowanych, oferta konkurentów Emitenta uzyska większe zainteresowanie graczy lub zostanie uznana za bardziej atrakcyjną od oferty Emitenta. Może to mieć negatywny wpływ na wynik sprzedaży gier Emitenta i tym samym na wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stara się wybierać do produkcji tylko gry o odpowiednim potencjale sprzedażowym. Ponadto Emitent stara się na możliwie wczesnym etapie produkcji gry sprawdzić jej odbiór przez społeczność graczy. Sposobem ograniczenia przedmiotowego ryzyka jest również wydawanie większej liczby gier, czyli dywersyfikacja oferty Emitenta.

Ryzyko konkurencji wiąże się również z możliwością przejmowania pomysłów lub współpracowników Emitenta przez konkurentów. Może to skutkować koniecznością zaprzestania prowadzenia konkretnego projektu i utratą poniesionych na ten projekt nakładów. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stosuje odpowiednie zapisy umowne chroniące prawa autorskie Emitenta do prowadzonych projektów oraz stosuje klauzule zakazu konkurencji i zachowania poufności w umowach ze swoimi współpracownikami.

1.2.12. Ryzyko związane z przewidywaną dużą zmiennością wyniku finansowego

Przyszłe wyniki finansowe Emitenta w dużej mierze będą uzależnione od terminów wydawania i wyników sprzedaży gier wyprodukowanych przez Emitenta. Jednocześnie wyniki te będą powiązane ze specyficznym cyklem życia produktu, jakim jest gra komputerowa lub wideo, w którym największe przychody uzyskiwane są bezpośrednio po wprowadzeniu gry do sprzedaży. W okresie pomiędzy wydaniem poszczególnych gier Emitent może nie uzyskiwać przychodów albo uzyskiwać tylko ograniczone przychody, ponosząc jednocześnie w tym okresie koszty bieżącej działalności. W efekcie, w takich okresach Emitent może wykazywać tylko nieznaczne zyski, albo nawet nie wykazywać zysku. W związku z wskazaną specyfiką działalności Emitenta jego wynik finansowy będzie więc podlegać w kolejnych okresach większym wahaniom w porównaniu do spółek prowadzących działalność w innych obszarach. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent planuje produkcję większej liczby gier, czyli dywersyfikację oferty, co powinno zapewnić Emitentowi stabilizację przychodów i zysków.

1.2.13. Ryzyko niepozyskania dodatkowych środków finansowych niezbędnych do prowadzenia działalności

Istnieje ryzyko, że w przyszłości Emitent będzie potrzebował dodatkowych środków finansowych na niezakłócone prowadzenie działalności. W przypadku jego ziszczenia się istnieje ryzyko, że założenia Emitenta co do możliwości pozyskania dodatkowych środków będą błędne i Emitent nie będzie w stanie pozyskać takich dodatkowych środków. Może to oznaczać spowolnienie rozwoju Emitenta i pogorszenie jego pozycji konkurencyjnej, a w skrajnie negatywnym scenariuszu nawet konieczność zaprzestania prowadzenia działalności. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent realizuje strategię, znacząco dywersyfikując przychody pomiędzy poszczególnymi tytułami i platformami, co powoduje, że nie jest kluczowe, które z ponad czterdziestu tytułów Emitenta sprzedają się w danym miesiącu. Portfolio i tak generuje przewidywalne przychody.

1.2.14. Ryzyko utraty płynności finansowej

Jak każdy podmiot gospodarczy, Emitent jest narażony na ryzyko utraty płynności finansowej, czyli na sytuację w której nie będzie w stanie realizować swoich wymagalnych zobowiązań finansowych. Poza przyczynami związanymi z wystąpieniem zdarzeń nadzwyczajnych, ryzyko to może ziścić się w sytuacji niezyskiwania przez dłuższy czas odpowiednich przychodów z działalności lub w przypadku niewywiązywania się z zobowiązań finansowych wobec Emitenta przez kluczowych kontrahentów Emitenta, w tym wypadku przez platformy dystrybucji gier. W ocenie Emitenta ryzyko to jest nieznaczne, w związku z faktem, że na dzień sporządzenia niniejszego raportu kluczowi kontrahenci Emitenta to obecnie, oraz w przewidywalnej przyszłości, platformy dystrybucji gier, zarządzane przez globalne podmioty o bardzo stabilnej sytuacji finansowej. A portfolio gier jakim zarządza Emitent jest duże i przynosi stabilne przychody na przewidywalnym poziomie.

1.2.15. Ryzyko naruszenia praw autorskich

Tworzenie gier komputerowych i wideo wymaga pozyskiwania lub posiadania stosownych praw autorskich. Naruszenie tych praw, nawet niezamierzone, może spowodować ograniczenie lub nawet niemożliwość sprzedaży danej gry, na którą Emitent poniósł już nakłady finansowe, a także możliwość powstania wobec Emitenta roszczeń, w tym roszczeń odszkodowawczych, z tytułu naruszenia praw autorskich. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent stosuje w zawieranych przez siebie umowach zapisy zapewniające przejście na Emitenta praw autorskich w możliwie najszerszym zakresie, a także wykorzystuje w swojej działalności oprogramowanie do komercyjnego korzystania z którego nabył właściwe prawa.

1.2.16. Ryzyko nielegalnej dystrybucji gier

Dystrybucja gier komputerowych i wideo odbywa się za pomocą kanałów cyfrowych, co w przypadku gier w wersji PC zwiększa ryzyko związane z nielegalnym rozpowszechnianiem gier bez zgody lub wiedzy ich producenta lub wydawcy. Pozyskiwanie przez graczy gier Emitenta w sposób nielegalny może negatywnie wpłynąć na poziom sprzedaży oraz tym samym wyniki finansowe Emitenta. Ryzyko to jest jednak ograniczane dzięki zabezpieczeniom stosowanym przez operatorów platform

dystrybucji gier i producentów konsol dedykowanych do grania. Dodatkowo ryzyko to praktycznie nie występuje w odniesieniu do rynku konsolowego.

1.2.17. Ryzyko związane z awariami sprzętu wykorzystywanego do produkcji gier

Produkcja gier komputerowych i wideo wymaga prawidłowo działającego sprzętu elektronicznego. Istnieje ryzyko, że w przypadku poważnej awarii sprzętu, wykorzystywanego przez Emitenta, dojdzie do utraty lub wycieku danych, co może doprowadzić do przedłużenia prac nad poszczególnymi projektami lub nawet do zaprzestania prowadzenia niektórych projektów, co zawsze oznacza straty finansowe dla Emitenta. Może to również skutkować niemożliwością wywiązania się z zobowiązań wobec kontrahentów Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent korzysta z właściwie serwisowanego sprzętu elektronicznego renomowanych producentów, a przede wszystkim chroni i na bieżąco tworzy kopie zapasowe danych zapisywanych na tym sprzęcie.

1.2.18. Ryzyko związane z pojawieniem się nowych technologii

Na działalność Emitenta duży wpływ mają nowe technologie i rozwiązania informatyczne. Rynek nowych technologii jest rynkiem szybko rozwijającym się, co powoduje konieczność ciągłego monitorowania pojawiających się tendencji i szybkiego dostosowywania się do nowowprowadzanych rozwiązań. Istnieje zatem ryzyko niedostosowania się Emitenta do zmieniających się warunków technologicznych, co może negatywnie wpłynąć na działalność i wyniki finansowe Emitenta. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent na bieżąco monitoruje rynek, tak aby z wyprzedzeniem reagować na zachodzące zmiany.

1.2.19. Ryzyko błędów ludzkich

Jak każda działalność gospodarcza, działalność Emitenta jest narażona na ryzyko powstania błędów, zamierzonych lub niezamierzonych, po stronie współpracowników lub partnerów Emitenta. W procesie produkcji gier błędy te mogą przy tym ujawniać się niekiedy dopiero po upływie dłuższego czasu (np. dopiero po wydaniu gry). Błędy te mogą doprowadzić do przedłużenia prac nad danym projektem lub nawet do zaprzestania prowadzenia projektu, co zawsze oznacza straty finansowe dla Emitenta. Niektóre z tych błędów mogą również skutkować obniżeniem jakości i wpływać na sprzedaż gry. Celem ograniczenia tego ryzyka Emitent kontroluje na bieżąco jakość produkowanych gier oraz przeprowadza testy gier przed ich wprowadzeniem do sprzedaży.

XVII. Informacje o osobach wchodzących w skład Zarządu i Rady Nadzorczej No Gravity Games S.A. i grupy kapitałowej

1. Zarząd No Gravity Games S.A.

W skład Zarządu No Gravity Games S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Aleksander Sierzęga - Prezes Zarządu

2. Rada Nadzorcza No Gravity Games S.A.

W skład Rady Nadzorczej Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego Raportu, wchodzi:

- › Jarosław Grzechulski - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- › Jakub Sergiusz Ryzenko - Członek Rady Nadzorczej
- › Bartosz Kubacki - Członek Rady Nadzorczej
- › Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

Z dniem 20 marca 2023 Pani Kamila Kliszka złożyła rezygnację z Rady Nadzorczej.

3. Zarząd No Gravity Development S.A.

W skład Zarządu No Gravity Development S.A., na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Adrian Szymański - Prezes Zarządu

4. Rada Nadzorcza No Gravity Development S.A.

W skład Rady Nadzorczej Emitenta, na dzień sporządzenia niniejszego Raportu, wchodzi:

- › Aleksander Sierżęga - Przewodniczący Rady Nadzorczej
- › Jarosław Grzechulski - Członek Rady Nadzorczej
- › Jakub Sergiusz Ryzenko - Członek Rady Nadzorczej
- › Michał Bernat - Członek Rady Nadzorczej
- › Łukasz Rosiński - Członek Rady Nadzorczej

5. Zarząd Interactive Bards Sp. z o.o.

W skład Zarządu Interactive Bards Sp. z o.o. , na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Piotr Kulczycki - Prezes Zarządu
- › Aleksander Sierżęga - Członek Zarządu

6. Zarząd Squibly Interactive Sp. z o.o.

W skład Zarządu Squibly Interactive Sp. z o.o. , na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania, wchodzi:

- › Dave Traeger - Prezes Zarządu
- › Aleksander Sierżęga - Członek Zarządu

XVIII. Oświadczenia Zarządu

Oświadczenie dotyczące rzetelności sprawozdań finansowych

Niniejszym oświadczam, że według mojej najlepszej wiedzy, roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe sporządzone zostało zgodnie z przepisami obowiązującymi Jednostkę dominującą oraz że odzwierciedla w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Grupy oraz wyniki finansowe, oraz że sprawozdanie z działalności zawiera prawdziwy obraz sytuacji Grupy Kapitałowej, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk.


Aleksander Sierzega
PREZES ZARZĄDU

Oświadczenie dotyczące wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania rocznego

Niniejszym oświadczam, że wybór firmy audytorskiej przeprowadzającej badanie sprawozdania finansowego został dokonany zgodnie z przepisami, w tym dotyczącymi procedury wyboru firmy audytorskiej, wraz ze wskazaniem, że firma audytorska oraz członkowie zespołu wykonującego badanie spełniali warunki do sporządzenia bezstronnego i niezależnego sprawozdania z badania rocznego sprawozdania finansowego zgodnie z obowiązującymi przepisami oraz standardami wykonywania zawodu i etyki zawodowej.


Aleksander Sierzega
PREZES ZARZĄDU

Oświadczenie Zarządu w sprawie stosowania dobrych praktyk spółek notowanych na rynku Newconnect.

LP	DOBRA PRAKTYKA	OŚWIADCZENIE O STOSOWANIU	UWAGI
1.	Spółka powinna prowadzić przejrzystą i efektywną politykę informacyjną, zarówno z wykorzystaniem tradycyjnych metod, jak i z użyciem nowoczesnych technologii, zapewniających szybkość, bezpieczeństwo oraz szeroki dostęp do informacji. Spółka korzystając w jak największym stopniu z tych metod,	TAK, z wyłączeniem transmisji obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej	Emitent nie planuje w najbliższej przyszłości stosowania zasady w części dotyczącej transmisji obrad walnego zgromadzenia, rejestracji przebiegu obrad i upublicznienia go na stronie internetowej. Wszelkie istotne informacje dotyczące zwoływania oraz przebiegu posiedzeń walnych zgromadzeń są przekazywane przez Spółkę

	powinna zapewnić odpowiednią komunikację z inwestorami i analitykami, umożliwiać transmitowanie obrad walnego zgromadzenia z wykorzystaniem sieci Internet, rejestrować przebieg obrad i upubliczniać go na stronie internetowej.		zarówno w formie raportów bieżących, jak również są zamieszczane na stronie internetowej Emitenta. W ocenie Zarządu Spółki koszty związane z techniczną obsługą transakcji oraz rejestracji posiedzeń walnego zgromadzenia przez Internet są niewspółmiernie wysokie w porównaniu do korzyści z tego płynących.
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania	TAK	
3.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:	TAK	
3.1.	podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	https://nogravitygames.com/
3.2.	opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której emitent uzyskuje najwięcej przychodów,	TAK	
3.3.	opis rynku, na którym działa emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
3.4.	życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
3.5.	powzięte przez zarząd, na podstawie oświadczenia członka rady nadzorczej, informacje o powiązaniach członka rady nadzorczej z akcjonariuszem dysponującym akcjami reprezentującymi nie mniej niż 5% ogólnej liczby głosów na walnym zgromadzeniu spółki,	TAK	
3.6.	dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
3.7.	zarys planów strategicznych spółki,	TAK	

3.8.	opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z założeniami do tych prognoz oraz korektami do tych prognoz (w przypadku, gdy emitent publikuje prognozy),	N/D	Zarząd Emitenta nie podjął decyzji o publikowaniu prognoz finansowych.
3.9.	strukturę akcjonariatu emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
3.10.	dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
3.11.	(skreślony)		
3.12.	opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
3.13.	kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK, z wyłączeniem harmonogramu walnych zgromadzeń i spotkań	Emitent nie organizuje zaplanowanych, okresowych spotkań z akcjonariuszami, pozostałymi inwestorami, analitykami czy też mediami. Emitent pozostaje w stałym kontakcie z ww. osobami i w razie możliwości lub potrzeby zarząd odbywa spotkania indywidualne.
3.14.	informacje na temat zdarzeń korporacyjnych, takich jak wypłata dywidendy oraz innych zdarzeń skutkujących nabyciem lub ograniczeniem praw po stronie akcjonariusza, z uwzględnieniem terminów oraz zasad przeprowadzania tych operacji. Informacje te powinny być zamieszczane w terminie umożliwiającym podjęcie przez inwestorów decyzji inwestycyjnych,	TAK	
3.15.	(skreślony)		

3.16.	pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK, z wyłączeniem ich publikacji na stronie internetowej	Zarząd Emitenta odpowiada bezpośrednio akcjonariuszom na zadawane przez nich pytania w trakcie walnego zgromadzenia
3.17.	informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK, z wyłączeniem powodów zgłoszenia zmiany w porządku obrad przez akcjonariusza	
3.18.	informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK, z wyłączeniem powodów zgłoszenia przerwy w obradach przez akcjonariusza uczestniczącego w Walnym Zgromadzeniu	
3.19.	informacje na temat podmiotu, z którym spółka podpisała umowę o świadczenie usług Autoryzowanego Doradcy ze wskazaniem nazwy, adresu strony internetowej, numerów telefonicznych oraz adresu poczty elektronicznej Doradcy,	TAK	Informacje zostały zamieszczone na stronie korporacyjnej Emitenta, w celu ułatwienia dostępu dla inwestorów
3.20.	Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	Informacje zostały zamieszczone na stronie korporacyjnej Emitenta, w celu ułatwienia dostępu dla inwestorów
3.21.	dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	NIE	
3.22.	(skreślony)		
4.	Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową, według wyboru emitenta, w języku polskim lub angielskim. Raporty bieżące i okresowe powinny być zamieszczane na stronie internetowej co najmniej w tym samym języku, w którym następuje ich publikacja zgodnie z przepisami obowiązującymi emitenta	TAK	Emitent prowadził korporacyjną stronę internetową w języku polskim, jednakże w trakcie 2017 r., w związku ze zmianą przedmiotu głównej działalności, językiem strony stał się język angielski.

5.	Spółka powinna prowadzić politykę informacyjną ze szczególnym uwzględnieniem potrzeb inwestorów indywidualnych. W tym celu Spółka, poza swoją stroną korporacyjną powinna wykorzystywać indywidualną dla danej spółki sekcję relacji inwestorskich znajdującą na stronie www.gpwinfostrefa.pl .	NIE	Emitent nie wykorzystuje indywidualnej sekcji relacji inwestorskich znajdujących się na www.GPWInfoStrefa.pl . Spółka prowadzi własną stronę korporacyjną do prowadzenia polityki informacyjnej.
6.	Emitent powinien utrzymywać bieżące kontakty z przedstawicielami Autoryzowanego Doradcy, celem umożliwienia mu prawidłowego wykonywania swoich obowiązków wobec emitenta. Spółka powinna wyznaczyć osobę odpowiedzialną za kontakty z Autoryzowanym Doradcą	TAK	
7.	W przypadku, gdy w spółce nastąpi zdarzenie, które w ocenie emitenta ma istotne znaczenie dla wykonywania przez Autoryzowanego Doradcę swoich obowiązków, emitent niezwłocznie powiadamia o tym fakcie Autoryzowanego Doradcę.	TAK	
8.	Emitent powinien zapewnić Autoryzowanemu Doradcy dostęp do wszelkich dokumentów i informacji niezbędnych do wykonywania obowiązków Autoryzowanego Doradcy.	TAK	
9. Emitent przekazuje w raporcie rocznym:			
9.1.	informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,	TAK	
9.2.	informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	NIE	Ze względu na konieczność zachowania tajemnicy handlowej i poufności zawartej umowy, Emitent nie będzie stosował powyższej praktyki w sposób ciągły.
10.	Członkowie zarządu i rady nadzorczej powinni uczestniczyć w obradach walnego zgromadzenia w składzie umożliwiającym udzielenie merytorycznej odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie walnego zgromadzenia.	TAK	

11.	Przynajmniej 2 razy w roku emitent, przy współpracy Autoryzowanego Doradcy, powinien organizować publicznie dostępne spotkanie z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Z uwagi na fakt, iż koszty związane ze z organizacją takich spotkań są niewspółmierne do potencjalnych korzyści takiego działania, Spółka nie zamierza w najbliższym czasie wprowadzić zasady organizowania publicznych spotkań i nie będzie stosowała przedmiotowej Dobrej Praktyki
12.	Uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.	TAK	
13.	Uchwały Walnego Zgromadzenia powinny zapewniać zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
13a.	W przypadku otrzymania przez zarząd emitenta od akcjonariusza posiadającego co najmniej połowę kapitału zakładowego lub co najmniej połowę ogółu głosów w spółce, informacji o zwołaniu przez niego nadzwyczajnego walnego zgromadzenia w trybie określonym w art. 399 § 3	TAK	
14.	Dzień ustalenia praw do dywidendy oraz dzień wypłaty dywidendy powinny być tak ustalone, aby czas przypadający pomiędzy nimi był możliwie najkrótszy, a w każdym przypadku nie dłuższy niż 15 dni roboczych. Ustalenie dłuższego okresu pomiędzy tymi terminami wymaga szczegółowego uzasadnienia.	N/D	
15.	Uchwała Walnego Zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	N/D	

16.	Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej: • informacje na temat wystąpienia tendencji i zdarzeń w otoczeniu rynkowym emitenta, które w ocenie emitenta mogą mieć w przyszłości istotne skutki dla kondycji finansowej oraz wyników finansowych emitenta, • zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,	NIE	Spółka publikuje raporty kwartalne oraz bieżące zawierające informacje pozwalające ocenić bieżącą działalność Emitenta.
16a.	W przypadku naruszenia przez emitenta obowiązku informacyjnego określonego w Załączniku nr 3 do Regulaminu Alternatywnego Systemu Obrotu („Informacje bieżące i okresowe przekazywane w alternatywnym systemie obrotu dla rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	

XIX. Informacje o badaniu sprawozdania finansowego Spółki i przeglądzie sprawozdania finansowego Spółki

W roku 2023 kontynuowano współpracę z 4AUDYT Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu - podmiotem uprawnionym do badania sprawozdań finansowych. W związku z czym badaniu podlegało jednostkowe oraz skonsolidowane sprawozdanie finansowe No Gravity Games S.A.