



# **RAPORT ROCZNY**

**Spółki Detalion Games S.A.**

**za okres**

**od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.**

## Spis Treści

1. Pismo Zarządu.....	3
2. Wybrane dane finansowe .....	4
3. Opis organizacji grupy kapitałowej .....	5
4. Wskazanie przyczyn niesporządzenia sprawozdań skonsolidowanych przez podmiot dominujący lub przyczyn zwolnienia z konsolidacji w odniesieniu do każdej jednostki zależnej nieobjętej konsolidacją .....	5
5. Wybrane dane finansowe wszystkich jednostek zależnych emitenta nieobjętych konsolidacją .....	5
6. Roczne sprawozdanie finansowe .....	5
7. Sprawozdanie Zarządu z działalności .....	6
7.1. Informacje podstawowe.....	6
7.2. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej.....	7
7.3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.....	8
7.4. Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki .....	9
7.5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju .....	9
7.6. Informacje dotyczące nabyciu udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia <sup>9</sup>	
7.7. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach) .....	9
7.8. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie: .....	9
a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;.....	9
b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.....	9
7.9. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony.....	10
7.10. Informacje dodatkowe .....	11
8. Oświadczenie Zarządu.....	12
9. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego.....	13
10. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego .....	13

## 1. Pismo Zarządu

Szanowni Akcjonariusze,

Kiedy w lutym 2020 roku obejmowałam stanowisko Prezesa Zarządu Detalion Games, postawiłam przed Spółką zadanie tworzenia produkcji, dzięki którym gracze będą mogli chociaż na chwilę zapomnieć o tym, z czym muszą się zmierzyć w codziennym życiu. Oczywiście nikt nie zdawał sobie sprawy, jak niezmiernie ważne stanie się to w najbliższych miesiącach 2020 roku.

Rok 2020, rok pandemii koronawirusa, był dla nas rokiem wyzwań, zmian i konieczności dostosowania się do nowej sytuacji. Nie ukrywam, że konieczność całkowitego przeniesienia produkcji w tryb zdalny stanowiła dla nas duże wyzwanie. Jednak już wcześniej mieliśmy wdrożone systemy pracy zdalnej, które doskonale sprawdziły się podczas pandemii.

W 2020 roku skupialiśmy działania Spółki przede wszystkim na produkcji naszego flagowego produktu, gry logiczno-przygodowej Nemezis: Mysterious Journey III. Głównym twórcą gry jest tworzący gry od lat 90. XX wieku Roland Pantoła, autor między innymi takich przebojów, jak Reah czy seria Schizm. W 2020 roku zakończyliśmy główne prace produkcyjne i skierowaliśmy grę do testów. Opublikowaliśmy też wersję demonstracyjną gry, która została pozytywnie przyjęta przez graczy. Obecna data premiery Nemezis: Mysterious Journey III to 8 lipca 2021 roku.

Naszym celem jest budowa modelu biznesowego o zdywersyfikowanej strukturze przychodów dzięki premierom co najmniej 2 tytułów rocznie, dlatego też w 2020 roku prowadziliśmy prace nad kilkoma prototypami gier. W 2021 roku skierowaliśmy do produkcji dwie z nich: Chernobyl 1986 i Medieval Machines Builder.

W pierwszej połowie 2020 roku przeprowadziliśmy zbiórkę na platformie crowdfinansowej. Kampania zakończyła się dużym sukcesem, ponieważ planowaną kwotę ponad 370 tys. zebraliśmy w ciągu niecałych 15 minut. Wcześniej przeprowadziliśmy emisję prywatną i w ciągu doby pozyskaliśmy około 1 mln zł. W ten sposób dzięki zaufaniu inwestorów zabezpieczyliśmy pełny budżet produkcyjny i marketingowy dla Nemezis: Mysterious Journey III, oraz mogliśmy rozbudować zespół i rozpocząć prace prototypowe nad innymi grami z gatunku symulatorów i strategii.

Rok 2020 zamknęliśmy natomiast debiutem Detalion Games na rynku NewConnect. Jest to dla nas niezwykle ważny etap na drodze dalszego rozwoju Spółki.

Pod względem finansowym rok 2020 to przede wszystkim mocne inwestycje w rozwój Spółki i produkcję tytułów, co jest zgodne z założoną strategią. Wierzymy, że w 2021 roku działania te przyniosą oczekiwane efekty.

Chciałabym też podziękować Państwu za zaufanie, którym obdarzyliście naszą Spółkę.

Serdecznie zapraszam do lektury raportu.

  
Aleksandra Cwalina

Prezes Detalion Games

## 2. Wybrane dane finansowe

Wybrane dane finansowe	Stan na 31.12.2020	Stan na 31.12.2019	Stan na 31.12.2020	Stan na 31.12.2019
	PLN		EUR	
Kapitał własny	1 314 795,12	420 985,77	284 908,36	98 857,76
Kapitał zakładowy	200 000,00	175 000,00	43 338,82	41 094,28
Zobowiązania i rezerwy na zobowiązania	117 418,65	3 141,00	25 443,93	737,58
Zobowiązania długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Zobowiązania krótkoterminowe	117 418,65	3 141,00	25 443,93	737,58
Aktywa razem	1 432 213,77	424 126,77	310 352,29	99 595,34
Należności długoterminowe	0,00	0,00	0,00	0,00
Należności krótkoterminowe	87 010,68	54 164,00	18 854,70	12 719,03
Środki pieniężne i inne aktywa pieniężne	728 577,19	144 202,54	157 878,39	33 862,28

Wybrane dane finansowe	okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	okres od 01.01.2019 do 31.12.2019	okres od 01.01.2020 do 31.12.2020	okres od 01.01.2019 do 31.12.2019
	PLN		EUR	
Przychody netto ze sprzedaży produktów, towarów i materiałów	7 877,72	0,00	1 760,70	0,00
Zysk (strata) ze sprzedaży	-329 071,18	-29 004,83	-73 548,61	-6 742,49
Amortyzacja	0,00	0,00	0,00	0,00
Zysk (strata) z działalności operacyjnej	-329 213,08	-29 004,89	-73 580,32	-6 742,50
Zysk (strata) brutto	-329 724,94	-29 014,23	-73 694,73	-6 744,67
Zysk (strata) netto	-329 724,94	-29 014,23	-7 314,14	-6 744,67
Przepływy pieniężne netto z działalności operacyjnej	-639 159,64	-305 797,46	-142 854,21	-71 085,93
Przepływy pieniężne netto z działalności inwestycyjnej	0,00	0,00	0,00	0,00
Przepływy pieniężne netto z działalności finansowej	1 223 534,29	450 000,00	273 464,37	104 607,37
Przepływy pieniężne netto, razem	584 374,65	144 202,54	130 609,86	33 521,44
Liczba akcji (w szt.)	2 000 000	1 750 000	447 007,29	406 806,45
Zysk (strata) na jedną akcję zwykłą	-0,02 zł	-0,02	0,00	0,00
Wartość księgowa na jedną akcję	0,66	0,24	0,15	0,06

Przeliczenia kursu	2020	2019
Kurs euro na dzień bilansowy (31.12)	4,6148	4,2585
Średni kurs euro w okresie 01.01 do 31.12	4,4742	4,3018

### **3. Opis organizacji grupy kapitałowej**

Emitent nie tworzy grupy kapitałowej.

### **4. Wskazanie przyczyn niesporządzenia sprawozdań skonsolidowanych przez podmiot dominujący lub przyczyn zwolnienia z konsolidacji w odniesieniu do każdej jednostki zależnej nieobjętej konsolidacją**

Nie dotyczy.

### **5. Wybrane dane finansowe wszystkich jednostek zależnych emitenta nieobjętych konsolidacją**


Nie dotyczy.

### **6. Roczne sprawozdanie finansowe**

Roczne sprawozdanie finansowe zostało sporządzone zgodnie z obowiązującymi zasadami rachunkowości, zbadane przez firmę audytorską, zgodnie z obowiązującymi przepisami, standardami zawodowymi i stanowi załącznik do niniejszego raportu rocznego.

## 7. Sprawozdanie Zarządu z działalności

### 7.1. Informacje podstawowe

	
Nazwa (firma):	Detalion Games Spółka Akcyjna
Kraj:	Polska
Siedziba:	Warszawa
Adres:	00-712 Warszawa, ul. Bluszczańska 76/ Paw.6
Numer KRS:	0000783804
Oznaczenie Sądu:	Sąd Rejonowy dla M. St. Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego
REGON:	383194355
NIP:	521-38-64-750
Poczta e-mail:	contact@detaliongames.com
Strona www:	detaliongames.com

Detalion Games SA prowadzi działalność w zakresie produkcji gier AA (średnio budżetowych) z 12-18 miesięcznym cyklem tworzenia. Spółka tworzy gry z gatunku przygodowo-logicznych oraz symulatorów. Produkcje te są i będą dostępne w modelu premium, co oznacza, że raz zakupione umożliwią dostęp do całości treści. W modelu sprzedaż nie występują dodatkowe mikropłatności, które gracz musi ponieść w celu poprawy jakości rozgrywki.

Spółka została założona w 2018 roku, a działalność operacyjną rozpoczęła w kwietniu 2019 roku wraz z zawarciem umowy z Rolandem Pantołą na stworzenie gry „Nemesis: Mysterious Journey III” oraz wejściem do akcjonariatu spółki Rolanda Pantoły i osób z jego zespołu deweloperskiego (przy czym prototypowanie gry zaczęto we wrześniu 2018 r.).

Dla sukcesu rynkowego produkcji Spółki istotne znaczenie ma historia i doświadczenie głównego producenta gier – Rolanda Pantoły, tworzącego gry komputerowe od lat 90. XX wieku, współtwórcy między innymi takich tytułów, jak seria Schizm czy Reah.

#### **Organy Spółki na dzień 31.12.2020 r.:**

##### **ZARZĄD:**

Aleksandra Anna Cwalina - Prezes Zarządu

## **RADA NADZORCZA:**

Justyna Karolina Łusiak – Członek Rady Nadzorczej

Jakub Michał Linka – Członek Rady Nadzorczej

Piotr Karbowski – Członek Rady Nadzorczej

Grzegorz Arkadiusz Czarnecki - Członek Rady Nadzorczej

Krzysztof Kostowski – Członek Rady Nadzorczej

## **KAPITAŁ ZAKŁADOWY: 200.000 PLN**

Dzielący się na:

- 1.000.000 akcji zwykłych na okaziciela serii A o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- 500.000 akcji zwykłych na okaziciela serii B o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- 250.000 akcji zwykłych na okaziciela serii C o wartości nominalnej 0,10 zł każda,
- 250.000 akcji zwykłych na okaziciela serii D o wartości nominalnej 0,10 zł każda.

## **Struktura kapitałowa na dzień 31 grudnia 2020 r.**

Nazwa	Liczba akcji	Liczba głosów
PlayWay SA	655 400 (32,77 %)	655 400 (32,77%)
Pantoła Roland*	252 500 (12,63 %)	252 500 (12,63%)
Pozostali	1 092 100 (54,60 %)	1 092 100 (54,60 %)

\* bezpośrednio, w porozumieniu z Joanną Pantołą

**Przedmiot przeważającej działalności przedsiębiorcy - PKD 58, 21, Z, działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych**

### **7.2. Komentarz dotyczący aktualnej i przewidywanej sytuacji finansowej**

Przychody netto ze sprzedaży i zrównane z nimi Spółki w 2020 roku wyniosły 396 087,51 zł. W porównaniu z 2019 rokiem, w którym przychody wyniosły 225 760,23 zł, oznacza to wzrost o 75,45%. Na poziomie przychodów netto ze sprzedaży produktów Spółka wypracowała wynik 7 877,72 zł, czyli wyższy niż w 2019 roku (0 zł). Koszty działalności operacyjnej wzrosły z 254 765,06 zł w 2019 roku do 725 158,69 zł w 2020 roku. Strata ze sprzedaży Spółki w 2020 roku wyniosła -329 071,18 zł w porównaniu z -29 004,83 zł w 2019 roku.

Strata netto Spółki za 2020 rok wyniosła 329 724,94 zł. W 2019 roku strata netto Spółki wyniosła 29 014,23 zł.

Suma aktywów Spółki według bilansu sporządzonego na dzień 31 grudnia 2020 roku wynosiła 1 432 213,77 zł i była wyższa od wartości aktywów Spółki na dzień 31 grudnia 2019 roku, która wówczas wynosiła 424 126,77 zł. Kapitały własne Spółki na koniec 2020 roku wyniosły 1 314 795,12 zł, a tym samym były wyższe o 212 % od wartości kapitałów własnych Spółki na koniec 2019 roku, wówczas było to 420 985,77 zł.

Spółka na dzień 31 grudnia 2020 roku posiadała środki pieniężne w wysokości 728 577,19 zł. W opinii Zarządu Spółka posiada odpowiednie środki finansowe umożliwiające kontynuację działalności gospodarczej.

Znaczący wpływ na wyniki finansowe Spółki miało zebranie w pierwszej połowie 2020 roku na platformie crowdfinansowej sumy 1,375 mln zł., dzięki której Spółka zabezpieczyła pełny budżet produkcyjny i marketingowy dla swojego flagowego produktu, gry logiczno-przygodowej Nemezis: Mysterious Journey III, oraz mogła rozpocząć prace prototypowe nad innymi grami.

W 2020 roku Spółka realizowała strategię rozwoju, skupiając się na pracach nad Nemezis: Mysterious Journey III. Rozpoczęto też prace nad prototypami innych gier, takimi jak strategii Chernobyl 1986 i symulatora Medieval Machines Builder. Premiera Nemezis: Mysterious Journey III planowana jest na 8 lipca 2021 roku i Spółka uważa, że będzie to miało znaczący wpływ na wyniki finansowe w 2021 roku.

### **7.3. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, które wystąpiły w roku obrotowym, a także po jego zakończeniu, do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego**

W 2020 roku Emitent koncentrował swoje działania przede wszystkim na ukończeniu prac nad grą logiczno-przygodową Nemezis: Mysterious Journey III. Pod koniec 2020 roku rozpoczęto ostateczne testy gry. Priorytetem dla Spółki jest najwyższa możliwa do osiągnięcia jakość gry i optymalny balans rozgrywki. Spółka koncentruje się także na działaniach marketingowych mających zwiększyć sprzedaż gry. Obecnie premiera Nemezis: Mysterious Journey III ustalona jest na 8 lipca 2021 roku.

W lutym 2020 Spółka podjęła uchwałę o podwyższeniu kapitału zakładowego w drodze emisji akcji serii D. W wyniku zakończenia subskrypcji otwartej akcji serii D pozyskano 1,375 mln zł.

Emitent w dniu 9 czerwca 2020 r. zawarł z Movie Games S.A. umowę sprzedaży z przeniesieniem autorskich praw majątkowych gry Plastic Rebellion. Gra miała swoją premierę na PC we wrześniu 2020 r. Wydanie Plastic Rebellion na PC Spółka traktuje jako test procesu wydawniczego, oczekując większych zysków ze sprzedaży gry na Nintendo Switch. Premiera Plastic Rebellion na tę platformę planowana jest na 2021 rok, a w tym procesie wspiera Spółkę studio DEV4PLAY spółka z ograniczoną odpowiedzialnością. Emitent będzie wydawcą portu, a Strony ustaliły, że zysk z gry zostanie podzielony po połowie.

Kolejnym istotnym wydarzeniem był debiut Spółki na rynku NewConnect dnia 29 grudnia 2020 roku. Do obrotu trafiło 1.000.000 akcji serii A, 500.000 akcji serii B, 250.000 akcji serii C oraz 250.000 akcji serii D, o wartości nominalnej 0,10 zł każda akcja. W procesie wprowadzenia akcji do obrotu spółkę wspierał autoryzowany doradca INC S.A. z siedzibą w Poznaniu.



W 2020 roku Spółka prowadziła również działania związane z produkcją prototypów gier, między innymi strategii Chernobyl 1986 i symulatora Medieval Machines Builder, w celu oceny ich potencjału sprzedażowego.

#### **7.4. Przewidywania dotyczące rozwoju jednostki**

W 2021 r. Spółka planuje wydanie gry Nemezis: Mysterious Journey III (obecna data premiery to 8 lipca 2021 roku). W tym samym roku planowane jest wydanie gry Plastic Rebellion na Nintendo Switch.

W 2021 roku rozpoczęto także produkcję trzech nowych gier: strategii Chernobyl 1986, symulatora Medieval Machines Builder i gry przygodowej Czyściec.

W celu przyspieszenia produkcji gry Chernobyl 1986 Spółka podzleciła część prac do studia DEV4PLAY spółka z ograniczoną odpowiedzialnością. Emitent przewiduje, że wydanie Chernobyl 1986 na platformę PC nastąpi w 2022 roku.

W 2021 roku Spółka planuje także dalsze prace nad prototypami kolejnych produkcji.

#### **7.5. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju**

Spółka w okresie sprawozdawczym nie prowadziła działalności w ramach badań oraz rozwoju.

#### **7.6. Informacje dotyczące nabyciu udziałów (akcji) własnych, a zwłaszcza o celu ich nabycia, liczbie i wartości nominalnej, ze wskazaniem, jaką część kapitału zakładowego reprezentują, cenie nabycia oraz cenie sprzedaży tych udziałów (akcji) w przypadku ich zbycia**

W okresie sprawozdawczym Spółka nie nabywała akcji własnych. Walne Zgromadzenie nie podjęło także uchwały upoważniającej Spółkę do nabywania akcji własnych w przyszłości.

#### **7.7. Informacje o posiadanych przez jednostkę oddziałach (zakładach)**

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

#### **7.8. Informacje o instrumentach finansowych w zakresie:**

- a) ryzyka: zmiany cen kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie narażona jest jednostka;**
- b) przyjętych przez jednostkę celach i metodach zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.**

W okresie od 1 stycznia 2020 r. do 31 grudnia 2020 roku Spółka nie stosowała rachunkowości zabezpieczeń oraz nie wykorzystywała instrumentów finansowych w zakresie ryzyka: zmiany cen, kredytowego, istotnych zakłóceń przepływów środków pieniężnych oraz utraty płynności finansowej, na jakie jest ona narażona.

## **7.9. Opis istotnych czynników ryzyka i zagrożeń, z określeniem, w jakim stopniu emitent jest na nie narażony**

### Ryzyko związane z Pandemią COVID-19

Wprowadzony 20 marca 2020 roku stan epidemii (Pandemia COVID-19 wywołany przez koronawirusa SARS-CoV-2) w Polsce nie miał istotnego wpływu na parametry finansowe Spółki osiągnięte za rok 2020 roku. Zagrożenie związane z rozprzestrzenianiem się koronawirusa znalazło natomiast odzwierciedlenie w zmianie zasad organizacji pracy przez m.in. wprowadzenie możliwości pracy zdalnej, zabezpieczenie środków dezynfekcji dla pracowników czy reorganizację przestrzeni, aby zapewnić warunki pracy zgodne z zaleceniami GIS. Do dnia sporządzenia sprawozdania finansowego sytuacja związana z epidemią koronawirusa nie miała istotnego wpływu na działalność Spółki ani nie wywołała konieczności korekt w sprawozdaniu finansowym za 2020 rok.

### Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Na rynku co do zasady dostępne są konkurencyjne gry komputerowe podobne do produktów wydawanych przez Emitenta. Duża część podmiotów konkurencyjnych działa na rynku dłużej oraz dysponuje większym potencjałem w zakresie produkcji i promocji gier niż Emitent. Na rynku funkcjonuje bardzo duża grupa podmiotów zajmujących się tworzeniem gier, które trafiają do tych samych kanałów dystrybucji, z których korzysta również Emitent. Konkurencyjny rynek wymaga pracy nad ciągłym podwyższaniem jakości produktów, działaniami marketingowymi i PR, a także nad szukaniem nowych nisz rynkowych i tematów gier, które mogłyby zaciekać szeroką grupę odbiorców. Na rynku ciągle pojawiają się nowe produkty, przez co istnieje ryzyko spadku zainteresowania określonymi produktami Spółki na rzecz produktów konkurencji.

### Ryzyko związane z koniunkturą na rynku gier

Globalny rynek gier charakteryzuje się wysoką dynamiką wzrostu. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych, jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obarczony wysokim ryzykiem zmienności i nieprzewidywalności i nie można wykluczyć, że jego koniunktura spowolni, a sama branża będzie się rozwijać słabiej niż obecnie bądź ulegnie załamaniu. Należy wziąć pod uwagę, iż Emitent nie ma wpływu na wskazane powyżej czynniki kształtujące koniunkturę w branży, których zmiana może negatywnie wpłynąć na poziom generowanych przez niego przychodów ze sprzedaży i w rezultacie na osiągnięte przez niego wyniki finansowe.

### Ryzyko związane ze zmianą preferencji ostatecznych odbiorców co do formy rozrywki

Z uwagi na fakt, iż branża gier jest jednym z segmentów mocno konkurencyjnego rynku rozrywki, istnieje ryzyko, iż dotychczasowi odbiorcy gier zmienią swoje preferencje co do sposobu spędzania wolnego czasu na rzecz innych form rozrywki. Zmiana preferencji może również dotyczyć platformy bądź rodzajów gier. Nie można wykluczać scenariusza, w którym gry przestaną być atrakcyjną formą spędzania wolnego czasu. Wystąpienie tego zjawiska skutkowałoby zmniejszeniem się liczby graczy, co w konsekwencji miałoby niekorzystne przełożenie na działalność Emitenta oraz osiągnięte przez niego wyniki finansowe. Emitent dąży do minimalizacji powyższego ryzyka poprzez produkcję ok. dziesięciu gier rocznie bez ograniczeń co do platformy oraz grupy odbiorców.

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

Poziom zainteresowania produktami Spółki zależy w dużej mierze od zmiennych preferencji konsumentów, bieżących trendów, jakości produktu i skuteczności prowadzonych akcji marketingowych. Ze względu na mocno konkurencyjny charakter branży Spółki o uwagę użytkowników zabiegają producenci różnorodnych gier i platform. Sam rynek cechuje się ograniczoną przewidywalnością. Istnieje zatem realne ryzyko wydania przez Spółkę produktu, który nie spotka się zainteresowaniem odbiorców, gdyż z różnych względów nie będzie odpowiadał ich preferencjom. Przyczyną może być np. tematyka gry nieodpowiadająca obecnym zainteresowaniom potencjalnych graczy, zbyt słaba jakość gry bądź niedostosowanie do różnych platform.

### Ryzyko związane z dynamicznym rozwojem nowych technologii i nośników

Rynek Spółki skorelowany jest z rozwojem rynku nowych technologii i nośników i charakteryzuje się dużą dynamiką wprowadzania nowych rozwiązań elektronicznych, artystycznych i funkcjonalnych, a także brakiem standaryzacji. Dynamiczny rozwój nowych technologii takich jak np. rzeczywistość wirtualna i rozszerzona wymusza nieustanne dostosowywanie produkowanych gier do pojawiających się rozwiązań technologicznych. Nie należy wykluczać sytuacji, w której gry zaproponowane przez Spółkę nie będą spełniały oczekiwań użytkowników, związanych z najnowszymi dostępnymi dla nich technologiami, a cały projekt okaże się nierentowny i w konsekwencji niekorzystnie wpłynie na wyniki finansowe Spółki.

### Ryzyko związane z dostawcami technologii wykorzystywanych do produkcji gier

Możliwość wykorzystania danej technologii uwarunkowane jest uzyskaniem stosownej licencji od jej twórców (zazwyczaj licencje uzyskuje się na określony produkt lub serię produktów). Oprócz konieczności monitorowania zmian na rynku i podążania za najkorzystniejszymi trendami oraz zmieniającym się zapotrzebowaniem w zakresie wyboru odpowiednich technologii, występuje ryzyko trudności negocjacyjnych lub problemów technicznych związanych z wadami poszczególnych rozwiązań, których nie da się wykryć we wczesnych stadiach produkcji gry. Minimalizacja ryzyka realizowana jest poprzez wykorzystywanie w procesie produkcji gier najbardziej sprawdzonych i uznanych rozwiązań dostępnych na rynku w postaci elastycznych silników.

## **7.10. Informacje dodatkowe**

Emitent nie przekazuje żadnych informacji dodatkowych.

## 8. Oświadczenie Zarządu

### **Oświadczenie zarządu spółki Detalion Games S.A. w sprawie rzetelności sporządzenia sprawozdania finansowego za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r.**

Zarząd Detalion Games S.A. S.A. oświadcza, iż wedle jego najlepszej wiedzy **roczne jednostkowe sprawozdanie finansowe** za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r. i dane porównywalne sporządzane zostały zgodnie z przepisami obowiązującymi Spółkę, oraz że dane zawarte w sprawozdaniu finansowym odzwierciedlają w sposób prawdziwy, rzetelny i jasny sytuację majątkową i finansową Spółki oraz jej wynik finansowy, oraz że sprawozdanie zarządu z działalności Spółki zawiera prawdziwy obraz sytuacji Spółki, w tym opis podstawowych zagrożeń i ryzyk związanych z prowadzoną działalnością.



Aleksandra Cwalina  
Prezes Zarządu

### **Oświadczenie zarządu spółki Detalion Games S.A. w sprawie wyboru podmiotu uprawnionego do badania sprawozdania finansowego za rok 2020**

Zarząd Detalion Games S.A. oświadcza, iż podmiot uprawniony do badania sprawozdania finansowego Spółki, dokonujący badania **jednostkowego** rocznego sprawozdania finansowego Spółki za okres od 01.01.2020 r. do 31.12.2020 r., został wybrany zgodnie z przepisami prawa, oraz że podmiot ten oraz biegli rewidenci, dokonujący badania tego sprawozdania, spełniali warunki do wyrażenia bezstronnej i niezależnej opinii o badaniu, zgodnie z właściwymi przepisami prawa krajowego standardami wykonywania zawodu i zasadami etyki zawodowej.



Aleksandra Cwalina  
Prezes Zarządu

## 9. Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego

Sprawozdanie z badania rocznego sprawozdania finansowego stanowi załącznik do niniejszego raportu.

## 10. Informacje o stosowaniu zasad ładu korporacyjnego

LP.	ZASADA	TAK/ NIE/ NIE DOTYCZY	KOMENTARZ
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 najszerszym stopniu z tych metod, 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.	TAK  Z wyłączeniem transmisji oraz upublicznienia obrad	Emitent prowadzi stronę korporacyjną pod adresem <a href="http://www.detaliongames.com/for-investors">http://www.detaliongames.com/for-investors</a>  W ocenie Zarządu koszty związane z techniczną obsługą transmisji oraz rejestracji obraz WZA są niewspółmierne do potencjalnych korzyści
2.	Spółka powinna zapewnić efektywny dostęp do informacji niezbędnych do oceny sytuacji i perspektyw spółki oraz sposobu jej funkcjonowania.	TAK	
3.	<b>Spółka prowadzi korporacyjną stronę internetową i zamieszcza na niej:</b>	TAK	Emitent prowadzi stronę korporacyjną pod adresem <a href="http://www.detaliongames.com/for-investors">http://www.detaliongames.com/for-investors</a> na której dostępne są informacje wymagane w punkcie 3.
	<b>3.1.</b> podstawowe informacje o spółce i jej działalności (strona startowa),	TAK	
	<b>3.2.</b> opis działalności emitenta ze wskazaniem rodzaju działalności, z której Emitent uzyskuje największe przychodów,	TAK	
	<b>3.3.</b> opis rynku, na którym działa Emitent, wraz z określeniem pozycji emitenta na tym rynku,	TAK	
	<b>3.4.</b> życiorysy zawodowe członków organów spółki,	TAK	
	<b>3.5.</b> 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	
	<b>3.6.</b> dokumenty korporacyjne spółki,	TAK	
	<b>3.7.</b> zarys planów strategicznych spółki,	TAK	
	<b>3.8.</b> opublikowane prognozy wyników finansowych na bieżący rok obrotowy, wraz z	NIE	Spółka nie publikowała prognoz wyników finansowych.

	założeniami do tych prognoz (w przypadku, gdy emitent takie publikuje),		
	<b>3.9.</b> strukturę akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem głównych akcjonariuszy oraz akcji znajdujących się w wolnym obrocie,	TAK	
	<b>3.10.</b> dane oraz kontakt do osoby, która jest odpowiedzialna w spółce za relacje inwestorskie oraz kontakty z mediami,	TAK	
<b>3.11.</b> Skreślony.			
	<b>3.12.</b> opublikowane raporty bieżące i okresowe,	TAK	
	<b>3.13.</b> kalendarz zaplanowanych dat publikacji finansowych raportów okresowych, dat walnych zgromadzeń, a także spotkań z inwestorami i analitykami oraz konferencji prasowych,	TAK	
	<b>3.14.</b> 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	
<b>3.15.</b> Skreślony.			
	<b>3.16.</b> pytania akcjonariuszy dotyczące spraw objętych porządkiem obrad, zadawane przed i w trakcie walnego zgromadzenia, wraz z odpowiedziami na zadawane pytania,	TAK	
	<b>3.17.</b> informację na temat powodów odwołania walnego zgromadzenia, zmiany terminu lub porządku obrad wraz z uzasadnieniem,	TAK	
	<b>3.18.</b> informację o przerwie w obradach walnego zgromadzenia i powodach zarządzenia przerwy,	TAK	
	<b>3.19.</b> 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	
	<b>3.20.</b> Informację na temat podmiotu, który pełni funkcję animatora akcji emitenta,	TAK	
	<b>3.21.</b> dokument informacyjny (prospekt emisyjny) spółki, opublikowany w ciągu ostatnich 12 miesięcy,	TAK	
<b>3.22.</b> Skreślony.			
	<b>3.23.</b> Informacje zawarte na stronie internetowej powinny być zamieszczane w sposób umożliwiający łatwy dostęp do tych informacji. Emitent powinien dokonywać aktualizacji informacji umieszczanych na stronie internetowej. W przypadku pojawienia się	TAK	

	nowych, istotnych informacji lub wystąpienia istotnej zmiany informacji umieszczanych na stronie internetowej, aktualizacja powinna zostać przeprowadzona niezwłocznie.		
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	Dostępne na stronie <a href="http://www.detaliongames.com/for-investors">http://www.detaliongames.com/for-investors</a> w zakładce relacje inwestorskie
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 <a href="http://www.GPWInfoStrefa.pl">www.GPWInfoStrefa.pl</a> .	TAK	
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:	TAK	
	9.1. informację na temat łącznej wysokości wynagrodzeń wszystkich członków zarządu i rady nadzorczej,		
	9.2. informację na temat wynagrodzenia Autoryzowanego Doradcy otrzymywanego od emitenta z tytułu świadczenia wobec emitenta usług w każdym zakresie.	TAK	Wynagrodzenie miesięczne wynosi 2500 netto
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 spotkania z inwestorami, analitykami i mediami.	NIE	Emitent zamierza w miarę potrzeb organizować publiczne spotkania biorąc pod uwagę ich koszt i zapotrzebowanie ze strony interesariuszy
12.	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie emisji akcji z prawem poboru powinna precyzować cenę emisyjną albo mechanizm jej ustalenia lub zobowiązać organ do tego	TAK	

	upoważniony do ustalenia jej przed dniem ustalenia prawa poboru, w terminie umożliwiającym podjęcie decyzji inwestycyjnej.		
<b>13.</b>	Uchwały walnego zgromadzenia powinny zapewnić zachowanie niezbędnego odstępu czasowego pomiędzy decyzjami powodującymi określone zdarzenia korporacyjne a datami, w których ustalane są prawa akcjonariuszy wynikające z tych zdarzeń korporacyjnych.	TAK	
<b>13a.</b>	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 Kodeksu spółek handlowych, zarząd emitenta niezwłocznie dokonuje czynności, do których jest zobowiązany w związku z organizacją i przeprowadzeniem walnego zgromadzenia. Zasada ta ma zastosowanie również w przypadku upoważnienia przez sąd rejestrowy akcjonariuszy do zwołania nadzwyczajnego walnego zgromadzenia na podstawie art. 400 §3 Kodeksu spółek handlowych.	TAK	
<b>14.</b>	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.	TAK	
<b>15.</b>	Uchwała walnego zgromadzenia w sprawie wypłaty dywidendy warunkowej może zawierać tylko takie warunki, których ewentualne ziszczenie nastąpi przed dniem ustalenia prawa do dywidendy.	TAK	
<b>16.</b>	<p>Emitent publikuje raporty miesięczne, w terminie 14 dni od zakończenia miesiąca. Raport miesięczny powinien zawierać co najmniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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,</li> <li>zestawienie wszystkich informacji opublikowanych przez emitenta w trybie raportu bieżącego w okresie objętym raportem,</li> <li>informacje na temat realizacji celów emisji, jeżeli taka realizacja, choćby w części, miała miejsce w okresie objętym raportem,</li> <li>kalendarz inwestora, obejmujący wydarzenia mające mieć miejsce w nadchodzącym miesiącu, które dotyczą emitenta i są istotne z punktu widzenia interesów inwestorów, w szczególności daty publikacji raportów okresowych, planowanych walnych zgromadzeń, otwarcia subskrypcji, spotkań z</li> </ul>	NIE	Emitent informuje o bieżących wydarzeniach w spółce za pośrednictwem raportów bieżących oraz poprzez zamieszczanie informacji na stronie internetowej Spółki pod adresem <a href="http://www.detaliongames.com/for-investors">http://www.detaliongames.com/for-investors</a>



	inwestorami lub analitykami, oraz oczekiwany termin publikacji raportu analitycznego.		
<b>16a.</b>	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 na rynku NewConnect”) emitent powinien niezwłocznie opublikować, w trybie właściwym dla przekazywania raportów bieżących na rynku NewConnect, informację wyjaśniającą zaistniałą sytuację.	TAK	
<b>17.</b>	Skreślony.		

Warszawa, 27 maja 2021 r.



Aleksandra Cwalina – Prezes Zarządu