



NAJWYŻSZA IZBA KONTROLI

Delegatura w Olsztynie

LOL.410.004.05.2022

Jakub Dawid Wiśniewski
Prezes Zarządu
Glass Cannon Unplugged Sp. z o.o.
ul. T. Kościuszki 31 lok. 25, 14-200 Iława

WYSTĄPIENIE POKONTROLNE

P/22/073 – Rozwój nowych pomysłów biznesowych dofinansowanych z Programu Operacyjnego Polska
Wschodnia

I. Dane identyfikacyjne

Jednostka kontrolowana	Glass Cannon Unplugged Sp. z o.o. w Iławie, ul. T. Kościuszki 31/25, 14-200 Iława (dalej: Spółka, Beneficjent).
Kierownik jednostki kontrolowanej	Jakub Dawid Wiśniewski, Prezes Spółki ¹ .
Zakres przedmiotowy kontroli	1. Realizacja projektów Programu Operacyjnego Polska Wschodnia na lata 2014-2020 z zakresu platform startowych dla nowych pomysłów biznesowych. 2. Trwałość projektu.
Okres objęty kontrolą	Lata 2014-2022 (I kwartał). Dla realizacji celów kontroli mogły być wykorzystane dane i dokumenty z okresu wcześniejszego i późniejszego w zakresie związanym z przedmiotem kontroli.
Podstawa prawna podjęcia kontroli	art. 2 ust. 3 ustawy z dnia 23 grudnia 1994 r. o Najwyższej Izbie Kontroli ²
Jednostka przeprowadzająca kontrolę	Najwyższa Izba Kontroli Delegatura w Olsztynie
Kontroler	Edyta Piskorz-Zabujść, specjalista kontroli państwowej, upoważnienie do kontroli nr LOL/57/2022 z 5 kwietnia 2022 r. <p style="text-align: right;">(akta kontroli str. 1-10)</p>

II. Ocena ogólna³ kontrolowanej działalności

OCENA OGÓLNA	Najwyższa Izba Kontroli pozytywnie ocenia działalność Spółki w zakresie realizacji projektu Programu Operacyjnego Polska Wschodnia na lata 2014-2020 z zakresu platform startowych dla nowych pomysłów biznesowych.
Uzasadnienie oceny ogólnej	Projekt realizowany był zgodnie z przepisami i wymogami wynikającymi z umowy o dofinansowanie, wniosku o dofinansowanie oraz Wytycznych w zakresie kwalifikowalności wydatków, a założone rezultaty jego realizacji zostały osiągnięte.

III. Opis ustalonego stanu faktycznego oraz oceny cząstkowej⁴ kontrolowanej działalności

OBSZAR	1. Realizacja projektów Programu Operacyjnego Polska Wschodnia na lata 2014-2022 z zakresu platform startowych dla nowych pomysłów biznesowych
Opis stanu faktycznego	1.1. Spółka realizowała dwa projekty w ramach Programu Polska Wschodnia 2014-2020 z zakresu wsparcia platform startowych dla nowych pomysłów (działanie 1.1). I tak, projekt o nazwie: <ul style="list-style-type: none">• <i>Wdrożenie na rynek immersyjnej aplikacji mobilnej Tabletop Tutor wprowadzającej gracza w mechanikę oraz zasady rozgrywki w grach</i>

¹ Funkcję tę sprawował od początku funkcjonowania Spółki, tj. od 26 marca 2019 r.

² Dz. U. z 2022 r. poz. 623, dalej: ustawa o NIK.

³ Najwyższa Izba Kontroli formułuje ocenę ogólną jako ocenę pozytywną, ocenę negatywną albo ocenę w formie opisowej.

⁴ Oceny cząstkowe to oceny działalności w poszczególnych obszarach badań kontrolnych. Ocena cząstkowa może być sformułowana jako ocena pozytywna, ocena negatywna albo ocena w formie opisowej.

planszowych (umowa o dofinansowanie zawarta 31 marca 2019 r.), realizowany w ramach poddziałania 1.1.1 *Platformy startowe dla nowych pomysłów*. Dotyczył on przygotowania MVP⁵ w ramach akceleratora prowadzonego przez OPNT „Startup Heros, polegającego na integracji aplikacji mobilnej z dotąd „analogowymi” grami planszowymi w szerokim zakresie funkcjonalności - od pomocy w przygotowaniu rozgrywki w postaci interaktywnych tutoriali, po jej wzbogacanie i zwiększanie zadowolenia i immersji graczy elementami audiowizualnymi. Wartość projektu ogółem wynosiła 86,6 tys. zł⁶, a realizowany był w okresie 31 marca – 30 września 2019 r. Wg stanu na koniec marca 2022 r. zaangażowanie finansowe i rzeczowe wyniosło 100%.

- *Wdrożenie na rynek immersyjnej aplikacji mobilnej Tabletop Tutor wprowadzającej gracza w mechanikę oraz zasady rozgrywki w grach planszowych* (umowa o dofinansowanie zawarta 3 stycznia 2020 r.⁷), realizowany w ramach poddziałania 1.1.2 *Rozwój startupów w Polsce Wschodniej*. Dotyczył on wdrożenia na rynek gry planszowej wraz z zintegrowaną aplikacją mobilną umożliwiającą pomoc w przygotowaniu rozgrywki w postaci interaktywnych tutoriali, tzw. autora w pudełku, czyli immersyjnego i błyskawicznego wprowadzenia w mechanikę oraz zasady rozgrywki przy minimalnym udziale samych zainteresowanych. Wartość projektu wynosiła 1 225,5 tys. zł⁸, a projekt zrealizowano w okresie 3 stycznia 2020 r. – 31 grudnia 2021 r. Wg stanu na koniec marca 2022 r. zaangażowanie finansowe i rzeczowe wyniosło 100%.

Jak ujęto we wniosku o dofinansowanie Projektu, jego celem było wprowadzenie na rynek innowacji produktowej oraz systematyczne zwiększanie jej sprzedaży. Rezultatem zaś - wdrożenie na rynek polski i zagraniczny unikatowej aplikacji mobilnej, z którą zintegrowana miała zostać gra planszowa, będąca odpowiednikiem gry cyfrowej. Wskazano również, że będzie to produkt promujący gry planszowe w zupełnie nowy sposób.

Jak wskazał jeden z Członków Zarządu Spółki, prognoza finansowa w postaci strumieni finansowych, jak i przychodów oraz kosztów Projektu, została opracowana w ramach programu akceleracji realizowanego przy realizacji działania 1.1.1, z akceleratorem „Startup Heroes” prowadzonego przez Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny, na podstawie doświadczeń zespołu z wcześniejszych prac zarówno przy grach planszowych, jak i grach video, przy stałym wsparciu opiekuna projektu akceleracyjnego.

(akta kontroli str. 11-140)

1.2. Wniosek o dofinansowanie Projektu złożony do Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości (dalej: PARP) 30 września 2019 r. był dwukrotnie uzupełniany. I tak, podczas oceny:

- formalnej, przeprowadzonej 4 października 2019 r., stwierdzono brak załącznika pn. Ocena startupu z panelu oceniającego - wydarzenia Demo Day – Time of Heroes. Brakujące dokumenty zostały uzupełnione 7 października 2019 r.
- merytorycznej (30 października 2019 r.) stwierdzono, że należy uzupełnić bądź zmodyfikować dane dotyczące:
 - finansów przedsięwzięcia (ujęcie licencjodawców gier Frostpunk i Book of Demons w strukturze kosztów);

⁵ Minimum Viable Product.

⁶ Wydatki w 100% kwalifikowalne.

⁷ Zwany dalej: Projektem.

⁸ W tym wydatki kwalifikowalne wynosiły 1 175 tys. zł, z czego dofinansowanie z POPW wyniosło 998,8 tys. zł.

- harmonogram finansowo-rzeczowy, zestawienie finansowe ogółem oraz źródła finansowania wydatków;
- promesy pożyczki w celu udowodnienia posiadania środków na wkład własny;
- wskaźników „wzrost zatrudnienia we wspieranych przedsiębiorstwach” i „liczba utrzymanych miejsc pracy”.

W dniu 7 listopada 2019 r. przesłano do PARP wszystkie konieczne uzupełnienia⁹.

(akta kontroli str. 141-143)

1.3. W ramach realizacji założonych w Projekcie zadań, przeprowadzono dwa postępowania o udzielenie zamówień o łącznej wartości 97,3 tys. zł (brutto). Dotyczyło to zakupu:

- a) usługi polegającej na opracowaniu aplikacji o nazwie Tabletop Tutor wprowadzającej gracza w mechanikę oraz zasady rozgrywki w grach planszowych. Zamówienie zostało udzielone zgodnie z zasadą konkurencyjności, określoną w punkcie 6.5.2 *Wytycznych w zakresie kwalifikowalności wydatków*, tj. w sposób zapewniający przejrzystość oraz zachowanie uczciwej konkurencji i równego traktowania wykonawców. I tak, m.in.:
 - upubliczniono zapytanie ofertowe poprzez jego zamieszczenie w Internetowej Bazie Konkurencyjności,
 - precyzyjnie, jednoznacznie i wyczerpująco opisano przedmiot zamówienia,
 - wybrano najkorzystniejszą ofertę zgodną z opisem przedmiotu zamówienia, w oparciu o ustalone w zapytaniu ofertowym kryteria oceny,
 - wybrany wykonawca spełniał warunki udziału w postępowaniu,
 - protokół o udzielenie zamówienia został sporządzony w formie pisemnej (dołączono do niego oświadczenia o braku powiązań z wykonawcami, którzy złożyli oferty, podpisane przez osoby wykonujące w imieniu zamawiającego czynności z procedurą wyboru wykonawcy, w tym biorące udział w procesie oceny ofert),
 - wynik postępowania został upubliczniony poprzez zamieszczenie go w ww. bazie.
- b) czterech laptopów – ich zakupu dokonano zgodnie z zasadami określonymi w punkcie 6.5.1 ww. wytycznych, tzn. po przeprowadzeniu rozeznania rynku.

(akta kontroli str. 143-231)

1.4. Realizacja Projektu przebiegała zgodnie z harmonogramem rzeczowo-finansowym (po zmianach), a o konieczności wprowadzenia zmian w jego realizacji Spółka informowała PARP.

We wniosku o dofinansowanie wskazano do wykonania cztery główne zadania:

- Zadanie nr 1 – „Stworzenie aplikacji Tabletop Tutor oraz jej rozwój”;
- Zadanie nr 2 – „Stworzenie fizycznej wersji gry Frostpunk”;
- Zadanie nr 3 – „Stworzenie fizycznej wersji gry Book of Demons”;
- Zadanie nr 4 – działania promocyjne.

Pierwotnie założony termin zakończenia realizacji projektu wskazany w umowie o dofinansowanie (30 września 2021 r.) został przesunięty na 31 grudnia 2021 r., co uzasadniono przede wszystkim negatywnym wpływem pandemii COVID-19 na działalność Spółki, jak i braku możliwości dotrzymania przez nią założonych pierwotnie terminów. Dodatkowo, jak wskazał Prezes Spółki, we wniosku o przedłużenie ww. terminu realizacji Projektu, sukces kampanii crowdfundingowej na grę Frostpunk: The Board Game na platformie Kickstarter, „o ile pod względem finansowym i rozwojowym przyćmił oczekiwania władz Spółki swoją skalą i rozmachem,

⁹ Umowa o dofinansowanie Projektu została podpisana 57 dni później.

to jednak przysporzył ogromu nowych obowiązków i doraźnych zadań”. Wskazał, że ww. sukces w zestawieniu z pandemią spowodował kolejne opóźnienia projektowe, a dodatkowo autor gry Frostpunk: The Board Game jest również autorem gry Book of Demons: The Board Game, a więc przesunięcia mające wpływ na zadanie nr 2 bezpośrednio odbiły się również na możliwości terminowego wykonania zadania nr 3. W ramach ww. czterech głównych zadań, zaplanowano do wykonania ww. kategorie kosztów:

- 1) usługa stworzenia aplikacji,
- 2) zakup specjalistycznego laptopa dla grafika – 1 szt.,
- 3) zakup laptopów – 3 szt.,
- 4) zakup pakietu oprogramowania typu Adobe,
- 5) zakup pakietu oprogramowania typu MS Office (4 stanowiska),
- 6) usługa redakcji instrukcji Frostpunk,
- 7) usługa wykonania ilustracji – Frostpunk,
- 8) usługa tłumaczenia gry Frostpunk,
- 9) usługa redakcji instrukcji Book of Demons,
- 10) usługa wykonania ilustracji – Book of Demons,
- 11) usługa tłumaczenia gry Book of Demons,
- 12) kampania reklamowa w Internecie,
- 13) udział w targach PAX East.

Zadania ujęte w poz. 1-4, 6-7, 9-10 oraz 12 – zostały wykonane¹⁰. Natomiast w przypadku pozycji nr:

- 5 – zakup pakietu oprogramowania typu MS Office (4 stanowiska) – nie zakupiono ww. oprogramowania, gdyż jak wskazał jeden z Członków Zarządu, Zarząd Spółki zdecydował, że równie efektywnie może korzystać z darmowego oprogramowania dostarczanego przez google, tj. google docs, sheets, slides, a także tworzyć prezentacje przy użyciu pakietu Adobe, przede wszystkim w Adobe Photoshop.
- 8 i 11 – usługa tłumaczenia gry Frostpunk oraz Book of Demons - zrezygnowano z usług zewnętrznych w postaci tłumaczenia gry i wykonano to zadanie wewnętrznie, gdyż jak wskazał jeden z Członków Zarządu, zrealizowało to dwóch pracowników Spółki będących absolwentami studiów magisterskich filologii angielskiej.

W ww. przypadkach (tj. poz. 5, 8 i 11), Spółka w 2020 r. informowała opiekuna Projektu, że tych elementów nie wykona zgodnie z umową. Uzyskano informację, że aby pozostać zgodnym z harmonogramem rzeczowo-finansowym należy do końca projektu, wraz z innymi elementami, które okażą się w trakcie trwania

¹⁰ W przypadku zadania z poz. 1: mimo pierwotnie założonego terminu wykonania zadania wskazanego na dzień 30 października 2020 r., ostatecznie stworzenie aplikacji nastąpiło 22 grudnia 2021 r. (protokół odbioru). Jak wskazał jeden z Członków Zarządu, w pierwszym roku trwania projektu, tj. 2020, Spółka dokonała badania rynku, rozesłała zapytania ofertowe do kilku software-house'ów i otrzymała wyłącznie oferty kilkakrotnie przekraczające założony budżet. Dodatkowo była pozbawiona środków „przez opieszałość w ocenie wniosków o płatność przez PARP”, przez co Zarząd nie miał wyjścia i zdecydował, że pierwsza, bardzo okrojona wersja aplikacji, powstała wewnętrznie, korzystając z wiedzy i umiejętności pracowników Spółki. Ponieważ, jak dodał, brak było praktycznie kontaktu z IP, to Zarząd Spółki nie był w żaden sposób oszacować czasowo, kiedy jakiegokolwiek dalsze środki powinny spłynąć, a decyzja o ogłoszeniu przetargu, podpisywania umów, co z dużym prawdopodobieństwem doprowadziłoby Spółkę do upadłości, po prostu z oczywistych względów nie wchodziło w grę. Podał, że Zarząd Spółki musiał skupić się na przetrwaniu i wykonywaniu zobowiązań wynikających przede wszystkim z umów o pracę oraz zobowiązań publiczno-prawnych. Wskazał również, że opiekun Spółki w PARP, w czasie jednej z kilku rozmów telefonicznych, gdy udało się Spółce dodzwonić, na pytania o terminy na wykonanie Zadania 1 i Zadania 2 udzielił informacji, żeby „się nie przejmować terminem wykonania czy ograniczonym okresem kwalifikowalności wydatków w tych zadaniach, wystarczy, że wszystkie cele zostaną osiągnięte do końca trwania projektu”.

tegoż projektu, złożyć wniosek o aktualizację i przesunięcia w jego ramach. Jak wyjaśnił, tak też postąpiono.

- 13 – udział w targach PAX East – z powodu pandemii Covid-19, Spółka nie była w stanie wziąć udziału w ww. targach branżowych w 2020 i 2021 r, gdyż w przeważającej wielkości zostały odwołane. Jednak jak wskazał jeden z Członków Zarządu, w zamian wzięto udział w wielu targach, które odbyły się online, co „choć może przyniosło nieznacznie mniejsze efekty, to miało też nieporównywalnie niższy koszt”. Podał jednak, że o ww. sytuacji Spółka informowała PARP, jak i złożyła odpowiedni wniosek o przesunięcia środków w tym zakresie.

(akta kontroli str. 11-52, 67-136, 232-293)

Na podstawie dokonanych oględzin zakupionych w ramach realizacji Projektu produktów, jak i zrealizowanych zadań, ustalono m.in., że:

- środki trwale zakupione w ramach projektu, tj. cztery laptopy, które zostały okazane do oględzin, były tożsame z ujętymi w przedstawionych do wniosków o płatność fakturach VAT (przyjęte zostały do użytkowania 7 lipca 2020 r. i wykorzystywane były w trakcie realizacji projektu);
- informacje dotyczące gry FrostPunk: The Board Game znajdują się m.in. na utworzonej na potrzeby Projektu stronie internetowej: <https://glasscannonunplugged.com/frostpunk-the-board-game/>;
- laptopy, jak i ww. strona internetowa, posiadały oznakowanie (laptopy w formie naklejek, strona www w formie banneru) informujące o uzyskanym dofinansowaniu.

Dodatkowo okazano do oględzin fizyczne wersje utworzonych w ramach projektu gier planszowych: Frostpunk i Book of Demons oraz aplikacji Tabletop Tutor (aplikacja na telefon komórkowy). Gry oraz aplikacja były w wersji finalnej, w pełni użytkowej, działającej.

(akta kontroli str. 294-312)

1.5. Wg stanu na 31 marca 2022 r. całkowita wartość Projektu wyniosła 1 225,5 tys. zł, a w tym kwota dofinansowania 998,8 tys. zł. Wg umowy o dofinansowanie ustalona wartość wydatków kwalifikowalnych wyniosła 1 175 tys. zł (95,88%), zaś wkład własny Beneficjenta - 226,7 tys. zł (18,50%). Źródłami wkładu własnego Beneficjenta były: pożyczki dla Spółki udzielone przez wspólników, Członków Zarządu na łączną kwotę 125,3 tys. zł (udzielone w okresie 3 stycznia – 9 września 2020 r.), pożyczka od 11 Bit Studios S.A. na kwotę 189,6 tys. zł (udzielona 13 października 2020 r.) oraz przychody Spółki wraz z promesą pożyczki od udziałowca – jednego z Członków Zarządu z 30 września 2020 r., na kwotę 226,7 tys. zł na wypadek, gdyby ww. przychody okazały się niewystarczające. Zabezpieczeniem należytego wykonania zobowiązań wynikających z umowy o dofinansowanie Projektu był weksel in blanco wystawiony przez Spółkę na rzecz IP w dniu 10 stycznia 2020 r.

Do końca I kwartału 2022 r. wypłacono Beneficjentowi 582,2 tys. zł¹¹.

(akta kontroli str. 313-321, 330-396)

1.6. W ramach realizacji Projektu, Spółka nie otrzymała, ani nie zapłaciła żadnych kar umownych, odszkodowań oraz odsetek za nieterminowe płatności.

(akta kontroli str. 322-327)

¹¹ W tym, wg rozliczonych wydatków w ramach czterech zatwierdzonych wniosków o płatność:

- 19 tys. zł – środki trwale – zakup laptopów,
- 222,4 tys. zł – wynagrodzenia wraz z pozapłacowymi kosztami pracy personelu zaangażowanego w rzeczową realizację projektu (koszty bezpośrednie),
- 21,2 tys. zł – informacja i promocja – koszty kampanii reklamowej w Internecie.

1.7. Wg stanu na koniec I kwartału 2022 r. Spółka złożyła siedem wniosków o płatność na kwotę 989,2 tys. zł, z czego cztery, na kwotę 582,2 tys. zł, zostały zatwierdzone przez Instytucję Pośredniczącą (dalej: IP). Wg stanu na 9 maja 2022 r., trzy wnioski (nr 5-7) były w trakcie korekty. I tak, we wniosku o płatność nr:

- 1) POPW.01.01.02-28-0002/19-001 (za okres 1 – 23 stycznia 2020 r.), złożonym do IP 23 stycznia 2020 r., wnioskowano o kwotę 282,2 tys. zł. W dniu 19 lutego 2020 r. wniosek został zatwierdzony przez IP.
- 2) POPW.01.01.02-28-0002/19-002 (24 stycznia – 28 lutego 2020 r.), złożonym pierwotnie 23 kwietnia 2020 r., nie wnioskowano o żadne środki. W dniu 22 czerwca 2020 r., po dwóch korektach, wniosek został zatwierdzony.
- 3) POPW.01.01.02-28-0002/19-003 (29 lutego – 30 czerwca 2020 r.), złożonym 31 lipca 2020 r., nie wnioskowano o żadne środki. W dniu 28 września wniosek został zatwierdzony.
- 4) POPW.01.01.02-28-0002/19-004 (1 lipca – 26 sierpnia 2020 r.), złożonym pierwotnie 26 sierpnia 2020 r., wnioskowano o 300 tys. zł. 3 sierpnia 2021 r. (po czterech korektach) wniosek został zatwierdzony.
- 5) POPW.01.01.02-28-0002/19-005 (27 sierpnia 2020 - 9 września 2021 r.), złożonym pierwotnie 11 października 2021 r., wnioskowano o 128,5 tys. zł. Wg stanu na 9 maja 2022 r., trzecia wersja wniosku była w trakcie poprawy.
- 6) POPW.01.01.02-28-0002/19-006 (10 września – 19 grudnia 2021 r.), złożonym pierwotnie 24 grudnia 2021 r., wnioskowano o 137,8 tys. zł. Wg stanu na 9 maja 2022 r., druga wersja wniosku została skierowana do korekty.
- 7) POPW.01.01.02-28-0002/19-007 (20 – 31 grudnia 2021 r.), złożonym pierwotnie 31 grudnia 2021 r., wnioskowano o 140,7 tys. zł. Wg stanu na 9 maja 2022 r. wniosek został skierowany do korekty.

Wniosek o płatność numer POPW.01.01.02-28-0002/19-005-01 został złożony 11 października 2021 r. (tj. w IV kwartale 2021 r.), mimo że zgodnie z zapisami §11 ust. 4 umowy o dofinansowanie, Beneficjent był zobowiązany do składania do IP wniosków o płatność nie rzadziej niż raz na kwartał, a więc zgodnie z ww. wymogiem wniosek ten nie powinien być złożony później niż w I kwartale 2021 r. Jednak, jak wyjaśnił jeden z Członków Zarządu Spółki, wynikało to przede wszystkim „z powodu braku chęci do współpracy przez PARP”. Na dowód tego wskazał m.in., że:

- Wniosek o płatność nr 2, złożony został pierwotnie 23 kwietnia 2020 r, natomiast ostatnia korekta została do niego wykonana 16 lipca 2020 r. Opiekun Spółki w PARP jednakże przez cały okres go nie zaakceptował, a dopiero zmiana na innego opiekuna spowodowała, że 3 sierpnia 2021 r. wniosek ten został zaakceptowany;
- W dniu 30 czerwca 2020 r. Spółka złożyła wniosek o przesunięcie 27,5 tys. zł przeznaczonych, jak to opisano we wniosku, na „udział w targach, wystawach i misjach gospodarczych” na rzecz działań określonych we wniosku jako „informacja i promocja”, co było istotną częścią wniosku nr 4. Dotyczyło to przesunięcia środków w ramach zadania numer 4: „Działania promocyjne” z uwagi na brak możliwości udziału we wszelkich targach, wystawach, itp. poprzez ich likwidację spowodowaną pandemią Covid-19. Jednakże akceptacja przedmiotowego wniosku, jak wskazał jeden z Członków Zarządu, „czegoś jak się wydaje oczywistego zajęła blisko rok, do 5 maja 2021 r.”;
- W okresie lipiec 2020 – czerwiec 2021 r. ze Spółki wykonano co najmniej 46, w większości nieodebranych, połączeń do opiekuna Spółki w PARP oraz wysłano kilkanaście maili, które pozostały bez odpowiedzi, a wiele z nich dotyczyło tak istotnych kwestii jak prośba o uporanie się z zablokowaną częścią tabeli we

wniosku, uniemożliwiająca jego złożenie (błąd techniczny), czy błędnie wpisany na stałe procent wydatków rozliczanych ryczałtowo (co również uniemożliwiało złożenie prawidłowego wniosku);

Członek Zarządu wyjaśnił, że w opinii Spółki złożenie wniosku numer 5, bez akceptacji połowy wcześniejszych wniosków, tj. nr 2 i 4, było pozbawione sensu, dlatego że częścią każdego wniosku jest rozliczenie z wydatkowania środków w okresie poprzedzającym, by zachować ciągłość w projekcie. Wskazał, że zastąpienie ówczesnego opiekuna inną osobą w połowie 2021 r. poskutkowało dopiero zaakceptowaniem obu wniosków, tj. nr 2 i 4 w dniu 3 sierpnia 2021 r. i wypłatą drugiej transzy środków w dniu 11 sierpnia 2021 r. Wskazał również, że przez rok, Spółka zmuszona była radzić sobie bez środków zaliczkowych wypłacanych przez PARP, „a przecież cały projekt 1.1.2 stworzony jest w taki sposób, że to właśnie z tych środków start-upy, takie jak Spółka, mają się przez pierwsze 18-24 miesiące działalności właściwie utrzymywać, pokrywając zaledwie 15% zapotrzebowania kapitałowego z innych źródeł finansowania”.

Podał również, że „PARP przez swoją opieszałość i całkowity brak kontaktu przez wiele miesięcy w okresie największego rozwoju Spółki i zapotrzebowania na środki, w przededniu kampanii crowdfundingowej, w trakcie której Spółka pozyskała ok. 2,5 mln EUR, a także terminów wykonania pierwszych zadań, naraził nie tylko dobro tejże kampanii, ale i istnienie Spółki, która przecież w początkowym okresie działalności była pozbawiona wszelkich aktywów trwałych, czy przychodu, co całkowicie eliminowało możliwość pozyskania finansowania w jakichkolwiek instytucjach finansowych. W ten sposób zarząd został zmuszony, by zamiast skupienia się na dotrzymany terminów wynikającym z umowy POPW.01.01.02-28-0002/19-00, co zresztą zostało uniemożliwione przez drugą stronę poprzez wielomiesięczną opieszałość w rozpatrywaniu wniosków już złożonych, przez wiele miesięcy zajmować się pozyskiwaniem dodatkowego źródła finansowania w celu utrzymania płynności¹², tj. wypłacaniem pensji i regulowaniem zobowiązań bieżącym, czyli w gruncie rzeczy uchronić się przed odpowiedzialnością karną wynikającą zarówno z Kodeksu Pracy (art. 281 – 283) oraz Kodeksu Karnego, określające przestępstwa przeciwko prawom osób wykonujących pracę zarobkową (art. 218 – 221), jak i wobec wierzycieli (art. 300 – 302).

Najwyższa Izba Kontroli przyjmuje złożone w toku kontroli wyjaśnienia dotyczące okoliczności opóźnienia w złożeniu wniosku o płatność numer POPW.01.01.02-28-0002/19-005-01.

(akta kontroli str. 232-239, 328-483)

Na podstawie badania dziesięciu poniesionych przez Spółkę wydatków, przedstawionych do rozliczenia w ramach zatwierdzonych¹³ wniosków o płatność¹⁴, ustalono m.in., że:

- wszystkie wydatki spełniały kryteria refundacji, tj. m.in. były ujęte we wniosku o dofinansowanie oraz były wydatkiem kwalifikowalnym zgodnie z załącznikiem nr 9 do Umowy o dofinansowanie: Katalog wydatków kwalifikowalnych;
- żaden wydatek nie został sfinansowany z innych programów współfinansowanych ze środków UE, bądź innych środków publicznych;
- wszystkie wydatki ostatecznie poniesione w okresie kwalifikowalności, określonym w umowie o dofinansowanie;

¹² Spółce udało się pozyskać finansowanie zewnętrzne od partnerów biznesowych, w miejsce „niewspółpracującej IP”.

¹³ Na dzień badania.

¹⁴ Poza jednym wydatkiem, związanym z zakupem laptopa dla grafika. Faktura VAT za zakup przedmiotowego laptopa nie była ujęta w zatwierdzonym na dzień badania wniosku o płatność, jednakże na skutek podejrzenia wystąpienia nieprawidłowości w fakturach dotyczących zakupu laptopów, poddano również ją kontroli.

- dokumenty księgowe potwierdzające poniesienie wydatków zostały ujęte w ewidencji księgowej w prawidłowej kwocie, a dostawy i usługi, na które poniesiono wydatki wykazane w ewidencji księgowej i na rachunku bankowym zostały faktycznie dostarczone;
- zakupione środki trwały były wykorzystywane do realizacji projektu i wg stanu na dzień badania, tj. 10 maja 2022 r., nie zostały zbyte;
- płatności za wszystkie wydatki dokonywane były za pośrednictwem rachunku bankowego projektu (zaliczkowego).

(akta kontroli str. 484-491)

1.8. Na potrzeby realizacji Projektu, zgodnie z wymogami umowy o dofinansowanie, Spółka otworzyła i prowadziła wyodrębniony rachunek bankowy – zaliczkowy oraz prowadziła wyodrębnioną ewidencję księgową. W planie kont Spółki wyodrębniono konta analityczne, na których zapisywano operacje gospodarcze dotyczące realizowanego Projektu. Wprowadzono następujące numery kont:

- 900 – rozliczenie kosztów Projektu:
 - 900-1 – zadanie nr 1,
 - 900-2 – zadanie nr 2,
 - 900-3 – zadanie nr 3,
 - 900-4 – zadanie nr 4.
- 901 – kontrolne, techniczne,
- 902 – rozliczenie zaliczek.

Płatności dokonywane w związku z realizacją Projektu, ujęte w czterech zatwierdzonych wnioskach o płatność, były wydatkowane z oddzielnego, zaliczkowego rachunku.

Jak wskazał jeden z Członków Zarządu, Spółka wydatkowała środki związane z Projektem z ww. rachunku przez cały okres trwania Projektu, z wyłączeniem okresu od 14 października 2020 r. do 10 sierpnia 2021 r. Wyjaśnił, że wynikało to z tego, że Spółka nie posiadała w ww. okresie żadnych środków na tym rachunku z uwagi na utrudniony kontakt z IP, która przez ponad rok nie zaakceptowała rozliczenia i wniosków o płatność nr 2 i 4. Dodał, że Zarząd Spółki uznał, że w tym okresie nieracjonalnym i generującym niepotrzebne koszty byłoby przelewanie własnych środków z rachunku bieżącego na rachunek zaliczkowy, skoro jak wynika z samej umowy o dofinansowanie, jak i nazwy tegoż rachunku, przede wszystkim powinny znajdować się tam środki z płatności zaliczkowych przelewanych przez PARP, a zadaniem Spółki było zaledwie uzupełnianie ich przed wydatkowaniem w wysokości 15%. Dodał jednak, że w wyżej wymienionym okresie wszystkie płatności dokonywane w ramach Projektu dotyczyły kilku pojedynczych płatności¹⁵ oraz wydatków na promocję oraz pensji, z tymże szczególnie te dwie ostatnie pozycje były bardzo duże, co oznaczało, że Spółka musiała sobie poradzić sama, co nie było przewidziane w umowie z IP, inaczej skończyłoby się to na upadłości. Podał, że w okresie, gdy Spółka wydatkowała całą pierwszą zaliczkę, aż do drugiej wpłaty przez PARP, wydatki Spółki w przypadku tych dwóch ostatnich kategorii wyniosły w ramach:

- a) wynagrodzeń, podatków z nimi związanych oraz ubezpieczeń społecznych:
 - wydatki ogółem: 556,1 tys. zł;
 - wydatki kwalifikowane: 440 tys. zł;
- b) promocji:
 - wydatki ogółem: 195,6 tys. zł, 3,3 tys. EUR, 51,3 tys. USD;
 - wydatki kwalifikowane: 63,5 tys. zł.

Wskazał również, że w przypadku wydatków na promocję, przez cały okres trwania Projektu zaledwie jedna faktura na kwotę 2,2 tys. zł (dofinansowanie w wysokości

¹⁵ Tj. zakup specjalistycznego laptopa dla grafika – 1 szt., usługa redakcji instrukcji - Frostpunk, usługa redakcji instrukcji - Book of Demons.

1,5 tys. zł) była współfinansowana z zaliczki, a w przypadku pozostałych wydatków kwalifikowanych, Spółka już wiele miesięcy temu wniosowała o refundację, niestety z uwagi na przeciągające się procedury, wg stanu na dzień 16 maja 2020 r. wciąż tych środków nie pozyskała z PARP (podobnie jak w przypadku refundacji wynagrodzeń).

(akta kontroli str. 492-562)

Stwierdzone
nieprawidłowości

W działalności kontrolowanej jednostki w przedstawionym wyżej zakresie nie stwierdzono nieprawidłowości.

OCENA CZĄSTKOWA

NIK pozytywnie ocenia działalność Spółki w zbadanym obszarze.

OBSZAR

2. Trwałość projektu

Opis stanu
faktycznego

2.1. Pomimo niezatwierdzenia, wg stanu na dzień zakończenia czynności kontrolnych w Spółce (tj. 19 maja 2022 r.), trzech wniosków o płatność (nr 5-7), jak i niewypłacenia Beneficjentowi wnioskowanych, należnych środków z nich wynikających, Projekt został zrealizowany w pełnym zakresie – zamierzone efekty zostały osiągnięte. Stworzono aplikację Tabletop Tutor oraz dwie fizyczne wersje gier, tj. Frostpunk: The Board Game oraz Book of Demons: The Board Game.

Zaplanowane wskaźniki produktu jak i rezultatu zostały osiągnięte¹⁶. W przypadku wskaźnika informacyjnego dotyczącego wzrostu zatrudnienia we wspieranych przedsiębiorstwach – wartość docelowa, tj. „5,5”, została osiągnięta. Natomiast w przypadku wskaźników informacyjnych dotyczących:

a) przychodów ze sprzedaży nowych lub udoskonalonych produktów / procesów – określonym na poziomie docelowym 4 229,3 tys. zł,

b) przychodów ze sprzedaży produktów na eksport – 1 058,6 tys. zł,

zaplanowane były do osiągnięcia w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2022 r. Jak wskazał jeden z Członków Zarządu, na podstawie analizy rynku i potrzeb potencjalnych odbiorców, jak również na podstawie doświadczenia w już realizowanej działalności w branży, przychody te zostaną osiągnięte w założonych wysokościach. Dodał jednak, że chociaż Spółka zanotowała wpływy z tytułu gry „Frostpunk: The Board Game” już w 2020 i 2021 r. przekraczające 10 mln zł, to z uwagi na interpretacje indywidualne CIT i VAT Dyrektora Krajowej Informacji Skarbowej, Spółka dopiero w pierwszym półroczu 2022 r. zaksięguje przychody z tytułu sprzedaży tejże gry. Dodał, że przychody te będą stanowiły co najmniej 90% wszystkich przychodów Spółki w tym roku obrotowym, i będą się kształtowały w następujący sposób:

- z tytułu sprzedaży detalicznej około 9,5 mln zł, głównie za pomocą platformy Kickstarter.com (2,5 mln EUR brutto), Backerkit.com, jak i własnego sklepu internetowego,
- z tytułu sprzedaży hurtowej:
 - o 5,3 mln. zł (1,2 mln EUR) angielskiej wersji językowej,
 - o 4 mln zł (0,9 mln. EUR) pozostałych 11 wersji językowych, tj. portugalsko-brazylijskiej, chińskiej, czeskiej, francuskiej, niemieckiej, węgierskiej, włoskiej, koreańskiej, polskiej, rosyjskiej i hiszpańskiej.

Wskazał również, iż ww. kwoty znacznie przekraczają prognozowane we wniosku o dofinansowanie 9,8 mln. zł na koniec 2021 r. oraz łącznie 14 mln zł przychodu na koniec 2022 r. Dodał także, iż ww. kwoty nie biorą pod uwagę przepływów finansowych z „kolejnego dużego projektu planowanego na przełom III/IV kwartału 2022 r., gdzie Zarząd Spółki zakłada co najmniej dwukrotne przebicie wyniku z gry

¹⁶ Planowany wskaźnik produktu dotyczący zakupionych wartości niematerialnych i prawnych miał wartość „2”. Nie zakupiono jednego z nich – MS Office, co zostało opisane i wyjaśnione w punkcie 1.4. niniejszego wystąpienia pokontrolnego.

Frostpunk: The Board Game, jak i przychodów z aplikacji, które Spółka powinna zacząć notować już poczynając od III kwartału 2022 r.

(akta kontroli str. 563-597, 600-602)

2.2. Zgodnie z obowiązkiem określonym w umowie o dofinansowanie, Spółka podejmowała działania mające na celu informowanie i promowanie Projektu. Polegało ono m.in. na:

- promowaniu Projektu na stronie internetowej Spółki:
 - o <https://glasscannonunplugged.com/> - zarówno w nagłówku, jak i w stopce,
 - o <https://glasscannonunplugged.com/eu/> - pełen opis projektu,
- zamieszczeniu w biurze Spółki plakatu informującego o realizowanym projekcie,
- wzięciu udziału w wydarzeniu organizowanym przez akcelerator: Platforma Startowa: Startup Heroes, na którym informowano o projekcie, promując go wśród innowatorów zainteresowanych dołączeniem do akceleratora w ramach konkursu 1.1.1,
- informacji zamieszczonej w samej aplikacji Tabletop Tutor,
- uczestnictwie w największych światowych targach gier planszowych: Essen Spiel,
- reklamowaniu na platformie mediów społecznościowych – Facebook, jak i prowadzeniu własnej grupy społecznościowej na platformie Discord.

Łączne wydatki na działania promocyjne projektu wyniosły:

- wydatki ogółem: 195,6 tys. zł, 3,3 tys. EUR oraz 51,3 tys. USD,
- wydatki kwalifikowane: 63,5 tys. zł.

(akta kontroli str. 289-311)

2.3. Realizacja Projektu została dwukrotnie skontrolowana. I tak, kontrola przeprowadzona w dniach:

- 3-4 września 2020 r. przez PARP (kontrola w trakcie realizacji projektu), wykazała brak jednoznacznych zapisów w zakresie obowiązków osób zatrudnionych w Projekcie, wskazujących zaangażowanie poszczególnych pracowników w realizację zadań. Równocześnie wskazano, że pomimo braku jednoznacznego wskazania ww. informacji, na podstawie samej treści możliwe jest potwierdzenie zgodności z wnioskiem o dofinansowanie. W dniu 20 października 2020 r. uzupełniono brakujące informacje w ww. zakresach.
- 8-10 lutego 2022 r. przez PARP (kontrola po złożeniu wniosku o płatność końcową), wykazała naruszenie związane z terminem realizacji zadania „stworzenie aplikacji Tabletop Tutor oraz jej rozwój”, terminem złożenia wniosku o płatność oraz w zakresie osiągnięcia wskaźnika produktu – liczba zakupionych wartości niematerialnych i prawnych w ramach projektu. Wg stanu na dzień zakończenia czynności kontrolnych w Spółce (tj. 19 maja 2022 r.) Spółka nadal nie odniosła się do otrzymanego 28 kwietnia 2022 r. raportu kontrolnego. Zamiast tego złożony został wniosek o przedłużenie czasu na odpowiedź do momentu zakończenia kontroli przez NIK i otrzymania wniosków pokontrolnych, w celu „zachowania spójności”.

(akta kontroli str. 598-602)

2.4. Do Spółki nie wpłynęły żadne skargi bądź wnioski dotyczące Projektu.

(akta kontroli str. 603)

Stwierdzone
nieprawidłowości

W działalności kontrolowanej jednostki w przedstawionym wyżej zakresie nie stwierdzono nieprawidłowości.

OCENA CZĄSTKOWA

NIK pozytywnie ocenia działalność Spółki w zbadanym obszarze.

IV. Uwagi i wnioski

W związku z niestwierdzeniem nieprawidłowości Najwyższa Izba Kontroli nie formułuje uwag ani wniosków pokontrolnych.

V. Pozostałe informacje i pouczenia

Wystąpienie pokontrolne zostało sporządzone w dwóch egzemplarzach; jeden dla kierownika jednostki kontrolowanej, drugi do akt kontroli.

Prawo zgłoszenia
zastrzeżeń

Zgodnie z art. 54 ustawy o NIK kierownikowi jednostki kontrolowanej przysługuje prawo zgłoszenia na piśmie umotywowanych zastrzeżeń do wystąpienia pokontrolnego, w terminie 21 dni od dnia jego przekazania. Zastrzeżenia zgłasza się do dyrektora Delegatury NIK w Olsztynie. Prawo zgłaszania zastrzeżeń, zgodnie z art. 61b ust. 2 ustawy o NIK, nie przysługuje do wystąpienia pokontrolnego zmienionego zgodnie z treścią uchwały w sprawie zastrzeżeń.

Olsztyn, 25 maja 2022 r.

Kontroler
Edyta Piskorz-Zabujść
Specjalista kontroli
państwowej

.....
podpis

Najwyższa Izba Kontroli
Delegatura w Olsztynie
Dyrektor
z up.
Piotr Wanic
Wicedyrektor

.....
podpis