

**SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI  
TRUE GAMES SYNDICATE S.A.  
ZA OKRES OD DNIA 01.01.2023 R. DO DNIA 31.12.2023 R.**

## INFORMACJE OGÓLNE

**Firma** TRUE GAMES SYNDICATE SPÓŁKA AKCYJNA

<b>Skrót firmy</b>	TRUE GAMES SYNDICATE S.A.
<b>Siedziba</b>	Warszawa
<b>Adres siedziby</b>	ul. Wernyhory 29a, 02-727 Warszawa
<b>Adres poczty elektronicznej</b>	<a href="mailto:kontakt@truegamesyndicate.pl">kontakt@truegamesyndicate.pl</a>
<b>Strona internetowa</b>	www.truegamesyndicate.pl
<b>Telefon</b>	-
<b>Faks</b>	-
<b>NIP</b>	6751414604
<b>REGON</b>	120921780
<b>Sąd rejestrowy</b>	SĄD REJONOWY DLA M.ST. WARSZAWY W WARSZAWIE, XIII WYDZIAŁ GOSPODARCZY KRAJOWEGO REJESTRU SĄDOWEGO
<b>KRS</b>	0000399586

TRUE GAMES SYNDICATE S.A. (dalej również jako „Spółka” lub „Emitent”) została utworzona na mocy aktu zawiązania Spółki zawartego w dniu 7 września 2011 r. przed notariuszem Jarosławem Górką z Kancelarii Notarialnej w Wieliczce, Rep. A 2929/2011. Czas trwania Spółki jest nieograniczony. Spółka działa na podstawie Statutu Spółki oraz przepisów Kodeksu spółek handlowych (tj. Dz. U. z 2020 r., poz. 1526 ze zm.).

### 1. Organy Spółki w okresie od 01.01.2023 r. do 31.12.2023 r.:

#### Zarząd:

Paweł Hekman – Prezes Zarządu w okresie od 01 stycznia 2023 roku do dnia 31 grudnia 2023 roku.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. skład Zarządu przedstawiał się zatem następująco:

Paweł Hekman – Prezes Zarządu.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Zarządu przedstawia się następująco:

Paweł Hekman – Prezes Zarządu

#### Rada Nadzorcza:

- 1) Marcin Kraszewski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku;

- 2) Wojciech Iwaniuk – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 10 listopada 2023 roku;
- 3) Wojciech Sosnowski – Przewodniczący Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku;
- 4) Piotr Ptaszyński – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 10 listopada 2023 roku;
- 5) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 20223 roku;
- 6) Krzysztof Miłaszewski – Członek Rady Nadzorczej w okresie 01 stycznia 2023 roku do 31 grudnia 20223 roku;
- 7) Jerzy Spindel - Członek Rady Nadzorczej w okresie od 26 czerwca 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku.
- 8) Mateusz Wcześniak - Członek Rady Nadzorczej w okresie od 10 listopada 2023 roku do 31 grudnia 2023 roku.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Marcin Kraszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 2) Krzysztof Miłaszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 3) Wojciech Sosnowski –Przewodniczący Rady Nadzorczej;
- 4) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej;
- 5) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej;
- 6) Jerzy Spindel - Członek Rady Nadzorczej.

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Marcin Kraszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 2) Krzysztof Miłaszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 3) Wojciech Sosnowski – Przewodniczący Rady Nadzorczej;
- 4) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej;
- 5) Mateusz Wcześniak – Członek Rady Nadzorczej;
- 6) Jerzy Spindel - Członek Rady Nadzorczej.

## **2. Akcjonariat**

Kapitał zakładowy Spółki na dzień bilansowy wynosił 1.900.623,60 zł (jeden milion dziewięćset tysięcy sześćset dwadzieścia trzy złote 60/100) i dzielił się na 19.006.236 (dziewiętnaście milionów sześć tysięcy dwieście trzydzieści sześć) akcji o wartości nominalnej po 0,10 zł (dziesięć groszy) każda akcja, w tym:

- a) 600.000 (sześćset tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii A,
- b) 1.400.000 (jeden milion czterysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii B,

- c) 179.000 (sto siedemdziesiąt dziewięć tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii C,
- d) 626.718 (sześćset dwadzieścia sześć tysięcy siedemset osiemnaście) akcji zwykłych na okaziciela serii D,
- e) 1.450.000 (jeden milion czterysta pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii E,
- f) 3.150.000 (trzy miliony, sto pięćdziesiąt tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii F,
- g) 7.300.000 (siedem milionów trzysta tysięcy) akcji zwykłych na okaziciela serii G,
- h) 4.300.518 (cztery miliony trzysta tysięcy pięćset osiemnaście) akcji zwykłych na okaziciela serii H.

Kapitał zakładowy w zakresie akcji serii od A do F oraz akcji serii H został pokryty w całości gotówką. Kapitał zakładowy w zakresie akcji serii G został pokryty w całości majątkiem spółki TRUE GAMES Spółka Akcyjna z siedzibą w Warszawie, pod adresem: ul. Krucza 16/22, 00-526 Warszawa, wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000859913, NIP 7010998067, REGON 387115163, która została przejęta przez Spółkę na podstawie art. 492 § 1 pkt 1 Kodeksu spółek handlowych.

Na dzień 31 grudnia 2023 roku struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

L.p.	Imię i nazwisko (firma)	Ilość akcji	Udział % w kapitale	Ilość posiadanych głosów na WZ	Udział % w głosach na WZ
1.	Movie Games S.A.	5 183 000	27,27%	5 183 000	27,27%
2.	Pozostali	13 823 236	72,73%	13 823 236	72,73%
Razem		19 006 236	100%	19 006 236	100%

Na dzień sporządzenia niniejszego sprawozdania struktura akcjonariatu Emitenta, ze wskazaniem akcjonariuszy posiadających co najmniej 5% głosów na Walnym Zgromadzeniu przedstawia się następująco:

L.p.	Imię i nazwisko (firma)	Ilość akcji	Udział % w kapitale	Ilość posiadanych głosów na WZ	Udział % w głosach na WZ
1.	Movie Games S.A.	5 183 000	27,27%	5 183 000	27,27%
2.	Pozostali	13 823 236	72,73%	13 823 236	72,73%
Razem		19 006 236	100%	19 006 236	100%

### **3. Przedmiot działalności**

#### **Przedmiot działalności Spółki w okresie od 1 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r.**

Aktem notarialnym z dnia 15 lutego 2021 r. sporządzonym przed notariuszem Grażyną Płaczek, prowadzącą Kancelarię Notarialną w Krakowie, Rep. A. 1629/2021 Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki przyjęło poniższy przedmiot działalności:

- 1) PKD 18.13.Z Działalność usługowa związana z przygotowaniem do druku,
- 2) PKD 18.20.Z Reprodukacja zapisanych nośników informacji,
- 3) PKD 32.40.Z Produkcja gier i zabawek,
- 4) PKD 47.65.Z Sprzedaż detaliczna gier i zabawek prowadzona w wyspecjalizowanych sklepach,
- 5) PKD 47.91.Z Sprzedaż detaliczna prowadzona przez domy sprzedaży wysyłkowej lub Internet,
- 6) PKD 58.13.Z Wydawanie gazet
- 7) PKD 58.14.Z Wydawanie czasopism i pozostałych periodyków,
- 8) PKD 58.19.Z Pozostała działalność wydawnicza,
- 9) PKD 63.11.Z Przetwarzanie danych; zarządzanie stronami internetowymi (hosting) i podobna działalność,
- 10) PKD 77.40.Z Dzierżawa własności intelektualnej i podobnych produktów, z wyłączeniem prac chronionych prawem autorskim,
- 11) PKD 47.99.Z Pozostała sprzedaż detaliczna prowadzona poza siecią sklepową, straganami i targowiskami
- 12) PKD 63.12.Z Działalność portali internetowych,
- 13) PKD 58.21.Z Działalność wydawnicza w zakresie gier komputerowych,
- 14) PKD 62.01.Z Działalność związana z oprogramowaniem.

#### **4. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły w roku obrotowym 2023.**

##### **Odstąpienie przez Spółkę od umowy z Flint Arts Sp. z o.o. na produkcję gry NightClub Manager: Violet Vibe**

Zarząd True Games Syndicate S.A. poinformował że w dniu 8 lutego 2023 roku Spółka korzystając z uprawnienia umownego, złożyła oświadczenie o odstąpieniu od umowy o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych z dnia 17 marca 2021 roku obejmującej produkcję gry pod tytułem: NightClub Manager: Violet Vibe ("Umowa") zawartej z Flint Arts Sp. z o.o. ("Flint Arts"). Zgodnie z postanowieniami Umowy w przypadku wskazanego wyżej odstąpienia od Umowy Spółka zachowuje całość autorskich praw majątkowych do wszystkich elementów gry.

Skorzystanie przez Spółkę z prawa do odstąpienia od Umowy zostało spowodowane tym, że opóźnienia ze strony Flint Arts w realizacji harmonogramu ustalonego Umową przekraczają określone Umową okresy. Opóźnienia te wynikają z winy Flint Arts, gdyż Flint Arts nie wykonało przedmiotu Umowy w terminach i na zasadach określonych w harmonogramie stanowiącym załącznik do Umowy.

Flint Arts zaprzestało wykonywania Umowy żądając od Spółki zapłaty za nieprawidłowo wykonane i nieodebrane przez Spółkę dwa kamienie milowe w stosunku do których Spółka zgłosiła liczne błędy, podczas gdy w Umowie strony uzgodniły, iż zapłata dla Flint Arts należy się w przypadku prawidłowego wykonania kamieni milowych oraz ich odebrania przez Spółkę. Takie stanowisko Flint Arts spowodowało, że Flint Arts nie zrealizowało przedmiotu Umowy zgodnie z jej postanowieniami. Mimo podejmowanych przez Spółkę kilkukrotnych prób rozwiązania zaistniałej sytuacji \_korespondencja pisemna, mailowa, rozmowy telefoniczne Flint Arts nie dokończyło realizacji Umowy przekraczając określone w harmonogramie terminy.

Wraz z odstąpieniem od Umowy Spółka wezwała Flint Arts do zapłaty na rzecz Spółki kar umownych związanych z nieprawidłowym wykonaniem Umowy oraz ze zwłoką w jej realizacji, w łącznej kwocie 90.000,00 złotych. Spółka wskazuje, że realizacja NightClub Manager: Violet Vibe jest obecnie zawieszona. Po realizacji tych działań Zarząd Spółki biorąc pod uwagę istniejące trendy rynkowe podejmie decyzję co do kontynuowania realizacji tej gry.

### **Odstąpienie przez Spółkę od umowy z Flint Arts Sp. z o.o. na produkcję gry Prison King**

Zarząd True Games Syndicate S.A. przekazał do informacji publicznej, że w dniu 8 lutego 2023 roku Spółka, korzystając z uprawnień ustawowego określonego w Kodeksie Cywilnym, złożyła oświadczenie o odstąpieniu od umowy o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych z dnia 17 sierpnia 2021 roku obejmującej produkcję gry „Prison King” wcześniej zwana jako „Projekt Castle”; dalej jako "Umowa" zawartej z Flint Arts Sp. z o.o. "Flint Arts".

Przyczyną odstąpienia od Umowy jest okoliczność, że Flint Arts opóźnia się z wykonaniem Umowy tak dalece, że nie jest prawdopodobne, żeby zdołało ją ukończyć w czasie umówionym tj. zgodnym z ustalonym przez Strony harmonogramem stanowiącym załącznik do Umowy. Skorzystanie przez Spółkę ze wskazanego wyżej ustawowego prawa do odstąpienia od Umowy powoduje, że Umowa uznawana jest za niezawartą, co oznacza, że strony obowiązane są zwrócić sobie wszystko to co dotychczas świadczyły. W związku z powyższym wraz z odstąpieniem od Umowy Spółka wezwała Flint Arts do zapłaty na rzecz Spółki kwoty w wysokości 413.280,00 zł tytułem zwrotu całości uiszczzonego przez Spółkę na rzecz Flint Arts wynagrodzenia na podstawie Umowy. Spółka wskazuje, że ze względu na skutek odstąpienia od Umowy realizacja gry Prison King została anulowana.

### **Zawarcie przez Spółkę umowy z Movie Games S.A. na wykonanie dodatku Narcos do gry Drug Dealer Simulator**

Emitent poinformował, że w dniu 8 lutego 2023 Spółka zawarła z Movie Games S.A. umowę o dzieło wraz z przeniesieniem praw autorskich na mocy której Spółka wykona dodatek „Narcos”

do gry Drug Dealer Simulator na platformę PC ("Umowa"). Warunkiem wejścia w życie wskazanej wyżej Umowy była finalizacja przez Movie Games S.A. aneksu do umowy na udzielenie licencji do marki "Narcos", umożliwiającego wykorzystanie tej marki do wyprodukowania dodatku „Narcos” do pierwszej części gry Drug Dealer Simulator oraz w którym jako podwykonawca zostanie wskazana Spółka. Zgodnie z Umową udział Spółki w zysku ze sprzedaży dodatku, po odliczeniu kosztów dystrybucji dodatku na platformach dystrybucji Steam, Epic i GOG oraz opłat licencyjnych uiszczanych przez Movie Games na rzecz licencjodawcy marki „Narcos”, wyniesie 20%. Marketing gry będzie prowadzony przez Movie Games S.A. Umowa weszła w życie w dniu 17 lutego 2023 roku.

### **Sytuacja z Flint Arts Sp. z o.o.**

Zarząd True Games Syndicate S.A. poinformował w nawiązaniu do raportu Bieżącego ESPI nr 1/2023, iż w dniu 11 maja 2023 roku Spółka złożyła do sądu pozew przeciwko Flint Arts Sp. z o.o. ("Flint Arts") o zapłatę przez Flint Arts na rzecz Spółki kar umownych w łącznej kwocie 90.000,00 złotych, naliczonych w związku z nieprawidłowym wykonaniem przez Flint Arts umowy o wykonanie dzieła i przeniesienie autorskich praw majątkowych z dnia 17 marca 2021 roku obejmującej produkcję gry pod tytułem: NightClub Manager: Violet Vibe ("Umowa") oraz w związku ze zwłoką w realizacji Umowy.

Zarząd Spółki wskazuje, że pomimo, iż wraz z odstąpieniem od Umowy Spółka wezwała Flint Arts do zapłaty na rzecz Spółki wskazanych wyżej kar umownych, o czym Spółka informowała Raportem Bieżącym ESPI nr 1/2023, Flint Arts do dnia publikacji rocznego nie uregulowało wskazanej wyżej należności.

Jednocześnie Zarząd Spółki wskazuje, że względem Flint Arts istnieją roszczenia wynikające z pozostałych obszarów działalności Flint Arts która miała miejsce w okresie obowiązywania zawartych przez strony umów.

### **Zmiany w składzie Rady Nadzorczej**

W dniu 26 czerwca 2023 roku Zwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwałę w sprawie powołania do składu Rady Nadzorczej Pana Jerzego Spindel.

Raportem bieżącym EBI numer 11/ 2023 z dnia 10 listopada 2023 roku Emitent poinformował, iż w dniu 10 listopada 2023 roku Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie podjęło uchwały w sprawie odwołania ze składu Rady Nadzorczej:

- Pana Wojciecha Iwaniuka,
- Pana Piotra Ptaszyńskiego.

Równocześnie Emitent poinformował, iż na tym samym Nadzwyczajnym Walnym Zgromadzeniu podjęto uchwałę w sprawie powołania do składu Rady Nadzorczej Pana Mateusza Wcześniaka.

## Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki

W dniu 26 czerwca 2023 odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia nie odstępiono od rozpatrzenia któregokolwiek z punktów planowanego porządku obrad, nie odstępiono od przystąpienia do głosowania nad którąkolwiek z uchwał objętych porządkiem obrad, ani też nie zgłoszono sprzeciwów do protokołu w stosunku do podjętych uchwał.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło:

- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2022;
- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2022;
- podjąć uchwałę w sprawie pokrycia straty netto za rok obrotowy 2022;
- rozpatrzyć sprawozdanie Rady Nadzorczej z działalności za rok obrotowy 2022.

### **5. Zdarzenia istotnie wpływające na działalność jednostki, jakie nastąpiły po zakończeniu roku obrotowego do dnia zatwierdzenia sprawozdania finansowego.**

Emitent działając na mocy uchwały nr 1 Rady Nadzorczej z dnia 11 stycznia 2024 roku, w dniu 24 stycznia 2024 roku Spółka zawarła umowę z firmą audytorską Eureka Auditing sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu (KRS 0000183841) („Audytor”) dotyczącą przeprowadzenia badania sprawozdań finansowych Spółki za rok obrotowy 2023 oraz 2024. Audytor jest podmiotem wpisanym na listę firm audytorskich Polskiej Agencji Nadzoru Audytowego pod numerem 137.

### **6. Przewidywany rozwój jednostki**

True Games Syndicate S.A. jest spółką prowadzącą działalność na rynku gier wideo oraz specjalizującą się w produkcji gier na różne platformy, tj. gier na komputery PC oraz gier na konsole (Nintendo Switch, PlayStation 4 oraz Xbox One). Spółka jest producentem gier sprzedawanych w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, w szczególności Steam, Playstation Store, Xbox Store oraz Nintendo Store, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie. Zaktualizowana strategia rozwoju nakreślona przez nowy Zarząd Emitenta na lata 2023 i 2024 zakłada podtrzymanie koncepcji produkcji gier wideo opartych na portfolio realistycznych produkcji bazujących na grach symulacyjnych z widoku FPP (perspektywa pierwszej osoby). Emitent zakłada rozbudowę własnego zespołu, w celu uniezależnienia się od zewnętrznych deweloperów. Spółka skupia się na wyprodukowaniu dodatku „Narcos” do pierwszej części gry Drug Dealer Simulator w wersji demo gry oraz produkcji pełnej wersji. Dynamiczne ukończenie gry będzie zaś możliwe dzięki wykorzystaniu wielu powstałych już assetów. Projekt powstaje na silniku graficznym Unreal Engine 5, który jest dziś standardem wykorzystywanym przy największych produkcjach gier na świecie. Na obecnym etapie produkcja przebiega zgodnie z założonym planem



Z racji wykorzystania licencji serialu Narcos, za który odpowiada wytwórnia Gaumont, a dystrybutorem jest platforma Netflix, czas akcji gry został umiejscowiony na przełomie lat 80. i 90. Projekt zakłada nawiązanie do miejsc znanych z pierwszej odsłony gry Drug Dealer Simulator- wymagało to odświeżenia i odmlodzenia niektórych lokacji, co częściowo zostało pokazane w ostatnich newsletterach grupy kapitałowej Movie Games. Odbiorcy mogli również zobaczyć pierwsze materiały produkcyjne, w tym model głównego bohatera DDS x Narcos oraz grafiki prezentujące zupełnie nową, meksykańską lokację, w które również będzie rozgrywała się akcja gry.

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

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

## **8. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki**

Strata netto Spółki za rok 2023 r. wyniosła 3.668.461,57 zł.

Na dzień 31 grudnia 2023 r. suma bilansowa Spółki wyniosła 11.392.023,09zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowi wartość firmy w kwocie 10.077.016,30zł, pozostała wartość to inne wartości niematerialne i prawne w kwocie 1.252.786,09 zł.

Poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2023 roku wynosił 1.447.345,27 zł.

Wartość kapitałów własnych na dzień 31 grudnia 2023 roku wyniosła 9 514 588,68 zł.

Koszty działalności operacyjnej w 2023 wynosiły 212.236,43 zł.

## **9. Informacje dotyczące nabycia 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**

Spółka nie nabywała akcji własnych w roku obrotowym 2023.

## **10. Oddziały (zakłady) jednostki**

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

## **11. Czynniki ryzyka dla Spółki:**

### Ryzyko związane z konkurencją w branży gier

Konkurencja na rynku gier komputerowych ma charakter globalny. Deweloperzy gier relatywnie rzadko stanowią dla siebie bezpośrednią konkurencję, gdyż zazwyczaj produkują gry dla odrębnych

grup odbiorców, dla różnych wydawców czy też na zróżnicowane platformy sprzętowe. 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 zmieniają 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.

#### 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.

#### Ryzyko walutowe

Ryzyko walutowe jest podstawowym ryzykiem jakie spółka dostrzega z perspektywy korzystanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność mając na uwadze optymalne rozwiązania prowadzących do możliwej redukcji kosztu przewalutowania. Spółka podejmuje działania mające na celu redukcję ryzyka związanego z wahaniami kursu poprzez posiadanie jak największej części aktywów w walucie, w które spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

## **12. 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 01 stycznia 2023 r. do 31 grudnia 2023 r. 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.

### **13. Informacje Dodatkowe:**

#### **Wpływ sytuacji polityczno-gospodarczej na terytorium Ukrainy**

W dniu 24 lutego 2022 r. rozpoczął się konflikt zbrojny na terytorium Ukrainy, nie wiadomo jak konflikt ten wpłynie na działalność gospodarczą jednostki. Kierownictwo na bieżąco obserwuje sytuację gospodarczą na rynkach światowych i stara się ocenić wpływ tych zmian na działalność Spółki. Kierownictwo Spółki nie stwierdziło negatywnego wpływu tej sytuacji na działalność Spółki, jednak nie można wykluczyć takiego wpływu w przyszłości.

#### **Sytuacja ekonomiczna**

Spółka planuje uzyskiwać część przychodów ze sprzedaży gier z rynków zagranicznych. Ich wartość będzie więc zależała od sytuacji makroekonomicznej panującej na tych rynkach. Takie czynniki jak: tempo wzrostu gospodarczego, poziomu konsumpcji społeczeństwa, polityki fiskalnej i pieniężnej danego państwa, inflacji mogą mieć wpływ na popyt na produkty Spółki oraz osiągnięte wyniki finansowe. Istotną częścią obecnej działalności Spółki są usługi świadczone na rynku polskim, wobec powyższego sytuacja makroekonomiczna Polski ma wpływ na działalność, wyniki oraz perspektywy Spółki. Największe znaczenie mają czynniki kształtujące siłę nabywczą i poziom optymizmu ludności oraz poziom wynagrodzeń, poziom inflacji, wysokość stóp procentowych i dostępność kredytów. Istnieje ryzyko, że pogorszenie dostępności kredytów i optymizmu konsumentów lub pogorszenie się sytuacji gospodarczej w Polsce może mieć istotny negatywny wpływ na wysokość osiągniętych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

---

**Paweł Hekman – Prezes Zarządu**