

SPRAWOZDANIE ZARZĄDU Z DZIAŁALNOŚCI SPÓŁKI

TRUE GAMES SYNDICATE S.A.

ZA OKRES OD DNIA 01.01.2025 R. DO DNIA 31.12.2025 R.

INFORMACJE OGÓLNE

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

1. Organy Spółki w okresie od 01.01.2025 r. do 31.12.2025 r.:

Zarząd:

Paweł Hekman – Prezes Zarządu w okresie od 01 stycznia 2025 roku do dnia 31 grudnia 2025 roku.

Na dzień 31 grudnia 2025 r. skład Zarządu przedstawiał się zatem następująco:

Paweł Hekman – Prezes Zarządu.

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego skład Zarządu przedstawia się następująco:

Paweł Hekman – Prezes Zarządu

Rada Nadzorcza:

- 1) Marcin Kraszewski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku;
- 2) Wojciech Sosnowski – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku;
- 3) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej w okresie od 01 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku;
- 4) Krzysztof Miłaszewski – Członek Rady Nadzorczej w okresie 01 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku;
- 5) Jerzy Spindel - Członek Rady Nadzorczej w okresie 01 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku;
- 6) Mateusz Wcześniak - Przewodniczący Rady Nadzorczej 01 stycznia 2025 roku do 31 grudnia 2025 roku.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

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

- 6) Jerzy Spindel - Członek Rady Nadzorczej

Na dzień sporządzenia niniejszego raportu rocznego skład Rady Nadzorczej przedstawia się następująco:

- 1) Marcin Kraszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 2) Krzysztof Miłaszewski – Członek Rady Nadzorczej;
- 3) Wojciech Sosnowski – Członek Rady Nadzorczej;
- 4) Karol Wenus – Członek Rady Nadzorczej;
- 5) Mateusz Wcześniak –Przewodniczący 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 2025 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 2025 r. do 31 grudnia 2025 r.

- 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 2025.

Drug Dealer Simulator 2: Casino DLC

Początek 2025 roku związany był z intensywnymi pracami nad Drug Dealer Simulator 2: Casino DLC. Na koniec każdego miesiąca Spółka oddawała milestone'y, które były weryfikowane przez dział QA Movie Games S.A. oraz jej kierownictwo produkcji. Jednocześnie zbierany był wewnętrzny feedback oraz na bieżąco nanoszono poprawki i usprawnienia w grze.

Wallet Drainer Casino - bo tak nazywa się nowa lokacja oraz serce akcji dodatku - umieszczone jest na opuszczonej platformie wiertniczej. Dostać się do niego można jedynie drogą wodną, a więc za pomocą łódek i motorówek. Rzeczony prace w pierwszym kwartale 2025 roku skupiły się na odpowiednim zagospodarowaniu przestrzeni, intensywnych testach mini-gier, dostępnych na platformie oraz optymalizacji dodatku. Dużo czasu zostało poświęconego na czytelne tutoriale, wdrażającego graczy w zasady dotyczące wszystkich gier oraz unikalne modele postaci, które pojawiają się wyłącznie w tytułowym kasynie. Ponadto zaimplementowane zostały specjalne żetony, dostępne do zdobycia wyłącznie w kasynie, które umożliwią zakup unikalnego wyposażenia.

W dniu 31 marca 2025 roku Spółka raportem bieżącym ESPI o numerze 2/2025 poinformowała, iż ustaliła datę premiery DLC do gry Drug Dealer Simulator 2 pt. Casino na dzień 20 czerwca 2025 roku.

Spółka wskazała, że po zwrocie kosztów poniesionych przez Movie Games S.A. tj. kosztów produkcji, marketingu związanego z produkcją, wydaniem Casino, kontrolą jakości ["QA"] itp. Spółce przysługiwał będzie 20% udział w zysku netto, rozumiany jako przychód ze sprzedaży Casino pomniejszony o należne podatki oraz prowizje związane ze sprzedażą Casino na platformie dystrybucji cyfrowej. Na dzień 31 grudnia 2025 roku Spółka nie partycypowała w przychodach w związku z brakiem spłaty kosztów wskazanych powyżej na rzecz Movie Games S.A.

W ramach prowadzonej działalności operacyjnej, Spółka po premierze Casino przeprowadziła szczegółową i dogłębną analizę rynku gier komputerowych, skupiając się na obecnych trendach, oczekiwaniach graczy oraz perspektywach rozwoju branży w najbliższych latach. Ponadto, wykonano kompleksową ocenę dotychczasowego doświadczenia i wyników związanych z procesem tworzenia oraz wdrażania dodatków do gry Drug Dealer Simulator 2.

Dzięki dobrej współpracy udało się uniknąć wielu błędów i sama premiera, która odbyła się 20 czerwca 2025 roku, przebiegła pomyślnie. Już trzy dni później przygotowana została przez Spółkę paczka drobniejszych poprawek zgłoszonych przez graczy, nazywanych hotfixami.

Przeprowadzone analizy zostały przekazane do spółki Movie Games S.A., które niezbędne są do określenia dalszej współpracy przy produkcji kolejnych tytułów.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie

W dniu 27 czerwca 2025 roku odbyło się Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki. Podczas obrad Zwyczajnego Walnego Zgromadzenia nie odstępiono od rozpatrzenia któregośkolwiek z punktów planowanego porządku obrad, nie odstępiono od podjęcia żadnej z uchwał objętej porządkiem obrad.

Zwyczajne Walne Zgromadzenie Spółki postanowiło:

- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie Zarządu z działalności Spółki za rok obrotowy 2024;
- rozpatrzyć i zatwierdzić sprawozdanie finansowe Spółki za rok obrotowy 2024;
- podjąć uchwałę w sprawie pokrycia straty netto za rok obrotowy 2024;
- rozpatrzyć sprawozdanie Rady Nadzorczej z działalności za rok obrotowy 2024.

Drug Dealer Simulator 3

W III kwartale 2025 roku Spółka współpracowała z Movie Games S.A. podczas współtworzenia GDD -Game Design Document dla produkcji Drug Dealer Simulator 3. Do dnia dzisiejszego Emitent wspiera prace nad Drug Dealer Simulator 3 na rzecz Movie Games S.A. Obecnie trwają rozmowy negocjacyjne dotyczącej umowy z Movie Games S.A., której finalizacja umożliwiłaby rozwój Spółki. Strony omawiają zakres współpracy, podział odpowiedzialności oraz ramy harmonogramowe i budżetowe, uwzględniające dotychczasowe wyniki prac.

DDS x Narcos

W nawiązaniu do wcześniej przekazywanych informacji dotyczących projektu DDS x Narcos Spółka informuje, że w III kwartale 2025 r. nawiązała kontakty z kilkoma renomowanymi studiami zewnętrznymi, które wyraziły wolę zaangażowania w prace nad projektem, wspierając Emitenta przy finalizacji projektu. Prowadzone wciąż rozmowy obejmują m.in. zakres odpowiedzialności, harmonogramy realizacyjne, modele rozliczeń oraz kluczowe wskaźniki jakości, a także warunki dotyczące długoterminowej współpracy i wsparcia po premierze. Jednocześnie Spółka podkreśla, że prowadzone rozmowy znajdują się na wstępnym etapie, a ich ostatecznym wynikiem może być podpisanie stosownych umów o współpracy. Z uwagi na trwające negocjacje oraz brak sfinalizowanych ustaleń, Spółka na tym etapie nie ujawnia szczegółowych informacji dotyczących potencjalnych partnerów ani zakresu rozmów. Punkt widzenia Spółki względem projektu DDS x Narcos nie uległ zmianie.

True Games Syndicate S.A. konsekwentnie dostrzega znaczący potencjał sprzedażowy, który może pozytywnie wpłynąć na sytuację finansową Spółki w dalszych okresach.

Spółka wskazuje również, iż przedmiotowe negocjacje rozszerzyły swój zakres m.in. o kanały dystrybucji na których gra z dużą dozą prawdopodobieństwa może być dostępna.

5. Przewidywany rozwój jednostki

True Games Syndicate S.A. jest spółką prowadzącą działalność na rynku gier wideo oraz specjalizującą się w produkcji gier docelowo przeznaczonych na platformy PC oraz konsole. Spółka jest producentem gier sprzedawanych w modelu dystrybucji cyfrowej, za pośrednictwem dedykowanych platform dystrybucyjnych, w szczególności Steam, Playstation Store oraz Xbox Marketplace, które są największymi dystrybutorami gier i aplikacji na świecie. Zaktualizowana strategia rozwoju nakreślona przez Zarząd Emitenta zakłada podtrzymanie koncepcji produkcji realistycznych gier wideo bazujących na grach symulacyjnych z widoku FPP (perspektywa pierwszej osoby). Ponadto Spółka skupia się na rozwoju zespołu producenckiego, poprzez poszerzanie jego kompetencji. Wiąże się to ze szkoleniami prowadzonymi przez renomowanych i doświadczonych twórców, wymianą wiedzy rynkowej oraz developerskiej i aktywnym networkingiem. Jednocześnie trwa głęboka analiza rynku w celu poszukiwania i zrozumienia nisz gatunkowych, które mogą w przyszłości stanowić potencjał sprzedażowy. Związane jest to z rosnącymi wymaganiami graczy i przesytem rynkowym. Dlatego też istotna jest rozbudowa biblioteki tytułów pod kątem grywalności, progów cenowych tytułów oraz optymalizacji budżetowych, które tym wymaganiom sprostać.

6. Ważniejsze osiągnięcia w dziedzinie badań i rozwoju

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

7. Aktualna i przewidywana sytuacja finansowa Spółki

Strata netto Spółki za rok 2025 wyniosła 3.223.504,58 zł, na którą składają się głównie inne koszty operacyjne – amortyzacja wartości firmy w kwocie 3.100.622,24 zł.

W dniu 12 stycznia 2022 roku odbyło się Nadzwyczajne Walne Zgromadzenie Emitenta, podczas którego podjęta została uchwała nr 3 w sprawie połączenia Emitenta ze spółką True Games spółka akcyjna z siedzibą w Warszawie, wyrażenia zgody na proponowane zmiany statutu Spółki oraz w sprawie ubiegania się o wprowadzenie akcji serii G do obrotu w Alternatywnym Systemie Obrotu. Połączenie zostało przeprowadzone na podstawie art. 492 § 1 pkt 1) KSH poprzez przeniesienie całego majątku spółki przejmowanej True Games S.A. w zamian za 7.300.000 (siedem milionów trzysta tysięcy) sztuk nowo emitowanych akcji zwykłych na okaziciela serii G, o wartości nominalnej 0,10 zł (dziesięć groszy) każda, o wartości emisyjnej w przybliżeniu 2,05 zł (dwa złote i pięć groszy) każda akcja w kapitale zakładowym Emitenta. Planowane jest wprowadzenie Akcji serii G do Alternatywnego Systemu Obrotu w ramach rynku akcji NewConnect. Na skutek połączenia spółek doszło do podwyższenia kapitału zakładowego Emitenta z kwoty 740.571,80 zł do kwoty 1.470.571,80 zł, tj. o kwotę 730.000,00 zł. Połączenie spółek zostało wpisane do rejestru przedsiębiorców KRS w dniu 14.03.2022 rok

Przedmiotowe połączenie związane jest z amortyzacją wartości firmy a tym samym bezpośrednio wpływa na startę odnotowaną przez Emitenta.

Na dzień 31 grudnia 2025 roku suma bilansowa Spółki wyniosła 5.643.810,97 zł.

Najistotniejszą kategorię po stronie aktywów stanowi wartość firmy w kwocie 3.875.775,50 zł, pozostała wartość to nakłady na wartości niematerialne i prawne w kwocie 1.764.328,61 zł.

Poziom zobowiązań krótkoterminowych na koniec 2025 roku wynosił 1.525.792,00 zł.

Wartość kapitałów własnych na dzień 31 grudnia 2025 roku wyniosła 2.572.580,56 zł.

8. 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 2025.

9. Oddziały (zakłady) jednostki

Spółka nie posiada oddziałów (zakładów).

10. 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 zainteresować 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. Jest on pochodną zarówno rozwoju technologicznego, czynników makroekonomicznych, jak również globalnej popularyzacji gier jako formy spędzania wolnego czasu. Z drugiej jednak strony jest on obciążony 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 miało by 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 wykorzystywanych instrumentów finansowych. Spółka prowadzi działalność, mając na uwadze optymalne rozwiązania prowadzące 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 której spółka się rozlicza. Ponadto Spółka w celu redukcji kosztów przewalutowania korzysta z renomowanych platform umożliwiających wymianę walut.

11. 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 celów i metod zarządzania ryzykiem finansowym, łącznie z metodami zabezpieczenia istotnych rodzajów planowanych transakcji, dla których stosowana jest rachunkowość zabezpieczeń.

W okresie od 01 stycznia 2025 r. do 31 grudnia 2025 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.

12. 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.

Konflikty na Bliskim Wschodzie

Konflikty na Bliskim Wschodzie w 2025 r. generowały potencjalne ryzyka dla działalności Spółki poprzez presję na ceny energii oraz potencjalne zakłócenia w dostępności usług chmurowych co potencjalnie zwiększa koszty utrzymania centrów danych. Nasilenie napięć podnosi także potencjalne ryzyko cyberataków. Zarząd monitorował sytuację oraz wdrażał środki zwiększające odporność operacyjną i zabezpieczenie danych.

Sytuacja ekonomiczna

Spółka uzyskuje 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, poziom konsumpcji społeczeństwa, polityka fiskalna i pieniężna danego państwa, inflacja 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 osiąganych przychodów, wyników finansowych oraz perspektywy Spółki.

Paweł Hekman – Prezes Zarządu